

A COSMOGONIA NAS CRÔNICAS DE NÁRNIA: A REATUALIZAÇÃO MÍTICA NA LITERATURA INFANTOJUVENIL

Carmem Medeiros Lima

RESUMO: O mito é uma história na esfera do sagrado que relata um acontecimento ocorrido *in illo tempore* sobre as façanhas dos entes divinos e sobre a existência da realidade que conhecemos. Dentro dessa realidade encontramos explicação para comportamentos humanos, para a origem e a finitude dos seres vivos ou não, para a organização da sociedade e do trabalho. A busca de modelos de verdade alcançam os narradores/escritores nas narrativas orais e escritas e o fascínio das figuras míticas atingem os leitores das mais diversas faixas etárias. Em uma delas, o público infantil e juvenil, analisaremos o mito da criação cristão e a forma como foi reatualizado a partir da identificação dos relatos cosmogônicos presentes na primeira narrativa escrita da obra *As crônicas de Nárnia*, de Clive Staples Lewis, tendo como apoio teórico os ensinamentos de Mircea Eliade e as analogias terão o apoio de Junito de Souza Brandão. Por fim, defendemos que o homem ainda utiliza-se dos mitos para buscar a própria origem.

Palavras-chave: Cosmogonia. Figuras míticas. Literatura infantojuvenil.

INTRODUÇÃO

O mito é uma história na esfera do sagrado, que relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial (*in illo tempore*), ou seja, o tempo fabuloso do “princípio” de tudo. É uma narrativa sobre as façanhas dos entes divinos e sobre como a realidade que conhecemos passou a existir. Dentro dessa realidade encontramos explicações dos fenômenos físicos e naturais, das plantas, dos animais, do homem, dos comportamentos humanos, da existência do trabalho, do porquê nos organizamos em sociedade, enfim, trata da origem do mundo e do seu derradeiro final.

Neste trabalho propomos, a partir da identificação dos relatos cosmogônicos presentes na primeira narrativa escrita da obra infantojuvenil *As crônicas de Nárnia* de Clive Staples Lewis, intitulada *O sobrinho do mago*,



analisar como são reatualizados o mito da criação, tendo como apoio teórico os ensinamentos de Mircea Eliade sobre o mito e os estudos de Juno de Souza Brandão acerca da mitologia grega. Observaremos que as reatualizações dos mitos judaico-cristãos e gregos serão construídas por meio de analogias, que se encarregarão de fazer a ponte entre o presente e o passado.

A REATUALIZAÇÃO MÍTICA

A função do mito consiste em revelar e ensinar modelos de verdade, constituindo-se, por meio deles, histórias que explicam certas realidades e o sagrado. Essas histórias são recriadas de acordo com a vivência dos vários contextos sociais e com o modo como a narrativa oral (e até mesmo o ritual) de cada sociedade espelha o mundo que lhe dá origem. Mesmo dentro dessa variedade de versões e de atualizações que o mito pode assumir nos diferentes contextos e em cada tempo, ele tem uma natureza reversível, ou seja, ele sempre rememora, sempre retorna *ab origine*. Segundo Eliade (1998, p. 18):

[...] conhecendo o mito, conhece-se a "origem" das coisas, chegando-se, conseqüentemente, a dominá-las e manipulá-las à vontade; não se trata de um conhecimento "exterior", "abstrato", mas de um conhecimento que é "vivido" ritualmente, seja narrando cerimonialmente o mito, seja efetuando o ritual ao qual ele serve de justificação.

Como vimos, o fascínio das figuras míticas alcança a literatura e os escritores/narradores intencionam inovar de acordo com a época e a mentalidade coletiva dos leitores/ouvintes.

Ao recontar as histórias míticas, os escritores/narradores reatualizam os mitos, colocam seus questionamentos acrescentando imagens novas, recuperam o tempo primordial e, conseqüentemente, a reatualização dos mitos. Quanto mais receptividade do público leitor/ouvinte, mais vitalidade e atualidade terão os mitos. Observamos as reatualizações míticas não só na literatura oral e escrita, mas em outras formas artísticas como a pintura, a escultura, a dança e o cinema.

Os ritos surgem após nascimento de um mito e têm a função de repetir o mesmo mito para que este sobreviva, não caia no esquecimento, ou seja, os ritos são os próprios mitos em ação. Graças aos rituais, a distância é diminuída entre a origem e atualidade de um mito. Essa distância entre o passado e o presente proporcionada pelos rituais, é também função da religião.

[...] uma vez fixada a simbologia de um ritual, sua eficácia dependerá da repetição minuciosa e perfeita do rito, tal como foi praticado na primeira vez, porque nela os próprios deuses orientaram gestos e palavras dos humanos. Um rito religioso é repetitivo em dois sentidos principais: a cerimônia deve repetir um acontecimento essencial da história sagrada (por exemplo,





no cristianismo, a eucaristia ou a comunhão, que repete a Santa Ceia); e, em segundo lugar, atos, gestos, palavras, objetos devem ser sempre os mesmos, porque foram, na primeira vez, consagrados pelo próprio deus. O rito é a rememoração perene do que aconteceu numa primeira vez e que volta a acontecer [...] (CHAUÍ, 2000, p. 382.)

As danças, cantos, festivais de comida, datas comemorativas etc. da atualidade são manifestações que repetem o que aconteceu *ab initio*, sob outra vestimenta. Quando nos sentamos à mesa com a nossa família, em confraternizações, ou ainda quando contamos historinhas às crianças, também estamos repetindo o que os antigos faziam ao redor do fogo, ou seja, reatualizando as narrativas míticas. De igual modo, os ritos religiosos das diversas civilizações também reproduzem, ensinam, justificam e reavivam os mitos de origem para dar continuidade aos mitos cosmogônicos, isto é, eles preservam o seu caráter modelar.

A COSMOGONIA DE CLIVE STAPLES LEWIS

A obra de C. S. Lewis, *As crônicas de Nárnia*, é composta de sete narrativas que foram publicadas separadamente: *O sobrinho do mago* (1955), *O leão, a feiticeira e o guarda-roupa* (1950), *O cavalo e seu menino* (1954), *Príncipe Caspian* (1951), *A viagem do peregrino da alvorada* (1952), *A cadeira de prata* (1953) e *A última batalha* (1956). A ordem das narrativas na obra das *Crônicas* foi escolhida pelo autor e, como podemos observar, não obedeceu à ordem de publicação. A segunda, a terceira e a quarta histórias já foram cinematografadas com grande sucesso de público tanto do infantojuvenil quanto do adulto. A composição da obra em sete volumes estabelece uma analogia com a criação do mundo em sete dias pelo Deus cristão (Gn 2,2).

O narrador da primeira história de *Nárnia*, *O sobrinho do mago*, objeto deste estudo, conduz o leitor ao mundo da realidade possível, empírica e, ao mesmo tempo, ao mundo sagrado e encantado de Nárnia. Duas crianças, o menino Digory e a menina Polly são vizinhos, ficam intrigados com uma casa que está desabitada e vão explorá-la, pois acreditam tratar-se de um mistério. Pulam nos telhados e em tubulações até que chegam numa sala e encontram justamente o tio de Digory, Sr. André, conhecido por ser um “mago” em quem não se pode confiar. O tio, assumindo um comportamento muito estranho, relata que tinha encontrado uma forma de magia desconhecida e que precisa da ajuda dos dois, pedido que os deixa cismados. Contudo, o tio diz não ter motivos para medo, pois já tinha verificado que poderia enviar objetos a um reino desconhecido apenas colocando um anel amarelo para se chegar a esse mundo de magia e colocar um anel verde para voltar ao mundo real.

Acidentalmente, a menina Polly pega o anel e imediatamente é enviada ao mundo relatado pelo tio André. Digory fica muito preocupado com a amiga e discute com o tio, pois Polly não havia levado o anel verde. Diante dessa situação, Digory é convencido pelo tio a ir atrás da garota, coloca o anel



amarelo e, imediatamente, é transportado ao mundo desconhecido. Ele sai de um laguinho e consegue encontrar a menina. Como a curiosidade das crianças só aumenta diante da possibilidade de conhecer o novo mundo, saem andando e observam que o mundo em que estão é escuro, há apenas uma pequena luz parada, meio avermelhada por causa de um fenômeno parecido com um eclipse, faz frio, há um silêncio perturbador, sem nenhuma vida nem humana, nem animal, nem vegetal, tudo monótono.

Essas primeiras imagens remetem-nos ao mito da criação do mundo cristão relatado na *Bíblia*¹: “Ora a terra estava vazia e vaga, as trevas cobriam o abismo” (Gn 1,2). Outro dado importante em *O sobrinho do mago* é que as crianças se utilizam dos anéis para ir e vir e alcançam o outro mundo passando pela água. Este meio atua como condutor, como passagem de uma realidade para outra, tanto em Lewis, como também em mitos gregos e latinos, conforme está no mito de Orfeu, que desce ao inferno para procurar a amada Eurídice e atravessa o rio Estige na barca de Caronte. A analogia se faz apenas pela ideia de passagem a outro mundo, pois Nárnia não será como o inferno apresentado na *Ilíada* por Homero, um mundo sombrio, onde as almas sofrem. A água (lago) simboliza também a passagem a esse novo mundo, pois ao saírem de dentro da água há um novo mundo, nova vida.

Tratando ainda do simbolismo da água, nos relatos cristãos, ela expressa o sentido de “nova vida”, como pode ser ilustrado com o batismo cristão, com o episódio em que a mãe de Moisés o coloca nas águas para ser salvo e na passagem bíblica em que as águas do mar Vermelho se abrem para o povo de Deus fazer a travessia² para se libertar da perseguição dos egípcios. Na narrativa em exame, o outro mundo se apresenta como um espaço de aventuras, de novas experiências.

Retornando à narrativa de *As crônicas de Nárnia*, as crianças encontram no outro mundo estátuas gigantes de pessoas que poderiam ser os reis daquela terra desconhecida e, juntamente com elas, há um sino, um martelo de ouro e um enigma (p. 33):

Ousado aventureiro, descida de uma vez:
Faça o sino vibrar e aguarde o perigo
Ou acabe louco de tanto pensar:
Se eu tivesse tocado, o que teria acontecido?

O narrador leva o leitor a deduzir que as crianças são curiosas e, assim como muitas pessoas também seriam levadas pela curiosidade, Digory toca o sino e desperta uma das estátuas que é a feiticeira má a qual percorrerá todas as narrativas da obra de Lewis e será associada sempre ao mal de toda a terra de Nárnia. Quanto ao enigma a ser decifrado pelas crianças, ele relembra o

¹ Utilizamos a Bíblia de Jerusalém por ser traduzida diretamente dos originais hebraico, aramaico e grego e procede-se também a uma revisão literária.

² Cf. Ex 2,1-3 e Ex 14,15.





enigma que a Esfinge propõe à decifração de Édipo no seu caminho a Tebas (BRANDÃO, 2007a, p. 245).

Entre as idas e vindas das crianças do mundo real ao mundo mágico, fazendo também analogia com os mundos platônicos real e ideal, Londres e Nárnia respectivamente, as crianças e outras personagens que vão parar também nesse mundo mágico, encontram um “bosque entre dois mundos”, que “não dá acesso a nenhum dos mundos” (p. 26). Veem um grande Leão³ dourado que paira naquele mundo obscuro lúgubre, sem vida, “andando de um lado para o outro na terra nua” (p. 59). O ser majestoso começa a abrir a boca e dela sai um canto muito harmonioso e poético como se fosse a “voz da própria terra” (p. 56). Do mundo de escuridão e sem vida, começa a surgir o céu, as estrelas, a luz do sol, as cores da água e da terra, os animais, as colinas, as árvores e toda a vegetação. “Ouvir a canção vinda da boca desse ser era ouvir as coisas que ele estava criando” (p. 60). Todas as criaturas vivas que o Leão criou formaram pares de machos e fêmeas de cada espécie e, reunidos em círculo, o Leão soprou os focinhos de cada um dando-lhes vida animada e todos ficaram felizes, dançaram e cantaram. (p. 64). Nesta passagem há um entrecruzamento de discursos: com o sopro do Criador que dá vida aos seres (Gn 2,7) e com a mitologia grega. A dança e canto estabelecem relação intertextual com as musas heliconíades, cujo canto, do cume do monte Hélicon, deu origem aos deuses e ao mundo, segundo Hesíodo (1995, p. 88):

Pelas Musas heliconíades começemos a cantar.
Elas têm grande e divino o monte Hélicon,
em volta da fonte violácea com pés suaves
dançam e do altar do bem forte filho de Crono.
Banharam a terra pele no Permesse
ou na fonte do Cavalo ou no Olmio divino
e irrompendo com os pés fizeram coros
belos ardentes no ápice do Hélicon.

Para Mircea Eliade (1998, p. 21), os cantos entoados servem para recapitular a cosmogonia da história dos povos e que ao cantar “o mundo é simbolicamente refeito” e ainda “é uma rememoração e uma reatualização ritual dos eventos míticos essenciais ocorridos desde a criação”, como está presente na *Teogonia*.

A criação do mundo cristão se dá pelo *logos*, pela palavra; no grego é pelo canto. Em *As crônicas de Nárnia*, podemos observar a criação do mundo narniano por meio da palavra do Leão (analogia com o Deus cristão) e também por meio do canto e da dança dos seres (analogia com as musas). O mito da criação cristã (Gn 1-2) revela-nos que Deus criou o céu e a terra e Seu Espírito pairava sobre as águas e nas trevas. Quando Deus abriu a boca, as coisas se

³ Optamos por deixar em maiúscula a personagem do Leão assim como o autor C. S. Lewis.



foram fazendo conforme tudo o que Deus ia dizendo e Ele criou todas as criaturas viventes, o dia e a noite, as montanhas, os mares e toda a vegetação. Lewis vale-se, portanto, dessas imagens para reatualizar o mito da criação cristã assim como de referências aos mitos gregos, na sua obra.

Às criaturas do mundo empírico, como os animais que conhecemos, o escritor irlandês acrescenta imagens das criaturas mitológicas gregas como os faunos, centauros, sátiros e anões (p. 65). Contudo, o autor deixa a imagem nítida de que essas criaturas surgiram a partir da natureza, ou seja, das árvores e das águas. Eliade (1998, p. 20) afirma que:

Todo mito de origem conta e justifica uma “situação nova” – nova no sentido de que não existia desde o início do mundo. Os mitos de origem prolongam e completam o mito cosmogônico: eles contam como o mundo foi modificado, enriquecido ou empobrecido.

A reatualização mítica na obra de Lewis é apropriada para o público infantojuvenil, pois traz imagens de aventuras das crianças Polly e Digory, em um ritmo acelerado, que catalisa a atenção desse leitor. A lembrança por meio da história revela que o autor trouxe à mentalidade da época, novas formas de recontar o mito da criação e, dessa forma, trazendo a esse universo infantojuvenil um repertório apropriado para a sociedade da época. O período pós-guerra no qual Lewis publica suas *Crônicas* trouxe um novo alento na forma de se contar essas histórias da criação do mundo cristão e do grego e, assim, pôde tornar esses e outros mitos vivos, com ensinamentos e novos olhares para a literatura da tradição.

O Deus cristão fez o mundo em seis dias, descansou no sétimo e viu que tudo o que tinha criado era bom (Gn 2,1-4). No *Sobrinho do mago*, o Leão fez o mundo de Nárnia em poucas horas e já percebeu que, mesmo com pouco tempo de criação, “o mal já penetrou nele” (p. 66). O narrador se manifesta com certa negatividade em relação à humanidade atual.

Ainda em relação ao nome do Leão, Aslam é um nome de origem turca, que significa leão, o que pode nos levar a pensar que, sendo uma cultura originalmente mulçumana, Lewis pretenderia abranger, com essa referência de natureza metonímica, a todas as culturas, não somente as de origem cristã e da Antiguidade Clássica. A escolha da figura de um leão como um ser divino pode ter duas conotações: o leão é conhecido popularmente como o “rei dos animais e da floresta”, porque é ágil, corajoso, assusta os outros animais, seu rugido é potente, é dono do seu território, simboliza a liderança, a força e o poder e, também, há a referência que o Salvador do povo judeu será Jesus Cristo, o “Leão da tribo de Judá”, pois descende dessa tribo (Ap 5,5). O leão é o símbolo da tribo de Judá, um dos filhos de Israel (Gn 49, 9). Assim como o Deus cristão é bondoso e justo, conforme passagens na Bíblia (Gn 6-7 e Sl 145,17), Aslam também é “agradável e terrível” (p. 65) e, por meio da sua voz e





dos seus feitos, as personagens puderam constatar o quão grande é o seu poder.

Há outros pontos do texto das *Crônicas* a analisarmos e suas comparações com o mito cristão e o mito grego ao nos referirmos às outras personagens. Da última vez em que as crianças transpuseram-se ao mundo mágico da Nárnia criada, levaram também um cavalo, um cocheiro, o tio de Digory e a feiticeira.

O cavalo ganhou asas de Aslam para que levasse o menino até às montanhas do ermo ocidental com o objetivo de retirar uma maçã da árvore que se encontrava no centro do jardim dessas montanhas (p. 78). Na mitologia grega, Brandão (2007a, p. 192) afirma que “todas as culturas têm sua montanha sagrada” tal como na cultura suméria, em que a montanha é a massa primordial, o ovo do mundo. A montanha, por ser alta e estar mais próxima do céu, é a forma que muitas culturas têm de demonstrar o ponto de encontro entre o céu e a terra em que os humanos podem transcender e os deuses podem se manifestar. Como exemplos cristãos temos Moisés que recebeu as tábuas da Lei no cume de uma montanha, o Monte Sinai (Ex 19,16) e o sacrifício de Abraão (Gn 22,1-2) e, da cultura grega, o monte Olimpo é a morada dos deuses.

O cavalo alado é uma referência ao mito grego de Pégaso, nascido junto às *fontes do Oceano*, do pescoço ensanguentado da Medusa que foi decapitada por Perseu (BRANDÃO, 2007c, p. 240-241). Após o nascimento, Pégaso foi diretamente servir a Zeus que o cedeu para que Belerofonte derrotasse Quimera e as Amazonas. Depois da morte do herói, o cavalo alado enfrentou, a mando de Posídon, o monte Hélicon que ameaçava atingir o Olimpo. Com uma única patada fez nascer a fonte *Hipocrene* e, assim, fixou os limites do monte. Voltou para junto do grande deus do Olimpo e ainda foi transformado em constelação.

Pégaso, símbolo da imortalidade, estampado na constelação (eterna) está sempre junto aos deuses, ao sagrado e sempre a serviço deles. Podemos observar, ainda, que Pégaso tem a origem marcada pelo mal e também pela prudência, pois é filho do poderoso Posídon (deus) com a monstruosa Górgona (Medusa). Contudo, a obediência dele se deve apenas ao deus. Também, *nas Crônicas*, A palavra do Leão Aslam “Seja alado”, se assemelha tanto à palavra do Deus cristão “Haja”, “Sede”, quanto à obediência exclusiva de Pégaso aos deuses do Olimpo. Por estar sempre ligado às divindades, tanto representado na figura mítica grega de Pégaso quanto na narrativa de Lewis, o cavalo alado representa a imortalidade.

O cocheiro tem um papel diferenciado na narrativa das *Crônicas* e simboliza o primeiro rei de Nárnia em alusão ao primeiro homem bíblico, Adão. Embora não tenha sido “criado” por Aslam, o cocheiro é o homem humilde que foi escolhido pelo Leão para ser o primeiro rei assim como a sua esposa será a primeira rainha do novo mundo (em alusão à primeira mulher bíblica, Eva) e ambos terão as descendências abençoadas (p. 76). Na *Bíblia*, Deus dá



numerosa descendência a Adão (Gn 4,25). Ainda, as personagens do *Sobrinho do mago* tiveram os nomes mudados quando o Leão os transformou em reis. Na *Bíblia*, observamos várias passagens em que Deus muda os nomes das pessoas a quem ele chama, como um exemplo temos Abrão e Sarai, que tiveram seus nomes mudados para Abraão e Sara (Gn 17,5;15).

O tio de Digory, Sr. André, representa a incredulidade, pois ele foi o único dos que foram ao mundo de Nárnia e não conseguiu entender a linguagem nem do Leão e nem das outras criaturas, porque seu olhar não era o de criança. Essa afirmação pode ser comparada à passagem bíblica (Mt 19,14) na qual Jesus Cristo disse que o “Reino dos Céus” pertence às crianças, por ser elas que mais entendem e observam de forma diferente do adulto. Semelhantemente Lewis, ao escolher uma narrativa infantil fundada no olhar que a criança tem do mundo, por certo esperava que os seus textos alcançassem as pessoas que tivessem o espírito delas, ou seja, de magia.

A feiticeira saiu correndo e fugiu ao ouvir o canto do Leão, pois ela representa o mito do mal na terra e teme ao Criador. Digory recebeu uma missão de Aslam: trazer a maçã dourada da árvore do jardim do monte do Ermo Ocidental e não podia cheirá-la e nem comê-la. Ao chegar lá, por meio do cavalo alado, encontrou a feiticeira que tentou dissuadi-lo dessa missão, informando ao menino que a maçã era o fruto da eterna juventude e, por esse motivo, o Leão o havia proibido de cheirá-la ou comê-la. A feiticeira utiliza-se de vários argumentos, mas Digory não se deixa levar e escolhe voltar e entregar a maçã ao Leão (p. 86). Aslam elogia a atitude do menino e concede-lhe as sementes da maçã para que ele as plante. A reatualização do mito da serpente cristã é evidente e percebemos que o narrador a conduz com novo olhar, ou seja, o menino, tal como Adão (Gn 3, 1-7), teve sua escolha, porém Digory, diferentemente de Adão, preferiu obedecer e não caiu em tentação, dessa vez. A feiticeira (o mal) foi embora, mas ainda retornará nas outras narrativas das *Crônicas*. O mito cristão também tem o mal em todos os livros que compõem a bíblia, do Gênese ao Apocalipse, manifestando-se de diversas formas.

A cura da mãe de Digory remete-nos à reiteração da cosmogonia por Mircea Eliade (1998, p. 25) em que afirma “o Criador é convidado a descer novamente para uma nova criação do mundo, em benefício do doente.” A personagem Aslam repete o rito da criação do novo mundo por meio da plantação das sementes da maçã que Digory trouxe do jardim do Ermo Ocidental. Ao nascer a árvore e, conseqüentemente as maçãs, as sementes delas são dadas ao menino que as leva a sua mãe e esta, ao comê-las, fica curada. Eliade (1998, p. 25) resgata que “o mito da origem dos medicamentos está sempre integrado ao mito cosmogônico”, ou seja, o ritual da cura visa o retorno à origem, no caso, a imagem das sementes da maçã é a metáfora para o reinício de tudo.

Ao voltar de Nárnia para o mundo real, as crianças e o tio André passaram a ver todas as coisas de forma diferente. Esse mito da criação do





mundo e a referência a vários elementos da mitologia grega narrados por meio da ficção na obra de Lewis, trouxeram nova forma de recontar os conteúdos míticos. Ao reatualizá-los para o público infantojuvenil, Lewis trouxe novos olhares sobre a tradição e, nós, como leitores, buscando formas diferentes de pensar, rememoramos o que foi *ab origine*, pois esta também é uma das funções do mito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao recontar a criação do mundo segundo o mito cristão, no livro *O sobrinho do mago*, da obra *As crônicas de Nárnia*, C. S. Lewis proporcionou novo olhar para o público infantojuvenil, pois trouxe imagens de magia e de aventura, próprias do mundo desse leitor.

No que tange aos recursos discursivos, a analogia é o recurso fundamental para reatualizar o mito em Nárnia. Esta referencialidade encarrega-se tanto da função recriadora quanto da reversibilidade do mito, consoante o pensamento de Eliade. Ademais, as escolhas das personagens análogas às da bíblia e dos mitos gregos, são de grande beleza literária, sensíveis, especiais, e com funções características que rememoram o mito da criação. As personagens do Leão, do cocheiro e da feiticeira simbolizam as grandes figuras das narrativas da criação do mundo, segundo a bíblia cristã e o cavalo segundo o mito grego, numa clara comparação, respectivamente, com Deus, o primeiro homem, o mal e a imortalidade, como já foi dito.

Observamos que outras figuras míticas gregas que aparecem na narrativa ficcional, como os centauros, faunos, anões e sátiros, mesmo não tendo correspondente na narrativa bíblica, foram descritas pelo narrador como criação da própria natureza e não diretamente do Leão. O homem, fazendo parte da natureza, também tem suas criações míticas/ficcionais e utiliza-se dos mitos para poder explicar as suas origens.

O ritual feito pelo Leão de plantar as sementes da “árvore da juventude”, esperar crescê-la para depois retirar do fruto as sementes para a cura da mãe do menino Digory, faz-nos comparar essas cenas com os ensinamentos de sempre mantermos vivos os nossos mitos, recontando-os de diversas formas, levando as sementes para dar novos frutos.

THE COSMOGONY IN THE COMPLETE CHRONICLES OF NARNIA: THE MYTHICAL UPDATE IN CHILDREN'S AND YOUTH LITERATURE

Abstract

The myth is a history in the holy sphere that relates a happened event *in illo tempore* above the divine being's exploits and above the existence of the reality





that we know. Inside of the reality we find explanation to human behaviors, to the origin and the finitude of living beings or not, to the organization of the society and the work. The search of truth models reach the narrators/writers in the oral and writing narratives and the fascination of the mythical figures affect the readers of the most diverse age groups. In one of them, the children's and youth public, we will analyse the myth of Christian creation and the way it was update from identification of the cosmogonic narrative wrote from work *The complete chronicles of Narnia* of Clive Staples Lewis, it having as theoretical support the Mircea Eliade's teaching and the analogies will have the support of Junito de Souza Brandão. Finally, we argue that man still uses myths to search his own origin.

Keywords: Cosmogony. Mythical figures. Children's and youth literature.

REFERÊNCIAS

Bíblia de Jerusalém. (2002). Trad. Domingos Zamagna et al. São Paulo: Paulus.

BRANDÃO, Junito de Souza. (2007a). **Mitologia grega.** Vol. I. Petrópolis: Vozes.

_____. **Mitologia grega.** (2007b). Vol. II. Petrópolis: Vozes.

_____. **Mitologia grega.** (2007c). Vol. III. Petrópolis: Vozes.

CHAUÍ, Marilena. (2000). **Convite à filosofia.** São Paulo: Ática.

ELIADE, Mircea. (1998). **Mito e realidade.** 3. ed. Tradução de Paola Civelli. São Paulo: Editora Perspectiva.

HESÍODO. (1995). **Teogonia: a origem dos deuses.** Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras.

LEWIS, C. S. (2005). **As crônicas de Nárnia.** Trad. Paulo Mendes Campos. São Paulo: Martins Fontes.

SANTOS, Elaine Cristina Prado dos. (2016). "A catábase: a descida aos infernos, segundo a visão de Vergílio, de M. Camus e de V. Ward." In: **XI Congresso Internacional da ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências. Anais...** São Paulo: USP, 2008. Disponível em:

http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/013/ELAINE_SANTOS.pdf Acesso em: 11 jun. 2016.

