



NAILA CASTILHO DE MESQUITA

A passagem entre mundos na obra literária “As Crônicas de Nárnia” de C. S. Lewis: uma metáfora para a compreensão da leitura

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol – Licenciatura, UFFS, *Campus* Chapecó, como requisito parcial para aprovação no CCR Trabalho de Conclusão de Curso II.

Orientador prof. Dr. Valdir Prigol

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em: 10/12/2024.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 VALDIR PRIGOL
Data: 12/12/2024 13:32:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Valdir Prigol (UFFS)

Documento assinado digitalmente
 DIEGO GOMES DO VALLE
Data: 12/12/2024 14:29:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Diego Gomes do Valle (UFFS)

Documento assinado digitalmente
 JOZILAINE DE OLIVEIRA
Data: 12/12/2024 13:39:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Me. Jozilaine de Oliveira

A passagem entre mundos na obra literária “As Crônicas de Nárnia” de C. S. Lewis¹

Naila Castilho de Mesquita²

castilhonaila@gmail.com

RESUMO: Este artigo propõe uma análise sobre a temática da passagem entre mundos presente em livros de literatura infantojuvenil. Assim, oferece aos leitores a oportunidade de explorar novos mundos e, ao mesmo tempo, compreender a realidade em que estão inseridos. O artigo foi desenvolvido a partir de uma análise das obras literárias "O Sobrinho do Mago" e o "Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa" que integram parte do enredo da série de livros "As Crônicas de Nárnia" de C.S Lewis. Com isso, o objetivo é analisar os elementos que envolvem a passagem entre mundos presente nessas obras e como contribui para a formação do universo imaginário. Além disso, também será analisado como a passagem presente em obras de literatura infantojuvenil, pode contribuir para a formação de leitores a partir de uma reflexão sobre o imaginário e a realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Passagem entre mundos; literatura infantojuvenil; formação de leitores.

RESUMEN: Este artículo propone un análisis del tema del pasaje entre mundos en libros de literatura infantojuvenil. Así, ofrece a los lectores la oportunidad de explorar nuevos mundos y, al mismo tiempo, comprender la realidad en la que se encuentran. El artículo se basa en el análisis de las obras literarias “El Sobrino del Mago” y “El León, la Bruja y el Roper”, que son parte de la trama de la serie de libros “Las Crónicas de Narnia” de C.S Lewis. Con eso, el objetivo es analizar los elementos que implican el pasaje entre mundos presentes en estas obras y cómo contribuye a la formación del universo imaginario. Además, también se analizará cómo el pasaje presente en obras de literatura infantojuvenil, puede contribuir a la formación de lectores a partir de una reflexión sobre lo imaginario y la realidad.

PALABRAS CLAVE: Pasaje entre mundos; literatura infantojuvenil; formación de lectores.

Introdução

Este artigo trata sobre a temática de passagem entre mundos, que está frequentemente presente em livros de literatura infantojuvenil. Diante disso, a passagem surge como um tema relevante para diversas obras da literatura, a qual permite que os leitores possam explorar o jogo que envolve o mundo real e o imaginário.

A pesquisa tem como objetivo analisar na primeira seção a passagem entre mundos nos livros *O Sobrinho do Mago* e *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* de C. S. Lewis e, a partir disso, investigar na seção seguinte como essa memória de passagem está presente em

¹ Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol – Licenciatura, UFFS, *Campus* Chapecó, como requisito parcial para aprovação no CCR Trabalho de Conclusão de Curso II. Orientador Prof. Dr. Valdir Prigol.

² Acadêmica da 10ª fase do Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol – Licenciatura, UFFS, *Campus* Chapecó.

outras obras de literatura infantojuvenil como *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, *Alice no País das Maravilhas*, *O Mágico de Oz*, *Peter Pan* e *Ana Z. Aonde Vai Você?*. Assim, na última seção será abordado como a passagem permite pensar a própria literatura, a partir de uma pesquisa sobre a ficção e o jogo presente nessas obras. Ademais, quando se trata de literatura para jovens, é importante destacar o papel e a importância desse tipo de texto para a formação dos leitores, do qual os recursos literários apresentados permitem com que os leitores possam explorar o mundo da literatura, fazendo analogias com o mundo real. Para isso, a terceira seção do artigo abordará as estruturas para essas narrativas e a formação de leitores, da qual será feita uma análise a partir da perspectiva de Wolfgang Iser sobre os tipos de ficções e o jogo presente nessas narrativas e a relação da leitura e os jovens abordado por Michele Petit.

A pesquisa surge a partir da importância da leitura de livros de literatura infantojuvenil, que contribuem significativamente para a formação de novos leitores, destacando a relevância social que essa vertente da literatura possui. A partir disso, o objetivo geral do artigo está focado em investigar a passagem entre mundos nos livros nos dois primeiros livros de C. S. Lewis, destacando como influenciam a leitura e o desenvolvimento dos leitores na compreensão do mundo real e do mundo imaginário. E como objetivos específicos: analisar e identificar os elementos de passagem entre mundos entre obras infantojuvenis e investigar como a de passagem permite pensar a própria leitura de textos literários.

1 A passagem entre mundos em “As Crônicas de Nárnia”

Os livros *O Sobrinho do Mago* e *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* de C.S Lewis, são exemplos de obras da literatura infantojuvenil que desempenham um importante papel para aproximar os leitores do mundo fictício. Os elementos presentes na narrativa de ambos os livros (linguagem simples, personagens místicos, passagens para outros mundos, etc.) contribuem significativamente para tornar a história mais atrativa para os leitores. No entanto, como esses elementos podem aproximar novos leitores para o mundo literário?

O primeiro livro da história, denominado *O Sobrinho do Mago* (1955) de *As Crônicas de Nárnia* narra sobre a criação do mundo em que Nárnia está inserido, o autor da obra desenvolveu sua criação pensando em um ambiente onde tudo era harmonioso, chegando à comparações com a criação do nosso mundo na *Bíblia Sagrada*, localizada em *Gênesis*. Entretanto, para chegar a esse universo, os leitores passam por um dos elementos importantes presentes em obras infantojuvenis: a passagem para outros mundos.

Nesse sentido, a história começa após os amigos Digory e Polly serem enviados à outro mundo pelo tio do personagem. Essa primeira passagem é marcada logo em um dos primeiros capítulos do livro, o qual Digory tem contato com elementos mágicos que seu tio André possui. Sendo assim, logo no capítulo dois intitulado *Um Diálogo Estranho*, tanto o personagem principal como os leitores, têm a primeira familiarização com a viagem para um universo diferente do qual os humanos vivem. No entanto, como pode ser explicado aos leitores como essa viagem pode ser feita? O narrador se encarrega de explicar em seu livro como tio André chegou a tais conclusões:

— A caixa da Atlântida continha certa coisa que fora trazida de outro mundo, quando o nosso mundo mal começava!...

— Que coisa? — perguntou Digory, que mesmo sem querer já estava curioso.

— Pó. Pó fininho, pó seco. Nada de entusiasmar. Nada que valesse tanto trabalho — é o que você deve estar achando. Ah, mas quando vi aquele pó (tive o cuidado de não tocar nele) e pensei que cada grãozinho ali já estivera em outro mundo... Não estou falando de outro planeta, pois os planetas fazem parte do nosso mundo... Estou falando de outro mundo mesmo — uma outra natureza, um outro universo —, um lugar onde você jamais chegaria, mesmo que viajasse eternamente através do espaço deste nosso universo... Um mundo que só poderia ser alcançado através da magia! Bem... [...] (Lewis, 2005, p. 11)

Após essa primeira contextualização, sobre a viagem através do espaço do “nosso universo”, a história continua com a ida de Digory atrás de Polly, que havia sido enviada por tio André para onde ele acreditava ser outro universo. Logo após o primeiro episódio do qual o personagem mais velho explica os motivos dele ter enviado a menina, ele manda o seu sobrinho para ajudá-la a voltar à Londres. Assim, no capítulo três *Um Bosque Entre Dois Mundos*, aparece a primeira descrição de como é realizada a passagem na obra de Lewis.

Tio André e o estúdio sumiram imediatamente. Por um momento tudo ficou turvo. Digory conseguiu ver uma suave luz verde vindo de cima e a escuridão embaixo. Não parecia estar apoiado em coisa alguma. Nada o tocava, aparentemente. “Acho que estou dentro d’água” - pensou. “Ou debaixo d’água.” Levou um susto, mas percebeu em seguida que estava sendo levado para cima. De súbito viu que tinha chegado ao ar livre e que se arrastava para a relva da margem de um pequeno lago” (Lewis, 2005, p. 23)

Esta passagem marca o início de uma aventura entre o mundo real e o imaginário, trazendo os outros elementos da literatura infantojuvenil e enfatizando principalmente os personagens mágicos. Nesse contexto, as duas crianças foram enviadas para um bosque que separava os mundos e descritos como

Não seria possível imaginar bosque mais calmo. Não havia pássaros, nem insetos,

nem bichos, nem vento. Quase se podia sentir as árvores crescendo. O lago onde acabara de sair não era o único. Eram muitos, todos bem próximos uns dos outros. Tinha-se a impressão de ouvir as árvores bebendo água com suas raízes. Mais tarde, sempre que tentava descrever esse bosque, Digory dizia: “Era um lugar rico: rico como um panetone.”. (Lewis, 2005, p. 23)

A partir disso, os leitores são convidados a acompanhar os personagens durante suas aventuras em um lugar chamado Charn, onde acabam despertando a Rainha Jadis, que mais tarde se torna a Feiticeira Branca em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. Logo após esse episódio, as crianças voltam com a rainha de Charn para o Bosque entre Dois Mundos na perspectiva de regressar a Londres. No entanto, o encanto que Digory e Polly tiveram por Jadis se torna um pavor com sua aparência quando estão novamente no bosque e acabam por tentar se livrar da mulher, mas ela consegue ir junto com eles para o mundo das crianças.

A chegada ao “mundo real” dá o início a mais uma aventura entre as crianças e a feiticeira, que os seguiu com um único intuito de ter um lugar para governar, já que ao ser despertada, ela viu um potencial e uma oportunidade de explorar outros universos. Assim, quando Digory e Polly perceberam o que a rainha estava fazendo em Londres, decidiram usar os anéis novamente para levá-la de volta ao seu mundo, mas ao fazerem isso, tio André, o cocheiro e seu cavalo, foram juntos com os três “-Não é possível! Trouxemos também o cavalo! E até o Sr. André. E o cocheiro! Que confusão!” (Lewis, 2005, p. 54), personagens descritos na cena em que Jadis tenta se impor como Imperatriz de Tiririca da Lagoa do Bode.

Nesse episódio, em uma tentativa de voltar para Charn, todos eles mergulham no lago do bosque e vão parar em um mundo completamente vazio e escuro, “[...] Não havia uma única estrela. Era tão escuro que não se enxergavam; tanto fazia ficar de olhos abertos ou fechados.” (Lewis, 2005, p. 55). O marco principal da cena descrita é o início da criação de um novo mundo, mostrando aos leitores desde o princípio, quando surgem as estrelas no céu em um canto descrito como “tão bonito que chegava a ser quase insuportável.” (Lewis, 2005, p. 56)

A criação desse novo lugar desperta raiva na feiticeira, pois ela entendia que aquela magia era de fato muito mais poderosa que a sua, tio André também não havia gostado nada do que estava acontecendo e, com a aparição do Criador, pensou até que poderia matá-lo caso tivesse uma espingarda. Com isso, o Criador do novo mundo revela-se um Leão enorme com pelos luminosos e de sua boca saía um belíssimo canto em direção ao sol que havia nascido, iluminando agora o lugar em que os viajantes estavam.

Dessa forma, percebe-se na narrativa da criação que o autor utiliza elementos de uma descrição vívida na projeção do mundo, envolvendo os leitores no que seria para a obra um

grande acontecimento e muito significativo para o restante da história. O capítulo nove chamado *A Criação de Nárnia* é uma exposição mais detalhada do surgimento do novo mundo, como cada elemento presente é moldado por Aslam, o Criador, desde o nascimento das árvores até o surgimento dos animais. Com a criação feita, pode-se notar na narrativa uma aproximação com o episódio marcante na *Bíblia Sagrada* quando o Senhor diz a Noé

1 Depois disse o SENHOR a Noé: Entra tu e toda a tua casa na arca, porque tenho visto que és justo diante de mim nesta geração.

² De todos os animais limpos tomarás para ti sete e sete, o macho e sua fêmea; mas dos animais que não são limpos, dois, o macho e sua fêmea.

³ Também das aves dos céus sete e sete, macho e fêmea, para conservar em vida sua espécie sobre a face de toda a terra. (Gn 7)

Esse episódio marcado na *Bíblia Sagrada*, pode ser comparado com a próxima cena descrita por Lewis em *O Sobrinho do Mago* (1955)

O Leão ficou em total silêncio, indo e vindo entre os animais. Aqui e ali aproximava-se de dois deles (sempre dois de cada vez) e tocava-lhes o focinho com o seu. Escolhia dois castores dentre todos os castores; dois leopardos dentre todos os outros; e deixava os demais. Algumas espécies não foram tocadas. (Lewis, 2005, p. 64)

Assim, no enredo da história, o autor traz a escolha dos pares como um momento intencional em comparação com a *Bíblia Sagrada*. Nesse modo, Aslam dá vida para as árvores, águas e os animais escolhidos passam a falar. E assim, surgem Deuses e Deusas, faunos, sátiros, anões e náiades para completar a criação, se concretizando um dos maiores episódios para a história envolvente sobre o livro. Além disso, em meio a narrativa quando o Leão questiona como Jadis foi parar em Nárnia, Digory explica como aconteceu até chegar ao novo mundo, que agora já existe o mal “-Vejam só, companheiros: antes que o mundo limpo e novo que lhes dei tivesse sete horas de vida, a força do Mal já o invadiu, despertada e trazida até aqui por este Filho de Adão.” (Lewis, 2005, p. 74)

Logo após a criação de Nárnia e todas as aventuras que os dois personagens principais viveram, a última passagem entre os mundos acontece de forma tranquila e calma com um diálogo entre Digory, Polly, Aslam e tio André. Nesse diálogo, Aslam explica que o mundo de Charn não existe mais e que o nosso mundo está caminhando para o mesmo fim, e enquanto eles olhavam para o Leão, retornaram para casa

Um minuto depois, os três (tio André, já acordado) despencaram no barulho e no cheiro forte de Londres.

Achavam-se na calçada, diante da casa dos Ketterley. Tudo como antes, menos a feiticeira, o cavalo e o cocheiro. Faltava a barra de ferro no poste; lá estavam os restos do cabriolé; e lá também estava a multidão [...]. (Lewis, 2005, p. 95)

A passagem entre mundos presente no primeiro livro de *As Crônicas de Nárnia* é marcada por duas crianças desbravando o bosque entre mundos, na tentativa de voltar para o mundo dos seres humanos. Assim, esse ambiente apresenta a ideia de que Nárnia está interligada a outros universos, possibilitando uma nova história para aqueles que descobrirem o caminho até o mundo de Aslam.

Na sequência, a análise do segundo livro de C.S Lewis chamado *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950) é marcada pela aventura dos dois Filhos de Adão e das duas Filhas de Eva, chamados Peter, Susan, Edmund e Lucy Pevensie. O enredo da história gira em torno da descoberta de Lucy, após encontrar um guarda-roupa que serve de portal entre os dois mundos. Essa passagem é marcada durante uma brincadeira de esconde-esconde entre as quatro crianças, onde a personagem decide se esconder em uma sala vazia que continha apenas um guarda-roupa.

A história se passa durante a Segunda Guerra Mundial, que serve como cenário caótico do nosso mundo mostrando aos leitores várias mães enviando os seus filhos para lugares mais seguros, livres de bombardeios causados pela guerra. É nesse contexto que os irmãos Pevensie são enviados para o campo, onde ficam sob os cuidados do professor Digory Kirke na mansão dos Ketterley. Com isso, é nessa situação de conflito que ajuda os personagens a construírem uma ponte de fuga da realidade entre o mundo real para o mundo mágico de Nárnia.

A partir disso, no primeiro livro da série *O Sobrinho do Mago*, Lewis trata de explicar como posteriormente Lucy encontra o guarda-roupa e porque ele é mágico

[...] Quando, anos mais tarde, outra criança de nosso mundo chegou a Nárnia, numa noite de neve, a luz ainda estava acesa. Essa aventura está de certo modo ligada às outras que estou acabando de contar.

Foi assim: o miolo da maçã plantado por Digory no quintal transformou-se numa linda árvore. Crescendo no solo de nosso mundo, muito longe da voz de Aslam e do ar novo de Nárnia, não deu frutos que fizessem reviver uma pessoa doente, como aconteceu com a mãe de Digory, embora suas maçãs fossem as mais belas do que todas as outras da Inglaterra, incrivelmente salutareis, mas não de todo mágicas.

[...] 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 era proprietário da mansão Kitterley 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. (Lewis, 2005, p. 97)

Essa contextualização feita pelo narrador inicia a explicação de como posteriormente Lucy consegue adentrar nas terras mágicas de Nárnia. A partir disso, o acesso ao mundo mágico é reservado para aqueles que mantêm a capacidade de acreditar no impossível, como Tio André acreditava ao realizar suas magias. Nesse sentido, a personagem Lucy marca a primeira passagem no segundo livro de *As Crônicas de Nárnia* durante uma brincadeira com seus irmãos.

“Deve ser um guarda-roupa colossal!”, pensou Lúcia, avançando ainda mais. De repente notou que estava pisando qualquer coisa que se desfazia debaixo de seus pés. Seriam outras bolinhas de naftalina? Abaixou-se para examinar com as mãos. Em vez de achar o fundo liso e duro do guarda-roupa, encontrou uma coisa macia e fria, que se esfarelava nos dedos. “É muito estranho”, pensou, e deu mais um ou dois passos.
[...] Só então viu que havia uma luz em frente, não a dois palmos do nariz, onde deveria estar o fundo do guarda-roupa, mas lá longe. Caía-lhe em cima uma coisa leve e macia. Um minuto depois, percebeu que estava num bosque, à noite, e que havia neve sob os seus pés, enquanto outros flocos tombavam do ar. (Lewis, 2005, p. 105)

O trecho anterior mostra como é realizada a passagem da menina para o país através do guarda-roupa localizado na sala vazia, dentro da casa do professor Kirke. Esse momento é importante para toda a obra, pois ali começa as aventuras dentro de um mundo desconhecido até então para as quatro crianças. Após esse primeiro contato da personagem com Nárnia, os irmãos que claramente não acreditaram que seria possível existir outros mundos, não confiaram na palavra da irmã mais nova, até que Edmund ao segui-la também vai parar nas terras mágicas

— Graças a Deus! A porta se abriu sozinha.
Esquecendo-se completamente de Lúcia, começou a andar em direção à luz, julgando ser a porta do guarda-roupa. Mas, em vez de dar na sala vazia, ficou espantado ao passar da sombra de umas árvores grossas para uma clareira no meio de um bosque. Sentia sob os pés a neve dura, e havia neve também nos ramos. (Lewis, 2005, p. 114)

A partir disso, ao retornarem para casa, as crianças vão contar aos outros dois irmãos que o país misterioso está lá e que não era apenas invenção de Lucy. No entanto, com a negação de Edmund sobre ter ido à Nárnia, Peter e Susan ainda não acreditam na irmã, mostrando aos leitores que suas capacidades de acreditar no impossível ainda não foram deixadas para trás. Assim, um diálogo marcante no início da narrativa acontece entre os dois irmãos mais velhos e o professor Digory quando ambos contam o que está acontecendo com Lucy:

— Entrem — disse o professor, ao ouvir as pancadas na porta. Ofereceu-lhes cadeiras e disse que estava às ordens. Escutou-os com toda a atenção, dedos cruzados, sem interrompê-los até o fim da história. Ficou calado durante muito tempo. Tossiu para limpar a garganta. E disse a coisa que eles menos podiam esperar:
— E quem disse que a história não é verdadeira? (Lewis, 2005, p.122)

Essa conversa se torna crucial para a história pois, a partir disso, todos os irmãos Pevensie conseguem viajar através do espaço utilizando o guarda-roupa, que antes apenas Lucy e Edmund haviam conseguido. Além disso, o professor incentiva a possibilidade de acreditar em um mundo mágico diferente do mundo real, encorajando-os a manterem-se abertos às novas eventualidades, mantendo a fé e a imaginação para o impossível.

— Depressa! — disse Pedro. — Não temos outro lugar. — E abriu de repente o guarda-roupa. Amontoaram-se os quatro lá dentro, sentando-se ofegantes no escuro. Pedro segurou a porta encostada, mas não a fechou completamente: como todas as pessoas de juízo, sabia muito bem que nunca devemos nos fechar dentro de um guarda-roupa.
[...] — Tem um troço aqui me pinicando nas costas — disse Pedro.
— Não está ficando frio? — perguntou Susana.
— E muito — disse Pedro. — E que umidade! Que diabo de lugar é este? Estou sentado em cima de uma coisa molhada. E está ficando cada vez mais úmido. (Lewis, 2005, p.126)

O capítulo seis, chamado *Na Floresta*, onde ocorre a primeira passagem das crianças todas juntas para o mundo mágico de Nárnia, é o marco inicial de todas as aventuras nas terras de Aslam. Vale a pena citar que quando Edmund foi atrás de Lucy na segunda vez da menina nas terras de Nárnia, ele conheceu a Feiticeira Branca e a mesma jogou seus encantos no filho de Adão, prometendo que a criança seria príncipe, mas apenas se levasse seus irmãos junto na próxima vez que retornasse ao país.

Assim, ao entrarem em Nárnia, as crianças se deparam com o desaparecimento do Sr. Tumnus, amigo que Lucy fez quando conheceu as terras pela primeira vez. Logo quando chegam a casa do fauno, descobrem que ele foi preso por violar as leis da Rainha Jadis, que consiste em prender todos aqueles que não obedecem as ordens de entregar qualquer filho de Adão para ela, já que existe duas profecias que ameaça o reinado da Feiticeira.

Essas profecias dizem que dois Filhos de Adão e duas Filhas de Eva, juntamente com o Criador de Nárnia, Aslam, darão fim no reinado da Feiticeira Branca e ao fim do inverno eterno imposto pela personagem, esse diálogo acontece após as crianças se encontrarem com o Sr. Castor próximo à casa do Sr. Tumnus. Com isso, ao irem se juntar com a Sra. Castor na

janta, seu marido revela sobre a profecia

O mal será bem quando Aslam chegar,
Ao seu rugido, a dor fugirá,
Nos seus dentes, o inverno morrerá,
Na sua juba, a flor há de voltar. (Lewis, 2005, p. 137)

[...] Quando a carne de Adão,
Quando o osso de Adão,
Em Cair Paravel,
No trono sentar
Então há de chegar
Ao fim a aflição. (Lewis, 2005, p. 138)

[...] Lá embaixo, em Cair Paravel, no castelo que dar para o mar, junto da foz do rio, e que devia ser a capital se tudo ocorresse como devia... Lá, em Cair Paravel, há quatro tronos. Uma velhíssima tradição de Nárnia já anunciava que, quando dois Filhos de Adão e duas Filhas de Eva se sentarem nos quatro tronos, então será o fim, não só do reinado da feiticeira, mas da própria feiticeira. (Lewis, 2005, p. 139)

Esse episódio também é importante para o enredo da história e para o rumo que as crianças decidem seguir. A partir disso, Edmund escolhe trair seus irmãos e o próprio Aslam, acreditando na feiticeira e partindo em busca de seu castelo para avisar que os outros já se encontravam todos juntos nas terras mágicas. Desse modo, essa parte da história mostra aos leitores a questão da tentação e da vulnerabilidade humana, do qual o personagem é seduzido com as promessas de poder e privilégios ofertados por Jadis. Enquanto ocorre o desenrolar da narrativa, as outras três crianças vão juntos com os dois castores atrás de Aslam, com o intuito de pedir ajuda para salvar o irmão.

No decorrer dos capítulos, a presença de Jadis se torna mais cruel diante de Edmund, que não havia cumprido o prometido de levar seus irmãos diretamente à ela, fazendo com que a criança se arrependesse das suas escolhas. Por outro lado, Peter, Susan e Lucy encontram-se com Aslam e os outros narnianos na Mesa de Pedra

Aslam estava de pé, cercado por uma multidão de seres que o rodeavam em semicírculos. Havia espíritos que moram nas árvores e espíritos dos bosques e fontes (dríades e náiades, como são chamados em nosso mundo). [...] Quanto ao próprio Aslam, nem as crianças, nem os castores souberam o que fazer ou dizer ao vê-lo. Quem nunca esteve em Nárnia há de achar que uma coisa não pode ser boa e aterrorizante ao mesmo tempo. (Lewis, 2005, p. 139)

A partir disso, a história continua com o resgate de Edmund das mãos da feiticeira, que não fica conformada com o ocorrido, já que lhe foi jurado que todos os traidores pertenceriam à ela

— Falar-lhe da Magia Profunda?! Eu?! — disse a feiticeira, numa voz ainda mais aguda. — Falar-lhe do que está escrito nessa Mesa de Pedra aí ao lado? Falar-lhe do

que está escrito em letras do tamanho de uma espada, cravadas nas pedras de fogo da Montanha Secreta? Falar-lhe do que está gravado no cetro do Imperador de Além-Mar? Se alguém conhece tão bem quanto eu o poder mágico a que o Imperador sujeitou Nárnia desde o princípio dos tempos, esse alguém é você. Sabe que todo traidor, pela lei, é presa minha, e que tenho direito de matá-lo! (Lewis, 2005, p. 167)

Como resultado do diálogo entre Aslam e Jadis, o Leão sugere a alternativa de trocar de lugar com o rapaz, assumindo a culpa para poupar a vida de Edmund, submetendo-se à antiga magia de Nárnia e permitindo que a feiticeira exerça os direitos, por lei, sobre ele. Esse momento torna a história cada vez mais marcante, pois se aproxima mais uma vez com a história do nosso mundo, quando Jesus Cristo é sacrificado para redimir a humanidade. Além disso, outro ponto importante que ocorre após o sacrifício de Aslam na Mesa de Pedra, é a ressurreição

— Explico: a feiticeira pode conhecer a Magia Profunda, mas não sabe que há outra magia ainda mais profunda. O que ela sabe não vai além da aurora do tempo. Mas, se tivesse sido capaz de ver um pouco mais longe, de penetrar na escuridão e no silêncio que reinam antes da aurora do tempo, teria aprendido outro sortilégio. Saber que, se uma vítima voluntária, inocente de traição, fosse executada no lugar de um traidor, a mesa estalaria e a própria morte começaria a andar para trás... (Lewis, 2005, p. 174)

Enquanto isso, os dois irmãos Pevensie lutavam por Nárnia com o exército de Aslam, que era pouco comparado ao de Jadis, de acordo com o narrado “O exército de Pedro — de costas para ela — parecia uma brincadeira. E havia estátuas espalhadas por todo o campo de luta: a feiticeira certamente usara sua varinha.” (Lewis, 2005, p. 181). No entanto, com a chegada de reforços e a volta de Aslam, é marcado o fim do reinado da Feiticeira Branca, trazendo a vitória para os verdadeiros reis e rainhas.

Por fim, ao alcançarem a libertação de Nárnia, as quatro crianças reinaram até a vida adulta, e lembravam-se de sua antiga vida apenas “como quem se lembra de um sonho.” (Lewis, 2005, p. 184). No entanto, a aventura não havia terminado, marcando a última passagem entre mundos presentes em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, quando os irmãos Pevensie partiram para a caçada a um veado branco nos bosques do ocidente, e se depararam com o lampião e decidindo seguir novamente a irmã mais nova que se recordava de sua antiga vida

Assim, reis e rainhas entraram no bosque, e ainda não tinham dado meia dúzia de passos quando notaram que o objeto visto era um lampião. E pouco mais tinham andado quando perceberam que não seguiam entre ramagens, mas entre casacos de peles. E daí a um pouquinho saltavam todos da porta do guarda-roupa para a sala

vazia. Já não eram reis e rainhas em traje de montaria, mas simplesmente Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia, nas suas roupas antigas. E era o dia e a hora em que todos tinham entrado no guarda roupa para se esconderem. (Lewis, 2005, p. 186)

Assim, a transição entre mundos no segundo livro de *As Crônicas de Nárnia* é marcada por um jogo em que os personagens são elementos importantes para o desenvolvimento e enredo do livro, já que antes mesmo de entrar no país de Nárnia, existia uma profecia em que os denominavam como reis e rainhas, para salvar os narnianos da Feiticeira Branca. No entanto, no mundo dos humanos, eles eram apenas crianças comuns que estavam inseridas num contexto de guerra e que foram mandadas para longe de casa, com o intuito de mantê-los à salvo.

No mundo real, o contexto vivido pelos quatro irmãos Pevensie reflete no cenário caótico da Segunda Guerra, como descrito logo no início da obra

Esta história 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, em pleno campo, a quinze quilômetros de distância da estrada de ferro e a mais três quilômetros da agência de correio mais próxima (Lewis, 2005, p. 103)

Além disso, esse acontecimento destaca o papel central dos personagens no mundo mágico de Nárnia, já que eles não são apenas crianças que foram retiradas da cidade, e sim heróis que vão ajudar a libertar os narnianos do mal que se instalou nas terras ainda quando fora criada por Aslam. Com isso, esse jogo entre os dois mundos fica evidente quando na própria narrativa, o autor destaca que os dois irmãos Peter e Edmund estão na guerra para salvar o país.

Ao saírem do vale, viu logo do que se tratava. Pedro, Edmundo e todo o resto do exército de Aslam lutavam desesperadamente contra uma imundície de gente, seres hediondos, como os da véspera. À luz do dia, eram ainda mais estranhos, mais malignos e monstruosos. E pareciam mais numerosos. (Lewis, 2005, p. 180)

Essa dualidade entre os dois mundos diferentes, permite que os leitores possam explorar um novo universo semelhante ao nosso, mas que estão recheados de elementos mágicos e fantásticos que aparecem em livros de literatura infantojuvenil. Assim, Nárnia oferece essa experiência de um novo cenário para o mesmo contexto, o qual a natureza tem vida, os animais podem falar e a existência de criaturas mitológicas em um reino marcado por magia.

O desfecho de *O Sobrinho do Mago* e *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* mostram aos leitores como os elementos que contribuíram para o desenvolvimento da história estão marcados na literatura infantojuvenil. A passagem entre mundos simboliza a conexão entre o mundo real e o mundo mágico, permitindo tanto os personagens como os leitores a explorarem e compreenderem as diferentes realidades. O principal ponto de partida na narrativa de Lewis é a presença do bosque nas duas situações de passagem entre mundos, ora realizadas por anéis mágicos, ora realizadas por um guarda-roupa.

2 A Memória da passagem

Quando se trata de passagem entre mundos, percebe-se a partir de diferentes obras que se torna bastante recorrente na literatura infantojuvenil, como foi mostrado anteriormente em *As Crônicas de Nárnia*. Nesse sentido, essas narrativas utilizam a passagem para universos alternativos de diferentes formas, que proporcionam experiências diferentes aos leitores. Desse modo, será analisado como é o mundo dentro dessas narrativas e a passagem entre mundos nas obras literárias *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, *Ana Z, aonde vai você?*, *Peter Pan*, *Alice no País das Maravilhas*, e *O Mágico de Oz*.

Assim, a passagem entre dois mundos no primeiro livro da Saga “Harry Potter”, a autora J.K Rowling apresenta aos leitores o universo bruxo de uma forma cativante, da qual o público descobre um mundo totalmente novo junto com os personagens. Com isso, no livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (1997) o primeiro contato com a passagem para o mundo bruxo é narrado quando Harry vai com Hagrid até o Beco Diagonal.

Ele bateu na parede três vezes com a ponta do guarda-chuva. E o tijolo que tocou estremeceu, torceu-se. No meio apareceu um buraco, que se foi alargando cada vez mais. Um segundo depois se viram diante de um arco bastante grande até para Hagrid, um arco que abria para uma rua de pedras irregulares, serpeava e desaparecia de vista. — Bem-vindo — disse Hagrid — ao Beco Diagonal. (Rowling, 1997, p. 63)

Em outro momento da narrativa, temos a passagem marcada através da Plataforma 9³/₄, localizada na Estação de King’s Cross, se localiza o trem que vai em direção à Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts

O que parecia o menino mais velho marchou em direção às plataformas nove e dez.

Harry observou-o, tomando o cuidado de não piscar para não perder nada, mas assim que o menino chegou à linha divisória entre as duas plataformas, um grande grupo de turistas invadiu a plataforma à frente dele e quando uma mochila acabou de passar, o menino havia desaparecido. (Rowling, 1997, p. 82)

Em todo o enredo da história de Harry Potter, percebe-se que há a presença dos elementos que fazem parte da literatura infantojuvenil, como a passagem para um mundo totalmente desconhecido para os “trouxas” e os personagens místicos, tal como duendes, centauros, trasgo, etc. Nesse sentido, Hogwarts, um antigo castelo, é cenário para as aventuras de Harry, Rony e Hermione, contando com torres, lagos, um grande salão principal e florestas. Logo ao final do capítulo 6, denominado *O Embarque na Plataforma Nove e Meia*, a escritora apresenta aos leitores o castelo:

Todos estavam silenciosos, os olhos fixos no grande castelo no alto. A construção se agigantava à medida que se aproximavam do penhasco em que estava situado.[...] (Rowling, 1997, p. 100)
[...] Harry jamais imaginara um lugar tão diferente e esplêndido era iluminado por milhares de velas que flutuavam no ar sobre quatro mesas compridas, onde os demais estudantes já se encontravam sentados. As mesas estavam postas com pratos e taças douradas.[...] (Rowling, 1997, p. 103)

Além disso, a existência de livros que marcam a exploração dessa temática, da qual introduz um personagem principal na descoberta de um novo lugar, está presente também no livro *O Mágico de Oz* (1900), escrito por L. Frank Baum. Assim, percebe-se mais um modelo de como funciona a literatura infantojuvenil, com a passagem da personagem Dorothy que é marcada por um ciclone que transporta sua casa para a terra de Oz, onde a menina vive diversas aventuras e se depara com um lugar descrito como

O ciclone tinha depositado a casa com grande delicadeza – na medida em que um ciclone pode ser delicado – no meio de um campo de uma beleza extraordinária. Havia lindos trechos de relvado verde à toda volta, com árvores imponentes carregadas de frutos coloridos e saborosos. Tufos de flores cresciam de todo lado, e aves de plumagem rara e brilhante cantavam e agitavam as asas nos ramos de árvores e arbustos. Um pouco mais adiante ficava um riacho, que corria e cintilava entre margens verdes, murmurando com uma voz que soava muito grata para uma menina que tinha vivido tanto tempo nas pradarias secas e cinzentas. (Baum, 1900, p. 13)

Após a realização da viagem entre as terras de Oz e o Kansas, além da descrição da nova terra em que Dorothy chegou, ela se encontra com dois Munchkins (personagens

habitantes da região leste) e uma boa Bruxa do Norte, os quais revelam à garotinha sobre o feito que ela teve ao chegar nas terras do Leste, derrotando a Bruxa Má e recebendo o título de Feiticeira. O livro de Baum, não é diferente dos citados anteriormente, pois traz ao público os elementos de uma narrativa de literatura infantojuvenil, do qual existem personagens diferentes do habitual no mundo real, despertando interesse pela história proposta. Esse jogo entre os dois mundos é marcado pelo contraste entre o real e o fictício, trazendo aos leitores personagens que aparecem diante da narrativa quando Dorothy vai em busca de Oz para voltar ao Kansas, por ele ser um mágico poderoso. Assim, eles partem em busca do mágico com o intuito de conseguir o que queriam. Esse jogo acontece a partir das possibilidades que o mágico de Oz pode oferecer aos outros personagens, dando ênfase a magia e ao “impossível” numa perspectiva real, mas que dentro da literatura se torna possível.

Em *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll, a passagem da personagem Alice para o mundo imaginário do autor é marcada pela queda na toca do coelho, quando a garota se encontra em um campo com sua irmã mais velha, entediada por não ter nada para fazer, apenas ver sua irmã lendo um livro que não havia figuras e nem diálogos.

Alice estava começando a ficar muito cansada de estar sentada ao lado de sua irmã e não ter nada para fazer: uma vez ou duas ela dava uma olhadinha no livro que a irmã lia, mas não havia figuras ou diálogos nele e “para que serve um livro”, pensou Alice, “sem figuras nem diálogos?” (Carroll, 1865, p. 5)

Na descrição do primeiro capítulo chamado *Para Baixo na Toca do Coelho*, a personagem avista um coelho carregando um relógio de bolso e resolve segui-lo, marcando o início de sua aventura.

Alice levantou-se num átimo, pois lhe passou pela cabeça que nunca tinha visto um coelho com bolso no colete, nem com um relógio para tirar do bolso, e, ardendo de curiosidade, correu pelo campo atrás dele, chegando bem a tempo de vê-lo sumir numa grande toca embaixo da cerca viva. No momento seguinte, lá entrou Alice atrás do coelho, sem sequer pensar como é que iria sair da toca de novo. (Carroll, 1865, p. 11)

O universo criado por Carroll apresenta aos leitores um mundo completamente novo, onde Alice, não está habituada, encontrando constantemente aventuras com novos personagens de características únicas descritas em seu mundo fictício. Sendo assim, o País das

Maravilhas é um lugar em que a garotinha precisa se adaptar para explorá-lo, como aumentar e diminuir de tamanho, conversar com animais falantes e até mesmo jogar críquete com a Rainha de Copas. Com isso, as situações vividas pela menina mostram aos leitores o cenário das terras do Coelho Branco, variando os diálogos e os locais por onde ela passa, desde passar pela porta minúscula ao chegar no cenário da história, até tomar chá com o Chapeleiro Maluco. Esse mundo das Maravilhas coloca questões como a perda da identidade, destacando como ocorre constantemente sobre a própria identidade da personagem principal, da qual Alice não sabe responder com clareza sobre quem ela é. Além disso, destaca-se também sobre o jogo não ter regras, mudando de formas imprevisíveis as situações descritas, diferentes das situações reais. A linguagem também é um elemento presente na obra de Carroll, pois é marcado por diálogos repletos de trocadilhos, como exemplo na conversa do Chapeleiro Maluco e da Lebre de Março.

A transição entre o mundo real e o imaginário também está presente na obra *Peter Pan* (1904) de J. M. Barrie, a qual o autor idealizou a passagem entre mundos onde as crianças são levadas à Terra do Nunca, um lugar onde Wendy, John e Michael Darling, ao saírem de Londres, podem permanecer crianças junto com Peter e os meninos perdidos. Assim como Alice ao atravessar o espelho, os personagens de *Peter Pan* voam com o auxílio de pó mágico e cruzam o céu, sobrevoando entre as estrelas. A aventura começa no quarto dos irmãos que saem pela janela e seguem Peter até uma terra cheia de aventuras “SEGUNDA À DIREITA, e direto até amanhã de manhã. Peter havia dito a Wendy que esse era o endereço da Terra do Nunca”. (Barrie, 1904)

Desse modo, a chegada das crianças na Terra do Nunca acontece após Peter dizer para os novos amigos que a entrada para o local em que ele vivia estava localizada próximo às flechas douradas que apontavam mostrando a ilha mágica, que as crianças “reconheceram no mesmo segundo” (Barrie, p. 47). Assim, em um diálogo sobre o lugar em que estavam, começaram a descrever a Terra do Nunca com as paisagens que eles se lembravam

- João, olhe lá a lagoa!
- Wendy, olhe as tartarugas enterrando os ovos na areia!
- Olhe, João, estou vendo seu flamingo de perna quebrada!
- Olhe, Miguel, a sua caverna ali!
- João, o que é aquilo no meio do mato?
- É uma loba com os filhotes. Wendy, acho que aquele é o seu lobinho!
- João, aquele é o meu barco, de paredes amassadas!– Não é, não. A gente queimou o seu barco.
- É ele, sim. Olhe, João, a fumaça vindo da aldeia dos peles-vermelhas.

- Onde? Mostre para mim e, pelo desenho da fumaça, eu lhe digo se eles estão em pé de guerra.
- Ali, logo depois do Rio Misterioso
- Estou vendo. É, eles estão mesmo em pé de guerra. (Barrie, 1904, p. 47)

Esse trecho mostra aos leitores como a memória da imaginação dos irmãos Darling está presente na obra, sugerindo que a Terra do Nunca é uma construção das crianças. A partir disso, identifica-se que o mundo de fora está dentro do mundo fictício, do qual os elementos familiares para as crianças permanecem como eles conheciam, como o barco de João, a qual as crianças falam que haviam queimado.

A leitura das obras clássicas de literatura infantojuvenil mostram que o elemento mais comum entre as citadas é a transição dos personagens para outros mundos, do qual eles passam por aventuras e desafios ao desbravar o desconhecido. No livro *Ana Z. Aonde Vai Você?* (1993) de Marina Colasanti, a autora explora essa passagem para um mundo desconhecido por Ana, a partir do momento em que a personagem deixa seu colar de contas brancas cair dentro de um poço e resolve descer para procurá-lo

Com os dois pés no chão e as mãos ainda nos degraus, para poder fugir depressa se for preciso, Ana tenta ver alguma coisa ao redor. Está tudo tão preto que a princípio não consegue enxergar nem mesmo seus pés. Porém, aos poucos, os olhos se acostumam. E, como se a lua lá no alto tivesse saído de trás de alguma nuvem, Ana começa a entrever a presença de uma pessoa sentada. (Colasanti, 1993, p. 9)

Assim, ao entrar no poço, a menina encontra uma senhora que tricotava um fio de água para seus peixes, revelando em um diálogo entre as duas que não havia visto sua última conta branca e que poderia ter sido um de seus peixes que teria engolido por achar bonito. Com isso, a personagem mais velha acaba instigando Ana, que queria recuperar seu objeto, a desbravar esse novo ambiente descrito como:

É diferente aqui. As paredes, em certos trechos, parecem talhadas nas rochas, são ásperas, empoeiradas. O chão é cheio de pedras, de buracos, completamente irregular. É preciso cuidado para andar. E, por todo lado, estacas de madeira escorando o teto e as paredes obrigam Ana a se abaixar, se esgueirar. (Colasanti, 1993, p. 12)

À medida em que todos os personagens citados atravessam para um novo mundo, os leitores também são convidados a participar das aventuras, descobrindo como essa passagem

auxilia para a compreensão da leitura e da literatura. Sendo assim, essas experiências colocam o público para refletir sobre as experiências e vivências dos personagens nas terras mágicas, trazendo para o mundo real a oportunidade de viver a literatura.

3 A literatura e os dois mundos

A passagem entre mundos presente em livros de literatura infantojuvenil desempenha um papel fundamental para a formação de leitores. Esse recurso narrativo faz com que o público possa imaginar e explorar cenários únicos que representam o mundo desconhecido do qual eles estão lendo. Nesse sentido, Araújo e Sicsú (2023) falam que “os livros infantojuvenis nos ajudam a criar fantasias e ter novas experiências literárias. Quando ocorre o ato de ler se cria um universo novo. Conseguimos imaginar o cenário, as falas, o olhar das personagens. E tudo feito através do nosso imaginário.” (p. 7)

Além disso, a simplicidade dos textos contém camadas significativas para estimular a reflexão e o desenvolvimento críticos dos leitores, como o uso da linguagem, a camada moral, simbólica, etc. Logo, a abordagem das histórias sempre contém uma importante lição em seu enredo.

Essa reflexão sobre a realidade em que vivemos, mesmo nas histórias de mundos fantásticos, levam os leitores a refletir sobre questões reais que podem ser resolvidas e enfrentadas de maneiras conscientes

[...] os contos de fadas exercem um fascínio natural sobre as crianças, estimulando suas capacidades de resolução de problemas, de enfrentamento da realidade, de sentir medo, empatia, amor, piedade, de ter senso de justiça, igualdade, fraternidade, de desenvolver a sua humanidade. São fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois são repletos de significados para a formação do sujeito. Em sua síntese, os contos de fadas transmitem às crianças, de forma múltipla a ideia de como, por exemplo, uma luta contra as dificuldades na vida é inevitável, é parte intrínseca da existência humana, indicando que se uma pessoa não se intimida frente a essas dificuldades, mas se comporta de modo firme com as pressões inesperadas e muitas vezes injustas, ela dominará todos os obstáculos e, ao fim, emergirá vitoriosa. (Freitas, 2020, p. 101)

No texto *Literatura ou narrativa? Representações (materiais) da narrativa*, João Cezar de Castro Rocha aborda o posicionamento de Nelson Goodman em relação a como as narrativas são essenciais para a criação de mundos fictícios, que somente a literatura pode proporcionar. Assim, tal concepção mencionada pelo autor, destaca o nível construtivo

apresentado por Goodman, que consiste em edificar “nossos mundos mediante operações específicas” (p. 53).

As operações, segundo a abordagem do filósofo, que são realizadas mediante a literatura, definem que a compreensão da construção de mundos são organizados mentalmente diante da visão das pessoas em relação ao mundo. Assim, Rocha (2008) menciona que as operações executadas para essa construção, passam por elementos como

Avaliação (weighting) permite diferenciar os elementos relevantes daqueles que foram postos à margem no processo anterior. Ordenação dá forma aos elementos previamente selecionados. Apagamento e acréscimo (deletion and supplementation) realizam o delicado jogo da memória entre esquecimento e lembrança. Por fim, deformação torna possível o ajuste do processo de construção de mundo aos mundos particulares efetivamente concretizados (Rocha, 2008, p. 53)

Essa perspectiva em relação aos elementos da construção de mundos, ressalta a importância do ato narrativo para a literatura, sobretudo quando é apresentado componentes que permitem o leitor a usar sua imaginação para explorar o universo descrito. Nesse sentido, Rocha (2008) destaca que “A elaboração de narrativas, portanto, supõe uma série de operações que constituem mundos; mundos que somente passam a existir em virtude do próprio processo narrativo.” (p. 53)

Em relação à criação de dois mundos nas obras de literatura infantojuvenil, a narrativa literária se encarrega de explorar a relação entre o real e o imaginário, oferecendo aos leitores uma passagem entre mundos que possibilita a compreensão dessas perspectivas diferentes que são abordadas nas histórias de literatura. Essa transição realizada pelos jovens, permite a reflexão sobre a própria realidade por meio das aventuras propostas por autores de livros infantojuvenis. Nesse sentido, um modo de compreender os dois mundos que aparece em *As Crônicas de Nárnia* e nos livros da seção anterior é através da teoria da ficção proposta por Wolfgang Iser no texto *O que é Antropologia Literária?* que compõe parte do livro *Teoria da Ficção Indagações à Obra de Wolfgang Iser*, organizado por João Cezar de Castro Rocha.

Para começar, o autor propõe que ficção não é algo falso ou mentiroso, mas sim “algo feito”, ‘algo moldado’. (Iser, 1999, p. 152). Isto é, a ficção como uma construção. O autor apresenta a ficção explicativa, utilizada por disciplinas como a antropologia, história, ciências, etc. Essa ficção estuda as relações humanas e seus contextos e eventos históricos, da qual

permite que as pessoas compreendam as questões sociais e culturais. Portanto, para o autor “as ficções explicativas operam em *loops* recorrentes que explicam tanto o desenvolvimento da cultura como uma exteriorização dos seres humanos quanto a modelagem dos mesmos como artefatos culturais.” (p. 169), ou seja, a ficção explicativa desempenha um papel fundamental que ajuda a explicar o mundo e a cultura. Além disso, Iser também destaca a ficção exploratória que busca investigar e explorar o que as ficções explicativas trazem, dando espaço para o surgimento da literatura que aborda essas temáticas, explorando-as.

A literatura, a partir da perspectiva do autor, é uma imagem da condição humana, da qual reflete as complexidades da vida e a busca por significados e meios de comunicação com o mundo ao redor. Para isso, as ficções de caráter exploratório e explicativo atuam como papéis importantes para as narrativas literárias, pois permitem o entendimento das obras diante da realidade.

As ficções exploratórias buscam explorar as possibilidades da compreensão do mundo, ou seja, torna-se uma ferramenta essencial para entender a condição humana. A partir disso, “A ficcionalidade na literatura funciona basicamente como meio de exploração. Essa distinção entre diferentes tipos de ficção indica não apenas os diversos usos que se podem fazer dela, mas também as exigências específicas que deve atender.” (Iser, 1999, p. 167). Ao considerar que a ficcionalidade refere-se à capacidade de criar novas realidades na literatura (como forma de expressão escrita), o seu papel é fundamental para a compreensão do real, da qual a ficção exploratória se encarrega.

Portanto, para a literatura infantojuvenil, a ficção exploratória oferece a ferramenta que desafia a percepção da realidade dos leitores, da qual estimula a capacidade de refletir sobre o mundo ao explorar as ficções explicativas nas quais o leitor está imerso. Neste sentido, a presença de dois mundos em *As Crônicas de Nárnia* parece uma encenação desses dois modos de ficção. E a passagem, do mundo das explicações para o mundo da exploração dessas explicações, é a passagem que o leitor faz quando entra em um desses livros que está sendo apresentado. Ademais, o autor aborda sobre o exploratório como uma construção de “como se”, para a criação de um mundo repleto de possibilidades que buscam investigar as condições da realidade. Assim, a possibilidade presente nessas construções, permite que os autores possam criar mundos com realidades que desafiam o entendimento do real. Para as obras literárias, o “como se” estimula a imaginação dos leitores, convidando-os a entrar em um universo totalmente paralelo a sua própria realidade, como acontece nas obras de literatura

infantojuvenil citadas nas outras seções. Esse caráter exploratório fornece um espaço para entender como esse tipo de literatura pode estimular os jovens leitores a usar sua imaginação ao interagir com o texto lido.

Recordando, Iser, ao debater sobre os tipos de ficção, ressalta que as ficções explicativas “se destinam a dar conta do caos de dados que um indivíduo tem diante de si.” (Iser, 1999, p. 169). Esse tipo de ficção surge com o propósito de dar sentido às desordens do mundo em que as pessoas estão inseridas. A partir disso, Wolfgang Iser sugere que “as ficções explicativas são integradoras; já as literárias, dissipadoras precisamente por constituírem instrumentos de exploração” (p. 168).

No entanto, quando se trata de livros infantojuvenis, pode-se fazer uma relação entre as obras que combinam ambos os conceitos em suas narrativas, da qual se completam para criar histórias repletas de aventuras e significados, fornecendo sentido e uma ordem para o mundo citado. Assim, ao integrar esses conceitos de ficção exploratória e explicativa, o leitor é concebido com elementos da narrativa que podem conter a compreensão do mundo e as questões morais que oferecem espaço para a imaginação das pessoas. Desse modo, essas duas abordagens juntas tornam o processo da leitura incentivadora, pois cria-se uma nova realidade a partir do real, possibilitando o público a explorar o jogo entre os dois mundos.

Quando se pensa na própria literatura, entende-se que, de acordo com Wolfgang Iser, a ficcionalidade atua como instrumento de exploração e busca fazer uma distinção entre esses diferentes tipos de ficção, além de atender às exigências específicas de cada obra. Nesse sentido, o autor faz menção ao desempenho do papel da literatura que utiliza a ficção para explorar os diferentes aspectos da experiência humana, tanto em um cenário real quanto imaginário. Além disso, ele também indica que há diversas maneiras de empregar a ficcionalidade, conforme as necessidades de cada autor.

A literatura infantojuvenil, ao explorar a passagem entre dois mundos diferentes, permite que os personagens e os próprios leitores possam entrar em um lugar totalmente novo. Esse jogo entre o real e o imaginário, citado por Iser (1999), permite a interação entre o texto e o leitor, muitas vezes trazendo situações cotidianas para o mundo fictício, transformando-os em novas vivências e colocando os próprios personagens como protagonistas.

Na concepção do autor, há uma diferença entre os tipos de jogos presentes na

literatura, da qual o jogo livre se caracteriza pela liberdade interpretativa dos leitores sobre o enredo da história e o jogo instrumental que orienta a relação entre o leitor e o texto. Nesse sentido, em livros de literatura infantojuvenil, o jogo livre ganha mais visibilidade, visto que eles oferecem leituras variadas para a interpretação do público, explorando como esses universos dialogam com a realidade. Entretanto, o jogo instrumental proporciona orientação que pode conduzir o leitor a compreender as mensagens morais ao relacionar a obra fictícia à realidade.

Com isso, para o autor “o texto encena a transformação do mundo que foi trazido para a esfera textual, permitindo que esse processo se prontifique como uma sequência de fases.” (Iser, 1999, p. 115), assim permite que o texto possa adaptar as vivências reais, simulando-as na literatura e trazendo essa realidade de forma mais dinâmica e ficcional para os leitores. Na obra *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, Lewis ao abordar sobre o contexto da Segunda Guerra Mundial, que aconteceu entre os anos 1939 a 1945, publicou seu primeiro livro de *As Crônicas de Nárnia* em 1950, enfatizando em sua narrativa algo que aconteceu no mundo e foi adaptado de uma forma mais dinâmica, colocando os quatro irmãos Pevensie que, ao fugir da sua cidade natal por conta do conflito, foram protagonistas de outra guerra que acontecia dentro de Nárnia.

Esse jogo presente nas narrativas literárias, permite que a realidade seja desconstruída e reconstruída, a partir de uma nova perspectiva em relação aos eventos do mundo. Como citado anteriormente, em relação ao mundo de Nárnia, C. S. Lewis proporcionou aos leitores uma alternativa de lidar com os fatos históricos do mundo real, desconstruindo o que já era conhecido e inserindo em um mundo fictício, com elementos imaginários para lidar com essa mudança. Assim, dentro da literatura percebe-se que há uma alternativa de resolução diferente para os eventos apresentados, tornando-os mais atrativos para o público. A literatura consegue se encarregar da transformação, construindo alternativas diversificadas para as questões complexas do dia-a-dia.

Essa questão influencia diretamente na formação de leitores, pois, ao proporcionar uma reconstrução ou desconstrução de algo conhecido e apresentando uma alternativa para lidar com essas questões, a literatura consegue se encarregar de dar um lugar para o jovem. Nesse sentido, o espaço criado por textos literários, incentiva os jovens leitores a refletir sobre as temáticas reais da vida de uma forma mais simples.

No livro *Os Jovens e a Leitura*, Michele Petit aborda a questão de como os jovens se

relacionam com a leitura, sobretudo quando se trata dos contextos sociais em que vivem, dando a eles um espaço de liberdade em que podem explorar um mundo diferente do qual eles estão inseridos. Assim, para a autora “Os livros se oferecem a eles, e mais ainda a elas, quando tudo parece estar fechado: suas feridas e suas esperanças secretas, outros souberam dizê-las, com palavras que os libertam, que revelam algo que eles, ou elas, ainda não sabiam que eram” (Petit, 2009, p. 63)

Nesse sentido, Petit destaca que a leitura, ao oferecer esse espaço para os jovens, permite que eles possam refletir sobre a própria realidade. Como para Iser (1999), ao relacionar o jogo entre o mundo real e o imaginário, Petit traz a relação entre as vivências dos jovens e a leitura.

Ler é portanto a oportunidade de encontrar um tempo para si mesmo, de forma clandestina ou discreta, tempo de imaginar outras possibilidades e reforçar o espírito crítico. De obter uma certa distância, um certo "jogo" em relação aos modos de pensar e viver de seus próximos. (Petit, 2009, p. 64)

Portanto, a literatura infantojuvenil apresenta um novo mundo cheio de possibilidades e desafios, oferecendo aos leitores a capacidade da imaginação. Vale ressaltar que sua função não se resume apenas em explorar o mundo real, mas abordá-lo de forma dinâmica, da qual é oferecido interpretações sobre a realidade, e através do fictício, também incentiva os leitores a explorar as diferentes formas de entender o mundo.

As obras infantojuvenis são base para aproximar novos leitores para o mundo da literatura, visto que essas narrativas são cheias de recursos que tornam as histórias mais interessantes para o público. As autoras Karina Scardua Pereira e Jacimara Ribeiro Merizio Cardozo abordaram em seu artigo *RPG E A LEITURA INTERATIVA: uma adaptação didática da crônica O Sobrinho do Mago para o Ensino Médio* que “A criação de um universo paralelo e a utilização de figuras de linguagens como a personificação fazem parte desse cenário.” (p. 313). Logo, os recursos narrativos oferecidos aos leitores, são referentes à uma realidade ficcional, da qual o mundo, as regras, os personagens e os acontecimentos são imaginados com base na vida real e que fornece uma facilidade maior para que os jovens possam criar gosto pela literatura.

Assim, as autoras destacam também que “As representações vívidas no mundo alternativo fazem com que o leitor se enxergue diante desse universo.” (p. 317). Nesse

sentido, torna-se essencial que essas representações presentes na literatura infantojuvenil possam aumentar a conexão do leitor com o livro, permitindo que essa construção de outro mundo se torne um grande aliado para a formação de novos leitores.

A aula *A literatura infanto-juvenil e a formação do leitor crítico*, de Geralda de Oliveira Santos Lima, sugere que a literatura tem um papel transformador na vida do leitor e que a formação desse universo fictício, além de apresentar a realidade de uma forma mais dinâmica, ensinam valiosas lições para o público. Ademais, vale a pena ressaltar que a leitura das obras literárias são “fundamentais para o crescimento intelectual. É possível conhecer novas palavras, outras culturas e, principalmente, adquirir o hábito de ler, pois são leituras leves que ajudam a entender os pensamentos e ideias dos autores.” (Araújo e Sicsú, 2023). Portanto, quando se pensa em livros de literatura infantojuvenil, é importante compreender a relação do leitor com o livro, pois essa interação acontece além da leitura das obras, ela envolve o jogo entre o real e o imaginário, permitindo que o leitor possa explorar uma nova realidade diferente da que ele conhece. Assim, esse processo de entrar e sair desses mundos, assim como os irmãos Pevensie, Alice, Ana Z., os irmãos Darling, Harry Potter e Dorothy, ajudam o leitor a experimentar os desafios junto com os personagens.

A literatura é fundamental para a formação das pessoas, pois apresenta uma imagem que reflete a condição humana da realidade, atribuindo possibilidades para entender as complexidades reais da vida. Nesse sentido, esse papel da imaginação e da própria literatura como ferramenta que conectam e relacionam o passado, presente e futuro é evidenciado por Sant’Ana (2008) “A imaginação é a memória do futuro e, nesse sentido, a literatura reflete o passado e ilumina o futuro.” (p. 06). Portanto, a própria leitura de textos literários passam a ser um valioso instrumento para que os jovens possam compreender o mundo. Além disso, as histórias de literatura infantojuvenil, além de dar espaço aos personagens para viver suas aventuras, oferecem aos leitores possibilidade e um lugar de autodescoberta a partir de sua própria experiência.

Considerações finais

A análise referente a passagem entre mundos nas obras de literatura infantojuvenil contribui para a formação de leitores, pois, ao analisar a partir das perspectivas de teóricos e pesquisadores da área, percebe-se que essas narrativas estimulam a imaginação e reflexão sobre como funciona o jogo entre o mundo real e fictício. Sobretudo, é importante ressaltar

que essas obras proporcionam aos leitores a experiência de compreender o mundo sob outra visão e perspectiva.

Essa pesquisa além de oferecer subsídios que ajudam os professores e leitores a compreender a dinâmica da funcionalidade presente nas obras fictícias, também aborda o potencial presente nos textos para a formação de novos leitores. Assim, a pesquisa torna-se importante para entender o dinamismo em relação aos elementos que compõem o enredo das histórias, ao considerar a estrutura e o efeito que elas podem exercer no processo da construção da mediação da leitura.

Ademais, ao analisar teoricamente como funciona a ficcionalidade presente na literatura, entende-se que a escolha de obras infantojuvenis é estratégica na formação de hábitos pela leitura entre as crianças e jovens, pois oferecem um espaço para esse público e um novo ponto de vista em relação ao entendimento do mundo, da qual esse jogo entre o leitor e o texto está presente.

Nesse sentido, ao explorar esse universo proporcionado pela literatura, a leitura torna-se uma atividade prazerosa para crianças e jovens, pois aborda temáticas que são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades críticas e essenciais para compreender a realidade no mundo real. No referencial teórico, através do estudo sobre a passagem, destaca-se o jogo entre o real e o imaginário, possibilitando que os leitores possam transitar entre os dois mundos. Além disso, o foco na formação de leitores também é predominante, visto que a leitura tem um grande papel na vida das pessoas e além de auxiliar no imaginário, também ajuda a desenvolver habilidades que implicam na vida social de cada um.

Portanto, a leitura de livros infantojuvenis ganha destaque para a formação dos leitores no desenvolvimento da compreensão da leitura, como uma habilidade fundamental para todos, pois além de retratar uma nova experiência com um mundo diferente, é inserido novas formas de interpretar e entender o mundo real. Com isso, a passagem entre mundos representa uma passagem entre as próprias pessoas para compreender a si mesmos e o contexto que estão inseridas, aventurando-se em histórias fictícias que abordam temas importantes para a realidade.

Referências

ARAÚJO, Ana Carla Araújo de; SICSÚ, Delma Pacheco. A Importância da Literatura Infantojuvenil Como Ferramenta Para a Promoção do leitor/escritor. Amazonas, UFAM, 2023.

BARRIE, J.M. Peter Pan. Tradução: Julia Romeu. Editora Zahar, 2012.

BAUM, Lyman Frank. O maravilhoso Mágico de Oz. São Paulo: Martin Claret, 2009.

BÍBLIA. Português. Bíblia sagrada. Tradução de Padre Antônio Pereira de Figueredo. Rio de Janeiro: Encyclopaedia Britannica, 1980. Edição Ecumênica.

CARROLL, Lewis. Alice no País das Maravilhas. Ed. comentada e ilustrada. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

COLASANTI, Marina. Ana Z. aonde vai você?. São Paulo: Ática, 2007.

ISER, Wolfgang. O que é antropologia literária? In. CASTRO ROCHA, João Cezar (Org.). *Teoria da Ficção: Indagações à obra de Wolfgang Iser*. Rio de Janeiro: Editora da UERJ, 1999.

LEWIS, C. S. *O sobrinho do mago*. Tradução: Paulo Mendes Campos; Silêda Steuernagel. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

LEWIS, C. S. *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*. Tradução: Paulo Mendes Campos; Silêda Steuernagel. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

LIMA, Geralda de O. S. A Literatura Infanto-juvenil e a Formação do Leitor Crítico. *Fundamentos Para o Ensino da Leitura e da Escrita*. São Cristóvão: UFS, CESAD, 2011.

PEREIRA, Karina S. MERIZIO, Jacimara R. RPG E A LEITURA INTERATIVA: uma adaptação didática da crônica O Sobrinho do Mago para o Ensino Médio. In: *Letras em Con(texto) Leitura, Ensino e Produção de Texto*. GOMES, Antonio Carlos et al.(Org.). Vitória. Edifes, 2022.

PETIT, Michele. Os Jovens e a Leitura Uma Nova Perspectiva. Tradução: Celina Olga de Souza. Editora 34 LTDA, 2009.

ROWLING, J. K. Harry Potter e a pedra filosofal. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000.

ROCHA, João Cezar de C. Literatura ou Narrativa? Representações (materiais) da Narrativa. In: ROCHA, João Cezar de C. *Literatura e Cultura*. Rio de Janeiro. Editora PUC-Rio, 2008.

SANT'ANA, Joana Amélia. *A importância da literatura na formação do homem Teatro e literatura dramatizada: uma perspectiva de leitura*. Paraná, 2008.