

Simbolistica textului literar *fantasy* ecranizat în context cultural, social și politic

Manuela VARGA
Universitatea Tehnică Cluj-Napoca
manuelavro@yahoo.com

Abstract: The genre of *fantasy* literature has gained ground in the fields of the arts, being included in the making of film art and visual electronic game designs. There is that influence of myths, legends whose presence is evident in the concept of *fantasy*. Initially, this type of fiction was synonymous with children's literature and seen as an escape from reality. The presence of magical elements and supernatural phenomena were considered standard points for highlighting the youthful side of fiction. The fantasy was a distant realm even if in a way connected to the real world and the characters attracted to magical and imaginary events and happenings. Wizards, witches, dragons, monsters, castles and caves, swords and black magic, talking animals and humans turning into beasts, undiscovered mysteries, impossible journeys, epic battles with supernatural beings, deities and demons: an endless list of those popular elements with fantastic content.

An analysis of the modern dimension of *fantasy* fiction can be carried out in three dimensions: realism, audience and classification. While the main concern of literature is that detailed study of human life, *fantasy* writing is somewhat disregarded for inventing one's own realms instead of mirroring reality as we know it. For those who perceive literature as a reflection of the world subject to human senses, stories that break from reality and are based only on the writer's imagination, they become secondary literature, that pleasant form of delight that often exposes literary depth, and thus condemned. to remain in the sphere of popular culture.

Keywords: *fantasy, imaginary, screenplay, secondary worlds, symbolism.*

Lucrarea pe care o propun are ca obiectiv transpunerea textului literar *fantasy* pentru copii în ecranizări cinematografice considerate de mare succes din punct de vedere al redării imagistice, al comunicării textuale precum și al mesajului transmis de autor în creația literară. Literatura *fantasy* engleză și americană a secolului XX și începutul secolului al XXI -lea a cunoscut o evoluție a genurilor literare care s-a dezvoltat în conformitate cu contextul istoric și perioada specifică căreia îi aparțin, abordând teme foarte variate precum existența lumilor paralele, interferența personajelor fantastice în lumea reală, nevoia de super eroi în modelarea caracterului uman, dar și teme care prezintă importanța prieteniei, iubirii în manifestarea comportamentală și relațională cu cei din jur.

Scopul *fantasy*-ului în literatură nu este diferit de exactul realismului. O creație *fantasy* poate fi citită ca o alegorie, ca o poveste literală percepută ca o

tipărire hieroglică considerată ca un adevăr prestabilit. Rezultatele fantastice, amplasarea sau personajele nu vor taxa credulitatea cititorului deoarece vor fi tratate ca reprezentări sistematice, cu o calitate particulară a neobișnuitului. Literatura *fantasy* ori este luată în serios într-un mod entuziast, sau serios respinsă. Este rădăcina tuturor tipurilor de literatură, un domeniu de experimentare literară avansată, și esențială sănătății noastre mentale; sau este regresivă, și asociată unui catharsis de sine permisiv din partea scriitorilor; sau este legat de o ritualistică, epică, dezumanizată lume a predeterminării, în afara ritmului cu o sensibilitate post-romantică: sau simbolizează lumea întâmplătoare a postmodernului.

Adaptarea cinematografică și de televiziune a textelor literare pentru copii joacă un rol crucial în reproducerea culturală și transformarea copilăriei, fiind o reală și bogată sursă în examinarea modului în care sunt transmise și adaptate valorile culturale și ideologiile. Din punct de vedere istoric, ecranizarea media a avut întotdeauna o parțialitate către adaptarea surselor literare, în special canonicele sau „clasicele” texte literare pentru copii, cu precădere, cea mai veche ecranizare literară fiind un roman de literatură fantastică pentru copii: filmul mut al lui Cecil Hepworth din 1903, *Aventurile lui Alice în Țara Minunilor*.

Genul literaturii *fantasy* a câștigat teren în domeniile artelor, acesta fiind inclus în realizarea artei filmografice și proiectărilor de jocuri electronice vizuale. Există acea influență a miturilor, legendelor, a căror prezență este evidentă în conceptul de *fantasy*. Inițial, acest tip de ficțiune era sinonimic asociat cu literatura pentru copii și privită ca modalitate de evadare din realitate. Prezența elementelor magice și a fenomenelor supranaturale era considerată punct standard pentru evidențierea laturii juvenile a ficțiunii. Fantasticul era un tărâm îndepărtat, chiar dacă într-un anumit fel conectat cu lumea reală, iar personajele atrase în evenimente și întâmplări magice și imaginare. Vrăjitori, vrăjitoare, dragoni, monștri, castele și peșteri, săbii și magie neagră, animale vorbitoare și oameni transformându-se în bestii, mistere nedescoperite, călătorii imposibil de realizat, bătălii epice cu ființe supranaturale, zeități și demoni: o listă nesfârșită cu privire la acele elemente populare cu conținut fantastic.

O analiză a dimensiunii moderne a ficțiunii *fantasy* poate fi desfășurată pe trei dimensiuni: realism, audiență și clasificare. În timp ce principala preocupare a literaturii este cea detaliată studierea vieții umane, scrierea *fantasy* este oarecum nesocotită pentru inventarea propriilor tărâmurii în locul oglindirii realității așa cum o știm. Pentru cei care percep literatura ca pe o oglindire a lumii supuse simțurilor omenești, povestirile care se rup din realitate și se bazează doar pe imaginația scriitorului, devin literatură secundară, acea formă plăcută de delectare care adesea expune și profunzime literară, și, astfel, condamnată să rămână în sfera culturii populare (Laszkiewicz 2013: 103-117).

În consecință, unii ar dori să gândească în direcția în care literatura *fantasy* nu aderă la realitate ci ar fi doar un produs al fanteziei copilărești al autorului și o întrupare a dorinței acestuia pentru magie și minuni. Astfel, actul de scriere devine un mod de substituție care permite scriitorului să obțină inaccesibilul, să insereze magia în banalele datorii și obligații lumesti. Astfel de

argumente sunt îndeaproape conectate cu idei de psihoanaliză, cea care pretinde că actul scrierii garantează autorului puterea și libertatea de a obține ceea ce inconștient cu ardoare își dorește. Literatura *fantasy*, precum visarea cu ochii deschiși, devine substitutul pentru dorințele neîmplinite, devenind acea oportunitate de îndeplinire ale acestora care altfel ar rămâne undeva înăbușite.

Strămoșii direcți ai literaturii *fantasy* de astăzi sunt poveștile tradiționale populare și cele nemuritoare, care în schimb fac legătura cu crearea de mituri ale clasicelor tradiții orale. Primele lucrări literare de fantezie pentru copii și tineri apar în secolul al XIX-lea, odată cu publicarea lucrărilor realizate de Hans Christian Andersen și *Alice în Țara Minunilor* a lui Lewis Carroll. Chiar dacă aceste lucrări au fost puternic influențate de poveștile tradiționale culese de Charles Perrault, Frații Grimm și alții, ele s-au depărtat de versiunile culturale prin înlăturarea unora dintre nivelele de didacticism. Atât Andersen cât și Carroll au inserat acel aici și acum în poveștile lor, creând astfel lumi credibile pline de farmec. Crearea acestor lumi fermecate plasează literatura *fantasy* departe de poveștile culturale ale trecutului. Astfel ea devine un mijlocitor care susține dorința noastră de super eroi și credința perpetuă că binele va învinge răul fără conotații moralizatoare găsite în poveștile de dinainte (Laszkiewicz 2013: 4).

În capitolul II, *Science-fiction, low fantasy, high fantasy*, din lucrarea *Fantasy. Lumi ficționale și mitologii inventate*, Cătălin Sturza identifică elementele specifice literaturii *fantasy*, precum și prezentarea în paralel a mai multor definiții menite să clarifice sau cel puțin să „limpezească” acele noțiuni confuze care ar putea încadra literatura *fantasy* într-o altă sferă de gen literar:

O definiție strict formală ar fi următoarea: *fantasy*-ul este un gen literar care folosește magia și alte elemente supranaturale ca ingrediente de bază ale intrigii, temeii sau decorului. Genul se deosebește în general, de SF și horror prin aspectul de ansamblu și prin elementele tematice ale operelor individuale. Într-un sens larg, *fantasy*-ul înglobează chiar și miturile și legendele antichității, întinzându-se de la Homer și Platon la C.S. Lewis și J.K. Rowling. Unii scriitori și critici susțin această genealogie extinsă, afirmând că Epopea lui Ghilgames, poemul eroic Beowulf sau legendele regelui Arthur ar aparține, de drept, *fantasy*-ului. În accepția modernă a termenului, prima povestire *fantasy* ar data, însă, din secolul al XIX-lea. Este vorba despre „Fântâna de la capătul lumii”, scrisă de poetul și publicistul britanic William Morris.” (Sturza 2019: 106)

Numeroase studii au abordat aspecte ideologice pe care un text literar îl transmite publicului cititor. Natasha Anne Giardina, în *To steal past watchful dragons: cultural hegemony and ideology transmission in children's fantasy literature 1900-1997*, aprofundează modalitățile în care literatura *fantasy* pentru copii transmite ideologii, ce importanță au, dar mai ales maniera în care această transmitere are importanță pentru legătura adult-copil. De-a lungul timpului, cercetările au evidențiat că literatura pentru copii îndeplinește o funcție de socializare, și astfel au teoretizat transmiterea de ideologii, dar mai ales identificarea acestor mecanisme (Giardina 2014: 1).

Perry Nodelman, în lucrarea sa *The Hidden Adult. Defining Children's Literature*, schimbă într-o oarecare măsură direcția, „sperând să dezvolte o cunoaștere folositoare despre cum operează sau ar putea opera literatura pentru

copii ca practică de adulți cu intenții spre copilul-cititor” (Nodelman 2008: 340), prin definirea temeinică a acesteia făcându-se referire la caracteristicile textuale, la ipoteze, statutul său ca gen literar, precum și domeniul său. În discuțiile sale despre acel „adult ascuns”, Nodelman ajunge la concluzia conform căreia copilăria și literatura pentru copii există ca „ceilalți”, deoarece își iau înțelesul din ceea ce nu sunt – maturitate și literatura pentru adulți – sunt construite de către adulți și arhitecturate de vizionari adulți (Nodelman 2008: 340-341).

Elementele de construcție în literatura *fantasy* sunt mai puțin realiste, deoarece asociază intriga unei lumi ficționale a cărei arhitectură și creație sunt numite „construirea lumii”, posedând o istorie proprie, structuri geografice, floră și faună, precum și oameni sau creaturi imaginare cu o adevărată cultură și cu propria sa identitate. Scopul construirii lumii este de a crea un context pentru poveste. La mijlocul secolului XX, publicarea trilogiei *Stăpânul Inelelor* (Tolkien 2002), a profesorului englez J.R.R. Tolkien (1954, 1955), a consolidat *fantasy-ul* drept un gen de sine stătător și a pus bazele unui subgen numit *high fantasy*. Alți autori importanți ai acestui subgen sunt C.S Lewis (scriitor care face parte din corpusul lucrării de cercetare), cu ale sale *Cronici din Narnia* (7 volume, publicate între 1950 și 1956) și prozatoarea americană Ursula K. Le Guin, cu cele 6 volume ale seriei *Earthsea* (1968 – 2001). Povestirile și romanele *high fantasy* sunt situate, fără excepție, în lumi ficționale paralele, cu reguli de sine stătătoare. Chiar și denumirea sa vine de la plasarea acestuia într-o lume imaginară, sau datorită statutului epic al personajelor, intrigilor și temelor. Mihaela Cernăuți-Godorețchi scrie:

În *fantasy-uri*, canonul basmului tradițional (tema luptei dintre bine și rău, polarizarea morală a personajelor, eucatastrofa, structura «prefabricată» a narațiunii etc.) este un reper constant, chiar dacă parțial și numai uneori respectat/urmat. Din acest punct de vedere, basmele moderne poartă în permanență cu ele, vădit sau nu (poate chiar disimulat), modelul basmului popular oral, înscriindu-se într-o pasionată istorie polemică a literaturii fabulosului. Practic, nu există element al basmului tradițional care să nu fi fost demontat și întors pe toate fețele, în cele mai diverse și surprinzătoare (ca viziune și/sau formă de expresie) texte literare. (Gorodețchi 2008: 72)

Rasele imaginate de J.R.R. Tolkien – elfii, gnomii, hobiții, orcii, vrăjitorii – apar în multe opere ale imitatorilor acestuia. Limbile inventate, care țin tot de tradiția universului imaginar al lui Tolkien, cu sintaxă și vocabular mai mult sau mai puțin complexe, sunt și ele un loc comun al subgenului *high fantasy*. Prezența unui erou aflat în centrul poveștii, a cărei evoluție este urmărită, deseori pe o perioadă îndelungată de timp, și pe parcursul mai multor volume, se impune în multe serii. Dar cel mai important aspect este complexitatea lumilor inventate, care implică o istorie, o structură specială, și, mai ales, o mitologie și o legendă fondatoare proprii (Sturza 2019). În anul 1938, Tolkien a scris un eseu numit *On Fairy Stories*, al cărui țel era definirea *fantasy-ului* și expunerea modului în care cele trei „fețe” (Misticul către Supranatural, Magia către Natură, Oglinda disprețului și a milei către Om) dezvăluie o lume secundară care pare cu totul separată de realitate, în același timp profund conectată cu aceasta. Ideile prezentate în acest eseu s-au dovedit a fi adevărate pentru mulți din cititorii lui Tolkien, care odată intrați în lumea

secundară a *fantasy*-ului li se clarifică și în același timp li se transformă înțelegerea despre lumea primară a realității.

În urma acestui eseu, s-a dezvoltat o întreagă învățătură care a fost sursă de inspirație pentru deceniile care i-au urmat. C.S Lewis a scris în lucrarea *On Stories* că

poveștile furnizează fulgerări momentane de interioritate și frumuseți care paralelizează realitatea, aceste recurențe ale interiorizării și a frumuseților sunt esențe pe care noi le pierdem sau nu avem timp suficient pentru a le percepe în lumea primară. Lumea secundară a poveștilor, mai ales cele *fantasy*, sunt capabile să surprindă acele esențe atemporale care ne ocolesc în continua serie de acțiuni și evenimente ale vieții. Lewis... În viață și artă... tot timpul încercăm să prindem în pânza momentelor succesive ceva ce nu e succesiv. (Lewis 1982: 19)

Ficțiunea *fantasy* a trecut gradual prin mai multe transformări care au avut ca scop reproiectarea formei și a structurii, a ispitit noi scriitori care au contribuit la dezvoltarea acesteia cu percepția lor individuală a fantasticului, reușind lărgirea publicului cititor internațional. În același timp, literatura *fantasy* s-a luptat să obțină o poziție în domeniul literar dominat de romanul realist modern. Discuția despre moștenirea *fantasy* ca mod de expresie literară, la fel ca forma sa contemporană, va da posibilitatea de a înțelege cât de ironic este pentru acest gen literar să fie desconsiderat și exclus din fluxul general al genurilor literare.

Richard Mathews expune în lucrarea sa *Fantasy: The Liberation of Imagination* că „genul literar al *fantasy*-ului modern este caracterizat printr-un cadru narativ care unește tipare mitice atemporale cu experiențe individuale contemporane. Poveștile sale sunt despre relația dintre individual și infinit... ca gen literar este clar relaționat cu magicele povești mitice, cu legende, povești nemuritoare, și folclor de peste tot din lume.” (Mathews 2002: 1)

Tzvetan Todorov, în cel de-al cincilea capitol numit *Discursul fantasticului*, din lucrarea *Introducere în literatura fantastică* abordează acele aspecte în care fiecare text literar funcționează ca un sistem ale cărui elemente există ducând la relații arbitrare între părțile constituente ale unui text. Pentru evidențierea caracteristicilor fantastice ale unui text, implicit limbajul utilizat, Todorov expune cele trei proprietăți care demonstrează unitatea structurală dobândită. Primul derivă din rostire, al doilea derivă din actul rostirii sau cel al vorbirii, iar cel de-al treilea din aspectul sintactic. Prima dintre aceste caracteristici este folosirea discursului figurativ, iar astfel supranaturalul apare deoarece se ia în mod literal sensul figurativ. Exagerarea este o altă caracteristică care conduce spre supranatural, modalitățile de expunere ale anumitor secvențe și elementele stilistice folosite și care duc la acea proeminență lingvistică în narațiunile *fantasy*. Numele personajelor, ale locurilor, cuvinte și expresii originale inventate de autor, dialecte locale sunt toate elemente ale subcreației în domeniul lingvisticii (Todorov 1973: 77).

Realizările lui J.R.R. Tolkien trebuie menționate deoarece dragostea acestuia pentru limbi, care îi fundamentează creațiile, nu poate fi ignorată. Acesta și-a echipat fiecare din rasele fantastice cu o limbă separată, fiecare conținând propriul său vocabular, gramatică și fonetică, acestea fiind o

adevărată sursă și material al limbilor vechi și moderne pe care autorul le stăpânea. Astfel poporul elf vorbea *Quenya*, orcii foloseau *Black Speec*, iar gnomii comunicau în *Khuzdul*. Sub-creația lumii lui Tolkien a Pământului-de-Mijloc cuprinde elemente lingvistice, deoarece autorul a crezut întotdeauna că limba este parte indispensabilă a unei culturi. Metoda lui de a crea literatură *fantasy* a devenit influențabilă, astfel încât unii scriitori își limitează creațiile lingvistice la câteva cuvinte și expresii, pe când alții inventează adevărate limbi¹.

Fantasy-ul este capabil a ne conduce nu numai spre o priveliște transformată a realității, ci și spre una înălțătoare și spirituală. De asemenea, are multe de oferit și cititorului critic în termeni ai complexității precum și a relevanței acesteia. Unul dintre cele mai interesante aspecte ale literaturii *fantasy* este faptul că tinde să îți pui „marea” întrebare a vieții, forțând cititorii să ia în considerare subiecte precum natura binelui și a răului, moralitatea universală, viața de apoi, eroismul și calitatea eroului, rolul individului în societate și importanța diversității culturale. Așteptările cititorului de literatură *fantasy* asupra propriei realități și a realității literare pe care își doresc să o pătrundă, nu îi va ajuta în construirea înțeleșului decât dacă se implică intelectual și reflectiv în textul citit (Fabrizi 2016).

În viziunea Louisei Rosenblatt, evidențiată în lucrarea *Literature as Exploration*, un roman, un poem sau o piesă de teatru rămân doar niște pete de cerneală pe hârtie până când cititorul le transformă într-un set de simboluri pline de însemnătate. O creație literară există în acel circuit viu dintre cititor și text: cititorul infuzează acele sensuri intelectuale și emoționale în tiparurile simbolurilor verbale, iar acele simboluri canalizează gânduri și sentimente. Din acest complex proces iese la suprafață experimentul imaginativ mai mult sau mai puțin organizat (Rosenblatt 2016: 22).

În paginile textelor *fantasy*, cititorul este martorul injustiției observând, inegalități și privilegii încadrate în societăți fantastice care se comportă ca mari narațiuni metaforice despre lumea în care trăim și condițiile istorice în care au fost scrise. Autorii de *fantasy*, ca și restul autorilor de literatură, creează lumi în care condițiile istorice ale realității noastre consensuale sunt reconstruite în lucrările lor, conștient sau inconștient. Literatura *fantasy* merge cu un pas mai în față. Prin crearea lumilor unde neașteptatul, surprinzătorul sau neanticipatul schimbă locurile cu „normalitatea”, aceasta va schimba mental așteptările cititorului.

Rosemary Jackson, în a sa *Fantasy: the Literature of Subversion* (1981), afirmă că un text literar *fantasy*, ca oricare alt text literar, este realizat și determinat de contextul său social. Cu toate că s-ar lupta împotriva limitărilor acestui context, acesta nu poate fi înțeles în afara lui. Formele pe care le iau anumite texte fantastice sunt determinate de un număr de forțe care se intersectează și interacționează în moduri diferite în fiecare lucrare individuală. Recunoașterea acestor forțe implică plasarea autorilor în relație cu determinanții săi istorici, sociali, economici și politici, la fel ca tradiția literaturii *fantasy* care face imposibil de acceptat un astfel de text de literatură care o plasează oarecum misterios „în-afara” timpului.

¹ J.R.R. Tolkien, *On Fairy Stories*, 2018, available online: <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>.

BIBLIOGRAFIE

- Gorodețchi 2008: Mihaela Cernăuți-Gorodețchi, *Literatura pentru copii. Sinteză critică*, Iași, Editura Universitas XXI.
- Fabrizi 2016: Mark A.I. Fabrizi, *Fantasy Literature. Challenging Genres*, Rotterdam, Sense Publishers.
- Hunt 2003: Peter Hunt, *Understanding Children's Literature*, New York, Londra, Routledge.
- Hutcheon & O'Flynn 2013: Linda Hutcheon & Siobhan O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, Second Edition, New York, Routledge.
- Jackson 1981: Rosemary Jackson, *Fantasy-the literature of subversion*, New York, Londra, Routledge.
- James & Mendlesohn 2012: Edward James & Farah Mendlesohn, *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.
- Laszkiewicz 2013: Weronika Laszkiewicz, "The Antique and Modern Dimensions of Fantasy Literature", în "Annales Neophilologiarum", nr. 7.
- Levy & Mendlesohn 2016: Michael Levy & Farah Mendlesohn, *Children's Fantasy Literature. An Introduction*, Cambridge University Press.
- Lewis 1982: Clive Staples Lewis, *On Stories and Other Essays in Literature*, Orlando, FL, Harcourt.
- Mathews 2002: Richard Mathews, *Fantasy: The Liberation of Imagination*, New York and London, Routledge.
- McCallum 2018: Robyn McCallum, *Screen Adaptations and the Politics of Childhood Transforming Children's Literature into Film*, Palgrave Macmillan.
- Monaco 2000: James Monaco, *How to Read a Film The World of Movies, Media, Multimedia Language, History, Theory*, Oxford University Press
- Nodelman 2008: Perry Nodelman, *The Hidden Adult. Defining Children's Literature*, The Johns Hopkins University Press Baltimore.
- Reynolds 2011: Kimberly Reynolds, *Children's Literature. A very short Introduction*, Oxford University Press.
- Rosenblatt 2016: Louise Rosenblatt, *Literature as Exploration. Fifth Edition*, New York, The Modern Language Association of America.
- Stableford 2005: Brian Stableford, *Historical Dictionary of Fantasy Literature (Historical Dictionaries of Literature and the Arts)*, Maryland • Toronto • Oxford, The Scarecrow Press, Inc. Lanham.
- Stam & Raengo 2004: Robert Stam & Alessandra Raengo, *A Companion to Literature and Film*, Blackwell Publishing.
- Stratyner & Keller 2007: Leslie Stratyner, R. James Keller, *Fantasy Fiction into Film Essays*, North Carolina, Londra McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson.
- Sturza 2019: Cătălin Sturza, *Fantasy. Lumi ficționale și mitologii inventate*, București, Editura Eikon.
- Todorov 1973: Tzvetan Todorov, *The Fantastic: A structural approach to a literary genre*, Trans. By Richard Howard, Cleveland: Case Western Reserve UP.
- Tolkien 2002: J.R.R. Tolkien, *Stăpânul Inelelor*, vol 1-3, traducere de Iriona Horea, București, Editura Rao.
- Surse electronice:**
- Tolkien 2018: J.R.R. Tolkien, *On Fairy Stories*, available online: <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>.
- Giardina 2011: Natasha Anne Giardina, *To steal past watchful dragons: cultural hegemony and ideology transmission in children's fantasy literature 1900-1997*, PhD thesis, James Cook University, p. 1, available online: <http://eprints.jcu.edu.au/31131/>.

