

Las CRÓNICAS de
NARNIA®
C. S. LEWIS

GUÍA DE LECTURA

Introducción

Clive Staples Lewis nace el 29 de noviembre de 1898 en Belfast, Irlanda del Norte, y muere en Inglaterra en 1963. Deja de creer en Dios tras la muerte de su madre, en 1908, pero recupera su fe leyendo a Chesterton («por primera vez vi toda la concepción cristiana de la historia expuesta de una forma que parecía tener sentido») y tras una larga charla sobre el cristianismo con sus amigos y colegas de profesión J. R. R. Tolkien y Hugo Dyson. A raíz de su conversión, una gran parte de su obra se volcará en este tema.

Lucha en la Primera Guerra Mundial con tan sólo diecisiete años. Un año más tarde cae enfermo y es enviado al hospital Le Tréport, donde permanecerá durante tres semanas y leerá a Chesterton. A su vuelta del frente, estudia Filosofía y Filología inglesa en Oxford. Son años de intensa formación y de innumerables lecturas. Termina sus estudios con calificaciones excelentes y pasa a formar parte del claustro de profesores del Magdalen College.

Crítico, académico y novelista, es uno de los grandes escritores de literatura infantil y juvenil en lengua inglesa. Amigo y colega de J. R. R. Tolkien (1892-1973, autor de la trilogía de *El señor de los anillos* y *El hobbit*), ambos poseen un agudo intelecto, una sólida formación y una pasión por la mitología nórdica que marca sus obras capitales. Además, ambos quieren que los adultos vuelvan a los cuentos de hadas, los lean o releen y disfruten con ellos; y creen que este tipo de cuentos pueden hablar del bien y del mal y de Dios. Junto con Tolkien, Owen Barfield, Charles Williams, Warren Lewis, John Wain y Hugo Dyson entre otros, pertenece al grupo Inklings, un grupo de escritores que se reúne semanalmente durante los años treinta y cuarenta para hablar de literatura y otros temas, leerse sus obras para discutirlos y mejorarlos, etc.

Se casa a los cincuenta y siete años con Joy Davidman Gresham, que muere de cáncer tras años de luchar contra la enfermedad en 1960.

Con *Las crónicas de Narnia*, una obra fantástica y alegórica sobre la eterna lucha entre el bien y el mal, Lewis inauguraba un género que le convertiría en fundador y referente inexcusable de la narrativa fantástica actual. Aunque la primera entrega (*El león, la bruja y el armario*) se publica en 1950, la idea empieza a gestarse cuando Lewis es niño. Su madre muere cuando él tiene diez años y su padre se pasa el día trabajando. Además, en aquellos tiempos no se deja salir mucho a los hermanos Lewis a la calle por miedo a que pillen la tuberculosis, una enfermedad mortal que se cree que se coge a causa del frío y de la humedad. Cuando llueve, que es a menudo en Irlanda, los niños se quedan en casa; así que Lewis empieza a inventarse historias. Le gustan especialmente las que transcurren en Animal-Land, un mundo imaginario que comparte con su hermano pequeño Warren y donde viven animales vestidos. Ya de adolescente, sigue escribiendo sobre Animal-Land, aunque mezcla este mundo imaginario con India.

Las crónicas de Narnia es una heptalogía de libros infantiles escrita por Lewis entre 1939 y 1954. Relatan las aventuras de los hermanos Pevensie en Narnia, tierra de fantasía y magia inventada por el autor y poblada por animales parlantes y otras criaturas mitológicas que se ven envueltas en la eterna lucha entre el bien y el mal. Aslan, un legendario león creador del país de Narnia, se erige como el auténtico protagonista de todos los relatos, si bien los cuatro hermanos Peter, Susan, Lucy y Edmund Pevensie, aunque ausentes en dos de los títulos, sirven de hilo conductor.

El orden de publicación de los siete libros de la saga fue el siguiente:

1950: *El león, la bruja y el armario*

1951: *El príncipe Caspian*

1952: *La travesía del Viajero del Alba*

1953: *La silla de plata*

1954: *El caballo y el muchacho*

1955: *El sobrino del mago*

1956: *La última batalla*

Pero a raíz de una carta que recibió en 1957 de un niño estadounidense, donde éste comentaba la discusión surgida con su madre para determinar el mejor método de lectura de la serie (su madre creía que debían leerse por orden de publicación, el niño, según la cronología de los hechos narrados), Lewis decidió darle la razón al niño, y desde entonces se han enumerado de esta manera:

1. *El sobrino del mago* (precuela que lleva al lector a los orígenes de Narnia, donde vemos como Aslan crea el nuevo mundo y como la primera maldad –la Bruja Blanca de la segunda entrega- entra en él. Muchos misterios de Narnia son revelados, como la entrada de dos niños en Narnia, Digory y Polly, gracias a unos anillos mágicos. Los Pevensie no salen en él, puesto que la acción se desarrolla mucho antes que nacieran. Mundo real: 1900. Narnia: 1*).
2. *El león, la bruja y el armario* (presenta la historia de cuatro hermanos de carne y hueso, Peter, Susan, Edmund y Lucy Pevensie, quienes encuentran un camino a la mágica tierra de Narnia a través de un armario ropero. En Narnia conocen al gran león Aslan y toman parte en

- la batalla para derrotar el diabólico e increíble poder de la Bruja Blanca. Mundo real: 1940. Narnia: 1000*).
3. *El caballo y el muchacho* (relata la historia de Bree, un caballo parlante, es decir, narniano, y Shasta, un chico. Ambos vivían en Calormen, un reino al sur de Narnia. Se conocen y deciden ir a Narnia y recuperar su libertad. En su viaje, traban amistad con una calormena, Aravis, y su yegua Gin, que también intentan escapar de Calormen por otros motivos. Juntos descubren que los calormenos planean invadir Archenland, otro reino próximo a Narnia, y empieza la alarma de una posible guerra. Esta crónica se desarrolla durante el reinado de los hermanos Pevensie como reyes y reinas de Narnia. Mundo real: 1940. Narnia: 1014*).
 4. *El príncipe Caspian* (cuenta la historia del segundo viaje a Narnia de los hermanos Pevensie, donde ellos descubren que el malvado rey de Telmar ha tomado control sobre Narnia. Su ley extranjera ha tratado de lograr la aniquilación de todas las criaturas mágicas de Narnia, pero todavía quedan muchas escondidas. Los cuatro ayudan al joven príncipe Caspian a organizar su ejército de bestias parlantes y, con la ayuda del gran león Aslan, Narnia es liberada una vez más del mal. Mundo real: 1941. Narnia: 2303*).
 5. *La travesía del Viajero del Alba* (narra el regreso de Edmund y Lucy, acompañados por su molesto primo Eustace Scrubb, a Narnia. Una vez allí, acompañan al rey Caspian en un viaje a través del mar para encontrar a los siete lores que fueron desterrados cuando el malvado tío de Caspian, Miraz, robó el trono. Este largo viaje les proporciona muchas maravillas y peligros, como su travesía hacia el país de Aslan, en el Fin del Mundo. Mundo real: 1942. Narnia: 2356*).

6. *La silla de plata* (es otro de los libros sin los hermanos Pevensie. Esta vez, Aslan llama a Eustace de regreso a Narnia junto con su compañera de clase Jill Pole. Allí obtienen cuatro claves para encontrar al príncipe Rilian, que lleva desaparecido algunos años. Eustace y Jill se enfrentan a muchos peligros antes de encontrar a Rilian y liberarlo del hechizo de una bruja capaz de convertirse en serpiente. Mundo real: 1942. Narnia: 2356*).
7. *La última batalla* (es la crónica del fin del mundo de Narnia. Jill, Eustace, Edmund, Lucy, Peter, y unos Digory y Polly ya ancianos regresan a Narnia para salvarla de los invasores y de un falso Aslan. Mundo real: 1949. Narnia: 2556*).

La saga se desarrolla principalmente en el mundo de Narnia, creado por Aslan. A su vez, éste se divide en varios territorios: Narnia, Archenland, Calormen y las Tierras Salvajes del Norte. Además, también existen ciudades Bajo Tierra e islas en el océano oriental poco conocidas. La ciudad de Telmar está supuestamente ubicada en las tierras del Oeste.

Narnia es el nombre latino de la ciudad de Narni, enclavada en las cercanías de Roma. La tradición cuenta que Lewis sintió predilección por este topónimo desde que encontró la ciudad en un atlas cuando era niño. Lo cierto es que el escritor era un gran conocedor de los clásicos latinos, lectura que le acompañó durante toda su juventud. Cair Paravel, el castillo donde viven los

* Tal y como Lewis narra a lo largo de la saga, el tiempo en nuestro mundo y en el país de Narnia no transcurre paralelo. En Narnia pasa mucho más deprisa. Así, unos años en Narnia pueden ser sólo minutos en nuestro mundo. Tomando como referencia las marcas temporales que el autor detalla en cada libro, las distintas entregas acontecen en los años indicados.

reyes en Narnia, significa literalmente “Pequeña Corte”, del inglés antiguo *caer* «corte» y *paravel* «pequeña».

Las crónicas de Narnia toman prestada mitología greco-latina (aparecen faunos, centauros, minotauros y Baco y Sileno, por ejemplo), celta y nórdica (la Bruja Blanca, inspirada en *La Reina de las Nieves*), así como folklore tradicional inglés, cuentos de hadas irlandeses (náyades y dríades, duendes, etc.) e historias y personajes del Cristianismo, así como referencias bíblicas (Aslan como Mesías o la denominación de los niños Hijos de Adán e Hijas de Eva, entre otros). Esta última influencia ha sido motivo de controversia: hay quien no ve con buenos ojos que una saga infantil tenga un componente tan claramente cristiano. Además, se critica el retrato de los calormenos, inspirados en los islamistas. Otro de los puntos polémicos es el del personaje de Susan, una de los Pevensie, que en la última entrega no aparece. Susan se había erigido como la más madura, práctica y a veces escéptica respecto al mundo de Narnia. En *La última batalla* aparecen todos los niños que han estado en Narnia a excepción de ella, y se dice que «ya no es amiga de Narnia».

Así como Lewis se dejó influir por varias fuentes, *Las Crónicas de Narnia* han influido en la producción literaria infantil posterior. Destacan declaraciones como las de la autora de la serie *Harry Potter*, J. K. Rowling, que reconoció públicamente su inspiración en la saga narniana (por ejemplo, muchos de los seres mágicos de su mundo, el propio hecho de contar con un plan de publicación de siete libros o el paso a través de los andenes 9 y 10 -andén 9 y $\frac{3}{4}$ - de la estación de King's Cross).

Siguiendo con las influencias en Lewis, en los libros sobre Narnia se cuentan relatos dentro del propio relato del libro, técnica prestada de *Las mil y una noches*, libro admirado por Lewis donde este recurso era hartamente utilizado. Otro de los aspectos interesantes de la obra es el orden cronológico de la acción y de los capítulos, que se altera sólo cuando los niños pasan de nuestro mundo a Narnia o viceversa o cuando uno de los personajes o el propio narrador cuenta una de las historias acaecidas anteriormente. Así, la estructura narrativa es bastante sencilla, el hilo argumental es continuo y sin elipsis. El narrador a menudo sigue de manera constante al grupo de personajes protagonistas, sin dejarlos un instante, aunque a veces desdobra la trama y crea dos líneas argumentales o de acción, una principal y otra secundaria. Esto sucede, justamente, cuando el grupo de personajes protagonista se divide (por ejemplo, pasa con los Pevensie en *El león, la bruja y el armario* y *El príncipe Caspian*, donde chicos y chicas se dividen y el narrador sigue primero las hazañas de unos y luego la de los otros).

El papel del narrador tiene mucho peso. Es una figura muy bien definida, clara en su narración. Se trata de un narrador omnisciente, ajeno a la historia, que narra en tercera persona e interpela constantemente al lector, apostillando en todo momento, comentando las situaciones, dando información adicional (información que la mayoría de las veces desconocen los personajes, con lo que da ventaja al lector y lo hace cómplice), ganándose así su atención en todo momento gracias a esos guiños constantes y haciéndole partícipe de la historia. Además, su carácter de narrador al uso y sus comentarios no dejan lugar a dudas de que lo que cuenta es una historia, un cuento. De hecho, en

alguno de los títulos de *Las Crónicas de Narnia*, empieza con el tan manido: «Había una vez...».

El narrador tiene dos maneras de introducir una historia dentro de otra historia: o él mismo la cuenta o deja que los personajes implicados la cuenten, aunque en general ejerce de verdadero motor de la narración, siendo un perfecto ejemplo de narrador en tercera persona omnisciente, por encima de los protagonistas y el lector.

En cuanto a los personajes que aparecen en la obra, Narnia está habitada principalmente por animales parlantes, humanos, faunos, náyades, dríades, brujas, enanos, centauros y minotauros entre otras muchas criaturas fantásticas. Las criaturas narnianas se dividen entre buenas y malas: la mayoría de animales son buenos, con excepción de los lobos, por ejemplo. En cuanto a las criaturas fantásticas, las más horrendas y temibles también son malvadas: demonios, duendes perversos, hombres-lobo, sátiros, brujas y enanos negros, por ejemplo. En cambio, los centauros, unicornios, faunos y hadas están a favor de Aslan.

Se debe prestar atención a los nombres de los personajes. Para ello, Lewis bebió de fuentes muy diversas. Así, Aslan es la denominación turca de león; mientras que Shasta, el protagonista de *El caballo y el muchacho*, recibe el nombre de un grupo de tribus indias del norte de California, que dieron origen a la denominación de numerosos topónimos en la región. Hay otros personajes cuyo nombre define su carácter: en *La última batalla* aparece un mono llamado Triquiñuela que, justamente, utiliza toda clase de artimañas para conseguir sus objetivos.

Aunque las distintas entregas puedan leerse de manera independiente, las continuas referencias a otros personajes aparecidos anteriormente hacen que la lectura de los libros gane en interés y complicidad si el lector sabe a quién se refieren los personajes o el narrador al citar uno u otro personajes. Además, no sólo se ubica mejor el lector si conoce a los distintos personajes, sino que está al corriente de sus antecedentes y evolución, y conoce también los distintos lugares que se nombran (tanto dentro como fuera del reino de Narnia) y entiende los distintos guiños que el narrador le hace. A modo de ejemplo, la última de las entregas, *La última batalla*, reúne a la mayoría de personajes que han protagonizado los distintos libros de la serie; y aunque sus nombres y las aventuras que pasaron no resulten necesarios para el desarrollo de la trama el autor, en este capítulo final de *Las Crónicas de Narnia*, que recoge a modo de resumen y acoge en homenaje a muchos de sus personajes, apela a las emociones de un lector que, si desconoce de quién se le está hablando y qué papel representa en Narnia, no se emociona.

Es también importante tener presente que los niños protagonistas que aparecen en Narnia, a diferencia de la mayoría de sus homólogos en otras obras de literatura infantil, se hacen mayores a medida que pasan las entregas. Y cuando crecen, ya no se les permite volver a Narnia.

ACTIVIDADES RECOMENDADAS

- Comentar la biografía del autor, el contexto histórico y literario en que se insiere Lewis (su relación con los Inklings y en especial con J. R. R. Tolkien, ya que a ambos se les puede considerar los padres de la literatura fantástica para niños).

- Buscar información y comentar brevemente la heptalogía de *Las Crónicas de Narnia* y su concepción. Si alguno de los alumnos se ha leído más de un libro de la saga, puede contar el argumento a sus compañeros y descubrir sus puntos comunes y qué personajes se repiten en los diferentes libros, cómo son tratados y qué papel representan en cada una de las entregas. Se pueden comparar los libros que los alumnos se hayan leído de la serie y argumentar cuál les ha gustado más.

- Ya en cada título, proponemos realizar las tareas siguientes:
 1. Dividir los acontecimientos en: planteamiento, nudo y desenlace.
 2. Justificar el título de la novela y de cada uno de los capítulos.
 3. Resumir brevemente cada capítulo con la finalidad de seguir el hilo de los acontecimientos más importantes de la historia. (Para trabajar mejor los capítulos, los alumnos pueden realizar una pregunta sobre cada uno de ellos con tres respuestas diferentes, una de las cuales debe ser la correcta. Los compañeros tienen que escoger cuál es la respuesta que creen correcta y argumentarlo.)

4. Escribir el itinerario que recorren los personajes durante su aventura para descubrir qué nuevos lugares se presentan al lector, qué otros se repiten, las distancias que recorren, los diferentes territorios y sus habitantes, etc.
5. Comentar el papel del narrador, cómo está contada la historia y qué orden siguen los acontecimientos.
6. Recoger el número de las páginas donde se describe a los distintos personajes y a partir de sus descripciones, hacer una ficha de personaje. Por ejemplo:

Nombre: (si tiene algún significado especial, o define al personaje, ponerlo también)

Apodos que recibe:

Edad:

Tipo de criatura: (humano, carlomeno, narniano, bestia parlante, criatura fantástica...)

Lugar de origen:

Hazañas realizadas: (batallas, aventuras, viajes...)

Descripción física:

Naturaleza: (buena o mala)

Virtudes y aciertos:

Defectos y errores:

Aficiones y gustos:

Grado de importancia en los sucesos en los que participa: (protagonista, elemento esencial en la trama, personaje secundario...)

Cómo se le presenta / conoce en la novela: (por la descripción que se hace de él, por sus acciones, por cómo habla...).

Además, con la información recogida pueden dibujar los personajes. Se puede dar a elegir según su personaje favorito: el más interesante, el más temible, el más extraño...

También se puede hacer una clasificación de personajes según el bando en el que se encuentran (héroes o villanos) y el tipo de criatura que son (criaturas mitológicas de influencia greco-latina, otro tipo de seres fantásticos de los cuentos de hadas, etc.).