



NARNIAN TARINAT: VELHO JA LEIJONA

USA, 2005

Ohjaus: Andrew Adamson

Käsikirjoitus: Andrew Adamson, Anne Peacock, Christopher Markus ja Stephen McFeely

Pääosissa: Tilda Swinton, James McAvory, Rupert Everett, Jim Broadbent, Ray Winstone ja Dawn French

Alkuperäinen nimi: *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*

Kesto: 143 min.

Genre: fantasia

Ikäraja: K11

Oppimateriaalin tehtävät on suunniteltu alakoulun 6.luokkalaisille sekä yläkouluikäisille.

Oppimateriaalin teemoja: hyvän ja pahan taistelu, sisarussuhteet, luottamus, petos, fantasia maailma

SYNOPSIS

Pevensien sisarukset Lucy, Edmund, Susan ja Peter joutuvat sodan aikana evakkoon vanhan professorisetänsä taloon. Lapset huomaavat sattumalta vaatekaapin olevan sisäänkäynti salaperäiseen Narniaan. Narniassa lapset kohtaavat puhuvia eläimiä, kääpiöitä, fauneja, kentaureja ja jättiläisiä, jotka Valkea Velho on taikonut ikuiseen talveen. Lumous murtuu, jos neljä ihmislasta nousee linnan valtaistuimille. Sitä Velho ei tietenkään halua. Apunaan jalo hallitsija, Aslan-leijona, lapset taistelevat Narnian herruudesta Velhoa vastaan ja lopuksi syöksevät tämän ikuiseen jähän. Paha saa palkkansa ja hyvyys voittaa, ihan niin kuin saduissa kuuluukin käydä.

C.S. Lewis

Lapsena C.S. Lewisiä kiehtoivat sadut, myytit ja vanhat legendat, joita hän kuuli irlantilaiselta lastenhoitajaltaan. Lewis sanoi olleensa kuusitoistavuotias, kun hänen mielikuvituksensa loihti esiin kuvan faunista sateenvarjoineen kantamassa paketteja lumisen metsän keskellä. Vasta vuosien päästä toimiessaan Cambridgen yliopiston kirjallisuuden professorina (1954–63) tästä mielikuvasta syntyi ”Velho ja leijona”, ensimmäinen osa Narnia-sarjaa. Sarjan viimeinen osa ”Narnian viimeinen taistelu” ilmestyi vuonna 1956 ja tästä romaanista Lewis sai lastenkirjallisuuden arvostetuimman tunnustuksen, Carnegie-palkinnon. Elokuva on uusiseelantilaisen ohjaajan Andrew Adamsonin (Shrek ja Shrek 2) ensimmäinen näytelty elokuva.

FANTASIAN MAAILMA

Fantasian ja taidesadun eroista

Sadut sijoittuvat yhteen maailmaan, satumaailmaan, jossa kaikki on mahdollista eikä sen yliluonnollisia asioita kyseenalaisteta. Fantasiassa maailmoja on kaksi, todellinen (ensimmäinen eli primaarinen maailma) sekä fantasiamaailma (toinen eli sekundaarinen maailma).

a) Kerätään luokkaan erilaisia fantasiakirjoja. Monet niistä sisältävät karttoja fantasiamaailmoista. Esim. tietokirjassa Esko Miettinen: Velhot, örkit ja sankarit. Johdatus fantasian maailmaan (Kirjapaja) on karttakuva,

johon on yhdistetty eri fantasian ”maita” samalle kartalle.

Tutkikaa kirjojen karttakuvia. Millaisia asioita niissä on kuvattu? Mitä yhteistä karttakuvista löydätte? Mitä ne kertovat fantasiatarinoista sekä niiden tapahtumapaikoista ja ympäristöistä? Linnoja, kahluupaikkoja, jokia ja vuoristoja, ei teitä yms.

Fantasian ja todellisuuden suhteesta

Puhuttaessa *high fantasy* tarkoitetaan, että on olemassa todellisuudesta erillinen toinen maailma, kuten esim. Taru Sormusten herrasta trilogiassa. *Low fantasy* tarkoittaa sitä, että fantasia maailma sijoittuu todelliseen, ensimmäiseen maailmaan. Näin tapahtuu esim. Maija Poppasessa. Hän tulee fantasiahahmona todelliseen maailmaan.

Todellisuuden ja fantasian maailman suhdetta voidaan tarkastella myös jakamalla ne suljettuun, avoimeen ja toiseen maailmaan:

Suljetulla maailmalla tarkoitetaan toista maailmaa, josta ei ole pääsyä ensimmäiseen maailmaan.

Avoimella maailmalla tarkoitetaan sitä, että ensimmäinen ja toinen maailma ovat kosketuksissa toisiinsa. Esimerkkeinä tästä ovat Narnian, Harry Potter-kirjojen sekä Lindgrenin Mio, poikani Mion maailmat.

Toinen maailma tarkoittaa, että toisesta maailmasta löytyy ”jälkiä” ensimmäisessä maailmassa. Tästä esimerkkinä Enden Tarina vailla loppua.

b) Miettikää ryhmissä niin monta eri fantasiakirjaa tai -elokuvaakin kuin keksitte ja kirjoittakaa ne muistiin. Tehtävälle rajataan aika, esim. 2 min. Purkakaa fantasialistat yhteiseksi taulukoksi. Pohtikaa miten niissä kuvataan todellisuuden ja fantasian suhdetta?

Toinen maailma eli fantasian maailmasta

Toinen maailma voi olla;

Maa jossain kaukana, toinen planeetta, saari, maanalainen tai vedenalainen maailma, kuvan tai esineen sisäinen maailma, peilintakainen maailma, rinnakkaismaailma, josta esim. lapsen mielikuvitusmaailma tai ”mitä jos”-maailma, joka on tyypillinen scifin kuvaama maailma.

Yhteys ensimmäisen ja toisen maailman välillä voi olla;

Ovi, kuolema tai uni, viestintuoja toisesta maasta, maaginen esine toisesta maailmasta, aikakone tai tekninen laite, kuten juna, lentokone, hissi.

Syy, jonka avulla henkilö matkustaa toiseen maailmaan voi olla; fantasiamaailman pelastaminen tai henkilön identiteetin kehittyminen, kehitystarina.

c) Fantasiatarinan kirjoittaminen
Muodostakaa neljän oppilaan ryhmiä. Leikatkaa **Liitteen 1** kortit irti ja jakakaa ne kolmeen eri pinoon (toiset maailmat, yhteydet sekä taruolennot) tekstipuoli alaspäin. Varatkaa aina yhden liitteen kortit yhtä ryhmää varten.

Ryhmässä jokainen ottaa itselleen kolme korttia, yhden kustakin pinosta. Tarkastelkaa saamianne kortteja. Jäljelle jääneet kortit kerätään opettajan pöydälle ja käännetään kaikkien nähtäväksi. Jokaisen on mahdollisuus vaihtaa yksi oma kortti vastaavan ryhmän yhteen korttiin opettajan pöydältä.

Suunnitelkaa ja kirjoittakaa omia tarinoita kuvitteellisesta maailmasta kolmea korttia apuna käyttäen.

d) Fantasia-aiheinen tietokilpailu
Muodostakaa neljän hengen ryhmiä. Jokaiselle ryhmälle annetaan paperilappuja vastauspapereiksi. Opettaja nostaa yhden Liitteen 1 korteista ja lukee sen ääneen. Ryhmillä on 30 sekuntia aikaa miettiä ja kirjoittaa vastaus; Minkä nimisessä fantasiatarinassa esiintyy mainittu asia, toinen maailma, yhteys tai taruolento? Oikeasta vastauksesta saa yhden pisteen ja epäselvissä tapauksissa pisteet jätetään antamatta. Voidaan sopia, että vähintään kahden tai kolmen joukkueen täytyy tietää/ tunnistaa jonkun ryhmän mainitsema fantasiaelokuva tai -kirja, jotta ehdotus hyväksytään.

Fantasian määrittelyä paikan/ympäristön kautta on koonnut Anna Hollsten. Tehtävät ovat oppimateriaalin tekijöiden laatimia.

ELOKUVAN KATSELUN JÄLKEEN

1. Velho ja Leijona

Tarinoiden Valkean Velhon esikuvana ovat olleet satujen ja myyttien ilkeät noidat. Lewis

kuvasi kirjoissaan hyvän ja pahan loputonta taistelua.

a) Pohtikaa hyvän ja pahan vastakkainasettelua kuvataidetyön avulla. Kuvatkaa Velhoa ja Leijonaa kylmin ja lämpimin värein. Käyttäkää työvälineinä pastelliliituja, akvarelli- tai pullopeitevärejä.

b) Patsasleikki. Oppilaspari asettuu patsaaksi valitsemaansa asentoon. Toiselta oppilasparilta sidotaan silmät ja he käyvät tunnustelemassa patsasparia ja asettuvat sitten samaan asentoon. Lopuksi tarkastellaan, kuinka hyvin patsaat muistuttavat toisiaan.

Keskustelkaa miten patsas-aihe liittyi Velho ja Leijonan tarinaan. Mitä patsaat olivat ja miten ne olivat syntyneet? Valkean Velhon voiman näyte...

c) Pohtikaa miten elokuvassa näkyi Aslanin voimistuminen ja Velhon voimien hiipuminen? kevään tulo, joulupukki, jne...

d) Etsikää saduista, tarinoista ja myyteistä pahoja, Valkea Velhon kaltaisia hahmoja. Mitä yhteistä niillä ja Velholla on? Kirjoittakaa eri hahmojen luonteenpiirteistä lista. Keksikää omia henkilöihahmoja sekoitellen löytämiänne luonteenpiirteitä.

2. Peter, Susan, Edmund ja Lucy

Peter Pevensie (13) on sisaruksista vanhin. Hän on johtajatyyppeä, joka huolehtii nuoremista sisaruksistaan. Hän koettaa kohdella kaikkia oikeudenmukaisesti ja kunnioittavasti. Peteristä kasvaa urhea soturi ja narnialaisten joukkojen johtaja. Joulupukki antaa Peterille kultakahvaisen miekan, tupen ja miekkavyön lisäksi myös hopeisen kilven, joka on koristeltu Aslanin vaakunalla. Hän käyttää ensimmäistä kertaa miekkaansa pelastaessaan sisarensa Susanin salaisen poliisin päällikön Maugrimin kynsistä.

Susan Pevensie (12) huolehtii myös sisaruksistaan. Hän tosin on komentelevaisempi kuin veljensä. Hän saa joulupukilta jousipyssyn ja nuoliviinen. Hänestä kasvaakin erinomainen jousiampuja. Lisäksi Susan saa pienen torven, johon puhaltamalla saa aina apua.

Edmund Pevensien (10) esikuvana lienee ollut sisäoppilaitoksen pojat, jotka kiusaavat toisiaan. Edmund kiusaa sisartaan ja on valmis valehtelevaan ja vaarantamaan sisarusten turvallisuuden Valkealta Velholta saamiensa makeisten takia. Edmund ymmärtää kuitenkin lopulta Velhon pahuuden ja hän saa Aslanin avulla voimia muuttua.

Lucy Pevensie (8) on sisaruksista ensimmäinen, joka menee Narniaan. Sisarukset eivät aina piittaa nuorimmaisen mielipiteistä ja Lucy joutuukin urheasti pitämään puoliaan. Joulupukki lahjoittaa Lucylle tikarin, jonka avulla voi puolustautua, jos joutuu suureen vaaraan. Lisäksi hän saa kristallisen lääkepullon, joka sisältää ”aurinkovuorilla kasvavien tulikukkien mettä”. Lucyn ensimmäinen potilas on Edmund, joka on haavoittunut taistelussa vakavasti.
Lähde: Narnia, opas fantasian maailmaan, Otava

a) Mitkä lisänimet lapset saivat kun heidät kruunattiin valtaistuimille Cair Paravellissa? Peter Suuri, Susan Lempeä, Edmund Oikeamielinen, Lucy Uljas.
Mitä nämä kuninkaalliset lisänimet kertovat lasten luonteista ja tavoista toimia?

b) Miten Velho hallitsi Edmundia? Pohtikaa mikä merkitys oli koko tarinan kannalta sillä, että Velho sai uskoteltua Edmundin puolelleen, Aslania vastaan. Edmund petti sisarensa ja hänellä oli huono omatunto. Mikä on omatunto? Keskustelkaa aiheesta.

1. Edmundin taistelu hyvän ja pahan välillä. Väittely: Luokka jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka kumpikin houkuttelevat Edmundia puolelleen. Toinen edustaa ja hyvää ja toinen pahaa Narniassa. Ryhmät saavat hetken ennen väittelyä miettiä ja kirjoittaa muistiin asioita, joita aikoo ottaa esille väittelyssä.

2. Omantunnonkuja (tai hyvän- ja pahankuja) -draamaharjoitus
Oppilaat jaetaan kahteen riviin kasvot vastakkain (n.1 m väliä). Toinen rivi on hyvän ääni, joka kuiskii yhteiselle paperille koottujen ajatusten pohjalta) moitteita Edmundille siitä että hän petti sisarensa ja

varoittelee pahasta. Vastakkainen rivi on pahan ääni, joka kuiskii kehuja Edmundille. Yksi oppilaista asettuu kujan alkupäähän aloittajaksi Edmundin asemaan ja kulkee rivien välistä silmät kiinni hitaasti kuunnellen kuiskauksia. Kuljettuaan rivin toiseen päähän, hän asettuu kuiskaajaksi rivin jatkoksi. Alkupäästä lähtee aina uusi oppilas vuorollaan kulkemaan silmät suljettuina kujaa pitkin ja asettuu lopuksi kuiskaajan paikalle. Näin toimitaan, kunnes kaikki ovat saaneet kerran kulkea kujan läpi. Lopuksi keskustellaan siitä, miltä kujan läpi kulkeminen tuntui.

3. Tunnetilaharjoituksia

Elokuvan tarina sisältää voimakkaita tunteita, kuten alussa sodan pelkoa, sitten oli Aslanin kuolema itkuineen, taistelu jännityksineen, hyvän voitto iloineen jne... Keskustelkaa yhdessä mitä eri tunnetiloja huomasitte ja mihin tapahtumiin ne liittyivät. Pohtikaa myös millä tavoin lapsinäyttelijät välittivät katsojalle eri tunnetilojaan. Seuraavien tehtävien tarkoituksena on herätellä tarkastelemaan elokuvan tapahtumia sekä lapsia eri tunnetilojen kautta.

a) Arvatkaa tunnetiloja ja ajatuksia. Valitkaa elokuvasta henkilö, joka keskittyy ajattelemaan jotakin surullista, iloista, hämmentävää, pahaa, yms. asiaa. Miten tunnetila näkyy ilmeissä ja asennoissa. Toiset katselevat ajattelijaa ja yrittävät arvata tunnetilan. Keskustelkaa elokuvan pohjalta mikä voisi saada aikaan helkilön tunnetilan.

b) Kokeilkaa miten eri tunnetiloja ilmennetään esittämisessä? Valitkaa lyhyehkö runo tai lause, jota esitätte eri tunteilla; vihaisesti, riehakkaasti, onnellisena. Miten liike vaikuttaa esittämiseen? Lisätkää esittämiseen joku tapa liikkua. Hyppely, raahustaminen, nilkuttaminen. Pohtikaa millä tavoin elokuvan keskeiset hahmot liikkuvat? Miten liike vaikutti roolihahmoon? Esim. mikä vaikutus sillä on että Velho ajoin reellä halki metsän eikä mm. kävellä raahustanut metsän poikki?

c) Istukaa piirissä. Ryhmän keskelle asetetaan paljon pieniä tavaroita, kuten lusikka, sulake, paperi, kynä, vaateharja, kukka, simpukka, kivi, oksa, kartta, kello,

sormus, yms. Kaikki saavat valita yhden esineen kuvaamaan jotakin elokuvan henkilöä. Kaikkien täytyy perustella valintansa.

d) Istutaan piirissä. Kaikilla on silmät suljettuna. Yksi henkilö kertoo valitsemastaan henkilöstä mikä kuvailisi häntä tai minkä avulla voisi kuvailla valitsemansa henkilön luonteenpiirteitä. Esim. jos hän olisi kukka hän olisi kieli, jos hän olisi auto hän olisi Ferrari, jos hän kulkisi vesillä hän olisi kanootti, jos hän valitsisi tuoksun se olisi kanelipullan tuoksu... jne. Muut avaavat silmät ja arvaavat kenestä on kyse.

4. Varmaa, epävarmaa vai mahdotonta?

Kun Lucy kertoi käyneensä Narniassa sisarukset eivät uskoneet häntä. Sisarukset arvelivat hänen valehtelevan tai he pelkäsivät hänen jopa tulleen hulluksi. He olivat ymmällään ja kääntyvät professorin puoleen. Professori sanoi puoliksi itsekseen:...”miksi koulussa ei opeteta logiikkaa? On vain kolme mahdollisuutta. Joko sisarenne valehtelee tai hän on hullu tai hän puhuu totta. Te tiedätte, ettei hän valehtelee koskaan, ja on ilmeistä, ettei hän ole hullu. Niinpä meidän on siis tällä erää ja ennen kuin joitakin todisteita muusta ilmaantuu uskottava, että hän puhuu totta.”

Lähde: Lewis: Velho ja leijona, Otava s.41

a) Professori siis ihmetteli eikö koulussa enää opeteta ajattelevaan loogisesti. Mitä tarkoitetaan logiikalla tai loogisella ajattelulla? Mitä eroa on uskomisella ja ajattelulla, entä ero uskon, luulon ja tiedon välillä? Mistä tietoa saadaan? Miten voi vertailla eri lähteistä tulevaa tietoa, onko tieto aina luotettavaa?

”Kun tutkimatta hyväksyy, mitä toiset väittävät, alistuu pelottavalla tavalla heidän herruuteensa.” Pohtikaa seuraavaa tarinaa:
”Nuori aatelismies sanoi matematiikanopettajalleen, joka yritti todistaa hänelle väittämää: ”Älkää viitsikö nähdä vaivaa: antakaa kunniasananne siitä, että lauseke on oikea, ja minä uskon teitä.”

Seuraavat sananlaskut liittyvät myös aiheeseen: Joka uskoo ei ajattele. Luulo ei

ole tiedon väärtti. Arvelu ei ole kaukana valehtelusta. Osoittaminen tekee todeksi. Parempi uskoa vähän kuin paljon. Vain se tietää asian kunnolla, joka tuntee syyt ja perusteet. Parempi on olla tietämättä kuin tietää huonosti. Joka tietää paljon, tietää, ettei tiedä mitään. Täytyy tietää paljon tietääkseen, miten vähän tietää. Tieto vailla ymmärrystä on arvotonta. Viisas etsii totuutta, narri on sen jo löytänyt. Mitä enemmän joku tietää, sitä vaatimattomampi hän on.

Lähde: Hans-Ludwig Freese: Lapset ovat filosofeja 1992

b) Pohtikaa seuraavaa filosofista tarinaa:

Sokrates kulkee polkua pitkin mennäkseen sillan yli. Platon pysäyttää hänet ja vaatii häntä sanomaan jotakin. Samalla hän esittää uhkauksen: ”Jos se, mitä sanot, on totta, saat mennä. Jos se ei ole totta, heitän sinut jokeen.” Sokrates tekee kiusaa Platonille ja sanoo: ”Heität minut jokeen.” Mitä pitäisi nyt Platonin tehdä, jotta hän nyt täyttäisi uhkauksensa? Jos hän heittää Sokrateen jokeen, Sokrates on ollut oikeassa, ja hänet olisi pitänyt päästää menemään. Jos taas Platon päästää Sokrateen menemään, Sokrates on ollut väärässä ja hänet olisi pitänyt heittää jokeen. (Platonin uhkaus osoittautuu mahdottomaksi täyttää).

Lähde: Yrjönsuuri: Tiedon rajat 1997

c) Harjoitelkaa ongelmanratkaisutehtävien ja arvoitusten ratkaisemista.

1. Miehellä on susi, lammas ja kaali. Ne täytyisi kuljettaa joen yli veneellä. Miehellä on kuitenkin pulma, sillä veneeseen mahtuu miehen lisäksi vain susi, lammas tai kaali. Jos suden jättää rannalle lampaan kanssa, niin se popsii lampaan. Jos lampaan jättää kaalin kanssa kahden niin se popsii kaalin. Kuinka miehen saa kuljetettua omaisuutensa joen yli?

2. Olet vankina sellissä. Sellissä on kaksi ovea. Molemmilla ovilla seisoo vartija. Toinen heistä valehtelee aina ja toinen kertoo aina totuuden. Molemmista ovista pääsee ulos, mutta toisen oven takana odottaa vapaus ja toisen takana kuolema. Saat esittää vain yhden kysymyksen jommallekummalle vartijalle päästäksesi vapauteen.

Minkälaisia vanhoja tai uusia ongelmia tunnette?

d) Valehtelijoiden klubi

1. Jakakaa oppilaat 4-5 hengen ryhmiin. Etsikää tietosana- tai sanakirjoista erikoisia sanoja. Kukin jäsen saa kirjoittaa oman sanaselityksensä ryhmän valitsemalle sanalle. Yksi ryhmän jäsenistä kirjoittaa oikean selityksen. Kukin ryhmän jäsen lukee selityksensä muille. Muut saavat arvata kenen selitys on oikea. (Vihje: kannattaa hiukan muunnella sanakirjojen sanamuotoja, ettei yleisö heti arvaa kenen selitys on oikea.)

2. Neljä ryhmän jäsentä kertoo jonkun tarinan elämästään. Kolme jäsentä tarinoi omiaan, mutta yksi kertoo tositarinan. Yleisö päättää kuka puhuu totta. Perustelu.

5. Narnian maailmasta

Fantasia tarinoissa juonen kannalta keskeisiä tapahtumia ovat

- todellisuuden ja fantasian ensimmäinen kohtaaminen
- pahan voimistuminen
- hyvän ja pahan suuri taistelu, jonka seurauksena toinen selviää voittajaksi ja toinen kuolee.

a) Pohtikaa mitkä ovat Narnia elokuvan keskeiset tai tärkeimmät tapahtumat? Tutkikaa juonen rakennetta. Miten ne sijoittuvat draaman kaarelle.

Juonen rakenteesta moniste-/ kalvopohjia oppimateriaalissa *Henriksson: Kulkuri 3-4 Äidinkieli ja kirjallisuus. Media: Liitteet 18 ja 19; Juonen rakenne. WSOY 2006.*

b) Miten kuvailisitte Narnia elokuvan/ kirjan toista maailmaa. Millainen se on? Mikä sen suhde todellisuuteen on?

c) Suunnitelkaa kartalla pelattava lautapeli. Aluksi ideoidaan yhdessä pelin ideaa ja tapahtumapaikkaa ja muutamia tapahtumia peliä varten. Jaetaan luokka ryhmiin. Yksi ryhmä piirtää ja maalaa maiseman, jossa peliä pelataan, toinen suunnittelee reitin, jossa seikkaillaan ja kolmas suunnittelee säännöt jne.

d) Etsikää tarinoista kuvauksia toisiin maailmoihin siirtymisestä, esim. Narnia-sarja, Veljeni Leijonamieli ja Universumien Tomu-trilogia; Kultainen kompassi, Salaperäinen veitsi ja Maaginen kaukoputki. Keksikää keinoja, millä voisi siirtyä toiseen, kuviteltuun maailmaan. Kysymyksiä: aikakausi, hahmo, muita henkilöitä, millainen tehtävä odottaa toisessa maailmassa?

Yhteys ensimmäisen ja toisen maailman välillä Lewisin kirjoissa ovat:

Taikurin sisarenpojassa lapset, Digory ja Polly matkasivat sormusten avulla maailmojen väliseen metsään ja astuivat siellä olevaan lampeen, joka vie heidät Charnin kuolleeseen kaupunkiin, takaisin Englantiin ja lopulta Narniaan. Kertomuksen lopussa Aslan määrää sormukset haudattavaksi turvaan ja lapset katsovat leijonaa kasvoihin ja huomaavat pian olevansa takaisin Lontoossa.

Iso puinen vaatekaappi johti Pevencien sisarukset Narnian lumiseen metsään

Velhossa ja leijonassa.

Prinssi Kaspianissa Prinssi Kaspian puhalttaa Susanin taikatorveen ja sisarukset temmataan suoraan rautatieaseman penkiltä Narnian metsiin. He palaavat kolmesta puukappaleesta rakennetun kehikon kautta takaisin rautatieasemalle.

Kirjassa **Kaspianin matka maailman ääriin** Lucy ja Edmund katsovat maalausta, jossa laiva alkaa yhtäkkiä liikkua ja iso aalto tempaisee lapset maalauksen kautta Narniaan. Matkan lopulla Aslan repäisee taivaaseen reiän, suutelee lapsia otsalle ja lähettää heidät takaisin.

Hopeisessa tuolissa: Kirjan päähenkilöt Jill ja Eustace pakenevat kiusaajiaan ja juoksevat koulunsa pihan kivimuurissa olevan oven läpi ja huomaavat saapuneensa korkealle kalliolle Narnian yläpuolelle.

Tehtävänsä suorittamisen jälkeen Aslan johtaa heidät takaisin koulun kivimuureille.

Narnian viimeisessä taistelussa Eustace ja Jill tempaistaan taas istuimiltaan Narniaan. Lyhtykorvessa olevan pikkuisen tallin kautta kaikki Aslanin ystävät pääsevät uuteen maailmaan.

Syy, jonka avulla henkilö matkustaa toiseen maailmaan Narnia-sarjan kirjoissa on kutsu. Ennen Aslanin mukaan ihmiset saattoivat

joutua Narniaan vahingossa maailmojen välissä olevista aukoista tai halkeamista.

Lähde: Narnia, opas fantasian maailmaan, Otava

6. Narnian maailma kirjasta elokuvaan

a) Etsikää Velho ja Leijona kirjasta kohtia, joissa kuvataan eri henkilöahmojen vaatteita tai joitakin tapahtumapaikkoja erityisen tarkasti. Muistella miltä lasten tai Velhon vaatteet näyttävät elokuvassa. Vertailla kirjan ja elokuvan kuvaamia Narnian maailmoja keskenään. Keskustella huomioista.

b) Millaisia vaatteita ja esineitä kuvataan yleensä fantasiatarinoissa? Millaisiin maisemiin tai ympäristöihin fantasiatarinoilla on tapana sijoittaa? Pohtikaa Narnian maailmaa, kuinka tyypillinen fantasianmaailma se mielestänne on?

7. Sukellus Narnian maailmaan

a) Keskustella keskiajasta, jonka tunnuspiirteitä on löydettävissä useista fantasiatarinoista. Tutkikaa keskiaikaa kuvaavia tietokirjoja ja verratkaa niitä Narnia-elokuvasta löytämäänne kuvamateriaaliin. Esim. linnat, erilaiset symbolit ja tunnukset vaatteissa.

b) Kukin saa valita itselleen jonkin roolin keskiaikaisessa maailmassa esim. ritari, linnanheittäjä, sotilas, talonpoika, trubaduuri, noidaksi epäilty nainen jne... Etsikää aikakaudesta tarinan tueksi faktatietoa ja kirjoittakaa tarina esim. henkilön päivästä.

c) Valmistakaa Narnian- tai keskiaikaisista hahmoista paperinukkeja vaatetuksineen ja kirjoittakaa niistä tarinoita. Vinkki: Ervo Vesterisen Musette ja Arlette-kirjassa WSOY on kahdeksan Rudolf Koivun paperinukkiin liittyvää tarinaa.

d) Keskiajalla ritareiden vaakunoista saattoi tunnistaa heidät ja mm. heidän perheensä ja aatelisarvonsa. Vaakunat koristivat linnojen seiniä ja muuta omaisuutta.

Tunnuskuvioita, joita vaakunoissa käytettiin olivat esim. kuu, aurinko, tähdet, työkalut, kasvit, eläimet, tai rakennukset. Aluksi vain aatellisperheillä oli omat vaakunansa, mutta myöhemmin myös erilaiset yhteisöt, kaupungit ja valtiot saivat omat vaakunansa. Myös eri ammattikunnat hankkivat vaakunoita tunnuksikseen.

1. Tutustukaa heraldikkaan, siinä käytettyihin väreihin ja tunnusmerkkeihin. Suunnitella Aslanille ja Velholle omat vaakunat.

2. Suunnitella ja rakentakaa kilpi. Tarvitaan pahvia, sanomalehteä, liisteriä, värejä esim. pullovärejä, nahkaa, helmiä yms. koristeita. Leikataan pahvista sopivan muotoinen pala. Päälystetään kilpi sanomalehtisuikaleilla liisterin avulla. Muistetaan kiinnittää kilpeen myös kädensija tai reiät ripustusta varten. Annetaan kilven kuivua ja sitten se maalataan ja koristellaan. Kilpiin voidaan maalata esim. Aslanin tai Velhon vaakunat.

e) Tehkää kuvataide- sekä puutöitä valmistaen keskiaikaista esineistöä, kuten kilpiä, miekkoja, kypäriä, kruunuja, jne. Keskustella yhdessä mitä esineitä elokuvan lapset saivat joulupukilta ja millä tavoin esineet liittyivät tarinan kulkuun.

f) Pohtikaa ritariutta ja sankariutta. Millaista oli ritareiden koulutus? Millaisia asusteita ritarit käyttivät? Miten ritarit taistelivat ja millaisia aseita he käyttivät? Mitkä ritarin tai sankarin tunnusmerkit Narnian lapset täyttävät? Onko todellisessa elämässä vielä ritareita? Millaisia ovat mielestänne tämän päivän sankarit tai ritarit?

Rakentakaa lopuksi esineistä koululenne Narnia-näyttely. Asettakaa esille työstämiänne esineitä, asuja sekä tarinoita. Esitellään koulun muille oppilaille rakentamianne Narnian äänimaailmoja kuvien tai tekstien kera. Tai tehkää siitä kirjallisuuspäivän aihe, jolloin kaikki saavat pukeutua joksikin tarinan hahmoista.

8. Narniassa soi kantele

Helsingin Sanomat uutisoivat 30.11.2005 kulttuurisivuilla; *Suomalainen kantele soi Disneyn Narnia-elokuvassa. Säveltäjä Harry*

Gregson-Williams halusi Timo Väänäsen soittamaan. Artikkelin kertoi elokuvan säveltäjän löytäneen netistä kanteleella soitettun ääninäytteen ja ottanut yhteyttä Väänäseen. Parhaillaan Timo Väänänen tekee taiteellista tohtorintyötään Sibelius Akatemian kansanmusiikin osastolle.

Kantele on mukana ainakin kahdessa suuremmassa kohtauksessa, joista toisessa Lucy tulee Narniaan ja kohtaa faunin. Kohtaus on kahden maailman ensimmäinen kohtaus ja tarinan kannalta erityisen keskeinen. Sävellyksen nimi on *Lucy meets Mr. Tumnus*.

Väänänen kertoo, että juuri tätä kohtausta oli mahtava soittaa, koska heillä oli siitä etukäteen kuvamateriaalia käytettävänä. Toinen isompi kantelekohtaus on sävellyksestä *From Western Woods to Beaversdam*, jossa lapset menevät majavien taloon. Väänäsen soittoa kuuluu myös *The White Witch* -raidalla.

a) Kuunnelkaa Narnia -elokuvan soundtrack-levyä. Poimikaa levyiltä kolme edellä mainittua kappaletta. Millainen maisema musiikista syntyy mieleen? Mitä eri soittimia tunnistatte? Selvittäkää löytyykö koulustanne kanteleita tai muita suomalaisia kansansoittimia? Selvittäkää myös mitä erilaisia kanteleita on olemassa?

b) Etsikää kanteleen syntytarina Kalevalasta. Etsikää myös kuvaus, jossa Väinämöinen soittaa kanteletta ja kaikki, ihmiset ja eläimet, kerääntyvät soittoa kuulemaan. Kuunnelkaa uutta ja vanhaa kanteleensoittoa esim. Minna Raskinen, Pauliina Syrjälä yms.

Väinämöinen tarkastelee kalliolla kalanluita:

Vaka vanha Väinämöinen
noita tuossa katselevi,
katselevi kääntelevi,
sanan virkkoi, noin nimesi:
"Mikähän tuostaki tulisi,
noista hauin hampahista,
leveästä leukaluusta,
jos oisi sepon pajassa,
luona taitavan takojan,
miehen mahtavan käsissä?"

Kun Seppo Ilmarinen ei lupaa mitään, niin Väinämöinen tuumaa:

"Näistöpä toki tulisi
kalanluinen kanteleinen,
kun oisi osoajata,
soiton luisen laatijata"
Vaka Vanha Väinämöinen
itse loihe laatijaksi,
tekijäksi teentelihe;
Laati soiton hauinluisen,
suoritti ilon ikuisen...

Sitten alkaa soitto. Kaikki kokeilevat kanteleen soittoa, mutta "ei ilo ilolle tunnu eikä soitto soitannalle". Niinpä Väinämöinen tarttuu itse kalanluisen kanteleeseen:

Alkoi soittoa somasti
hauinruotaista romua,
kalanluista kanteletta;
sormet nousi notkeasti,
peukalo ylös keveni.
Jo kävi ilo ilolle riemu riemulle remahti,
tuntui soitto soitannalla....

Kaikki kerääntyivät soittoa kuulemaan kun
"Väinämöinen soitti päivän, soitti toisen"
Kaikkien sydän sulii ja kun he liikutuivat soitosta:

Itki nuoret, itki vanhat,
itki miehet naimattomat,
itki nainehet urohot,
itki pojat puolikäiset,
sekä pojat jotta neiet
jotta pienet piikasetki,
kun oli ääni kummanlainen,
ukon soitanto suloinen...

Väinämöisen soitto -runo jaetaan pienemmiksi pätkiksi oppilaiden kesken. Kukin oppilas saa kuvata saamansa runonkohdan. Lopuksi kiinnitetään seinälle koko tarina Väinämöisen soitosta kuvituksineen. Liitupastellivärit.

"Välillä saimme tarkkoja nuotteja, välillä kuvailua, tuonne kilinää ja tänne sointuja" Väänänen sanoo saaneensa paljon tulkinnallisia vapauksia ja tilaa improvisaatiolle." Alun perin Gregson-Williams oli kiinnostunut sähkökanteleesta, mutta lopulta valittiin pari pienempää soitinta, koska sähkökanteleen sointi muistutti liikaa cembaloa."

Väänänen arveli säveltäjän halunneen mukaan juuri kanteleen sointia, koska arveli se liittyvän jotenkin lumeen ja jäähän. Säveltäjä puolestaan oli mielissään saadessaan luoda kokonaan uuden musiikkimaailman, koska kukaan ei tiedä miltä Narnia kuulostaa. Hän yritti ajatella paikkoja, jotka lumi ja jää peittää, ja näiden paikkojen kansallisoittimia. Kanteleen sointi on hänen mielestään hyvin puhdas ja viileä, ja tuntui juuri sopivalta Narnian soinniksi.

c) Poimikaa internetistä kuvamateriaalia Narnia-elokuvasta tai valitkaa Velho ja Leijona kirjasta tekstikatkelmia. Oppilaat valitsevat ryhmissä yhden tekstikatkelman tai kuvan, johon suunnittelevat taustamusiikin sekä muun äänimaailman.

Miettikää mitä ääniä kuvassa/tekstissä esiintyy suoraan ja mitkä äänet kuuluvat siinä ikään kuin ”kuvan” ulkopuolelta käsin? Millainen tunnelma kuvassa/ tekstissä on? Kokeilkaa ääniä soittamista sekä erilaisista esineistä tai pinnoista. Suunnitelkaa Narniaan kokonaan uusi äänimaailma. Esittäkää lopuksi äänimaailmat yhdistettyinä valittuihin alkuperäisiin mediateksteihin.

Helsingin Sanomissa (osa D s. 2) julkaistiin tiistaina 21.2.2006 Kalevi Rantasen artikkeli, jossa kerrottiin Suomen Akustisen Ekologian Seuran järjestämän äänimaisemien keruukilpailun, ”Sata suomalaista äänimaisemaa”, tuloksista. Elämme jatkuvasti keskellä erilaisia ääniä. Artikkelin mukaan luonnon äänien ja teollisen melumaiseman lisäksi äänimaisemia tuotetaan myös suunnitellusti. Naiset ja miehet kokevat ääniympäristön eri tavoin. He myös tuottavat ääniä eri tavoin ja naiset kärsivät melusta enemmän kuin miehet.

Keskustelkaa miten äänet ovat muuttuneet vuosien varrella, millaisia ääniä ennen oli, mutta nykyään niitä ei kuule, Äänitetään äänimaisemia, tehdään äänitarinoita.

d) Tutustukaa uuteen suomalaiseen kansanmusiikkiin. Kuunnelkaa musiikkia silmät kiinni. Mitä kuvia näette mielessänne? Millaisia tunteita musiikki teissä herättää? Mitä soittimia kuulette? Mitä samanlaista siinä on perinteisen kansanmusiikin kanssa?

e) Valitkaa sopivaa musiikkia kuunneltavaksi. Sopikaa järjestys, jossa käydään kirjoittamassa taululle joku asia tai sana, joka musiikista tulee mieleen. Kuunnelkaa kappale uudestaan, jonka aikana kaikki käyvät kirjoittamassa mietteensä. Taulun äärelle mahtuu yleensä pari-kolme oppilasta kerrallaan. Harjoituksen aikana ei saa keskustella.

Kun taululla on runsaasti sanoja ja ajatuksia, kukin saa kirjoittaa runon tai pienen tarinan

taululla olevia sanoja apuna käyttäen. Sanoja saa lisäillä ja sanamuotoja saa vaihdella vapaasti. Lopuksi kirjoitelmat luetaan.

Suomalaisella kansanmusiikilla on ollut vientiä kansainvälisellä tasolla fantasiaan äänimaailmaa sävelletessä. Mm. Värttinä on ollut mukana säveltämässä musiikkia Taru Sormusten herrasta-musikaaliin.

f) Pohtikaa mistä voi johtua kansainvälinen kiinnostus suomalaisen kansanmusiikin yhdistämisestä fantasiaan.

9. Taruolennot

Kirjailija C.S. Lewisia kiehtoivat muinaisegyptiläinen mytologia, kreikkalaiset ja roomalaiset myytit, pohjoismaiset tarut, keskiaikaiset legendat ja eurooppalaiset sadut. Hän yhdisteli mytologioita toisiinsa ja hänen tarinoissaan monet asiat saivatkin uudenlaisia merkityksiä. Esim. kielletystä hedelmästä tulikin nuoruuden ja terveyden lähde. Lisäksi hänen tarinoissaan seikkaili lukuisia puhuvia taruolentoja. Seuraavassa on luetteloitu tunnetuimpia taruolentoja eri tarinoista. Useat näistä ovat tuttuja myös Narniassa.

Bacchus, kreikkalaisen viinijumalan Dionysoksen roomalainen vastine.

Dryadi liitetään kreikkalaiseen mytologiaan. Se oli metsänymfi, joka yhdistyi puuhun.

Fauni, roomalaisten nimitys kreikkalaiselle satyyrille, antiikin metsäjumala. Ulkonäöltä faunien yläruumis muistuttaa ihmisen ja alaruumis vuohen, sillä jalkojen asemasta niillä on sorkat tai kaviot. Faunit ovat kauttaaltaan karvan peitossa ja niillä on häntä ja sarvet.

Feniks, muinaisen Egyptin satulintu, joka muistuttaa lähinnä valtavaa kotkaa. Sillä on tuuhea kultainen sulkapeite ja se syntyi uudestaan omasta tuhkastaan. Feniks liitetään aurinkoon, joka katoaa joka ilta ja tulee seuraavana aamuna esiin taas uutena. Kun feniks-lintu näyttäytyy, se on hyvä enne; sen lähtö tietää huonoa onnea.

Joulupukki

Keiju, luonnonhenki, joka asuu metsässä, vedessä tai maan alla. Useissa eri hahmoissa, kuten metsän – tai vedenhaltija, merenneito, menninkäinen, maahinen. Keijut suhtautuvat ihmisiin yleensä ystävällisesti, mutta jotkut saattavat olla varsinaisia kiusanhenkiäkin. Keijun kohdatessa voi joutua oudon lumovoiman valtaan.

Kentauri, nelijalkainen olento, jossa ihmisen ruumiiseen liittyi hevosen takaruumis. Taruhahmo peräisin antiikin Kreikasta.

Kummitus, kuolleen henki, jonka kuvitellaan kulkevan elävien joukossa kummittelemassa.

Kyklooppi, jättiläinen, jolla on yksi pyöreä silmä keskellä otsaa. Kyklooppi merkitseekin sananmukaisesti pyöreäsilmäistä. Kreikkalaisessa tarustossa uskottiin, että kykloopit olivat taitavia rakentajia. Roomalaiset taas uskoivat, että kykloopit työskentelivät seppinä Etnan syvyyksissä.

Lohikäärme on kuvattu matelijaksi, siivekkääksi krokotiiliksi tai valtavaksi käärmeksi. Länsimaissa ne tunnetaan valtavina tultasyöksevinä hirviöinä. Taruja lohikäärmeistä löytyy mm. Skotlannissa, Ruotsissa, Saksassa ja Islannissa. Eurooppalaisissa taruissa lohikäärmeen surmaaminen oli sankarin miehuuskoe, josta seurasi arvokas palkinto. Kiinalainen lohikäärme on onnen ja viisauden symboli sekä pahan karkoittaja. Lohikäärmeenvaltaistuimeksi kutsuttiin keisarillista valtaistuinta.

Maahinen on tarunomainen maan alla asustava hyvä tai paha henki.

Merenneito, ks. nymfi-nereidit

Metsänneito

Minotaurus, kreikkalainen taruhirviö, jolla härän pää ja ihmisen ruumis. Asui labyrintissa Kreetan saarella.

Noita

Nymfi, kreikkalaisessa mytologiassa nuori nainen, joka liitettiin erilaisiin

luonnonilmiöihin. Najadit olivat jokien, järvien ja lähteiden nymfejä. Nereidit olivat merenneitoja. Okeanidit liitettiin maata ympäröiviin valtameriin.

Pegasos, kreikkalaisen mytologian siivekäs hevonen, joka sai runoratsun nimen Italiassa 1400-luvulla.

Peikko on karvainen ja epäsiisti pienikokoinen otus, jota tavataan taruolentona pohjoismaisissa, englantilaisissa ja saksalaisissa saduissa.

Satyyrit löytyvät kreikkalaisesta mytologiasta. Ne ovat vuoriston villejä asukkeja, puoliksi ihmisiä ja puoliksi vuohia.

Sfinksi on hirviö, jonka muinaiset kreikkalaiset kuvasivat siivekkääksi olennoiksi, jolla oli naisen pää ja koiran ruumis, käärmeen pyrstö, leijonan käpälät ja linnun siivet. Sfinksi vaani yksinäisellä paikalla matkustajia ja haastoi heidät ratkaisemaan arvoituksia. Egyptiläisessä tarustossa se on vartija, joka suojelee pyramideja. Hahmo kuvattiin leijonaksi, jolla on ihmisen pää ja faaraoiden päähine.

Tonttu on haltijamainen olento, joka piti silmällä ihmisten asuinpaikkaa, vaalimalla talon onnea ja viihtyisyyttä. Tontut elivät mm. tallissa, saunassa tai riieissä. Ihmiset näkivät niitä harvoin, mutta eläimet sitäkin useammin. Tontun alkukoti sijoittuu Intiaan n. 4000 vuotta sitten. Pohjoismaihin tontut tulivat 700–800-luvuilla.

Yksisarvinen oli eurooppalaisessa mytologiassa tarueläin, jolla oli peuran takaosa, leijonan häntä sekä hevosen pää ja yläruumis. Sillä oli vain yksi sarvi, jonka sanottiin kykenemään puhdistamaan vettä pelkällä kosketuksellaan.

Lähteet: Narnia Opas fantasiamaailmaan, Otava, Helsinki median materiaali, David Bellingham: Kreikan mytologia, Gummerus, Cotterell: Maailman myytit ja tarut, WSOY

a) Mistä maista useimmat taruolennot ovat kotoisin? Pohtikaa miten kertomukset taruolennoista ovat voineet syntyä?

b) Mitä taruhahmoja löydätte Narnia elokuvasta ja / tai Velho ja Leijona kirjasta, entä muista Narnia-sarjan kirjoista? Keskustelkaa edustavatko ne hyvää vai pahaa? Pohtikaa mitkä ovat hyvän ja pahan tunnusmerkit. Mitä sisäisiä ja ulkoisia tunnusmerkkejä löydätte?

c) Piirtäkää itsellenne oma taruhahmo pohtimalla vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Mikä eläin kuvaa sinua parhaiten? Mikä eläin haluaisit olla? Mitä eläintä pelkäät tai pidät vastenmielisenä? Piirtäkää taruhahmo, joissa yhdistyvät nämä kolme eläinhahmoa. Toteuttakaa kuvataidetyö puuväreillä tai lyijykynällä A5 tai A6 kokoiselle paperille. Kehystäkää työt kartonkikehyksin.

d) Taruolennot ovat usein saaneet hahmonsa kahdesta eri olennosta. Suomen kielessä on eläinten nimiä, jotka ovat muodostuneet kahden eri eläimen nimestä. Lisäksi kiellemme antaa valtavan määrän mahdollisuuksia leikitellä visuaalisilla mielikuvilla, jotka eläinten nimien ja muiden sanojen yhdisteleminen synnyttävät.

Tässä muutamia esimerkkejä: kanahaukka, hiirihaukka, hiiripöllö, kamelikurki, kurkiaura, ukkometso, kissakala, neitoperho, hevospaarma, hevosmuurahainen, käpytikka, lammaskoira, perhoskoira, porokoira, paimenkoira, kilpikonna, muurahaiskarhu, tiikerihai, kalakukko, kuusipeura, faaraomuurahainen, vasarahai,

Keksikää lisää vastaavia yhdistelmiä ja valitkaa mieluisa eläin, jonka piirrätte. Työ kannattaa suunnitella ensin. Toteuttakaa se värilliselle taustapaperille esim. liitupastellivärein.

10. Kirjoitustehtäviä

a) Entä jos... Aslan ei olisi voittanutkaan taistelua Velhoa vastaan, vaan olisi jäänyt kivipaadelle kuolleenä makaamaan? Millainen tarina olisi ollut jos paha Velho vaikuttaisi Narniaan jollain toisella tavalla kuin kylmän ja jään voimalla? Kuvaillakaa miltä Narnia olisi silloin näyttänyt. Miltä Velho olisi näyttänyt? Pohtikaa ryhmissä elokuvan tarinaa ja muutelkaa sen kulkua. Keksikää tarinalle uusia loppuja. Ideoikaa ryhmässä ja

kirjoittakaa yksin uusia versioita Narnian seikkailuihin. Kerätkää erilaiset Narnia-kirjoitelmat luokan Narnia-kirjaksi. Antakaa kirjallenne nimi.

b) Valitkaa tarina, josta löytyy hyviä sekä pahoja hahmoja ja lukekaa tarina ääneen luokassa. Oppilaat valitsevat pareittain hyvän tai pahan hahmon. Käykää kirjeenvaihtoa toisen parin kanssa liittyen tarinan tapahtumiin. Parit esittävät oman versionsa tapahtuneesta. vihje: Kannattaa aluksi valita tuttuja tarinoita. Esim. Punahilkka sadussa kirjoitetaan Punahilkkan näkemys, suden näkemys jne.

c) Yhteisten tarinoiden kirjoittaminen. Jakaantukaa 5-6 oppilaan ryhmään. Miettikää yhdessä minkälaisia alkuja tarinoilla voisi olla. Jokainen ryhmän jäsen kirjoittaa paperille tarinalle alun. Paperit annetaan myötäpäivään seuraavalle, joka kirjoittaa tarinalle pari lausetta jatkoksi. Jatketaan papereiden kierrätyksestä ja kirjoittamista noin 15 minuuttia, jonka jälkeen annetaan tehtäväksi kirjoittaa loppulause. Lukekaa tarinat.

TIETOA KIRJAILIJASTA JA HÄNEN TUOTANNOSTAAN

Kirjailija C.S. Lewis

Clive Staples Lewis (s. 29.11.1898 Belfast - k. 22.11.1963 Oxford), brittiläinen kirjailija, keskiajan ja renessanssin kirjallisuudentutkija julkaisi nelisenkymmentä teosta, uskonnollista ja tieteiskirjallisuutta aikuisille. Seitsenosainen lastenkirjallisuuden fantasiakirjasarja Narnia (1950–56) oli hänen teoksistaan kuuluisin.

Lewis kirjoitti tieteiskirjallisuutta, "avaruustrilogian" Äänetön planeetta ("Out of the Silent Planet"), Matka Venukseen ("Perelandra" – tunnettu myös nimellä "Voyage to Venus") ja Piinattu planeetta ("That Hideous Strength"). Trilogiassaan Lewis yhdistää perinteiset tieteiskirjallisuuden elementit kristillisiin teemoihin kuten synty, lankeemus ja lunastus.

Lewis syntyi Belfastissa, Irlannissa. Ystävät ja tuttavat kutsuivat häntä Jackiksi. Lapsena hän oli kiinnostunut saduista, myyteistä ja vanhoista legendoista, joita hän kuuli

irlantilaiselta lastenhoitajaltaan. Lewis kertoo olleensa kuudentoista kun hän keksi jutun faunista sateenvarjoineen kantamassa paketteja lumisen metsän keskellä. Vuosien päästä, ollessaan Cambridgen keskiajan ja renessanssin kirjallisuuden professori (1954–63) Lewis kirjoitti Narnia-sarjan ensimmäisen osan Velho ja leijona ("The Lion, the Witch, and the Wardrobe"). Narnian viimeinen taistelu ("The Last Battle"), ilmestyi vuonna 1956. Hän sai teoksestaan Carnegie-palkinnon, joka oli lastenkirjallisuuden arvostetuimpia tunnustuksia.

Ystävänsä J. R. R. Tolkienin kanssa Lewis pohdiskeli ahkerasti kristinuskoon liittyviä asioita. Aikuisella iällään hän kääntyi kristinuskoon. Sittemmin Lewis julkaisi useita kristinuskon järkipäisyyttä puolustavia teoksia (suom.: Ehyt elämä, Kärsimyksen ongelma, Entisen ateistin kristillisiä esseitä, Tätä on kristinusko). Paholaisen kirjeopistossa ("The Screwtape Letters") demoni Screwtape opastaa kirjeitse veljenpoikaansa Wormwoodia siitä, mitkä ovat parhaita tapoja johdattaa ihminen kadotukseen.

Vanhemmalla iällä Lewis tutustui Joy Grishamiin, joka oli yhdysvaltalainen älykkö, juutalainen, kommunisti ja eronnut yksinhuoltaja. Grisham kääntyi myös kristityksi paljolti Lewisin vaikutuksesta. Lewis iloitsi ystävästään, sillä hän koki kohdanneensa älyllisesti vertaisensa naisen. Sitten Grisham sairastui syöpään. Hänellä ei ollut asumislupaa Englannissa, mutta Lewis järjesti luvan menemällä hänen kanssaan naimisiin. Myöhemmin pari kuitenkin rakastui ja meni uudestaan naimisiin tällä kertaa "Jumalan edessä". Lewisin ja Grishamin suhteesta on tehty romanttinen elokuva Varjojen maa, jota tähdittävät Debra Winger ja Anthony Hopkins (Shadowlands, 1993).

Narnia-kirjasarja

Narnia-kirjoja oli käännetty 41 kielelle vuonna 2005 ja niitä on myyty yli 85 miljoonaa kappaletta. Suomessa sarjan levikki on kohonnut runsaaseen 170 000:een.

Narnia-kirjasarjan ilmestymisvuodet:

- * Velho ja leijona (1950)
- * Prinssi Kaspian (1951)

- * Kaspianin matka maailman ääriin (1952)
- * Hopeinen tuoli (1953)
- * Hevonen ja poika (1954)
- * Taikurin sisarenpoika (1955)
- * Narnian viimeinen taistelu (1956)

Lewis toivoi, että kirjat luettaisiin seuraavassa järjestyksessä: Taikurin sisarenpoika, Velho ja leijona, Hevonen ja poika, Prinssi Kaspian, Kaspianin matka maailman ääriin, Hopeinen tuoli, Narnian viimeinen taistelu.

Narnian maailmasta

Narnian-sarja alkaa Velho ja Leijona – tarinalla. Se kertoo Pevensien sisaruksista, Peteristä, Susanista, Edmundista ja Lucysta, jotka lähetetään sotaa pakoon maaseudulle professorisetänsä taloon. Lapset löytävät sattumalta talosta vanhan vaatekaapin, jonka kautta he pääsevät ihmeelliseen satumaailmaan, Narniaan. Tarinan vaatekaappi toimii siltana todellisuuden ja fantasian maailman välillä.

Narniaa hallitsee julma Valkea Velho, joka on taikonut Narniaan ikuisen talven. Lumous murtuu vain, jos neljä ihmislasta, kaksi poikaa ja kaksi tyttöä, nousee Cair Paravel -linnan valtaistuimille.

Sitä Velho ei tietenkään halua, ja tekee kaikkensa estääkseen lapsia pääsemästä päämääräänsä.

Lapset kohtaavat Narniassa monia olentoja, kuten kääpiöitä, fauneja, kentaureja ja jättiläisiä. Lisäksi he tapaavat viisaan ja hyvän leijonan, Aslanin. Lapset taistelevat Narnian herruudesta jalon hallitsijan, Asan-leijonan kanssa, pahaa Velhoa vastaan ja lopuksi syökseivät tämän ikuisen jäähän.

Narnian tarinoiden tulkinnasta

Teoksen keskeinen teema on hyvän ja pahan ikuinen taistelu, jota kuvaamaan kirjailija käyttää metaforina leijonaa, velhoa ja vaatekaappia. Narnian kuningas on Aslan-niminen leijona. Tämä kultaharjainen leijona laulaa Narnian maailman esiin ja on mukana kaikissa seitsemässä sarjan kirjassa. Valkea Velho on Aslanin vastustaja.

Joidenkin kristittyjen Narnia-sarjan ihailijoiden tulkinnan mukaan kirjasarja voidaan nähdä puhtaana kristillisenä allegoriana, jossa Aslan

- Jeesus Juudaan leijonana - uhrautuu ja pelastaa maailman verellään. Tämän näkemyksen mukaan tarinaan Taikurin sisarenpoika sisältyy luomistarina, ja Narnian viimeisessä taistelussa nähdään Apina, Antikristus, ja Aslanin toinen tuleminen. Raamatun kertomukset ovat varmaankin vaikuttaneet kristinuskoa tutkineeseen Lewisiin, mutta kaikki lukijat eivät ole aivan yhtä vakuuttuneita kaikkien raamatullisten rinnastusten tahallisuudesta.

Kirjailijan muistoja

Tarinoiden kertojaa, Lewisia ovat lisäksi innoittaneet paikat, asiat tai tavarat, joihin liittyy muistoja hänen omasta elämästään. Tarinan lyhtypylvään, joka sijaitsee keskellä metsää, arvellaan saaneen inspiraation irlantilaisesta puistosta lähellä Lewisin kotipaikkaa Little Leaa: siellä seisoj samanlainen lyhtypylväs. Lewisin perheellä oli myös vaatekaappi, joka lieene ollut tarinan mystisen vaatekaapin esikuvana. Vaatekaappia säilytetään nykyään Wade Centerissä Illinoisin osavaltiossa Yhdysvalloissa.

Oppimateriaalin ovat tehneet
luokanopettajat
Annika Henriksson ja Tuula Niiniranta
yhteistyössä
Koulukinon Anna-Liisa Puura-Castrénin
kanssa.

Liite 1

Toinen maailma on maa jossain kaukana tai saari.	<i>Yhteys maailmojen välillä on ovi.</i>	Fauni , antiikin metsäjumala. Ulkonäöltä faunien yläruumis muistuttaa ihmisen ja alaruumis vuohen, sillä jalkojen asemasta niillä on sorkat tai kaviot.
Toinen maailma sijaitsee jollain toisella planeetalla.	<i>Yhteys maailmojen välillä on kuolema tai uni.</i>	Keiju , luonnonhenki, joka asuu metsässä, vedessä tai maan alla. Keijut suhtautuvat ihmisiin yleensä ystävällisesti, mutta jotkut saattavat olla varsinaisia kiusanhenkiäkin. Keijun kohdatessa voi joutua oudon lumovoiman valtaan.
Toinen maailma on maanalainen tai vedenalainen maailma.	<i>Yhteys maailmojen välillä on viestin tuoja toisesta maasta.</i>	Yksisarvinen tarueläin, jolla oli peuran takaosa, leijonan häntä sekä hevosen pää ja yläruumis. Sillä oli vain yksi sarvi, jonka sanottiin kykenemään puhdistamaan vettä pelkällä kosketuksella.
Toinen maailma on peilin takainen maailma.	<i>Yhteys maailmojen välillä on aikakone.</i>	Kummitus , kuolleen henki, jonka kuvitellaan kulkevan elävien joukossa kummittelemassa.
Toinen maailma on "mitä jos"-maailma. Se on tyypillinen scifissä kuvattu maailma.	<i>Yhteys maailmojen välillä on tekninen laite, kuten juna, lentokone, hissi.</i>	Feeniks muistuttaa kotkaa. Sillä on tuuhea kultainen sulkapeite ja se syntyi uudestaan omasta tuhkasta. Feniks liitetään aurinkoon, joka katoaa iltaisin ja tulee seuraavana aamuna esiin uutena. Sen näkeminen on hyvä enne.
Toinen maailma on kuvan tai esineen sisäinen maailma.	<i>Yhteys maailmojen välillä on maaginen esine toisesta maailmasta.</i>	Maahinen , tarunomainen maan alla asustava hyvä tai paha henki.