

Komparativna analiza fantastičnoga romana C.S. Lewisa Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar te istoimenoga filma

Orsag, Anamaria

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:535757>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-26**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Anamaria Orsag

KOMPARATIVNA ANALIZA FANTASTIČNOGA ROMANA
C. S. LEWISA *KRONIKE IZ NARNIJE: LAV, VJEŠTICA I*
ORMAR TE ISTOIMENOGA FILMA

Diplomski rad

Čakovec, rujan 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE

Anamaria Orsag

**KOMPARATIVNA ANALIZA FANTASTIČNOGA
ROMANA C. S. LEWISA *KRONIKE IZ NARNIJE: LAV,
VJEŠTICA I ORMAR* TE ISTOIMENOGA FILMA**

Diplomski rad

Mentor rada:

izv. prof. dr. sc. Andrijana Kos-Lajtman

Čakovec, rujan 2021.

SADRŽAJ

SAŽETAK	1
SUMMARY	2
1. UVOD	3
2. O AUTORU	4
2.1. <i>Biografija Clivea Staplesa Lewisa</i>	4
2.2. <i>Sedmologija fantastičnih romana Kronike iz Narnije</i>	6
2.3. <i>Vremenska dimenzija Kronika iz Narnije</i>	11
3. KNJIŽEVNO I FILMSKO OSTVARENJE <i>KRONIKA IZ NARNIJE: LAV, VJEŠTICA I ORMAR</i>	14
3.1. <i>Fantastični roman Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar</i>	14
3.2. <i>Film redatelja Andrewa Adamsona iz 2005. godine</i>	19
4. ADAPTACIJA KNJIŽEVNOG DJELA	22
5. KOMPARATIVNA ANALIZA ROMANA I FILMA	24
6. ORMAR KAO SIMBOL ČAROBNOGA PORTALA	31
7. HETEROGENOST LIKOVA UNUTAR ROMANA I FILMA	34
7.1. <i>Oprečnost dobra i zla</i>	34
7.1.1. <i>Lik Aslana</i>	34
7.1.2. <i>Lik Bijele Vještice</i>	35
7.2. <i>Sinteza različitih mitologija</i>	36
7.2.1. <i>Grčka mitologija</i>	36
7.2.2. <i>Rimska mitologija</i>	40
7.2.3. <i>Nordijska mitologija</i>	40
7.3. <i>Lik Djeda Mraza</i>	42
7.4. <i>Ostali likovi u Kronikama iz Narnije: Lav, Vještica i ormar</i>	42
8. ZAKLJUČAK	46
9. LITERATURA	47
PRILOZI	51
KRATKA BIOGRAFSKA BILJEŠKA	52
Izjava o izvornosti diplomskog rada	53

SAŽETAK

Svrha ovog diplomskog rada jest usporediti fantastični roman Clivea Staplesa Lewisa *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* te istoimeni film redatelja Andrewa Adamsona iz 2005. godine. Fantastični roman *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* najpoznatiji je u Lewisovoj sedmologiji romana *Kronike iz Narnije*. Roman je filmski adaptiran 2005. godine za čiji je uspjeh zaslužan Andrew Adamson. Film je osvojio *Oscara* u kategoriji za najbolju šminku. Također je nominiran u kategoriji najboljeg miješanja zvuka i vizualnih efekata. U uvodnom poglavlju govorit će se o *Lavu, Vještici i ormaru*. U poglavlju o autoru, govorit će se o Cliveu Staplesu Lewisu i njegovoj sedmologiji romana *Kronike iz Narnije*. Zatim slijedi poglavlje o književnom i filmskom ostvarenju navedenog romana u kojem će se predstaviti roman s gledišta književne i filmske umjetnosti. Nakon poglavlja o književnom i filmskom ostvarenju, slijedi poglavlje o adaptaciji i vrstama adaptacije. Zatim slijedi komparativna analiza romana i filma u kojem će se dublje analizirati sličnosti i razlike unutar dviju umjetnosti. U poglavlju o ormaru riječ je o ormaru s čarobnim svojstvima za koja je zaslužno narnijsko drvo. Sam kraj diplomskog rada bavi se likovima čija različitost i spoj različitih mitologija, na kojima su utemeljeni, čini roman originalnim i fantastičnim. Filmska umjetnost veoma je cijenjena u svijetu, a u posljednje vrijeme poprima globalni utjecaj. Mnoga književna djela filmski su adaptirana. Za roman *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* može se reći da je uspješno filmski adaptiran, što su popratile i brojne nagrade i nominacije u različitim kategorijama.

KLJUČNI POJMOVI: fantastični roman, film, komparativna analiza, mitologija, adaptacija

SUMMARY

The purpose of this graduate paper is to compare fantastic novel *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* written by Clive Staples Lewis and its film adaptation from 2005 directed by Andrew Adamson. Fantasy novel *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* is the most popular one from Lewis's series of seven *The Chronicles of Narnia* novels. The novel was adapted into a movie in 2005, for whose success Andrew Adamson was responsible. The movie won an Oscar in the category for the best makeup. It was also nominated in the category for best sound mixing and visual effects. The introductory chapter will talk about *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. The chapter about the author will discuss Clive Staples Lewis and his series of the seven *The Chronicles of Narnia* fantasy novels. Further, a chapter on literary and movie adaptation of the mentioned novel will follow, in which a novel will be presented from the point of view of literary and film arts. After the chapter on literature and filmmaking, next chapter includes adaptation and types of adaptation. This is followed by a comparative analysis of the novel and the film, in which the similarities and differences within these two types of arts are analyzed in depth. The chapter about closet presents closet with magical properties given to it thanks to the Narnia tree. The very end of this graduate paper deals with characters whose diversity and combination of different mythologies, on which they are based, makes the novel original and fantastic. Film art is highly valued in the world, and lately it is gaining global influence. Many literary works have been adapted into a film. The novel *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch, and The Wardrobe* can be said to have been successfully film-adapted, which was accompanied by numerous awards and nominations in various categories.

KEYWORDS: fantastic novel, film, comparative analysis, mythology, adaptation

1. UVOD

Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar jedna je od najprodavanijih knjiga u sedmologiji romana *Kronike iz Narnije*. Za uspjeh je zaslužan Clive Staples Lewis koga je na pisanje potakla slika kozonogog fauna u snježnoj šumi koji u rukama drži kišobran i mnoštvo paketa. Slika mu je ostala u svijesti još od vremena kada je imao šesnaest godina. Sa svojih četrdeset godina odlučio je ispričati priču nakon koje su ubrzo uslijedile i ostale. Predivne slike Narnije i mnoštvo različitih likova uočio je i redatelj Andrew Adamson koji je djelo odlučio prenijeti na filmsko platno. Film je realiziran 2005. godine i danas je gledan širom svijeta s mnoštvo pozitivnih kritika. Film, dakako, ne može biti apsolutno vjeran knjizi jer slike u glavi svake osobe razlikuju se od onih nastalih u mašti i zamišljaju samog redatelja. Stoga će se u ovom diplomskom radu detaljno analizirati sličnosti i razlike unutar romana i filma. Najprije će se predstaviti književno i filmsko djelo, a zatim će uslijediti njihova komparativna analiza. Naglasak će biti i na ormaru koji je ključan prolaz iz našega svijeta u svijet Narnije. Važnu ulogu ima i spoj različitih likova koji čine ovaj roman posebnim i autentičnim. Nakon analize svih navedenih značajki, uslijedit će zaključak o vrsti adaptacije i njezinoj uspješnosti.

2. O AUTORU

2.1. *Biografija Clivea Staplesa Lewisa*

Clive Staples Lewis bio je jedan od vodećih literarnih umova svoga vremena i pisac sasvim iznimne rječitosti. Rodio se 29. studenoga 1898. godine u Belfastu.¹ Djetinjstvo su mu obilježile dadiljine priče. Priče su uglavnom bile irske legende i mitovi, vrijeme provedeno u izmišljaju Zemlje Životinja sa starijim bratom i čitanje mnogih knjiga. Najdraže knjige bile su mu one britanske autorice Edith Nesbit i knjiga *Gulliverova putovanja* autora Jonathana Swifta (Lewis, 2001: 181). Edith Nesbit bila je britanska dječja autorica, romanopisateljica i pjesnikinja. Početkom 1890-ih počela je pisati fiktivna djela za djecu i proizvela više od šezdeset knjiga za mlade te neke od manje uspješnih romana i zbirki poezije za odrasle. Njezine knjige za djecu obilježene su živopisnim karakterizacijama, domišljatim zapletima te laganim i šaljivim narativnim stilom.²

Lewisu su kasnije, osim navedenih knjiga, najdraži bili i nordijski mitovi, Homer i grčke legende. Predavao je engleski jezik i staru englesku književnost na dva najuglednija engleska sveučilišta, Cambridgeu i Oxfordu. Uz dugogodišnje podučavanje studenata na Cambridgeu i Oxfordu, napisao je više od četrdeset knjiga za koje se može zaključiti kao da su ih pisala tri različita čovjeka (Lewis, 2002: 167). Pisao je knjige za mlade kojima je postavio klasike engleske i svjetske književnosti. Osim toga, napisao je i brojne knjige za odrasle. Posebno je poznata njegova interplanetarna znanstvenofantastična trilogija: *S one strane Tihe planete*, *Putovanje na Veneru (Perelandra)* i *Ta strahotna snaga*. Napisao je i nekoliko desetaka znanstvenih rasprava (Lewis, 2001: 181-182). Lewisovo djelo *Alegorija ljubavi* do danas je ostalo jednim od osnovnih i kritičkih priručnika o srednjovjekovnoj i renesansnoj književnosti. Za Lewisa se govorilo da je bio čovjek izuzetne radoznalosti i erudicije, dok se u akademskim krugovima govorilo da je Lewis pročitao sve što je napisano na engleskom jeziku u 16. stoljeću. Lewisovo najpoznatije književno ostvarenje je sedmologija fantastičnih romana *Kronike iz Narnije* (Lewis, 2002: 167-168). Bio je sudionik oksfordskog književnog kruga pod imenom „The Inklings“. Priljateljivao je s vrhunskim piscima fantastične književnosti svoga vremena kao što su Charles Williams te svima dobro znan J. R. R. Tolkien, autor djela *Gospodar Prstenova* i *Hobbit* (Lewis, 2001: 182). Lewis je

¹ Lewis, C.S. *Hrvatska enciklopedija*.

² E. Nesbit. *Encyclopedia Britannica*.

kao adolescent napustio kršćanstvo i proglasio se ateistom. Međutim, nakon opsežnog čitanja knjiga, traganja te utjecaja njegovih prijatelja s Oxforda (veliku ulogu imao je J. R. R. Tolkien), Lewis je počeo vjerovati u Boga i tako u 33. godini postao kršćaninom. Napisao je tijekom života mnogo knjiga o kršćanskoj teoriji i kršćanskom životu koje su mnogim ljudima pomogle prigriliti vjeru ili je bolje shvatiti (Balta, 2006: 10). *Lav, Vještica i ormar* aludira na kršćansku tematiku svojim metaforičnim prikazom dobra i zla. Dok su Lewis i Tolkien radili na svojim najslavnijim romanima, Lewis na *Kronikama iz Narnije*, a Tolkien na *Gospodaru prstenova*, ponedjeljkom ujutro sastajali su se i razgovarali o pisanju. Njihovim sastancima počeli su se priključivati i ostali pisci. Uskoro je njihovu spisateljsku grupu „The Inklings“ činilo 19 muškaraca.³ Tolkien je bio Lewisov dugogodišnji prijatelj koji je bitno utjecao na njegove stavove o pisanju. Obojica su smatrala da nema ničeg djetinjastog u bajkama te da je dvadesetostoljetno nastojanje da se bajke povežu isključivo s djecom zapravo više rezultat mode, nego istine samog stanja stvari. O navedenom Lewis govori:

Kao desetogodišnji dječak čitao sam bajke potajice i sramio bih se kad bi me netko pri tom uhvatio. Danas sam pedesetogodišnjak i bajke čitam javno. Tijekom odrastanja odmaknuo sam se od svih djetinjarija, uključujući i strah od toga da bih mogao izgledati djetinjast i želju da budem vrlo odrastao. (Lewis, 2002: 167)

Godine 1949. Lewis je pročitao rukopis knjige Tolkienu. Tolkienuova negativna reakcija vrlo je iznenadila samog Lewisa. Prema nekim tvrdnjama, Tolkienu se nije svidjelo što je Lewis pomiješao razne mitologije. Druga teorija tvrdi da se Tolkien osjećao veoma ugroženo zbog brzine kojom je Lewis stvorio svijet fantazije, dok je on za to vrijeme precizno stvarao Međuzemlje. „Žalosno je da Narnija i svi dijelovi Lewisova rada neće naići na moje simpatije jednako kao što moj rad neće naići na njegove simpatije.“ Napisao je Tolkien u svojem pismu.⁴

Clive Staples Lewis umro je 22. studenoga 1963. godine u Oxfordu.⁵ Lewisova najpoznatija sedmologija romana *Kronike iz Narnije* prevedena je na tridesetak jezika i tiskana u više od 200 milijuna primjeraka (Lewis, 2001: 183).

³ "Lav, vještica i ormar": 10 zanimljivosti o knjizi zbog koje i odrasli čitaju bajke. *Zadovoljna.hr*

⁴ Isto.

⁵ Lewis, C.S. *Hrvatska enciklopedija*.

2.2. Sedmologija fantastičnih romana *Kronike iz Narnije*

Kronike iz Narnije serija je od sedam fantastičnih romana za djecu i danas se smatra klasikom dječje književnosti.⁶ Serija je objavljena u vremenskom periodu od 1950. do 1956. godine u Velikoj Britaniji (Sammons, 2004: 28) u nekoliko različitih redosljedâ, a među ljubiteljima često se raspravlja o željenom redosljedu čitanja. Knjige sadrže brojne aluzije na kršćanske ideje koje su lako dostupne mladim čitateljima. *Kronike iz Narnije* predstavljaju pustolovinu djece koja igraju glavnu ulogu u povijesti izmišljenog carstva Narnije, mjesta u kojem životinje razgovaraju, magija je uobičajena te je prisutna borba dobra i zla. U većini knjiga, djeca iz našeg svijeta čarobnim portalom bivaju prebačena u Narniju. Jednom kada se nađu u Narniji, brzo postanu uključeni u ispravljanje pogrešnih stvari u dobre uz pomoć lava Aslana, središnjeg lika u romanima.⁷

Lewis je odbacio ideju da fantastične priče zavaravaju djecu o prirodi stvarnog svijeta. Vjerovao je da su priče, koje su izgledale realno, naizgled stvorile lažna očekivanja o stvarnom svijetu. Istaknuo je da nema smisla čitati knjige kao dijete ako ih ne vrijedi čitati kao odrasla osoba. Time je želio naglasiti da *Kronike iz Narnije* nisu napisane isključivo za djecu. Lewisovo mišljenje potkrijepljeno je rečenicom: „Stoga sam pisao 'za djecu' isključivo u smislu da sam isključio ono što sam mislio da im se neće svidjeti ili razumjeti, ne u smislu da napišem ono što sam namjeravao biti ispod pozornosti odraslih.“⁸

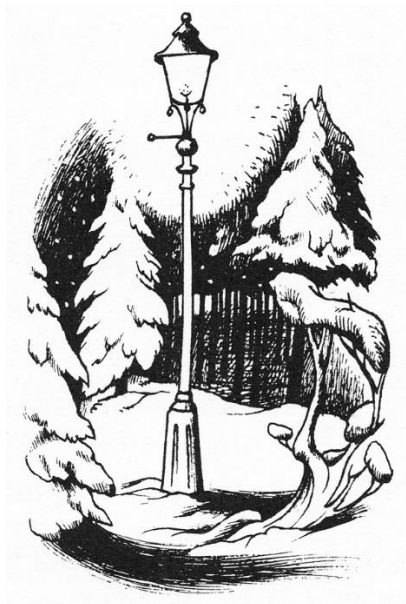
Čitateljima narnijskog ciklusa slike su bile ključne u dočaravanju izgleda Narnije i njenih stanovnika te je zbog toga važno spomenuti i ilustratoricu narnijskog ciklusa. Njezino ime je Pauline Baynes. Paulinine slike rezultat su izvanredne sprege autora i same ilustratorice te su do današnjeg doba ostale vanjskim zaštitnim znakom izdanja *Kronika iz Narnije* (Lewis, 2001: 182). Pauline je bila britanska ilustratorica. Njezina suradnja s Tolkienom upravo je dovela do kasnijeg povezivanja s Lewisom i njegovom sedmologijom dječjih romana objavljenih između 1950. i 1956. godine. Baynes se vratila tim djelima nekoliko puta stvarajući nezaboravne dizajne naslovnica za meke „Puffin“ korice. Proizvela je nove ilustracije u boji za *Zemlju Narniju* (1989.), izdanje velikog formata za *Lava, Vješticu i ormar* (1991.), a tri godine kasnije *Knjigu o Narnijcima*. Godine 1998. tehnikom akvarela

⁶ C.S. Lewis. *Fandom*.

⁷ Isto.

⁸ C. S. Lewis, Creator of Narnia. *Narniaweb*.

naslikala je sve originalne linijske ilustracije u svih sedam svezaka kako bi udovoljila zahtjevima generacije koja više nije bila zadovoljna crno-bijelom tehnikom crtanja.⁹



Slika 1. Originalna ilustracija ulične svjetiljke u Lavu, Vještici i ormaru¹⁰

Ispravan redoslijed čitanja knjiga izazvao je kontroverze. Lewis nije napisao knjige prema redoslijedu kojim su objavljene, a dijelovi knjiga su napisani u različito vrijeme (Sammons, 2004: 28).

Tablica 1

Datumi stvaranja Kronika iz Narnije

Knjiga	Početak pisanja	Završetak pisanja	Objavljivanje
<i>Lav, Vještica i ormar</i>	1939.	1949.	1950.
<i>Kraljević Kaspijan</i>	1949.	1949.	1951.
<i>Plovidba broda Zorogaza</i>	1949.	1950.	1952.
<i>Srebrni stolac</i>	1950.	1951.	1953.
<i>Konj i njegov dječak</i>	1950.	1950.	1954.
<i>Čarobnjakov nećak</i>	1951.	1954.	1955.
(LeFay fragment 1949.)			
<i>Posljednja bitka</i>	1952.	1953.	1956.

⁹ About Pauline Baynes. *Pauline Baynes*.

¹⁰ The Collection. *Pauline Baynes*.

U jednom pismu, Lewis je preporučio redosljed čitanja *Kronika iz Narnije* koji se razlikuje od redosljeda objavljivanja knjiga (Lewis, 2001: 186).

Redosljed romana *Kronike iz Narnije* prema objavljivanju:

1. *Lav, Vještica i ormar* (1950.)
2. *Kraljević Kaspijan* (1951.)
3. *Plovidba broda Zorogaza* (1952.)
4. *Srebrni stolac* (1953.)
5. *Konj i njegov dječak* (1954.)
6. *Čarobnjakov nećak* (1955.)
7. *Posljednja bitka* (1956.)

Redosljed čitanja romana *Kronike iz Narnije*, preporučen od autora:

1. *Čarobnjakov nećak*
2. *Lav, Vještica i ormar*
3. *Konj i njegov dječak*
4. *Kraljević Kaspijan*
5. *Plovidba broda Zorogaza*
6. *Srebrni stolac*
7. *Posljednja bitka*

U nastavku slijedi kratak sadržajni opis romana iz narnijskog ciklusa:

1. ČAROBNJAKOV NEĆAK

Prva knjiga, prema redosljedu čitanja *Kronika iz Narnije*, preporučenog od strane autora, jest *Čarobnjakov nećak*. U knjizi se govori o dječaku Digoryju i djevojčici Polly koji su pronašli tajni prolaz koji povezuje njihove kuće. Iz našeg svijeta nestali su na prijevaru te se našli u drugome svijetu pomoću magije. U tome svijetu pronašli su zastrašujuće mjesto Charn i time probudili zlu kraljicu Jadis. Slučajno su je odveli u naš svijet. Nastojeći je vratiti kamo pripada, ponovno su se našli u drugom svijetu. U tom svijetu bili su svjedoci stvaranja Narnije, koju je svojom pjesmom u život dozvao lav Aslan (Lewis, 2001: 184).

2. LAV, VJEŠTICA I ORMAR

Druga knjiga jest *Lav, Vještica i ormar*. Četvero djece Pevensie, Peter, Susan, Edmund i Lucy, pronašla su put u svijet Narnije kroz stari ormar u kući profesora Kirka. U Narniji, ujedinili su se s lavom Aslanom u nastojanju da pobijede Bijelu Vješticu i spase Narniju od vječne tame i zime. Zbog svoje hrabrosti, postaju kraljevima i kraljicama u Narniji. Tko jednom postane kralj i kraljica u Narniji, ostaje to i zauvijek (Lewis, 2001: 184).

3. KONJ I NJEGOV DJEČAK

Treća knjiga jest *Konj i njegov dječak*. Shasta je pobjegao iz zemlje Kalormena s narnijskim ratnim konjem imena Bree. Zajedno s Aravis i njezinim konjem Hwinom otkriva kalormensku zavjeru o osvajanju Narnije. Kako ne smije dopustiti da netko pokori Narniju, mora pronaći način da to spriječi i spasi Narniju i sve što se u njoj nalazi (Lewis, 2001: 184).

4. KRALJEVIĆ KASPIJAN

Četvrta knjiga jest *Kraljević Kaspijan*. Teška vremena pogodila su Narniju koja je zahvaćena građanskim ratom. Kraljević Kaspijan prisiljen je poslati poziv u pomoć junacima iz prošlosti. Junaci su Peter, Susan, Edmund i Lucy. Poziv u pomoć doziva pušuci u Veliki Narnijski Rog. Da bi mir ponovno zavladao Narnijom, braća i sestre moraju svrgnuti s prijestolja Kaspijanovog ujaka, kralja Miraza (Lewis, 2001: 185).

5. PLOVIDBA BRODA ZOROGAZA

Peta knjiga jest *Plovidba broda Zorogaza*. Lucy, Edmund i njihov rođak Eustace bivaju preneseni na magičan način na brod kralja Kaspijana. Ime broda je Zorogaz. Ploveći brodom, kralj Kaspijan traži sedam izgubljenih prijatelja svoga oca. Putnici na svom putovanju susreću različita fantastična bića. Putem susreću i velikog lava Aslana (Lewis, 2001: 185).

6. SREBRNI STOLAC

Šesta knjiga jest *Srebrni stolac*. Kraljević Rilijan, obožavani sin kralja Kaspijana, nestao je na veoma tajanstven način. Lav Aslan šalje Eustacea i njegovu školsku prijateljicu Jill u potragu za kraljevićem. Kraljević je, naime, u uvijek mračnoj i bez sunca Zemlji Podzemlja. Kao i mnogobrojno puta, Vještica im remeti planove vezane uz kraljevića i Narniju. Svakojake avanture čekaju ih na putovanju i na mjestu Kraj Svijeta (Lewis, 2001: 185).

7. POSLJEDNJA BITKA

Posljednja knjiga, sedma po redu, jest *Posljednja bitka*. Lažni Aslan luta Narnijom naređujući svima da služe okrutnim Kalormenima, unoseći strah u srce svih prisutnih. Cilj Jill i Eustacea jest ponovno, pomoću čudesnih moći, pomoći kralju Tirijanu i pronaći pravog Aslana te ponovno uspostaviti mir u zemlji. Posljednja bitka slovi kao najstrašnija i najsilnija od sviju bitaka koje su se dogodile prije. Bitka je konačna borba dobra i zla (Lewis, 2001: 185).

Lewis je svaki roman narnijskog ciklusa posvetio određenoj osobi, osim romana *Posljednja bitka*. Tako se dopisivao s obitelji Kilmer, odnosno s njihovom djecom nekoliko godina prije nego li im je posvetio roman *Čarobnjakov nećak*. Njihova teta Mary Willis predložila je djeci da pišu pisma Lewisu budući da se ona već ranije dopisivala s njim. Serija pisama nazvana je *Pisma djeci* te su u njoj sadržani crteži i pitanja vezana uz narnijske kronike. Lewis je odgovarao na dječja pitanja i komentirao njihove crteže¹¹. Pisma koja je Lewis pisao djeci Kilmer sastojala su se od referenci na njegove spise, stavova o religiji i savjeta o školovanju¹². Roman *Lav, Vještica i ormar* posvetio je Lucy Barfield, kćeri Owena Barfielda koji je bio jedan od članova grupe „The Inklings“. Davidu i Douglasu Greshamu posvetio je djelo *Konj i njegov dječak*. David i Douglas sinovi su Joy Davidman s kojom se Lewis oženio. Douglas je kasnije imao ključnu ulogu u Lewisovoj tvrtki i koprodukciji filmskih adaptacija. *Kraljevića Kaspijana* posvetio je Mary Clare Havard, kćeri Lewisova liječnika Roberta Evelynu Havarda, također člana grupe „The Inklings“. Roman *Plovidba broda Zorogaza* posvetio je Jeffreyju Barfieldu, posvojenom sinu bračnog para Owena i Maud Barfield. Tijekom Drugog svjetskog rata, Jeffrey je poslan Barfieldima zbog zračnih napada. Nicholasu Hardieu, sinu Colina Hardiea koji je također bio član grupe „The Inklings“, posvetio je roman *Srebrni stolac*.¹³

Lav, Vještica i ormar, Kraljević Kaspijan i Plovidba broda Zorogaza tri su romana *Narnijskih kronika* koja su filmski adaptirana. *Lav, Vještica i ormar* te *Kraljević Kaspijan* filmska su ostvarenja redatelja Andrewa Adamsona, dok je *Plovidba broda Zorogaza* ostvarenje Michaela Apteda. Od navedenih triju filmova, *Lav, Vještica i ormar* (2005.) osvojio je najvišu ocjenu od strane publike i kritičara u najvećoj internetskoj bazi podataka o

¹¹ Why C.S.Lewis Dedicated "The Magician's Nephew" to Kilmer Family. *Narniaweb*.

¹² Narnia, Philosophy, Religion, Writing: CS Lewis's Letters and Advice to Children, a Large and Famous Archive. *RAAB COLLECTION*.

¹³ C. S. Lewis, Creator of Narnia. *Narniaweb*.

filmovima (IMDb), 6,9/10. Slijede ga *Kraljević Kaspijan* (2008.) s ocjenom 6,5/10 i *Plovidba broda Zorogaza* 6,3/10. Film *Lav, Vještica i ormar* osvojio je Oscara za najbolju šminku 2006. godine, a film *Plovidba broda Zorogaza* nominiran je u kategoriji Zlatni globus za originalnu pjesmu.¹⁴

2.3. Vremenska dimenzija *Kronika iz Narnije*

Godine u našem svijetu i Narniji mnogo se razlikuju. Narnijsko vrijeme izraz je koji se često koristi u označavanju prolaznosti vremena u Narniji za razliku od prolaznosti vremena na Zemlji (s Engleskom kao uobičajenim referentnim mjestom). Relativna brzina vremena u Narniji, prema onome na Zemlji, nedosljedna je i nestalna. Između nastanka Narnije (1900. godina na Zemlji) i prvog posjeta Lucy Pevensie (1940.), na Zemlji je prošlo 40 godina, dok je u Narniji prošlo tisućljeće. Prilikom Lucynog i Edmundovog posjeta Narniji, za njih je na Zemlji prošla jedna godina, a gotovo još jedno tisućljeće prošlo je u Narniji. Važno je naglasiti da koliko god vremena netko provede u Narniji, u Engleskoj je zapravo prošlo relativno malo vremena. Braća i sestre Pevensie vladali su Narnijom 15 godina. Kada su se vratili natrag u Englesku, činilo im se kao da im cijela pustolovina uopće nije oduzela vremena.¹⁵ Sammons navodi da između uništenja i stvaranja Narnije postoji 2555 narnijskih godina, što odgovara 52 zemaljske godine. Tijekom povijesti Narnije, postojala je „Stara Narnija“ i „Nova Narnija“ (Sammons, 2000: 43). Time se čitava narnijska vremenska crta, od stvaranja Narnije do kraja (1.-2555.), odvijala paralelno s 49 godina na Zemlji (1900.-1949.). Tako je u prosjeku godina na Zemlji značila 52,14 godine u Narniji.¹⁶

U *Čarobnjakovom nećaku* vrijeme radnje u Narniji je 1. godine, dok je u Engleskoj 1900. godine. U *Lavu, Vještici i ormaru* vrijeme radnje u Narniji je 1000. godine, dok je u Engleskoj 1940. godine. U *Konju i njegovom dječaku* vremensko razdoblje u Narniji je 1014. godine, međutim u Engleskoj je nepoznato. Vremensko razdoblje u Narniji u djelu *Kraljević Kaspijan* je 2303. godine, dok je u Engleskoj 1941. godine. U *Plovidbi broda Zorogaza*, godina u Narniji je 2306., dok je u Engleskoj 1942. Iako godina u Engleskoj u djelu *Srebrni stolac* nije određena, u Narniji je vrijeme događanja 2356. godina. U djelu *Posljednja bitka* 2555. godina u Narniji odgovara 1949. godini u Engleskoj (Lewis, 2001: 184-185). Godine u

¹⁴ *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar. IMDb.*

¹⁵ Narnian Time. *Fandom.*

¹⁶ Isto.

Narniji i Engleskoj izvorno će biti prikazane u sljedećoj tablici, izrađenoj prema kronološkom redoslijedu narnijskog ciklusa na kraju romana *Lav, Vještica i ormar* (Lewis, 2002: 171-172).

Tablica 2

Vremenska crta Narnije i Engleske

Godine u Narniji	Knjiga	Godine u Engleskoj
1.	<i>Čarobnjakov nećak</i>	1900.
1000.	<i>Lav, Vještica i ormar</i>	1940.
1014.	<i>Konj i njegov dječak</i>	/
2303.	<i>Kraljević Kaspijan</i>	1941.
2306.	<i>Plovidba broda Zorogaza</i>	1942.
2356.	<i>Srebrni stolac</i>	/
2555.	<i>Posljednja bitka</i>	1949.

Nedosljednost i nestalnost vremena u Narniji također je vidljiva prilikom prvog posjeta Lucy Pevensie. Lucy je vjerovala da je bila odsutna satima, međutim ispostavilo se da nije bilo tako. Svega nekoliko trenutaka nije bila u kući profesora Kirka, dok je u Narniji provela neko vrijeme razgovarajući s Faunom Tumnusom u njegovoj kući. „Onako kako sam rekla“ odgovori Lucy. „Ušla sam u taj ormar malo poslije doručka i bila sam odsutna satima i satima, i pila sam čaj, i svašta se dogodilo“ (Lewis, 2002: 25).

Susan, Edmund i Peter nisu vjerovali Lucy sve što im je ispričala. Stoga su Susan i Peter odlučili sve ispričati profesoru Kirku. Susan je profesoru rekla sljedeće: „Ali nije bilo vremena“, rekla je Susan. „Lucy nije imala vremena nikamo otići, čak i da postoji takvo mjesto. Dotrčala je za nama čim smo izišli iz sobe. To je trajalo manje od minute, a ona je tvrdila da je bila odsutna satima.“ (Lewis, 2002: 46)

On ih je saslušao, ali im je i objasnio da je kuća u kojoj borave veoma čudna i da čak on zna vrlo malo o toj kući. Govori im da, ako je Lucy otkrila vrata koja vode u drugi svijet, nije iznenađen što taj svijet ima svoje posebno vrijeme. Naglasio je da koliko god ostali tamo, neće potrošiti nimalo vremena. Time je profesor želio Susan i Peteru istaknuti da vjeruje Lucy. Profesor Kirk također je bio u Narniji, što možemo saznati iz djela *Čarobnjakov nećak*. Profesor je zapravo dječak Digory koji se zajedno s djevojčicom Polly našao u drugom svijetu. Zajedno su bili svjedoci stvaranje zemlje Narnije. Na kraju razgovora rekao je Lucynom bratu i sestri da bi se svatko trebao baviti svojim poslom. Veith ističe kako je Lewis volio znanstvenu fantastiku i napisao je mnogo klasika u istoimenom žanru. Paradoks

vremena, kao što je profesor Kirk kasnije objasnio, jest da vrijeme koje se odvija u drugom svijetu, neće zauzeti bilo koje vrijeme u našem svijetu. To su karakteristike znanstvenofantastične razbibrige uma (Veith, 2005: 45).

Vremenska crta povijesti Narnije ostala je skrivena od pogleda javnosti sve do Lewisove smrti. Većina glavnih likova u sedmologiji romana *Kronike iz Narnije* imaju godine rođenja navedene u Lewisovoj vremenskoj crti povijesti Narnije. Pažljivo ih treba proučiti da bi se utvrdila točna godina pojedinih likova. U romanu *Lav, Vještica i ormar* stvarne godine braće i sestara Pevensie nisu jednake onima u Narniji. Najmlađa Lucy Pevensie ima 8 godina, dok u Narniji ima 23 godine. Edmund ima 10 godina, dok u Narniji zapravo ima 25. Susan ima 12 godina, dok u Narniji ima 27. Najstariji Peter Pevensie ima 13 godina, dok u Narniji ima 28 godina. Lewisova vremenska crta navodi godine rođenja Lucy i Edmunda kao godine 1932. i 1930., što znači da su godine rođenja Susan i Petera 1928. i 1927. U djelu *Lav, Vještica i ormar* zapravo je definirano da je između Lucy i Edmunda samo godinu dana razlike. Postoji mogućnost da se Lucy rodila početkom 1932. godine, a Edmund krajem 1930. godine. Budući da sa sigurnošću ne možemo reći za vrijeme kojih mjeseci se odvija radnja, najbolje rješenje je matematiku učiniti jednostavnom zbog dosljednosti.¹⁷

¹⁷ Narnia Timeline. *Narniaweb*.

3. KNJIŽEVNO I FILMSKO OSTVARENJE KRONIKA IZ NARNIJE: LAV, VJEŠTICA I ORMAR

3.1. Fantastični roman *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar iznimno je djelo Lewisova književnog stvaralaštva. Prvi je napisan roman u Lewisovoj sedmologiji romana *Kronike iz Narnije*. Djelo je pisano od 1939. do 1949. godine (Sammons, 2004: 28). Iako je objavljena 1950. godine kao prva iz ciklusa, knjigu Lewis preporučuje čitati drugu po redu, nakon *Čaronjakovog nećaka*. *Lav, Vještica i ormar* roman je za djecu. U mnogobrojnim dobrim ostvarenjima dječje literature, međutim, nalazimo na sadržaje koji mogu biti „zajednička čitanka“ djeci i odraslima. Neki vrhunski literarni dometi djeci mogu biti nedohvatni. Ako bi se na njih u pogrešno vrijeme upućivalo, ona bi vrlo lako mogla zaključiti da je književnost zapravo nešto mučno, teško, nerazumljivo i dosadno. Smatralo bi se da je to nešto čime je nepotrebno razbijati glavu. U posljednjih nekoliko desetljeća, dječja književnost doživjela je veliki procvat. Odjeljci u knjižnicama, sajmovi dječjih knjiga, časopisi, novine, izložbe, televizijski, filmski i radioprogrami te dječja kazališta najpouzdaniji su pokazatelji ne samo postojanja dječje književnosti, već i njezina bujna života i rasta (Diklić, Težak, Zalar, 1996: 7).

Djelo *Lav, Vještica i ormar* u svojoj je suštini zapravo fantastična priča jer govori o djeci koja iz realnog svijeta, kroz portal (ormar), odlaze u irealan svijet. Prema Hameršak i Zimi fantastična priča je dvodimenzionalna u smislu da je podijeljena na dvije razine događanja, realnu i fantastičnu. Zbivanja u fantastičnoj priči najčešće su smještena u određeni vremenski okvir. Likovi u fantastičnoj priči su individualni i u pravilu su djeca. Čitatelji/slušatelji i likovi čude se onostranom i time izazivaju neodlučnost, zaprepaštenje, čuđenje, a ponekad i strah (Hameršak i Zima, 2015: 259). Crnković navodi da fantastična priča prikazuje realni svijet, a pribjegava irealnosti da bi bolje prikazala njegovu realnost (1977: 57). Naglašava da na podlozi realnog svijeta gradi irealan svijet u kojem irealni elementi slikovito iskazuju osjetilima nedostupnu stvarnost koja postoji u željama, podsvijesti i igri djece (Crnković, 1977: 21). U fantastičnoj priči, važan naglasak je na čudesnom. Pojam čudesnog (izmišljenog, irealnog, fantastičnog) treba često uzeti uvjetno kao odstupanje od konvencionalno shvaćene stvarnosti (Crnković, 1987: 7). Mead i Ryken navode (2005: prema Verdonik, 2010: 731-732) da je djelo *Lav, Vještica i ormar* konvergencija međuodnosnih žanrova kojima je zajednički element čudesno. Autori navode da je *Lav, Vještica i ormar* spoj

mita, bajke, fantastične priče i romanse. Također, dodjeljuju joj i atribut dječje fantastične priče s obilježjima narodnih priča o životinjama. Milan Crnković u svojoj knjizi *Sto lica priče* (1987: 8) navodi da je priča nadređen pojam svim ostalim tipovima i podvrstama poput narodne priče, umjetničke priče, bajke, fantastične priče, legende, sage ili predaje. Time bismo mogli zaključiti da žanrove ili vrste ne smijemo shvaćati kao čvrsto zatvorene pretince u razdiobi, nego kao fleksibilne naznake radi lakše orijentacije u mnoštvu heterogenih oblika. Ti oblici više ili manje pripadaju domeni dječje književnosti (Diklić i sur., 1996: 7). Solar također navodi da svako književno djelo nastaje u nekom odnosu prema sličnim djelima koje oponaša ili im se suprotstavlja. Ono se obraća čitatelju na takav način da očekuje i prepoznavanje i iznenađenje. Djelo ostvaruje upravo ono što je očekivano i iznevjerava to očekivanje iznenađenjem koje je bitni element njegove originalnosti (Solar, 2005: 62).

Lav, Vještica i ormar nastalo je kao Lewisovo sjećanje na sliku snježne šume s kozonogim faunom koji se vrzma u žurbi noseći kišobran i mnoštvo paketa. Ta je slika bila u Lewisovoj svijesti još od vremena kada je bio šesnaestogodišnjak. Kada je navršio četrdeset godina rekao je sam sebi da mora ispričati tu priču (Lewis, 2001: 182). Djelo je povetio Lucy Barfield, kćeri jednog od članova grupe „The Inklings“. Jedna od sestara Pevensie naziva se Lucy u *Lavu, Vještici i ormaru*. Posveta koju je Lewis namijenio Lucy glasi ovako:

DRAGA MOJA LUCY,

Ovu sam priču napisao za tebe, no kad sam počinjao, nisam bio svjestan da djevojčice rastu brže nego knjige. Posljedica toga je da si već prestara za bajke, a kad knjiga bude otisnuta i uvezena, bit ćeš još starija. No jednoga ćeš dana biti dovoljno stara da opet počneš čitati bajke. Onda možeš uzeti ovu knjigu s neke visoke police, oprušiti je i reći mi što misliš o njoj. Ja ću vjerojatno biti suviše gluh da bih te čuo i suviše star da bih razumio ijednu riječ koju budeš rekla, no bit ću još uvijek

tvoj odani kum

C. S. Lewis

(Lewis, 2002: 5)

Djelo se sastoji od sedamnaest poglavlja te započinje odlaskom braće i sestara Pevensie u kuću profesora Kirka zbog ratnog stanja u Engleskoj 1940. godine. Ideja o tome da četvero djece napusti London i ostane s profesorom tijekom rata temeljila se zapravo na stvarnosti jer je Lewis u svojem domaćinstvu zadržao nekoliko djece iz Londona „zbog

zračnih napada“, kako je i u samom djelu navedeno (Hinten, 2005: 10). Profesor Kirk zapravo je dječak Digory koji se u pojavljuje u djelu *Čarobnjakov nećak*, prvog Lewisovog romana prema redosljedju čitanja. Djeca, ubrzo nakon dolaska, počinju istraživati kuću naslućujući da će ih očekivati mnogo pustolovina.

Jednoga dana Lucy otkrije veliki ormar u gotovo praznoj sobi u kojoj nije bilo ničega, osim uvelog različka na prozorskoj dasci. Ormar je doveo Lucy, a kasnije i preostalu braću i sestru, u zemlju Narniju u kojoj će doživjeti neočekivane pustolovine. Lucy susreće Fauna Tumnusa s kojim se sprijatelji. Hinten ističe kako je Lucy, ušavši u zemlju Narniju, upoznala Fauna Tumnusa čije ime predstavlja skraćeni oblik *Vertumnus*, što je ime rimskoga boga godišnjih doba i rasta. Hinten smatra da se treba prisjetiti mitološkog imena jer je snagom *Vertumnusa* došlo do promjene godišnjeg doba i rasta. Kroz Narniju se može uočiti da Faun Tumnus nema snage, a Narnija je zemlja (u trenutku kada Lucy upoznaje Tumnusa) u kojoj se godišnja doba nikad ne mijenjaju te ništa ne raste. Književni učenjak C.W. Manlove istaknuo je da Tumnusova veza s Lucy može paralelizirati vezu Bijelog zeca s Alisom u zemlji čudesa (Hinten, 2005: 11). Tumnus se, kao i Bijeli zec, pokorava moćnim ljudima. Zadaća Bijelog zeca jest da čita presudu onima koje je optužila Kraljica, dok Tumnus treba Bijeloj Vještici dovesti ljudsko biće koje je ušlo u Narniju. Kao što Tumnus spašava Lucy tako da ju ne odvede Bijeloj Vještici, na isti način Bijeli zec spašava Alisu da ne završi u tamnici.

Narnija je izmišljen svijet poput Međuzemalja iz trilogije *Gospodar prstenova* autora J. R. R. Tolkiena (Balta, 2006: 11-12). Sammons ističe da je Lewis ime Narnija preuzeo iz latinske literature u kojoj postoji najmanje sedam referenci na Narniju (Sammons, 2004: 58). Četiri reference sadržane su u povijesnom djelu *Od osnutka Grada* rimskog povjesničara Tita Livija. U navedenom djelu, Livije opisuje povijest grada Rima. Preostale reference odnose se na ljetopise starorimskog povjesničara Publija Kornelija Tacita, zatim na komentar pisca Plinija Starijeg u njegovu *Prirodopisu* te na pismo koje je sin Plinija Starijeg, Plinije Mlađi, poslao majci svoje žene. U pismu je istaknuo da je vila ženine majke smještena u talijanskom gradu Narni koji je smješten nedaleko od grada Rima.¹⁸ Iako su *Kronike iz Narnije* zasnovane na Lewisovoj mašti, vidljivo je da se njezini korijeni mogu pronaći u talijanskoj kulturi koju je Lewis prilično dobro poznao. Bassham i Walls tumače da je Narnija i slična i različita našem planetu Zemlji. To bi značilo da je dovoljno slična našem svijetu da bi djeca mogla

¹⁸ Narnia is also an italian town. *Narnia.it*

biti kod kuće dok se upuštaju u nove avanture, ali i dovoljno različita da bi iznova mogla zamisliti svoj život kod kuće (2005: 6). Narniju krasi šume i brežuljci koji na jugu prelaze u niske planine, a na sjeveru u močvare. Istočno od Narnije nalazi se Istočno more. Zapadno od Narnije uzdiže se velik planinski lanac. Južno se prostire Zemlja Kalormena, dok sjeverno teče rijeka Shribble. Narnijom se upravlja iz središta dvorca Cair Paravela koji se nalazi na ušću Velike rijeke između dva brežuljka. Velika rijeka središte je zemlje Narnije (Balta, 2006: 11-12). Chamberlin ističe (29: prema Hintenu, 2005: 15) da ime grada možda potječe od ritmičkog proširenja karavele. Karavele su bili jedrenjaci koji su se počeli koristiti u 15. stoljeću. Dva od tri Kolumbova broda bili su karavele. Uz *caravel*, *cair* je staronorveška riječ preuzeta u srednjoeuropski jezik i znači „ići“. Povremeno se koristio za ime Cair Andros, otok u Tolkienovu djelu *Povratak Kralja*. Prema Hooperu (2007: 90), Lewis je savršeno spojio vrhovni sud Cair Paravel s drevnim Longaevijem iz grčkih i rimskih mitova tako da smo jedva svjesni da ima dimenziju koju nije imao niti jedan srednjovjekovni sud. Prema Sammons (2004: 56) najvažnije obilježje sekundarnog svijeta fantazije jest stvaranje drugog svijeta koji je zapravo stvarniji od našega. Stvaranje Narnije opisano je u djelu *Čarobnjakov nećak*:

Lav je hodao gore-dolje po pustoj zemlji i pjevao svoju novu pjesmu. Bila je mekša i vedrija od one kojom je dozvao zvijezde i sunce; blaga, talasasta glazba. I kako je on hodao i pjevao, tako se dolina ozelenjela travom. Trava je nikla oko Lava kao jezerce. Zatim se kao val proširila po padinama brežuljaka. Za nekoliko minuta penjala se uz niže obronke udaljenih planina, čineći taj mladi svijet sve mekšim. Sada se moglo čuti kako povjetarac mreška vlati trave. (Lewis, 2001: 102)

Lav Aslan glavni je tvorac Narnije. Aslan je suprotnost Bijeloj Vještici koja je utjelovljenje zla u Narniji. Učinila je da Narnijom vlada vječna zima i snijeg bez Božića svake godine. Davidson je (202: prema Hintenu, 2005: 13) povezao strašnu i vječnu zimu s *filbumvetrom* iz nordijske mitologije. Za drevne Skandinavce koji su živjeli blizu Arktika, najgora muka koja se mogla zamisliti bilo je živjeti u zemlji u kojoj nikad nije došlo do proljetnog zatopljenja, koje bi dovelo do otapanja snijega. Tako je taj strah utkan u njihovu mitologiju (Hinten, 2005: 13). Bijelu Vješticu, odnosno Jadis, oslobodili su Digory i Polly te je ona kasnije zavladała Narnijom. Lindskoog navodi da ljudi koji žive u snježno-ledenoj klimi svake godine iščekuju radost nadolazećeg proljeća što je zapravo ponovno rođenje života (1998: 101). Povratak Aslana vidljiv je topljenjem snijega u Narniji. Unutarnje i vanjsko vrijeme počelo se istodobno mijenjati. U Narniji se začulo slatko čavrljanje,

mrmljanje, žuborenje i prskanje vode i tako Lindskoog (1998: 101) ističe da je voda počela poplavlјati cijelu priču i da se time može smatrati simbolom rođenja. Lindskoog također tumači kako se Lewis divi svježoj bujnosti prirode koja je izražena u njegovom prvom opisu Narnije. Naglo pomlađivanje šume bilježi se velikom delikatnošću i senzualnim detaljima (1998: 11-12). Sama Narnija, prema Sammons (2000: 32), podsjeća na Lewisove omiljene dijelove engleskog i irskog sela, s avenijama bukvi, sunčanim hrastovim proplancima, dubokim šumama i voćnjacima snježnobijelih stabala trešanja.

Nakon Lucy, Edmund posjećuje Narniju. Susreće Bijelu Vješticu kojoj govori da je njegova sestra Lucy već bila u Narniji te je upoznala Fauna Tumnusa. Vještica mu daje topli napitak i začarani rahat-lokum. Edmund joj kaže da, osim Lucy, ima i brata Petera i sestru Susan. Vještica mu naredi da mora doći zajedno s bratom i sestrama u njezin dvorac Cair Paravel jer će postati kraljević i dobiti prijestolje te će ga čekati sobe pune rahat-lokuma. Naivni Edmund sve povjeruje i izdaje svoju obitelj. Peter, Susan i Lucy, zajedno sa svojim narnijskim prijateljima, odlučuju spasiti Fauna Tumnusa kojeg je Bijela Vještica zatočila zbog Edmundove izdaje. Stanovnici Narnije nazivaju Edmunda i Petera Adamovim sinovima, a Lucy i Susan Evinim kćerima. Djelo *Lav, Vještica i ormar* karakteristično je po mnoštvu likova iz različitih mitologija što čini djelo originalnim i zanimljivim. U Narniji divovi, kentauri, Drijade, fauni, sirene, zmajevi, morske zmije i pirati žive u dvorcima, pećinama, magiji i začaranim vrtovima što bi bila implikacija koja naglašava da su svi elementi mita, zapravo sjene stvarnosti (Lindskoog, 1998: 17). Kasnije Vještica zatoči i samog Edmunda kojeg braća također odlaze spasiti uz pomoć Aslana, glavnog tvorca i vladara Narnije. Edmund se u početku doima okrutnim i sebičnim što je posebno vidljivo u njegovu gnjevu prema starijem bratu Peteru za kojega smatra da previše vodi glavnu riječ i odlučuje o svemu. Međutim, u trenutku kada Bijela Vještica pretvara vjeverića i družinu u kipove, Edmund spoznaje kakva je ona zapravo te uviđa vlastite pogreške (usp. Lewis, 2002: 106).

Za razliku od Vještice, Aslan je utjelovljenje dobra. Žrtvovao se za Edmunda na Kamenom Stolu. Aslan je oživio jer Vještica nije znala za Duboku Čaroliju koja kaže da ako dobrovoljna žrtva biva ubijena umjesto izdajnika, Kameni Stol će se rasprsnuti, a sama Smrt će početi djelovati unatrag. Tako je Aslan simbol Isusa Krista jer je uskrsnuo i žrtvovao se. Zatim je Aslan oživio kamene kipove u dvorcu Cairu Paravelu te su svi krenuli u bitku. Bitka je okončana sretno što znači da je nestala vječna zima, a Bijela Vještica je bila mrtva. Lucy, Edmund, Susan i Peter postali su kraljevi i kraljice Narnije. Tko jednom postane kralj i kraljica Narnije, zauvijek ostane kralj i kraljica Narnije. Prema Hooperu (2007: 85) većina

Lewisove djece je prilično neatraktivna prije nego što posjete Narniju. Međutim, kada se vrate, znatno su poboljšana u smislu da su hrabrija i razboritija u donošenju odluka i spoznavanju dobra i zla, a to je i jedan od razloga zašto su tamo odvedeni. Zanimljivost koja se dogodila u Engleskoj, a vezana je uz roman *Lav, Vještica i ormar*, jest ta da je nakon njegova objavljivanja, dječak iz Oxforda uzeo sjekiru i njome isjekao rupu u stražnjem dijelu ormara, nadajući se pronalasku Narnije (Downing, 2005: 35).

3.2. Film redatelja Andrewa Adamsona iz 2005. godine

Andrew Adamson novozelandski je redatelj rođen 1. prosinca 1966. godine u Aucklandu. Svjetsku slavu u filmskoj industriji stekao je animiranim filmovima *Shrek* i *Shrek 2* te filmovima obiteljskog, avanturističkog i fantastičnog žanra *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* te *Kraljević Kaspijan*. Andrew Adamson nominiran je za Oscara 2005. godine u kategoriji najboljeg animiranog igranog filma godine *Shrek 2*. Godine 2001. osvojio je nagradu *BAFTA Children Award* (Britanska akademija filmske i televizijske umjetnosti) za animirani film *Shrek*.¹⁹

Adamson je uvidio predivne slike Narnije i opise mnogobrojnih likova i time Lewisovo djelo *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* prenio na filmsko platno. Film *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)* realiziran je 2005. godine u produkcijskim kućama *Walt Disney* i *Walden Media*.²⁰ Godine 2002., samo nekoliko tjedana nakon što je film *Gospodar prstenova: Prstenova družina* zavladao blagajnama, produkcijske kuće *Walt Disney* i *Walden Media* objavili su veoma neočekivano da je Andrew Adamson izabran za redatelja velike ekranizacije filma *Lav, Vještica i ormar*. Andrew je bio veoma sretan što mu se ukazala takva prilika jer je kao dijete volio čitati Lewisovo djelo *Lav, Vještica i ormar*. Naglasio je da, kada je čuo da će biti redatelj navedenog filma, jednostavno nije mogao to ne učiniti jer mu je ta prilika bila poput dara.²¹ Film traje 143 minute, odnosno 2 sata i 23 minute. Na internetskoj stranici u najvećoj bazi podataka o filmu (IMDb) dobio je ocjenu 6,9/10. Zaslужni za scenarij filma su Ann Peacock, Christopher Markus, Stephen McFeely i sam redatelj filma, Andrew Adamson. Glumačku postavu braće i sestara Pevensie čine Georgie Henley (Lucy Pevensie), Skandar Keynes (Edmund Pevensie), Anna Popplewell (Susan Pevensie) i William Moseley

¹⁹ Andrew Adamson. *IMDb*.

²⁰ *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar. IMDb*.

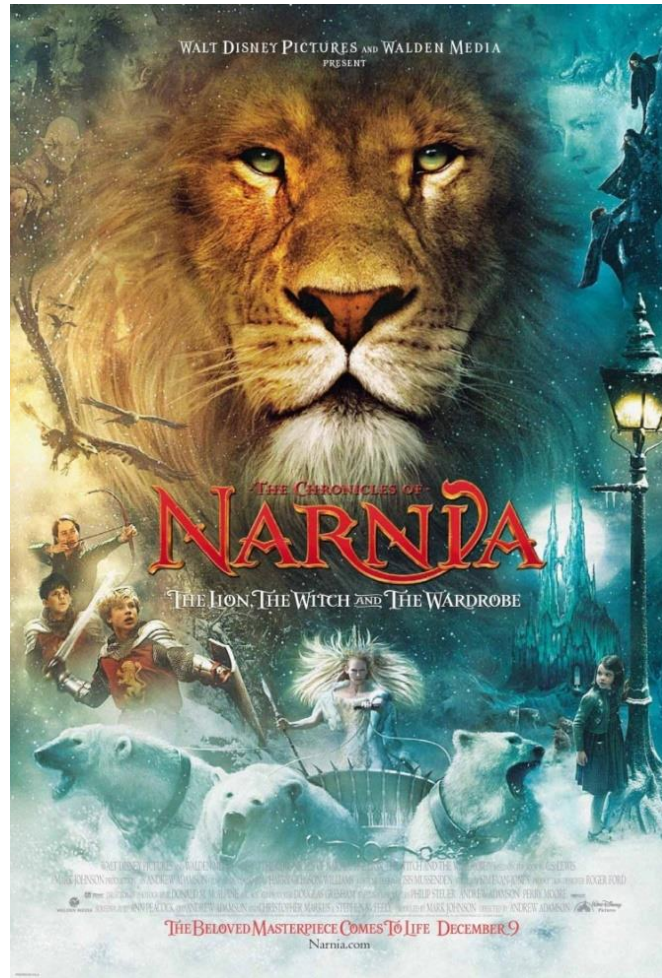
²¹ Andrew Adamson *Went From Shrek to Narnia. Narniaweb*.

(Peter Pevensie). Lik Bijele Vještice utjelovila je Tilda Swinton, a glas lavu Aslanu dao je Liam Neeson. Lik Fauna Tumnusa utjelovio je James McAvoy, a profesora Kirka Jim Broadbent.²²

Film je, uz *Oscara*, osvojio 17 nagrada i nominacija. Oscara je 2006. godine osvojio u kategoriji za najbolju šminku. Za šminku su zaslužni Howard Berger i Tami Lane. Nominiran je u kategoriji za najbolje miksanje zvuka i vizualne efekte. Za *Zlatni globus* nominiran je u kategoriji za najbolju originalnu pjesmu i originalnu partituru, odnosno notni zapis. Nagradu BAFTA osvojio je u kategoriji najbolje šminke i frizure, a za isto nominiran je u kategoriji najboljeg dizajna kostima i najbolje postignuće u specijalnim vizualnim efektima. Film je snimljen na 22 lokacije diljem svijeta, primjerice Poljskoj, Češkoj, Ujedinjenom Kraljevstvu, Sjedinjenim Američkim Državama i Novom Zelandu.²³ Prema brojnim nagradama i nominacijama može se zaključiti da je film poprilično uspješno realiziran. Šminka i frizura svakog lika u filmu je jedinstvena i originalna. Lokacije na kojima je snimljen film izvanredno su osmišljene i vrlo lijepo prikazane. Glumačka postava utjelovila je svoje uloge uvjerljivo i efektno. Danas zasigurno mnoge obitelji diljem svijeta s veseljem iščekuju film koji se mnogo puta svake godine prikazuje na malim ekranima.

²² Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar. *IMDb*.

²³ Isto.



Slika 2. Plakat filma *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*²⁴

²⁴ *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. IMDb.

4. ADAPTACIJA KNJIŽEVNOG DJELA

Pojam adaptacija dolazi od latinske riječi *adaptatio* i označava prilagodbu. Međutim, u različitim sferama ljudskog života adaptacija poprima drugačije značenje. U psihologiji, adaptacija označava prilagodbu na neku novu situaciju, dok se u biologiji adaptacija prvotno odnosi na prilagodbu organizama na životne uvjete te odnos između dijelova organa različitih živih organizama, odnosno životinja i ljudi.²⁵ Karakteristike živih organizama jesu genotip i fenotip. Genotip čine svi geni nekog organizama, dok fenotip označava sve vidljive karakteristike nekog organizma, odnosno njegov fizički izgled. Stoga Bortolotti i Hutcheon (2007: 448) ističu da formula genotip + okolina = fenotip, odgovara formuli narativna ideja + kulturalna okolina = adaptacija (Bortolotti i Hutcheon, 2007: 448). Navedena formula konvergencija je priče i teksta, pri čemu je genotip priča koja može biti adaptirana u raznim medijama. Također, ističu biološku i kulturnu adaptaciju između kojih postoji poveznica. Obje vrste adaptacije mogu se definirati kao replikacije, odnosno kao vrlo slične. Kao što se biološka adaptacija odnosi na evolucijski prikaz živih organizama, tako se kulturološka adaptacija odnosi na prijenos priče u određeni medij (Bortolotti i Hutcheon, 2007: 444).

U filmskoj umjetnosti, kako navodi Belan (2005, prema Uvanoviću, 2008: 25), adaptacija je prenošenje književnog predloška u filmski scenarij nakon čega slijedi postupak ekranizacije. To bi značilo da mnogi redatelji u književnim djelima vide potencijal i vizualne slike koje mogu prenijeti na filmsko platno s osobnog aspekta, odnosno na način na koji oni dožive književno djelo. Također, Uvanović u svojoj knjizi *Književnost i film* ističe kako Belan definira pod pojmom adaptacija četiri moguća značenja. Prvo značenje bilo bi da je adaptacija postupak preoblikovanja književnog djela u filmsko. Drugo značenje jest da je adaptacija postupak preoblikovanja književnog djela u scenarij. Treće značenje adaptacije jest da je ona sam scenarij koji je nastao preoblikovanjem književnog djela. Posljednja definicija adaptacije bila bi da je to samo filmsko djelo koje je nastalo adaptiranjem, odnosno da je ekranizacija. Sve četiri definicije vrlo su slične jer povezuju književnu umjetnost s filmskom umjetnošću na način da je film nastao na temelju nekog književnog djela. Kao što Bortolotti i Hutcheon definiraju biološku i kulturnu adaptaciju, s druge strane Kreuzer, prema kriteriju sadržajnog udaljavanja od predloška (Uvanović, 2008: 42), dijeli adaptaciju u 4 kategorije:

1) Adaptacija kao preuzimanje književnog gradiva i motiva

²⁵ Adaptacija. *Hrvatska enciklopedija*.

- 2) Adaptacija kao vjerna ilustracija književnog djela
- 3) Adaptacija kao transformacija i kao *interpretirajuća* transformacija
- 4) Adaptacija kao dokumentacija

Uvanović (2008: 42) ističe kako Kreuzer navodi da je najčešći slučaj u adaptiranju dječje književnosti i književnosti za mlade adaptacija koja je vjerna ilustracija književnog djela. Dakle, mnoga književna djela poput dječjih romana, priča i bajki adaptirana su u filmove, dugometražne animirane filmove te crtane filmove s mnogo epizoda. Upravo bi se zbog toga moglo reći da *Lav, Vještica i ormar* odgovara ovoj vrsti adaptacije. Uvanović (2008: 14) ističe da se književnost više ne smatra samo umjetnošću, već i medijem koji je u kontaktu s drugim medijima, što korespondira s prethodnom tvrdnjom. Također ističe da se film, kao i ekranizacija književnosti, ne može više ignorirati (Uvanović, 2008: 21). Navedena tvrdnja znači da je filmska umjetnost sve više zastupljena te da dolazi do brojnih adaptacija književnih djela. Osim prethodne klasifikacije adaptacije, značajno je spomenuti i klasifikaciju predloženu od strane Geoffreya Wagnera (1975: prema Lovriću, 2016). Prema njemu postoje tri vrste adaptacije: transpozicija, komentar i analogija. Transpozicija podrazumijeva prijenos književnog djela u filmsko djelo sa što manje autorskih preinaka, komentar podrazumijeva svjesno odstupanje od izvora, dok se analogija odnosi na znatno udaljavanje od izvora, što znači da se ne drži književnog predloška, već osmišljava svoju, potpuno drugačiju priču od one izvorne. Na temelju ove klasifikacije, *Lav, Vještica i ormar* odgovarao bi transpoziciji, a što će se moći detaljno vidjeti i u sljedećem poglavlju u kojem će se komparativno analizirati roman i film na temelju ključnih komponenata filma kao što su kadar, plan, glazba, scenografija, kostimografija, osvjetljenje i dr.

5. KOMPARATIVNA ANALIZA ROMANA I FILMA

U suvremeno doba kinematografija je poprimila globalni utjecaj. Kinematografija je vrlo unosna industrija koja proizvodi, prodaje i prikazuje filmove diljem svijeta (Borovac, 2005: 184). Film Andrewa Adamsona *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe*) igrani je film u boji pustolovnog, obiteljskog i fantastičnog žanra. U nastavku slijedi komparativna analiza književnog i filmskog ostvarenja na temelju ključnih komponenata. Naglasak će biti na osnovnim teorijama filma te sličnostima i razlikama unutar romana i filma.

Film započinje scenom u kojoj je prikazano bombardiranje na London u vrijeme Drugog svjetskog rata. Bombardiranje se može poistovjetiti s autorovim kadrom. Scena je popraćena napetom glazbom i gornjim rakursom, ptičjom perspektivom, jer se željela prikazati nadmoć Njemačke nad ostatkom svijeta. Zatim slijedi zatamnjenje. Iako u romanu radnja direktno prelazi na odlazak djece Pevensie u kuću profesora Kirka, na filmu djeca, zajedno s majkom, trče u skrovište pod zemljom u kojima je najviše kadrova prikazano blizim planom. Edmund bježi u kuću po očevu sliku, a brat Peter ga spašava od naleta bombe što je popraćeno zvukom razbijenog stakla. Detaljem očeve slike želi se istaknuti koliko je otac Edmundu bitan. Edmund je zabrinut, kao i cijela obitelj, jer je otac otišao u rat. U filmu je prikazan majčin oproštaj djece na željezničkoj postaji, popraćen sjetnom glazbom i kadrovima s blizim planom. Vožnja vlakom prikazana je polutotal planom i dijagonalnom kompozicijom u kojem je prikazan predivan krajolik i dinamično kretanje vlaka. Gospođa Macready dolazi po djecu na željezničku postaju, dok u romanu to nije naznačeno.

Dolaskom djece u kuću, gospođa Macready govori pravila kojih se moraju pridržavati, a to su da ne smiju dirati povijesne predmete, trčati kućom i uznemiravati profesora. U romanu, djeca odlaze istraživati kuću i već tada Lucy pronalazi ormar koji je dovodi u Narniju, dok se u filmu djeca igraju *skrivača* i tada Lucy pronalazi Narniju. U filmu je igra skrivača popraćena veselom glazbom kako bi se skrenula pozornost na dinamičnost igre. U romanu, na ormaru se nalazi zrcalo, dok je na filmu prekriven plahom te po sebi ima različite izrezbarene motive. Ormarova nadmoć nad Lucy prikazana je donjim rakursom, odnosno žabljom perspektivom. Kao i u romanu, Lucy ostavlja vrata djelomično otvorenima jer se boji da ne ostane sama zatvorena u ormaru.

Lucynim dolaskom u Narniju, gornjim rakursom je prikazana svjetiljka. Napetom glazbom i zvukom koraka prikazano je hodanje Fauna po snijegu. Lucy i Faun se upoznaju te se Faun predstavlja kao Tumnus. U romanu je Tumnus prikazan kao Faun, pola čovjek pola koza, koji u ruci drži mnoštvo paketa zamotanih u smeđi papir. U drugoj ruci drži kišobran, a oko vrata nosi crveni vuneni šal. Na filmu je Faun prikazan na jednak način. Većina kadrova prikazana je blizim planom što znači da su likovi prikazani od glave do prsa, dok je Tumnusovo pokazivanje Narnije Lucy (Adamson, 2005, 00:16:52) prikazano totalom. U romanu Tumnus odvodi Lucy u svoju kuću i priča joj čudesne priče o šumi u kojima se pojavljuju likovi iz grčke mitologije, dok na filmu samo svira frulu načinjenu od trske kojom uspavljuje Lucy. Prilikom sviranja (Adamson, 2005, 00:21:17) Lucy u kaminu uočava brojne likove koji plešu oko vatre, a koji su i sami od nje nastali. Kada se Lucy probudila, Tumnus joj govori da je loš Faun jer je dobio naređenje Bijele Vještice da joj mora predati ljudsko biće ako dođe u Narniju. Nakon razgovora s Lucy, Tumnus odustaje te je odvodi natrag do svjetiljke kako bi se vratila u svoj svijet. Kretanjem kamere prikazano je trčanje Tumnusa i Lucy kako bi je odveo na sigurno da Bijela Vještica ne sazna da je ljudsko biće bilo u Narniji. Balta ističe da svjetiljka djeci služi kao orijentir u kretanju kroz Narniju, upravljajući ih u pravom smjeru. Dakle, svjetiljka bi, osim navedenog, predstavljala putokaz povratka u stvarni svijet, a također simbolizirala i Isusa koji predstavlja „svjetlost svijeta“ (Balta, 2006:18). Tako je svjetiljka jedan od kršćanskih elemenata u djelu. Lucy se pozdravlja s Tumnusom i ostavlja mu rupčić.

Nestalnost vremena vidljiva je povratkom Lucy u kuću. Peter je brojio, a Lucy tada počinje trčati govoreći braći da je cijelo vrijeme bila odsutna satima te nisu li se pitali gdje je, ali Peter još nije završio s brojanjem. Iako u književnom djelu Lucy drugi puta odlazi u ormar za vrijeme igre skrivača, u filmu je prikazano kako se u kasnim večernjim satima uputila u ormar. Lucy je došla do ormara, a kada je otvorila vrata ormara, ugasila joj se svijeća (Adamson, 2005, 00:27:36). Hladna klima s druge strane ormara dokazuje da Lucy nije izmislila svijet svojom maštom, već je Narnija zaista s druge strane ormara. Edmund je također odlučio pratiti Lucy. Također se našao u Narniji kao što je Lucy govorila. U Narniji je susreo Bijelu Vješticu. Zvuk saonica kojima se vozi Bijela Vještica, a koje vuku bijeli sobovi, također je popraćen zvučnim efektom. Saonicama upravlja patuljak kojeg Vještica u filmu naziva Ginarrbrik. Bijela Vještica se u filmu razlikuje svojim opisom od one u romanu. U romanu je prikazana prekrivena bijelim krznom, a u desnoj ruci drži dugačku ravnu zlatnu palicu, dok na glavi nosi zlatnu krunu. Lice joj je bijelo kao snijeg, a usne su joj jarko crvene.

U filmu nosi svijetloplavu dugačku haljinu te bijeli krzneni ogrtač koji seže do tla. Na glavi nosi krunu koja izgleda kao skup šiljaka načinjenih od ledenih siga. U ruci drži srebrni štap. Lice joj je također bijelo kao snijeg, ali joj usne nisu jarko crvene. Detaljem i gornjim rakursom prikazana je Vješticina čarolija kojom je iz bočice pustila kapljicu na snijeg i tako stvorila topli napitak (Adamson, 2005, 00:31:47) i začarani rahat-lokum (Adamson, 2005, 00:32:18). Kutija nije zavezana zelenom vrpcom kao što je u romanu. Krupnim planom prikazan je razgovor Bijele Vještice i Edmunda. Lucy susreće Edmunda u Narniji i sva sretna, prilikom dolaska u kuću, govori Peteru i Susan da je i Edmund bio u Narniji. Edmund svojim tvrdoglavim i bezobraznim ponašanjem govori da je poticao Lucy na igru jer su takva današnja djeca te da Narnija ne postoji. Lucy uplakana trči kućom i nailazi na profesora Kirka kojeg zagrlji, što u romanu nije prikazano. U romanu, Lucy odlazi uplakana na spavanje. Peter i Susan razgovaraju s profesorom Kirkom o Lucy i zemlji koju je pronašla unutar ormara. Profesor je u romanu prikazan kao starac čupave bijele kose koja mu je rasla ne samo po bradi, već i po veće dijelu lica. Na isti način je prikazan i na filmu. Kao i u romanu, profesor Kirk govori Peteru i Susan da Lucy ili laže ili je luda ili govori istinu.

U filmu je prikazana igra bejzbola Edmunda i Petera prilikom koje Edmund razbija staklo na prozoru. Lopta je srušila oklop u kući, dok je u romanu navedeno kako Edmund i Peter pregledavaju oklop i tada se čuje glas gospođe Macready koja dolazi do sobe. Braća i sestre Pevensie bježe gospođi Macready i skrivaju se u čarobni ormar i odjednom se nađu u Narniji. Tada shvate da su učinili veliku nepravdu Lucy, jer joj isprva nisu vjerovali, te joj se ispričavaju. Odlaze posjetiti Fauna Tumnusa. Došavši do njegove kuće, uočavaju da je netko provalio u njegovu kuću i odveo ga. U romanu je list papira, na kojem je napisano zašto je Faun odveden, bio zabijen čavlom o tepih, dok je na filmu zabijen na stup (Adamson, 2005, 00:27:36). Blizim planom prikazan je razgovor braće i sestara o tome da trebaju spasiti Fauna. Dubinskim planom prikazan je Edmondova zabrinutost zbog toga što je izdao Fauna Bijeloj Vještici. Lucy, Peter i Susan prikazani su zamagljeno jer se naglasak želio dati na Edmondovom emocionalnom stanju. Zatim djeca susreću Dabra do kojega ih je odvela ptica.

Dabar odvodi djecu svojoj kući. Dabrova kuća prikazana je ptičjom perspektivom da bi se ukazalo na skromnost. U romanu Peter, zajedno s gospodinom Dabrom, odlazi po ribe do jezera, dok na filmu gospođa Dabrica već poslužuje pečene ribe. Dabrovi govore djeci o Aslanu i proročanstvu koje moraju ostvariti. Edmund u jednom trenutku odlazi iz Dabrove kuće u dvorac Bijeloj Vještici, a ostala braća kreću za njim zajedno s Dabrovima. U romanu ne odlaze do dvorca, već ih gospodin Dabar i gospođa Dabrica odvede na sigurno mjesto.

Polutotalom prikazan je veličanstveni dvorac Cair Paravel. Likovi u pozadini i dvorac čine tzv. zlatni rez, što bi značilo da se manje odnosi prema većem kao veće prema cjelini (Adamson, 2005, 00:51:00).

Promrzao Edmund dolazi u dvorac Cair Paravel i uočava mnoga stvorenja što ih je Bijela Vještica pretvorila u kipove. Susret Edmunda i vuka Maugrima, zapovjednika Tajne policije Bijele Vještice, prikazan je na način da je Maugrim superiorniji Edmundu, što je prikazano gornjim i donjim rakursom. Tako je prikazan i razgovor Bijele Vještice sa samim Edmundom. Često se u filmu koriste donji i gornji rakurs kako bi se istaknulo tko je dominantan i nadmoćan. Bijela Vještica je poslala Maugrima i ostale vukove po braću Pevensie i Dabrove. U romanu, Dabrovi zaključavaju vrata kuće i odlaze zajedno s djecom, dok na filmu kroz tunel bježe vukovima koji su im već za petama. Osvjetljenjem, igrom svjetla i sjene, prikazana je dinamičnost bijega od vukova. Također, u romanu nije navedeno da je Edmund bio u ćeliji pored Tumnusa, dok je na filmu to prikazano. U filmu, djeca i Dabrovi susreću lisca koji im pomaže u bijegu od vukova navodeći vukove na krivi trag. Kretnjom kamere i ptičjom perspektivom prikazan je bijeg Lucy, Petera, Susan i Dabrova od Bijele Vještice. U filmu je prikazano da im je Bijela Vještica za petama, ali u romanu to nije istaknuto. Djeca su se zajedno s Dabrovima sakrila Bijeloj Vještici, dok u romanu toga nema. Gospodin Dabar odluči provjeriti je li Bijela Vještica otišla.

Djeci je u posjet stigao Djed Mraz. U romanu, kao i u narodu, prikazan je kao krupan čovjek velike bijele brade odjeven u sjajno crvenu haljinu s kapuljačom koja ima podstavljeno krzno. U filmu je odjeven u smeđe odijelo (Adamson, 2005, 01:08:43). Djeci nije darovao igračke kao što inače daruje, nego darove koji će im u daljnjem boravku u Narniji biti korisni. Lucy je darovao čarobni napitak vatrenog cvijeta kojim jedna kap liječi sve rane. Susan daruje luk i strijelu te rog, a Peteru štit i mač. Na štitu se nalazio crveni lav jarko crvene boje. Navedeni darovi bit će djeci korisni u bitci. U romanu je prikazano da je gospođa Dabrica dobila šivaći stroj, dok na filmu nije. U romanu, nakon što im je Djed Mraz podijelio darove, djeca odlaze zajedno s dabrovima do špilje gdje doručkuju, dok na filmu bježe vukovima duž rijeke koja se počinje otapati. Otapanje rijeke nagovješta dolazak proljeća koje simbolizira prisutnost lava Aslana. Sve životinje u filmu su personificirane, što znači da poprimaju ljudska obilježja. Peter je ubo mač u led i tako zajedno sa sestrama pobjegao vukovima. Glazbom je popraćen dinamični bijeg djece Pevensie zajedno s Dabrovima. Osim glazbe, naglašen je zvuk otapanja snijega i tok vode.

Dolazak proljeća vidljiv je u zaglavljenim Vještčinim saonicama (Adamson, 2005, 01:17:06). Time se prikazuje ponovno rođenje Narnije dolaskom lava Aslana. U filmu nije prikazan susret Bijele Vještice, Edmunda i patuljka s liscem i ostalom družinom koji imaju gozbu te koje Bijela Vještica pretvara u kipove. U filmu je samo lisca, kojeg su doveli vukovi, pretvorila u kip. Djeca i Dabrovi dolaze Narnijcima koji su na strani Aslana. Aslan je prikazan kao moćni vladar i kralj životinja. Dolazak djece Pevensie i Dabrova najavljuje kentaur, mitsko biće, puhanjem u rog (Adamson, 2005, 01:19:07). Polutotalom prikazano je mjesto utaborene Aslanove vojske. Total planom prikazan je krajolik kojeg Aslan pokazuje Peteru (Adamson, 2005, 01:22:26). Scena u kojoj Lucy i Susan razgovaraju prekinuta je dolaskom Maugrima i još jednog vuka. Lucy puhanjem u rog doziva u pomoć. Peter je ubio Maugrima mačem i tako spasio svoje sestre od vukova. U romanu je samo Susan skočila na drvo kako bi se spasila, dok su u filmu obje sestre. Kao i u romanu, Aslan u filmu imenuje Petera Vitezom od Vučje Propasti. Prema Balti uporabom riječi *propast*, Peter biva prepoznat kao najljući neprijatelj vukova (2006: 56).

U kasnim satima, Aslanova vojska je napala Vještčinu vojsku te oslobodila Edmunda. Edmund je razgovarao s Aslanom i njihov razgovor zadržao u tajnosti kao što mu je Aslan rekao. Polutotalom je prikazan razgovor Aslana i Edmunda (Adamson, 2005, 01:28:16). U romanu je dolazak Bijele Vještice opisan kao dolazak u prisutstvu dva leoparda i patuljka, dok je na filmu prikazan kao dolazak s dijelom vojske. Četvero kiklopa dovelo je Bijelu Vješticu u mjesto gdje se nalazi Aslan zajedno sa svojim Narnijcima. Glazbom i povicima Aslanovih Narnijaca prikazano je veselje što je Bijela Vještica odustala od zahtjeva za Edmundovom krvlju. S obzirom na situaciju, Aslanova tuga i očaj prikazani su veoma naturalistički. U kasnim večernjim satima Aslan odlazi s mjesta, a Lucy i Susan odluče ga pratiti. U romanu je prikazan razgovor o Aslanu i njegovom čudnom ponašanju, dok na filmu to nije prikazano. Djevojčice su pratile Aslana dijelom puta. Kada su ga odlučile pratiti, rekao im je da će ostatak puta ići sam. Djevojčice odlučiše pratiti Aslana te ostaju u grmlju promatrajući što se događa na Kamenom Stolu.

Obred na Kamenom Stolu na filmu identičan je onome u romanu. Pripadnici vojske Bijele Vještice obrijali su Lava i rugali mu se kako je opisano u samoj knjizi. Detaljem očiju prikazana je smrt, tuga i bespomoćnost Aslana (Adamson, 2005, 01:42:12). Različita stvorenja prikazana su na strani Bijele Vještice, kako u knjizi tako i na filmu. Nakon odlaska Vještčine vojske, Lucy i Susan odlaze Aslanu do Kamenog Stola. Ubrzo dolazi skupina malih miševa koji grickaju konopce kojima je Aslan bio zavezan. Miševi simboliziraju mala

stvorenja čija pomoć uvelike pomaže Lavu u trenutku najvećeg očaja. Kretnjom kamere, u filmu je prikazana scena u kojem vila načinjena od latica i lišća drveća prenosi braći Pevensie tužnu vijest, a to je da je Aslan mrtav (Adamson, 2005, 01:46:10). U romanu to nije prikazano, ali je redatelj time želio pridonijeti kvaliteti filma.

Vožnjom kamere prema naprijed istaknut je dolazak Bijele Vještice i njezine vojske koja će se boriti protiv Aslanove vojske (Adamson, 2005, 01:48:13-01:48:17). Time je redatelj želio istaknuti važnost i nadmoć Bijele Vještice u tome trenutku. Bijela Vještica je u filmu prikazana u kočiji koju vuku dva bijela polarna medvjeda. Prema Balti, tvorci filma su odabrali polarne medvjede da bi se napravio jasan vizualni kontrast između dolaska Bijele Vještice i Djeda Mraza. S obzirom da ljudi sobove obično povezuju s Božićem, tvorci filma su odlučili da saonice vuku polarni medvjedi kako bi vizualni dojam bio jednoznačan i kako bi se izbjegla svaka mogućnost zabune (Balta, 2006:50). Bijela Vještica odjevena je u smeđi kostim sa krznenim ovratnikom. Krupnim planom prikazana je Peterova želja za pobjedom nad Bijelom Vješticom. Autorovim kadrom i ptičjom perspektivom dočarano je bacanje kamenja na vojsku Bijele Vještice (Adamson, 2005, 01:50:40-01:50:45). Kamenje bacaju grifoni, mitska bića u kombinaciji lava i orla. Čestom kretnjom kamere, zvučnim efektima, glazbom i izmjenom kadrova prikazana je dinamičnost bitke. Ptičjom perspektivom prikazane su sestre Pevensie i Aslan na Kamenom Stolu. Time je redatelj želio istaknuti slabost i očaj jer su tom perspektivom prikazani likovi koji su u tome trenutku značajno maleni i bespomoćni (Adamson, 2005, 01:53:43).

Kao i u romanu, Aslan je na filmu oživio jer Bijela Vještica nije znala za cijelu Duboku Čaroliju. Kameni Stol se raspuknuo, a Aslan je posebnim osvjetljenjem prikazan kao da je uskrsnuo (Adamson, 2005, 01:54:06). Duboka Čarolija odnosi se na to da će se, ako dobrovoljna žrtva koja nije počinila izdaju biva ubijena umjesto izdajnika, Kameni Stol rasprsnuti, a Smrt će djelovati unatrag. Prema Balti, Aslan se vratio u život, poput Isusa, onakav kakav je bio prije mučenja i smrti. Njegovo je tijelo u potpunosti ozdravilo te tako oko sebe širi osjećaj besmrtnosti (2006: 73). Nakon Aslanovog oživljenja, sestre Pevensie zajedno s Aslanom odlaze u dvorac Cair Paravel. Tamo su ugledali mnoštvo kipova koje će Aslan oživjeti svojim dahom. Čestom izmjenom kadrova, paralelno je prikazana dinamičnost borbe Bijele Vještice i Petera. U knjizi je prikazano kako div Rumblebuffin pušta Aslana i sestre Pevensie zajedno s ostalim stvorenjima van iz dvorca, dok na filmu to nije prikazano. Kada je Aslan došao u pomoć za vrijeme bitke, skočio je na Bijelu Vješticu i pojeo je. Tako je bitka okončana, a dobro je pobijedilo zlo. Prigušenim zvukovima i statičnim kadrom

prikazan je Peter zajedno s likovima koji, kao u magli, prolaze pokraj njega (Adamson, 2005, 02:03:08-02:03:22). Kao i u romanu, Edmund je ranjem u borbi protiv Bijele Vještice, prilikom koje joj je slomio čarobni štapić. Lucy je tekućinom, koju joj je poklonio Djed Mraz, izliječila Edmunda i ostatak Aslanove vojske.

U posljednjim minutama filma prikazano je krunjenje braće i sestara Pevensie. Kao i u samoj knjizi, na filmu je Lucy okrunjena i u narodu prozvana Lucy Srčana. Susan je okrunjena i prozvana Susan Nježna. Edmund je okrunjen i prozvan Edmund Pravedni, a Peter Veličanstveni. U jednom kadru, vidljiv je lav koji ima nacrtane brkove i naočale koje mu je nacrtao Edmund kada je otišao posjetiti Bijelu Vješticu, što je istaknuto i u romanu (Adamson, 2005, 02:07:39). U knjizi je navedeno da djeca love Bijelog Jelena, ali na filmu to nije istaknuto. Govorilo se da tko ga uhvati, tome Bijeli Jelen može ispunjavati želje. Kada su djeca prolazeći Narnijom pronašla svjetiljku, počinjala su navirati sjećanja da im je svjetiljka poznata. Došla su u ormar i vratili se u stvarni svijet. Iskočili su iz ormara i u taj čas je došao profesor Kirk i bacio Peteru loptu kojom je Edmund razbio prozor prilikom igre bejzbola. U romanu je objašnjeno da gospođa Macready razgovara s posjetiteljima u hodniku i nikada ne ulazi u sobu gdje bi uhvatila djecu. Film završava rečenicom Petera upućenom profesoru Kirku: „Ne biste nam vjerovali da Vam ispričamo.“ Profesor Kirk odgovara: „Iskušajte me.“ Slijedi zatamnjenje koje naznačuje kraj filma.

Komparativno analizirajući roman i film možemo uočiti da postoje razlike između romana i filma, ali da su one zastupljene u manjem intenzitetu. Redatelj te ostali tvorci filma djelomično su mijenjali sadržaj romana, odnosno fabulu, kako bi se događaji što smislenije povezali. Tako, na početku filma, redatelj želi istaknuti ratno stanje u Engleskoj za vrijeme Drugog svjetskog rata, dok to u romanu nije predloženo, već su djeca otišla u kuću profesora Kirka. Redatelj Adamson odlučio je staviti navedenu scenu kako bi se dolazak djece Pevensie u profesorovu kuću logički nadovezao na tijek radnje. Dok u romanu Lucy pronalazi Narniju kada istražuje kuću, u filmu je prvi put pronalazi prilikom igre *skrivača*. Iako u filmu djeca i dabrovi bježe vukovima i Bijeloj Vještici, u romanu je prikazano da se skrivaju u dabrovskom skrovištu i ujutro susreću Djeda Mraza. Dok je u filmu prikazano kako je Edmund zatočen s Tumnusom u Vještčinim odajama, u romanu to nije naznačeno. Navedene tvrdnje samo su neke od manjih preinaka koje je redatelj odlučio uklopiti u film. Glumci su odlično utjelovili likove iz romana i njihove postupke i time doprinijeli kvaliteti filmskog ostvarenja. Scenografija i kostimografija odlično su osmišljene s obzirom na opise u romanu, a Oscara za najbolju šminku film zasigurno zaslužuje.

6. ORMAR KAO SIMBOL ČAROBNOGA PORTALA

Prema Mendelsohn (2008: XIV), fantastika se dijeli na četiri kategorije, s obzirom na način ulaska fantastike u zbiljski svijet:

- a) Fantastika prolaza i potrage (Portal-Quest Fantasy)
- b) Fantastika koja preplavljuje (Immersive Fantasy)
- c) Fantastika koja upada (Intrusion Fantasy)
- d) Rubna fantastika (Liminal Fantasy)

Fantastika prolaza i potrage (Portal-Quest Fantasy) odnosi se na fantastičan svijet u koji se ulazi putem portala. Primjer fantastike prolaza i potrage upravo je roman *Lav, Vještica i ormar* (Mendelsohn, 2008: XIX). Fantastično se nalazi s druge strane ormara i ne ulazi u naš svijet. Dakle, usprkos tome što pojedinci mogu ući u fantastičan te irealan svijet, čarolija to ne čini, već ona ostaje u fantastičnom svijetu. Ukoliko se izbaci činjenica da je vladavinom Bijele Vještice u Narniji vladalo zlo, njeznim kasnijim svrgavanjem Narnija zapravo postaje idilično mjesto te se zbog toga može reći, a kako i Mendelsohn navodi, da je ormar oblik klasične priče o utopiji i izvanzemaljskom planetu. U fantastici prolaza i potrage podrazumijeva se da likovi ostavljaju svoje poznato okruženje i prolazeći kroz portal, dolaze na nepoznata mjesta. Karakteristično u romanu *Lav, Vještica i ormar* jest upravo to što glavna protagonistica Lucy odlazi s ovozemaljskog života, u kojem je fantastično vrlo udaljeno i nepoznato, te ima izravan kontakt s fantastičnim kroz koji prolazi istražujući svijet. Mendelsohn smatra da je Lewis osjetio potrebu za puknućem svoje zemlje mašte te ju je zbog toga učinio nestabilnom u smislu izmjene dobra i zla. Kako bi postala stabilnija, nastojao ju je, na simboličkoj razini, ukorijeniti u naš svijet i time učiniti stvarnijom. Primjerice, Lewis u nekim segmentima romana izravnim razgovorom sa svojim čitateljima istovremeno prekida fantaziju i podsjeća čitatelje da je ona stvarna. To se može vidjeti u devetom poglavlju romana koje započinje sljedećim:

Vi biste sad, naravno, željeli doznati što se dogodilo s Edmundom. On je pojeo svoj dio ručka, no zapravo nije uživao u njemu jer je cijelo vrijeme mislio o rahat-lokumu – a ništa ne kvari okus dobre obične hrane ni upola toliko kao sjećanje na lošu magičnu hranu. (Lewis, 2002: 81)

Bassham i Walls navode da je 20. stoljeće učinilo život brutalnim i ciničnim te da je moderni svijet uništio nevinost ljudske mašte. Smatraju da je Lewis želio potaknuti čitatelje

da razvuku maštu i time nastojao reafirmirati osjetila u njihovoj nevinosti nad hladnom tvrdom logikom (Bassham i Walls, 2005: 6). Svijet mašte u Narniji zapravo je paralelan realističnom svijetu u Engleskoj tijekom Drugog svjetskog rata. Veith (2005: 36) ističe da ulazak u ormar, braći i sestrama Pevensie, predstavlja novo poglavlje u životu u kojem su otkrili drugi svijet te se to može metaforički povezati s otvaranjem knjige. Također navodi da su djeca, otkrivši svijet Narnije kroz ormar, naišla na zlo koje simbolizira Bijela Vještica. Ormar je načinjen od drveta koje je imalo čarobna svojstva jer je bilo narnijsko, bez obzira što je raslo u našem svijetu. Tijekom oluje biva srušeno te je od njega načinjen ormar. Čarobno svojstvo ormara objašnjeno je u *Čarobnjakovom nećaku*:

(Digory) Nije mogao podnijeti da ga jednostavno iscijepaju za ogrjev te je od dijela drveta dao načiniti ormar, koji je zatim otpremio u svoju veliku kuću na ladanju. I premda on sam nije otkrio čarobna svojstva toga ormara, netko drugi jest. To je bio početak svih odlazaka i dolazaka iz našega svijeta u Narniju i natrag, o kojima možete čitati u drugim knjigama. (Lewis, 2001: 180).

Ormar je tri puta poslužio kao ulaz u fantastični svijet Narnije: prvi put Lucy, zatim Edmundu i naposljetku za sve četvero djece Pevensie. Balta (2006: 18) tumači da djeca nisu mogla osjetiti čarobnu moć ormara, osim ako nisu objema nogama unutar ormara. Lewis se time služi kao metaforom za posvemašnje predanje odabranome putu ili načinu djelovanja. To bi značilo da djeca ne mogu doživjeti Narniju ako jednu nogu zadrže u našem svijetu. Obje noge moraju u potpunosti uroniti u njezinu čaroliju. U romanu ormar ima zrcalo na vratima, dok na filmu nema. Pokriven je bijelom plahtom. Kada ga je Lucy otkrila, može se uočiti da su na njemu prikazane različite izrezbarene slike. Downing ističe kako zrcalo ne služi niti jednoj narativnoj funkciji u *Lavu, Vješticu i ormaru*. Možda je Lewis dodao taj detalj da bi čitatelje podsjetio na djelo Lewisa Carolla *Alisa s one strane ogledala*, još jednog ulaza u zemlju čudesa (Downing, 2005: 35). Lucy je kroz ormar došla u drugi svijet, svijet koji se naziva Narnija i u kojem su naseljene životinje koje govore. Kasnije su Lucyna braća i sestra stigli u Narniju. Mislili su da se cijeli svijet nalazi unutar ormara (Veith, 2005: 35). Karkainen ističe da ormar uvodi koncept koji će biti često naglašavan u djelima o Narniji, a to je da je ormar veći iznutra, nego izvana. Ormar se izvana doima uobičajenim, međutim Lucy unutar ormara pronalazi više nego što je očekivala. Oduševljava ju nježni osjećaj toplog krzna, samo da bi pronašla prijelaz između Engleske i Narnije. Krckanje snijega pod njezinim stopalima postupno se mijenja u zimzelene iglice. Slika Fauna primjer je prijelaza iz svakodnevnog svijeta u svijet fantazije. Međutim, ormar nije direktni prolaz u Narniju jer

može samo osigurati prolazak između dvaju svijetova u predodređeno vrijeme (Karkainen, 2007). Veith ističe da je Narnija na jednoj razini analogna životu uma koji teče paralelno s fizičkim životom koji vodimo, što zapravo predstavlja carstvo mašte (2005: 35). Prema Sammons, Lewis opisuje da je fikcija koja sadrži drugu planetu, paralelni svemir ili zemlju u dalekoj prošlosti ili budućnosti, dobra za duhovne avanture jer takva knjiga udovoljava žudnji naše mašte, sugerira „drugost“ i prenosi „čudo, ljepotu i sugestivnost“ (2004: 56).

Fantastično, u Lewisovim djelima, nikada nije maglovito ili nestvarno. Moglo bi se reći da je to konkretna stvar koja je neko vrijeme stvarnija od svakodnevnog svijeta (Karkainen, 2007). Sammons navodi da je najvažnija karakteristika sekundarnog fantastičnog svijeta stvaranje drugog svijeta koji je često stvarniji od našega, što se podudara s prethodno danom tvrdnjom. Sekundarni svijet je zrcalo ili metafora našeg vlastitog. Stvari koje se događaju u tom svijetu mogu se primijeniti u naš svijet (Sammons, 2004: 56). Lewis je izbjegavao san koji se često koristio za uvođenje maštarija. Za Lewisa je mašta ili stvarnost izašla izvan njegova uma. Ne želi stvoriti dojam stavljanja fantastičnog u san jer bi se to činilo strogo unutarnjim psihološkim fenomenom koji se koristi za bijeg od stvarnosti. Avantura braće Pevensie u svijet Narnije zapravo je proširenje jednog ključnog trenutka u njihovu životu jer im se pruža mogućnost, izbora, učenja i rasta (Karkainen, 2007).

7. HETEROGENOST LIKOVA UNUTAR ROMANA I FILMA

7.1. Oprečnost dobra i zla

7.1.1. Lik Aslana

Lav Aslan simbol je dobra u *Lavu, Vještici i ormaru*. Stvoritelj je Narnije što je opisano u prvom Lewisovom romanu prema preporučenom redosljedu čitanja od strane autora, *Čarobnjakovom nećaku*. Lav se često povezivao s kraljevstvom u ranim kulturama (Veith, 2005: 70). Aslana se u romanu naziva kraljem i gospodarom cijele šume, sinom velikog Cara-S-One-Strane-Mora i kraljem životinja (usp. Lewis, 2002: 72-73). Budući da je oživio nakon što ga je usmrtila Bijela Vještica na Kamenom Stolu i žrtvovao se za Edmunda, može ga se povezati s kršćanskim idejama, odnosno uzeti kao simbol za Isusa Krista. Samim time, Veith (2005: 68) navodi da riječ *aslan* na perzijskom znači lav te *Biblija* koristi izraz lav kao simbol Isusa Krista - jedno od najranijih proročanstava u *Svetom Pismu* o dolasku Krista koristi simbol lava.

Aslana se fizički može okarakterizirati kao lik koji krasi neizmjerena snaga i ljepota, a zanimljivost njegove psihološke karakterizacije može se očitati u tome što njegova plemenitost drugačije utječe na braću i sestre Pevensie. U trenutku kada su prvi put čuli njegovo ime, svatko od njih se osjećao drugačije. Tako je Peter osjetio nalet hrabrosti i pustolovnosti, Susan se osjećala kao da je do nje doputovao neki slatki miris, a Lucy se osjećala „kao kad se ujutro probudite i shvatite da su počeli praznici ili da je stiglo ljeto“ (Lewis, 2002: 63). Dok su oni osjetili nešto pozitivno, Edmund se osjećao prestrašeno jer je u tom trenutku već djelovao kao da je opčinjen Vještičinih riječima. Na taj su način, kako navodi Balta (2006: 37), na dubljoj razini spoznali da će Aslan dovesti Narniju u red.

U filmu je Aslan prikazan pomoću računalne tehnologije. Glas mu je dao glumac velikog imena Liam Neeson. Budući da je film snimljen početkom 21. stoljeća, Aslan je prikazan izrazito realistično u scenama u kojima se pojavljuje. Adamson je sa svojim vrsnim kolegama, s kojima je radio na filmu, uspio stvoriti lik Aslana koji je vrlo sličan pravom lavu, a ne velikoj digitaliziranoj plišanoj životinji koju krasi impresivna griva, ističe Alleva (2006).



Slika 3. Aslan u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*²⁶

7.1.2. Lik Bijele Vještice

Pod utjecajem kršćanskog vremena, svijet Narnije je polariziran u binarnu ideološku podjelu dobra nasuprot zla, svjetla nasuprot tame, života naspram smrti, stvaranja nasuprot uništenja, spasenja naspram prokletstva, topline protiv hladnoće, itd. Tako se svi likovi mogu definirati kao dobri i loši. Suprotnost Aslanu je Bijela Vještica koja je portretirana kao čista negativnost. Za vrijeme njezine vladavine, u Narniji je vladalo razdoblje zime sto godina. Narnijci su se bojali Bijele Vještice jer je imala moć da bilo koga od njih pretvori u kipove. Za razliku od Aslana koji predstavlja dobro, Bijela Vještica predstavlja zlo, a njezina negativna slika očituje se u takozvanom nespojivom dualizmu, ističe Wing Bo Tso (2012: 217-219). Dakle, fizički je okarakterizirana kao lijepa žena, a psihološke karakteristike opisuju je bahatom i podlom. Isto tako, riječ *jade* na engleskom označava žad, odnosno zeleni dragi kamen (Wing Bo Tso, 2012: 217), a također bi se moglo smatrati prezirnim imenom za ženu jer u Narniji nitko ne voli Bijelu Vješticu, osim njezinih sljedbenika. Većina Narnijaca s veseljem iščekuje njezino svrgavanje s vlasti i uspostavljanje reda i mira kojim će biti zagaranirana sloboda i zadovoljstvo svih njenih stanovnika.

S obzirom na redoslijed čitanja narnijskog ciklusa romana, preporučenog od strane autora, Bijela Vještica, odnosno Jadis, pojavljuje se po prvi put u *Čarobnjakovom nećaku* koju slučajno u naš svijet dovode Digory (profesor Kirk) i Polly. Digory oživljava Bijelu Vješticu udarcem čekićem o zvono koje se nalazilo u gradu Charnu kojeg je odlučio istražiti

²⁶ Adamson, A. (redatelj). (2005). *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Walt Disney, Walden Media.

zajedno s Polly. Kao što ističe Sammons (2004: 61) Bijela vještica se može usporediti sa Snježnom Kraljicom u istoimenoj bajci Hansa Christiana Andersena. Dakle, obje su opisane kao utjelovljenje zla te se između ostalog služe prljavim trikovima kako bi zadobile dječje povjerenje.

U filmu *Lav, Vještica i ormar* ulogu Bijele Vještrice izvrsno je utjelovila glumica Tilda Swinton. Postupci u kojima želi zadobiti Edmundovo povjerenje karakteriziraju je ravnodušnom i lukavom. Nema afektnih trenutaka, osim kada vrišti na Edmunda jer je došao sam u njezin dvorac, a ne sa svojim bratom i sestrama. Stoga se navedni opis može poistovjetiti s Allevinom (2006) tvrdnjom da zlo ne vrišti i ne odbija, već zavodi.



Slika 4. Bijela Vještica u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*²⁷

7.2. Sinteza različitih mitologija

7.2.1. Grčka mitologija

BAKHO (DIONIZ)

²⁷ Adamson, A. (redatelj). (2005). *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Walt Disney, Walden Media.

Bakho (Dioniz) bio je bog antičkog porijekla. Nije bio prihvaćen u sustav božanstva sve do 1000. g. pr. Kr (Barnett, 2000: 167). Bakha ili Dioniza, Grci i Rimljani su poznavali kao boga vina i vinograda. U širem značenju, Bakho predstavlja blagoslov jeseni te je uzrok zrenja plodova. Teba se navodi kao Bakhovo rodno mjesto. Bakho je posadio vinovu lozu u šumsko okruženje gdje je iskušavao snagu s divljim životinjama koje su se tamo nalazile (Seemann, 2018: 120). Sudionici u Bakhovom kultu pili su vino i jeli sirovo meso da bi boga primili u sebe, a u stanje transa dovodili su se plesom (Barnett, 2000: 169). Bakho je okrunjen lovorovim i bršljanovim vijencima. Lutao je šumama, praćen nimfama, satirima i faunovima, koje su odzvanjale glasnim i veselim povicima njegovih štovatelja. Bakhovo obrazovanje preuzeo je Panov sin imena Silen. Bakho i Silen krenuli su diljem zemlje širiti štovanje i uzgoj vinove loze. Bakho se pokazao kao dobročinitelj ljudskog roda, osnivao je gradove i uvodio civilizirane običaje i navike te uveo društveniji i ugodniji način života (Seemann, 2018: 121). Bakho se spominje kao lik u pričama koje je Faun Tumnus pričao Lucy u svojoj kući kada je prvi put posjetila Narniju.

Kad se Lucy umorila od jela, Faun je počeo pripovijedati. Znao je čudesne priče o životu u šumi. Pričao je o ponoćnim plesovima i o tome kako Nimfe, koje žive u izvorima, i Drijade, koje žive u stablima, izlaze van da bi plesale s Faunima; o dugim hajkama na mliječnobijeloga jelena koji onome tko ga uhvati može ispunjavati želje; o gošćenju s divljim Crvenim Patuljcima i potrazi za blagom po dubokim rudnicima i špiljama daleko ispod površine šumskoga tla; i o ljetu, kad je šuma zelena, pa im u posjete dolazi stari Silen na svojem debelom magarcu, a ponekad i sam Bakho – i onda potocima teče vino umjesto vode, a cijela se šuma prepušta piću i veselju tijekom nekoliko tjedana. (Lewis, 2002: 18-19)

DIVOVI

U grčkoj mitologiji, divovi (Giganti) potomci su božice Geje. Geja je bila prvo božanstvo te je još nazvana i Majka Zemlja. Pojavljuje se u kozmogoniji kao jedna od kreativnih sila koja je proizašla iz kaosa. Geja predstavlja izvor sveukupnog života i umnažanja u prirodi. Zato je prepoznata kao majka koja nježno skrbi za svoju djecu divove (Gigante). U Rimu se štivala i kao božica braka (Seemann, 2018: 117-118). Divovi (Giganti) pobunili su se protiv bogova u oštroj bitci poznatoj kao *Gyantomachy* u kojoj je smrtnik Heraklo došao u pomoć bogovima te je bitka tako dobivena (Barnett, 2000: 147). U djelu *Lav, Vještica i ormar*, pojavljuje se div Rumblebuffin koji pušta Aslana, sestre Pevensie te ostala stvorenja iz dvorca Cair Paravela.

„Kakav ljubazan div!“ rekla je Lucy gospodinu Tumnusu.

„Oh, da“, odvrati Faun. „Svi su Buffini oduvijek takvi. To je jedna od najuglednijih divovskih obitelji u cijeloj Narniji. Možda ne baš mudra (nikad nisam čuo za mudrog diva), ali stara obitelj. Sa svojim običajima, znaš. Da je pripadao onoj drugoj vrsti, Vještica ga nikad ne bi pretvorila u kamen.“ (Lewis, 2002: 153).

DRIJADE I NAJADE (NIMFE)

Drijade i Najade zapravo su nimfe. Nimfe su niža zemaljska božanstva koja se često nalaze uz Bakha. Personificiraju nemirnu aktivnost i energiju prirode nad svime na što se širi njihova moć. Kako bi prikazale svoju nazočnost, očituju se u žuborenju i šumu rijeka i potoka te klijanju vegetacije šuma i livada. Nimfe su nježne i ljupke djevojke te su dobronamjerne prema ljudima. Izbjegavaju mjesta u kojima žive ljudi. Vole mir i samoću šuma i planina, gdje žive veselim životom među stijenama i špiljama. Drijade ili Hamadrijade su šumske nimfe. Njihovo postojanje posebno ovisi o drveću koje nastanjuju. Drijade nestaju ako je drvo uništeno. Budući da nisu besmrtni, ne mogu se ubrojiti među bogove. Najade su vodene nimfe izvora i potoka. Neizravno pridonose održavanju ljudi i životinja, u velikoj mjeri uživaju štovanje, iako nisu imale vlastite hramove kao niža božanstva. Pojavljuju se kao zaštitnice pjesništva i pjesme te imaju sposobnost proricanja. Također su prikazane i kako uzimaju vodu iz slatkih kopnenih voda, odnosno rijeka, jezera i potoka (Seemann, 2018: 129-130). Drijade i Najade se, osim u Faunovim pričama, pojavljuju i na strani Aslanove vojske zajedno s ostalim stvorenjima.

Aslan je stajao okružen živim bićima koja su se okupila oko njega u obliku polumjeseca. Bile su to Žene iz stabala i Žene iz izvora (Drijade i Najade, kako su ih nekoć nazivali u našem svijetu), sa žičanim instrumentima u rukama; od njih su dopirali oni zvuci. Bila su tu i četiri velika kentaura. Njihovi konjski dijelovi bili su veliki kao u krupnih engleskih seoskih konja, dok su ljudskim dijelom nalikovali strogim ali prekrasnim divovima. Bijaše tu i jednorog, i bik ljudske glave, i pelikan, i orao, i veliki Pas. A odmah uz Aslana stajala su dva leoparda: jedan je nosio njegovu krunu, drugi njegov stijeg. (Lewis, 2002: 113)

KENTAUR

Kentauri su prikazani kao pola ljudi pola konji te su bili česta tema umjetnika. Na ranijim prikazima, ljudsko lice kentaura bilo je spojeno s tijelom i nogama konja. U visokom stupnju razvitka, nakon Fidijske, prikazani su tako što je čovjekovo tijelo iznad struka spojeno s tijelom konja što odgovara elegantnijoj koncepciji. Kentauri navedenog razdoblja imaju četiri

noge konja i čovjekove ruke. Kentauri su se često borili s Lapitima, potomcima Apolonova sina (Seemann, 2018: 171-172). Kentauri su na strani Aslanove vojske kao i Drijade i Najade te ostala stvorenja.

LJUDI BIKOVSKIH GLAVA (MINOTAURI)

Minotaur je kretska čudovište s ljudskim tijelom i glavom bika. Minotaur je bio sin Minosove žene koja se zvala Pasifaja i svetog bika u kojega se zaljubila prema božjoj kazni.²⁸ Posejdon je u Pasifajinim grudima zapalio neprirodnu ljubav prema biku te je time plod te ljubavi bio Minotaur, čudovište, pola čovjek pola bik. Kralj Minos je Minotaura zatvorio u labirint kojega je izradio Dedal. Minotaur se hranio ljudima koji su bili zločinci te mladićima i djevojkama slanima kao danak iz pokorenih zemalja. Tezej je uništio Minotaura i tako je njegovo uništenje postalo simbol pobjede više grčke civilizacije nad feničanskim barbarizmom i posljedično ukidanje ljudskih žrtvi (Seemann, 2018: 233). Tezej se pomoću klupka konca izvukao iz labirinta kada je pobijedio Minotaura.²⁹ Ljudi bikovskih glava (Minotauri) bili su na strani vojske Bijele Vještice. Sudjelovali su prilikom smaknuća Aslana na Kamenom Stolu zajedno sa svakojakim zlim stvorenjima.

Velika je gomila stajala svud uokolo Kamenog Stola i, premda je mjesec sjao, mnogi su nosili baklje koje su gorjele zlokobnim crvenim plamenom, stvarajući crni dim. Ali kakav je to bio skup! Ljudožderi čudovišnih zubi, vukovi, ljudi bikovskih glava; duhovi iz zlih stabala i otrovnih biljaka i druga bića koja neću opisivati, jer kad bih to učinio, odrasli vam vjerojatno ne bi dopustili da čitate ovu knjigu: groze, vještice, more, bjesovi, užasi, zli vilenjac, orci, sablasti i bauci. Zapravo, svi oni koji su bili na Vještičinoj strani i koje je vuk pozvao da joj se pridruže. A u sredini, pokraj Kamenoga Stola, stajala je sama Vještica. (Lewis, 2002: 133-134)

SILEN

Silen je bio stari satir koji je podizao i njegovao Bakha (Dioniza), a kasnije je postao njegov vjerni pratitelj. Njegov opis odgovara starom ćelavom čovjeku tupoga nosa, dlakavih prsa i bedara, i trbuha toliko velikog da jedva hoda. U antici, Silen se često prikazivao kao njegovatelj mladoga Bakha koji u rukama drži dijete i gleda ga pogledom punim ljubavi. Također je i prikazan kao nezasitni ljubitelj vina. Osim Silena, postojalo je čitavo pleme Sileni. Silenova značajka je vinski mijeh uz koji nosi bršljanov vijenac (Seemann, 2018:

²⁸ Minotaur. *Proleksis enciklopedija*.

²⁹ Isto.

132). U djelu *Lav, Vještica i ormar*, Silen se javlja u priči koju je gospodin Tumnus pričao Lucy. U toj priči usporedno se spominje i Bakho.

7.2.2. Rimska mitologija

FAUN

Faun je staroitalski bog šuma i livada, zaštitnik pastira te plodnosti životinja i polja. Faun se identificirao s grčkim Panom i tako postao biće pola čovjek pola koza. Kao i Pan, štetio je ljudima. Faun se zabavljao plašeći ljude u šumama, uznemiravajući ih noću ružnim snovima.³⁰ Štovao se kao veseli i aktivni bog koji voli lutati šumama kao lovac. Zbog toga ga manje štiju lovci, nego pastiri. Faun je također vrlo sličan Silvanu. Silvan zauzima položaj sličan Panovom jer, kao zločesti duh, zatrašuje putnike i zbija svakojake šale. Njegovo ime izvedenica je riječi *silva* što znači drvo. Silvan je bio naklonjen ljudima i brinuo se za dobrobit drveća, biljaka i stoke. Međutim, s vremenom se pojavio kao Pan, zločesti duh koji zastrašuje usamljene putnike i oduševljeno izvodi šale. Faun je zaštitnik pastira jer potiče plodnost stoke i tjera grabežljivce. U umjetnosti, Faun izgleda gotovo jednako kao Pan s kojim se često poistovjećivao (Seemann, 2018: 136-137). Lik Fauna Tumnusa u filmu utjelovljuje James McAvoy. Kada Lucy prvi put dolazi u Narniju, Tumnus je prema njoj prilično ljubazan, ali u tom trenutku prikriveno baca pogled na okolna stabla kako bi otkrio je li ga tko vidio u šumi kako razgovara sa zabranjenim ljudskim bićem. Allea (2006) ističe da, iako Narnija izgleda kao zimska čudesna zemlja, ona je također policijska država u kojoj je uvijek zima, ali nikad Božić. To bi značilo da njezini stanovnici nemaju potpunu slobodu te da sljedbenici Bijele Vještice odlučuju o sudbini malih ljudi. Za vrijeme vladavine Bijele Vještice nikad nije bilo Božića, već samo hladna zima. Zbog takve situacije, Narnijci su s veseljem iščekivali dolazak proljeća koje će nagovijestiti topljenje snijega.

7.2.3. Nordijska mitologija

VILENJACI

Blažina navodi da vilenjaci (staronordijski Alfr) postoje u nordijskoj mitologiji. Opisani su kao nadnaravna polubožanska bića ljepša od Sunca te su često povezivana sa svjetlošću. Dom vilenjaka je svijet Alfheim. Vilenjaci su povezani s bogovima Asima i Vanima. Odnos između ljudi i vilenjaka bio je ambivalentan, što znači da su vilenjaci katkad

³⁰ Faun. *Proleksis enciklopedija*.

uzrokovali mnoge bolesti među ljudima, ali su imali i nadnaravnu moć liječenja. Postojali su i slučajevi u kojima su ljudi i vilenjaci imali djecu s nadnaravnim moćima. Nakon smrti, čovjek je mogao postati vilenjak (Blažina, bez dat.). Zli vilenjaci su na strani vojske Bijele Vještice te sudjeluju pri smaknuću Aslana na Kamenom Stolu zajedno s ostalim zastrašujućim stvorenjima.

PATULJCI

U nordijskoj mitologiji, patuljci su bića koja su živjela u mjestu Svartalheim, ispod zemlje. Poznati su bili kao izvrsni obrtnici i kovači. Osim što su bili izvrsni obrtnici i kovači, bili su i veoma pametni, obrazovani i jaki u čarolijama. Kada bi se izložili Sunčevom svjetlu, pretvorili bi se u kamen. Četiri patuljka, Austri, Nordri, Sudri i Vestri, karakterizira velika snaga jer drže četiri kraja neba.³¹ Patuljak je sluga Bijele Vještice koju vozi u saonicama i sluša njezine naredbe. U filmu se naziva Ginarrbrik, a glumi ga Kiran Shah.

DIVOVI (MAUGRIM - FENRIS ULF)

Osim što se divovi spominju u grčkoj mitologiji, spominju se i u nordijskoj mitologiji kao „oni koji proždiru“. U nordijskoj mitologiji smatrani su velikima zbog svojih moći, a ne samo stasom. Poticali su uništenje i propadanje jer su htjeli odvesti ljude u ponor i kaos, odakle je sve nastalo. Svi bogovi bijahu potomci divova. Bogovi nisu pokušali uništiti divove, već ih držati pod kontrolom kako bi održali kozmos u ravnoteži. Fenrir, odnosno Fenris Ulf, bio je vuk, sin Lokija i ženskog diva Angrboda.³²

Većina se narnijskih stvorova spominje prema svojim životinjskim imenima, ali samo vuk koji čuva ulaz u Vještičin dvorac i obavlja njezine prljave poslove naziva se Maugrim ili Fenris Ulf (u nekim starijim američkim izadnjima knjige) čije je ime uzeto iz nordijske mitologije (Balta, 2006: 51). Fenrir je tradicionalno simbol žestine i razaranja. U vrijeme Ragnaroka (u nordijskoj mitologiji Ragnarok označava svršetak svijeta), Fenrir je taj koji uništava Odina, poglavara svih nordijskih bogova (Hinten, 2005: 13). Opis Fenrisa Ulfa, Lokijevog i Angrbodiniog sina, potkrepljen je sljedećim citatom:

Kad su povelili i treće Lokijevo dijete iz zemlje divova, bilo je veličine šteneta, a Tyr ga je češkao po vratu i glavi i igrao se s njim, skinuvši mu najprije vrbovu brnjicu. Bilo je to mladunče vuka, sivo i crno, očiju boje tamnog jantara.

³¹ Patuljci. *Mitologije*.

³² Divovi. *Mitologije*.

Mladunče vuka jelo je sirovo meso, ali zborilo je kako bi čovjek zborio, jezikom ljudi i bogova, i bilo je ponosito. Zvjerčica je nosila ime Fenrir.

I on je brzo narastao. Jednog je dana bio veličine vuka, sutradan veličine špiljskog medvjeda, a idućega dana veličine silna losa. (Gaiman, 2018: 66)

7.3. Lik Djeda Mraza

Djeda Mraza, odnosno Djeda Božićnjaka, vežemo uz blagdan Božića. On je starac bijele brade i kose punašnog stasa koji je odjeven u crveni kombinezon s bijelim krznenim detaljima. Svake godine djeci donosi darove. Noću se spušta kroz dimnjak i pored okićenih jelki ostavlja darove. Djed Mraz utjelovljenje je radosti darivanja. Za Narnijce je simbol nade, budući da nisu već stotinu tmurnih zimskih godina proslavili Božić. Kod starog dabrovskeg skloništa, Djed Mraz djeci Pevensie daruje drugačije darove nego što su djeca navikla. Poklanja im praktične darove, odnosno „darove za preživljavanje“ (Balta, 2006: 45-46), a koji će im biti od velike pomoći za vrijeme boravka u Narniji. Tako, najmlađoj Lucy daruje bočicu napitka od soka vatrenog cvijeta koji raste u sunčanim planinama koji će koristiti u slučaju da netko od njezinih poznanika bude ranjen. Daruje joj i bodež koji će koristiti kako bi se obranila od neprijateljskih prijetnji. Susan daruje luk i tobolac pun strelica i rog. Luk i tobolac pun strelica koristit će u bitci, a puhanjem u rog će obavijestiti da je u opasnosti i tada će netko doći u pomoć. Najstarijem Peteru daruje srebrni štit i mač sa zlatnim balčakom koji će koristiti u bitci. Na štitu se ističe lav jarko crvene boje koji je izgledao poput zrele jagode.

7.4. Ostali likovi u *Kronikama iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

ADAMOVI SINOVI I EVINE KĆERI

Adamovi sinovi i Evine kćeri zapravo su braća i sestre Pevensie, Peter, Edmund, Susan i Lucy. Djeca su poslana u kuću profesora Kirka zbog ratnog stanja u Engleskoj 1940. godine. Lucy je najmlađe dijete, zatim slijede Edmund, Susan i Peter. Narnijci ih nazivaju Adamovim sinovima i Evinim kćerima jer su znali da ljudi potječu od Adama i Eve. Sammons ističe da svaka osoba u Narniji mora izvršiti poseban zadatak, odnosno nešto što ne želi učiniti. Svaka osoba koja uđe u Narniju promijeni se i razvije osobine za koje nikada nije znala da ih ima (Sammons, 2000: 63-64). Djeca Pevensie su s razlogom dovedena u Narniju, jer postoji legenda da će dolaskom dvaju Adamovih sinova i dviju Evinih kćeri prestati vladavina Bijele Vještice kada zasjednu na četiri prijestolja u dvorcu Cair Paravel.

Lucy je najmlađa od svoje braće i sestara. Prva ulazi kroz magični portal (ormar) u Narniju i tamo susreće Fauna Tumnusa. Karakteriziraju je hrabrost, iskrenost i neizmjerena dobrotu. Kada gospodin Tumnus biva uhićen, donosi odluku da zajedno sa svojom braćom i sestrom mora spasiti gospodina Tumnusa od Bijele Vještice. Lucy je osoba koja je najposvećenija dobroti, a to potvrđuje činjenica da joj se Aslan najviše pojavljuje i pokazuje joj najviše nježnosti (Hinten, 2005: 10). Georgie Henley uvjerljivo je utjelovila lik Lucy u istoimenom filmu.

Edmund je stariji od Lucy, a mlađi od Susan i Petera. Prilikom dolaska u Narniju susreće Bijelu Vješticu čijom je ljepotom očaran, a prisutnost zla ne osjeća. Bijela Vještica namamila je Edmunda svojom lukavošću. Čarolijom je Edmundu, pomoću kapljica čarobnoga napitka, stvorila kutiju rahat-lokuma i vrući napitak. Kao što je u prethodnim poglavljima istaknuto, Edmund se doima okrutnim i sebičnim jer se često svađa s bratom i sestrama te nepromišljeno govori podatke o svojoj obitelji osobi koju ne poznaje, odnosno Bijeloj Vještici (usp. Lewis, 2002: 36-37). Bijela Vještica zarobljava Edmunda i koristi spomenute informacije kako bi uništila Edmundove sestre i brata. Ipak, spašava ga Aslan zajedno sa svojim Narnijcima i tada Edmund uviđa svoju pogrešku. Aslan se žrtvovao za Edmunda. Lik Edmunda u filmu utjelovio je Skandar Keynes.

Treća po redu, Susan, ne vjeruje Lucy, baš kao ni Peter, kada im ispriča da je bila u Narniji. Kasnije se uvjeri da Narnija zaista postoji kada tamo ulazi zajedno s braćom i sestrom. Isprva odbija ostati u Narniji i spasiti Tumnusa jer se boji što će se dogoditi u nepoznatom svijetu. Kasnije postaje hrabrijom i odlučnijom u svojoj namjeri da svrgne Bijelu Vješticu. Karakterizira ju hrabrost i zabrinutost. Anna Popplewell utjelovila je lik Susan u filmu.

Najstariji, Peter Pevensie, pokazao se kao vema hrabar i ustrajan mladić. Njegovo ime grčkog je podrijetla i znači stijena, što upućuje na njegovu snagu i karakter (Balta, 2006: 60). Najstariji je i tako oslonac svojem bratu i sestrama koji zajedno s njime donose važne odluke. Aslan ga priprema za bitku jer zna da tamo neće fizički biti s njime. Peter se pokazao kao inteligentan i hrabar vođa i ratnik u bitci. Svojim godinama pokazao je zrelost i želju za ispravljanjem pogrešnih stvari. Lik Petera u filmu utjelovio je William Moseley.



Slika 5. Djeca Pevensie u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*³³

PROFESOR KIRK

Profesor Kirk pojavljuje se već u prvom dijelu Lewisove sedmologije romana, *Čarobnjakovom nećaku*. Njegovo ime je Digory. Još kada je bio dijete, zajedno je sa svojom prijateljicom Polly pronašao svijet Narnije kroz tajni prolaz koji je povezivao njihove kuće. Susreli su Digoryjevog ujaka Andrewa koji Polly daje prsten i tada ona nestaje. Prilikom razgovora s ujakom Andrewom, Digory zaključuje da jedino on može vratiti Polly jer ima zeleni prsten, a Polly ima žuti. Stavlja prsten i pronalazi prijateljicu Polly. U međuvremenu pronalaze strašno mjesto Charn u kojem oslabadaju zlu vješticu Jadis. Kasnije Jadis postaje Bijela Vještica. Digory i Polly zabunom slučajno dovode Jadis u London te kasnije i u Narniju gdje su postali svjedoci stvaranja Narnije koju je pjesmom u život dozvao lav Aslan.

Profesor Kirk opisan je kao starac čupave bijele kose koja mu nije rasla samo po glavi, već i po dijelu lica. Profesor Kirk puno je znao o čaroliji i tajnovitosti same Narnije jer je bio prvi Adamov sin koji je ikad kročio u Narniju. Lav Aslan dopustio je Digoryju da ubere jabuku i odnese je svojoj majci koja je bila bolesna. Kada je majka pojela jabuku, ozdravila je, a Digory je uzeo košticu i posadio je u svojem vrtu. Iz nje je izraslo veliko drvo, koje je davalo najbolje jabuke u Engleskoj, a da je pritom zadržavalo čaroliju Narnije. Kada je Digory bio srednjih godina, drvo je srušila snažna oluja. Odlučio je da neće sasjeci drvo za ogrjev, već je dao načiniti ormar. Tako je ormar postao ključni ulaz u Narniju (Balta, 2006:

³³ Adamson, A. (redatelj). (2005). *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Walt Disney, Walden Media.

33). Profesor Kirk iskren je starac koji vjeruje Lucy, a ne Susan i Peteru kada mu govore da Lucy izmišlja o čarobnom svijetu u kojem se našla kada je prolazila ormarom. Budući da je i on sam bio u Narniji, vjeruje da ormar ima čarobnu moć i da postoji mogućnost da je Lucy bila u Narniji. Jim Broadbent utjelovio je lik profesora Kirka u filmu.

DABROVI

Dabar je životinja prilagođena životu na vodi koja ima spljošten i jak rep, bez dlaka pokriven ljuskama. Dabar živi uz obale mirnih voda gdje gradi podzemne hodnike i u vodi, do tri metra, visoke gomile od granja koja služe kao skrovište za vrijeme vodostaja.³⁴ U *Lavu, Vještici i ormaru* dabrovi su personificirani te su prikazani kao vrlo plemenita i dobroćudna bića. Budući da je Narnija čarobna zemlja, životinje imaju sposobnost govora te se tako mogu sporazumijevati s bilo kojim ljudskim bićem koje u nju kroči. Gospodin Dabar i gospođa Dabrica pomagali su Peteru, Susan i Lucy Pevensie da pronađu Aslana i spase brata Edmunda od Bijele Vještice koja ga je kanila ubiti. Nude im svoju skromnu kućicu kao skrovište i topli obrok pri čemu se prikazuju kao izvrsni domaćini.

³⁴ Dabar. *Hrvatska enciklopedija*.

8. ZAKLJUČAK

Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar slavan je fantastični roman sjevernoirskog književnika Clivea Staplesa Lewisa. Jedan je od sedam fantastičnih romana u sedmologiji *Kronike iz Narnije*. Iako je objavljen prvi po redu, predviđen je da se čita drugi po redu, nakon *Čarobnjakovog nećaka*. Vrhunac popularnosti doživio je u drugoj polovici 20. stoljeća kada je postao čitan među generacijama diljem svijeta različitih dobnih skupina. Redatelj Andrew Adamson odlučio je roman prikazati putem filmske umjetnosti te je 2005. snimljen istoimeni film. Film *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* prikazuje brojne događaje i likove kako su opisani u romanu te tako odgovara adaptaciji koja je vjerna ilustracija književnog djela, budući da se radi o dječjem fantastičnom romanu. Film prati fabulu romana u velikoj mjeri, ali odstupa u nekim dijelovima radnje. Posebna razlika vidljiva je prilikom situacije kada djeca Pevensie, zajedno s Dabrovima, bježe od Bijele Vještice koja im je već za petama. Analiza filma s gledišta filmskoga jezika pokazuje da je redatelj često koristio gornji i donji rakurs, odnosno ptičju i žablju perspektivu, kako bi prikazao tko je nadmoćan, a tko bespomoćan. S druge strane, total i polutotal planom nastojao je prikazati predivan krajolik Narnije. Kretnjama kamere, glazbom i zvučnim efektima dočarana je dinamičnost pojedinih događaja i rasplet radnje. Scenografija, kostimografija i šminka kreativno su osmišljene te podižu film na visoku razinu. Glumci su realistično i uvjerljivo utjelovili brojne likove iz romana. Budući da je film snimljen 2005. godine, fantastični elementi su kvalitetno utjelovljeni računalnom tehnologijom, što se posebno odnosi na Aslana i magiju Bijele Vještice. S obzirom na male fabularne preinake, film ostaje vjeran književnom predlošku što govori o transpoziciji kao vrsti adaptacije. Film je danas poznat publici širokog profila diljem svijeta. Oba ostvarenja, i književno i filmsko, zanimljiva su, dinamična i napeta. Za pretpostaviti je da će *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar* još godinama i desetljećima koji slijede biti čitan i gledan klasik.

9. LITERATURA

- Adamson, A. (redatelj). (2005). *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Walt Disney, Walden Media.
- Alleva, R. (2006). The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe. *Commonwealmagazine*. <https://www.commonwealmagazine.org/chronicles-narnia-lion-witch-and-wardrobe>
- Balta, P. (ur.). (2006). *Vodič kroz Kronike iz Narnije; 100 pitanja i odgovora o Kronikama iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Split: VERBUM.
- Barnett, M. (2000). *Bogovi i mitovi staroga svijeta: arheologija i mitologija Egipta, Grčke i Rima*. Rijeka: „Dušević & Kršovnik“.
- Bassham, G., Walls, J. L. (2005). *The Chronicles of Narnia and Philosophy: The Lion, the Witch and the Worldview*. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court.
- Blažina, B. (n. d.). Nordijska mitologija: Bogovi i mitovi drevne Skandinavije. *Povijest.hr*, <https://povijest.hr/drustvo/kultura/nordijska-mitologija-bogovi-i-mitovi-drevne-skandinavije/>
- Borovac, I. (ur.). (2005). *Faktopedija, ilustrirana enciklopedija*. Zagreb: Mozaik knjiga.
- Bortolotti, G., Hutcheon, L. (2007). On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and „Success“ – Biologically“. *New Literary History* 38 (3), str. 443-458. <https://www.usask.ca/biology/bortolotti/pubs/nlh-38-443-458.pdf>
- Crnković, M. (1977). *Dječja književnost*. Zagreb: Školska knjiga.
- Crnković, M. (1987). *Sto lica priče*. Zagreb: Školska knjiga.
- Diklić, Z., Težak, D., Zalar, I. (1996). *Primjeri iz dječje književnosti*. Zagreb: DiVič.
- Downing, D. C. (2005). *Into the Wardrobe: C. S. Lewis and the Narnia Chronicles*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Gaiman, N. (2018). *Nordijska mitologija*. Zagreb: Mitopeja.
- Hameršak, M., Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam international.
- Hinten, M. D. (2005). *The keys to the Chronicles: Unlocking the Symbols od the C. S. Lewis's Narnia*. Nashville, Tennessee: Broadman & Holman Publishers.

Hooper, W. (2007). *Past Watchful Dragons: The Origin, Interpretation and Appreciation of the Chronicles of Narnia*. Eugene, Oregon: Wipf and Stock Publishers.

Karkainen, P. A. (2007). *Narnia: Unlocking the Wardrobe*. Grand Rapids: Revell.

Lewis, C. S. (2001). *Čarobnjakov nećak*. Zagreb: Golden marketing.

Lewis, C. S. (2002). *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*. Zagreb: Golden marketing.

Lindskoog, K. (1998). *Journey into Narnia*. California: Hope Publishing House.

Lovrić, S. (2016). *Filmska adaptacija književnog djela: uvod u teorijsku raspravu* [Diplomski rad, Filozofski fakultet sveučilišta u Zagrebu]. Repozitorij filozofskog fakulteta u Zagrebu. <http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/8636/1/Adaptacija%20kao%20adaptacija8.pdf>

Mendelsohn, F. (2008). *Rhetorichs od Fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

Sammons, M. C. (2000). *A Far-off Country: A Guide to C. S. Lewis's Fantasy Fiction*. Lanham, Maryland: University Press of America.

Sammons, M. C. (2004). *A Guide through Narnia*. Vancouver, British Columbia: Regent Collage Publishing.

Seemann, O. (2018). *Mitologija Grčke i Rima*. Zagreb: CID-Nova.

Solar, M. (2005). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga.

Uvanović, Ž. (2008). *Književnost i film*. Osijek: Knjižnica Neotradicija

Veith, G. E. (2005). *The Soul of the Lion, the Witch and the Wardrobe*. Colorado Springs: Victor.

Verdonik, M. (2010). Fantastična priča Clivea Staplesa Lewisa. *Riječki teološki časopis* 36 (2), str. 727-740. https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=180258

Wing Bo Tso, A. (2021). Prikazivanje čudovišno ženskog u odabranim djelima C. S. Lewisa, Roalda Dahla i Philipa Pullmana. *Libri et liberi: časopis za istraživanje dječje književnosti i kulture* 1(2), str. 215-234.

https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=147116

Mrežni izvori

Adaptacija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. Preuzeto 10.7.2021. <https://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=424>

Brittanica (n.d). Edith Nesbit English autor
Preuzeto 15.1.2021. <https://www.britannica.com/biography/E-Nesbit>

C.S. Lewis. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
Preuzeto 15.1.2021. <https://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=36281>

Dabar. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
Preuzeto 30.5.2021. <https://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=13630>

Fandom (n.d.). Wikinarnia *The Chronicles of Narnia wiki*
Preuzeto 15.1.2021. https://narnia.fandom.com/wiki/The_Chronicles_of_Narnia_Wiki

Faun. *Proleksis enciklopedija online*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža (2013).
Preuzeto 25.5.2021. <https://proleksis.lzmk.hr/5390/>

Internet Movie Database (IMDb), (n.d.). The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe
Preuzeto 21.1.2021. https://www.imdb.com/title/tt0363771/?ref=nm_sr_srs_g_2

Internet Movie Database (IMDb), (n.d.). Andrew Adamson.
Preuzeto 25.1.2021. https://www.imdb.com/name/nm0011470/?ref=fn_al_nm_1

Minotaur. *Proleksis enciklopedija online*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža (2013).
Preuzeto 25.5.2021. <https://proleksis.lzmk.hr/37027>

Mitologije.com (n.d.). Patuljci
Preuzeto 25.5.2021. <https://mitologije.com/patuljci/>

Mitologije.com (n.d.). Divovi
Preuzeto 25.5.2021. <https://mitologije.com/?s=divovi>

Narnia.it (n.d.). Narnia is also an italian town.
Preuzeto 5.7.2021. http://www.narnia.it/narni_eu.htm

Narniaweb (2003.). Your Source for Narnia News since 2003
Preuzeto 24.1.2021. <https://www.narniaweb.com/books/cslewis/>

Pauline Baynes (2012.), About Pauline Baynes 1922-2008
Preuzeto 21.1.2021. <https://www.paulinebaynes.com/?what=about>

RAAB COLLECTION (n.d.). Narnia, Philosophy, Religion, Writing: CS Lewis's Letters and Advice to Children, a Large and Famous Archive
Preuzeto 4.7. 2021. <https://www.raabcollection.com/literary-autographs/lewis-killmer>

Zadovoljna.hr (2018). „Lav, vještica i ormar“: 10 zanimljivosti o knjizi zbog koje i odrasli čitaju bajke

Preuzeto 15.1.2021. <https://zadovoljna.dnevnik.hr/clanak/lav-vjestica-i-ormar-zanimljivosti-o-slavnoj-knjizi---497941.html>

PRILOZI

Slika 1. Originalna ilustracija ulične svjetiljke u *Lavu, Vještici i ormaru*

Slika 2. Plakat filma *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

Slika 3. Aslan u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

Slika 4. Bijela Vještica u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

Slika 5. Djeca Pevensie u filmu *Kronike iz Narnije: Lav, Vještica i ormar*

Tablica 1. Datumi stvaranja *Kronika iz Narnije*

Tablica 2. Vremenska crta Narnije i Engleske

KRATKA BIOGRAFSKA BILJEŠKA

Zovem se Anamaria Orsag. Rođena sam 28.11.1997. godine u Varaždinu, a živim u selu Greda. Osnovnoškolsko obrazovanje započela sam u Područnoj školi Greda-Jurketinec gdje sam završila prva četiri razreda. Preostala četiri razreda pohađala sam u Osnovnoj školi „Gustav Krklec“ u Maruševcu gdje sam završila osnovnoškolsko obrazovanje. Zatim sam upisala Srednju školu Ivanec gdje sam završila smjer opće gimnazije 2016. godine. Nakon završene srednje škole, upisala sam učiteljski studij na Odsjeku u Čakovcu Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, modul Hrvatski jezik.

Izjava o izvornosti diplomskog rada

Izjavljujem da je moj diplomski rad izvorni rezultat mog rada te da se u izradi istoga nisam koristila drugim izvorima osim onih koji su u njemu navedeni.
