

EROI DE FANTASY ÎN DIALOGUL DINTRE ARTE

Drd. Alice JURCOVEȚ

Universitatea „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia

Abstract: *The article aims to demonstrate the possibility of the existence of a pattern - at the symbolic level - in the analysis of characters from Fantasy literature for children, music and film. In the fantasy literature of the 20th century, the image of the child was a complex and varied one. It was influenced by the various literary currents and the social and cultural changes of this period. In this article, I will explore how the image of the child has evolved in 20th century fantasy literature, highlighting some key examples from this field, and illustrate some similarities between Fantasy and a certain musical genre.*

Keywords: *Fantasy, arts, dream, space, time, shadow*

Arta constituie resursa primordială care permite dialoguri interculturale, regăsirea sinelui fracturat de o societate consumeristă, re-construcția dublului într-o coordonată temporală a simultaneității dar și a alterității, în succesiunea situațiilor existențiale reale sau potențiale, pe care le visăm cu ușurință, deoarece provin fie din curiozitate pur epistemică, fie din dorințe inavuabile. Literatura Fantasy, deși insuficient explorată de critica literară, conturează un tablou al secolului de care aparține. Secolul XX a fost marcat de războaie, foamete, exploatări fizice și psihice, dar a constituit și o explozie din punctul de vedere al științelor.

Fantasy pentru copii conturează o imagine a unui supra-arhetip al copilului, cu un psihic al figuralului, al alegoricului în care au loc transformări menite să-l umanizeze, să-l dezvolte, să-i satisfacă niște curiozități, să-i vindece traumele, să-l desăvârșească. Evoluția copiilor nu este un fapt controlat de părinți sau tutori, este expresia multiplelor interacțiuni ale genomului. În ciuda definiției anatomice precise a creșterii și dezvoltării copiilor, există o contradicție, o breșă, pe care autorul utopiei *Peter Pan* o vede astfel: „Toți copiii cresc mari, în afară de unul.”¹ Peter face apel la adolescentul din noi toți, în timp ce urmărește, fără controlul parental, o căutare magică prin care prezintă aventuri exotice și, totodată, mitul unei copilării fericite fără sfârșit. Cu toate acestea, Peter are o latură mult mai întunecată: în spatele distracției, el este mort și și-a pierdut capacitatea de a iubi, respingând orice nevoie de mame și intenționând să nu crească niciodată, pentru ca astfel să evite responsabilitatea adultului. Prin prisma dialogului dintre arte, am ales să asociem imaginea eroului lui J.M. Barrie cu cea a solistului trupei de Doom Metal, *Amenra*, care descrie imaginea apocaliptică a bărbatului-copil care nu poate fi părăsit niciodată, deoarece este pregătit de Zei încă de la naștere pentru moarte și, la fel ca și Peter, nu are umbră. Melodia se intitulează *Children of the Eye*. Textul este extrem de intens și profund, iar vocea solistului Colin H. van Eeckhout în stil *hardcore punk* exercită asupra publicului un magnetism inefabil. „I see distance in your eyes” este distanța constituită între doi subiecți prin *obiectul privire* și presupune faptul că aceasta, ca oglindă în care subiectul se distanțează, îl separă de sine însuși într-un infinitezimal care construiește *ad infinitum* distanța de neacoperit precum o fac monadele leibniziene.

¹ J.M. Barrie, *Peter Pan*, Traducere din limba engleză de Daniela Sorea, București, Editura RAO International Publishing Company, 2007, p. 7.

Oglinda implică o imagine, infinitul imaginilor din multiplicitatea consistentă a cioburilor oglinzii care, totodată, comunică între ele și comunică aceeași imagine. Așadar, distanța, pe măsură ce este acoperită, se cascadează tot mai mare, mai adâncă, într-un spațiu imaginar pluri-dimensional, al unor universuri infinite în care subiectul se regăsește în propria-i identitate disipată. În perspectiva unui joc de oglinzi, atunci când subiectul spune o poveste, dacă este cu adevărat în căutarea desăvârșirii, a odihnei, a armonizării sale cu propriul eu, rămâne la orizont faptul că, în poveste, există mereu un celălalt care va spune povestea la rândul lui, care o va transmite altora și așa mai departe. Subiectul se află, astfel, în confruntarea cu ceva esențial pe care îl cunoaște deja, care este întrebarea despre ce reprezintă acest celălalt care este într-un fel corelatul însuși al subiectului. Aici se găsește, pe de altă parte și corelația între cererea pe care subiectul o adresează celuiălalt de a-i asculta povestea sau de a face parte din ea, într-o adevărată nevoie înscrisă în fenomenul de prezență și de cuvânt. Dar forma relației subiectului cu Celălalt ține, totodată, de subiectivitatea semnificației termenului de relație care mereu este înțeleasă în legătură cu spațiul.

Spațiul capătă, astfel, valențe multiple, atât în orizontalitatea diacronică a infinitului în spațiul euclidian al oglinzii, cât și în verticalitatea sincronică a unor deplieri temporale, așa cum Michel Foucault vorbea, pe de o parte, de heterotopii în consistența orizontalității și, pe de altă parte, de felii de timp în consistența verticalității. În ceea ce privește spațiul deschis de oglindă, tema oglinzii concave în legătură cu narcisismul este o temă recurentă a analizelor contemporane, deoarece condițiile apariției unității imaginare într-un anumit timp și spațiu nu pot fi conceptualizate fără posibilitatea apariției unui spațiu de tipul oglinzilor infinite care să reprezinte mereu celălalt tip de spațiu care, în neautenticitatea pe care o poate arunca asupra unicității subiectului, relevă de teama de dispariție a eului într-un eu demultiplicat.

Singura trecere în afara acestui infinitezimal multivers deschis de oglindă este un *alt spațiu* în care subiectul se regăsește nu ca eu demultiplicat, ci ca *alter ego* care transcende multiplicitatea: acest alt spațiu este portalul care ține, pe de o parte, de imaginar drept constituire a eului, iar pe de altă parte, de simbolic drept constituire a *alter ego*-ului semnificativ. „No one will ever leave me behind, I cast no shadow, light is too profound”² – Nietzsche afirmă despre coerența contradicției că este forță a unei dorințe: contradicția lumină-întuneric este, de fapt, coerență, fiindcă lumina absolută ține de întuneric, o lume în care opozițiile devin sinteză, iar în sens hegelian lumina, ca teză, își primește, își îmbrățișează întunericul ca antiteză, iar sinteza celor două lumi este un alt fel de lumină, o lumină constitutivă a unei alte lumi în care nu există umbre, o lume a eternului în care coincidența contradicțiilor devine coerență, căci în afara timpului liniar și a imaginilor lumii, imaginarul din vis devine realitate constitutivă pentru un subiect desprins de imanent sau unei corporalități aparente și, totodată, iluzorie.

Este adevărat că la întâlnirea oglinzii are loc, de fapt, întâlnirea subiectului cu ceva care este propriu-zis o realitate, dar este, în același timp mai mult decât o singură realitate imaginară, căci este o imagine virtuală a cărei importanță se vede jucând un rol cu totul decisiv în cristalizarea subiectului și care stă în paralel cu relația care se manifestă între copil și adultul semnificativ. De fapt, acesta este ceea ce este în discuție: copilul sau preadolescentul cucerește o redută proprie, la limita realității care se prezintă

²Amenra, *Children of the Eye*, Mass VI, Neurot Recordings, 2017.

pentru el la nivelul percepției. Pe de altă parte, această realitate poate fi numită imagine în sensul în care imaginea are propria sa realitate, și anume, în mod fundamental ea este semnalul captivant care este izolat în realitate, ceea ce atrage din partea subiectului captarea tendințelor, pulsionilor și instinctelor sale, în jurul cărora, de fapt, își organizează mai mult sau mai puțin comportamentul. Există anumite tipuri de activități pentru subiect menite să satisfacă dorința celuilalt, activități care deja se propun în perspectiva amăgirii acestei dorințe a celuilalt. Copilul, în măsura în care el se va constitui ca subiectivitate în care este inclusă întreaga activitate jubilatatorie în fața oglinzii este, în același timp, cucerit el însuși de imaginea de ansamblu și, mai ales, de propria sa imagine, drept ceva care în același timp există și nu există. Există deoarece imaginea din oglindă face referire la ceva care îl localizează în același timp atât pe el și propriile sale mișcări, cât și imaginea celor care îl însoțesc în fața oglinzii, fie că sunt ceilalți oameni sau obiectele preferate. În jurul acestei posibilități i se deschide o anumită experiență privilegiată a realității, care are tocmai privilegiul de a fi o realitate virtuală nerealizată și care are un sens și un înțeles ca atare, iar astfel copilul va putea cuceri o lume întregă în jurul căreia poate fi construită orice posibilitate a realității umane. Oglinda arată, așadar, ceea ce este imagine, neputând fi construită o imagine speculară care să arate ceea ce este dincolo de imaginea corpului sau a lucrurilor din spațiul existent în fața oglinzii. Există, însă, în literatura Fantasy, oglinzi a căror putere de a arăta trece dincolo de imaginea speculară. În *Harry Potter și Piatra Filosofală* există o oglindă care poate arăta cele mai abisale dorințe ale subiectului, Harry putând să vadă în acest tip de oglindă imaginile propriilor săi părinți. „Privi din nou în oglindă. O femeie care stătea imediat în spatele imaginii lui îi zâmbea și îi făcea semne. Harry întinse o mână și pipăi aerul din jur. Dacă femeia ar fi fost acolo cu adevărat, ar fi simțit-o – imaginile lor erau suficient de apropiate – dar nu simți decât aer. Deci femeia și toți ceilalți nu existau decât în oglindă. (...) Era o femeie foarte frumoasă. Avea părul arămiu, iar ochii – «ochii ei seamănă cu ai mei», gândi Harry, apropiindu-se încă puțin de oglindă. Erau de un verde intens și aveau exact aceeași formă ca ai lui. Dar când se uită mai bine, văzu că femeia plângea. Adică de zâmbit, zâmbea, dar în același timp din ochi îi picurau lacrimi. Bărbatul brunet, înalt și subțire, care-i stătea alături își petrecu un braț pe după umărul ei. Purta ochelari și avea părul foarte răvășit. Îi stătea ridicat la ceafă, exact cum îl avea și Harry. (...) Îl priveau amândoi, zâmbind. Încet, încet, Harry începu să privească fețele celorlalți oameni din oglindă și văzu alți ochi verzi ca ai lui, alte nasuri asemănătoare cu ale lui și până și un bătrânel care părea să aibă genunchii proeminenți ai lui Harry. Harry își privea familia – pentru prima oară în viață. Membrii familiei Potter zâmbeau și-i făceau lui Harry cu mâna, iar el îi privea cu nesaț, lipindu-și palmele de suprafața rece de sticlă, ca și cum ar fi sperat să poată pătrunde prin ea și să ajungă la ei. Simțea în adâncul lui o cumplită sfâșiere, un amestec dureros de bucurie și insuportabilă tristețe.”³ Iată, deci, un tip de oglindă care are posibilitatea de a arăta altceva decât propria imagine a corpului, ea reflectând ceea ce nu se vede în oglinda obișnuită care are doar capacitatea de a multiplica imaginea dată, iar acest fapt de a arăta invizibilul, ascunsul, conduce la emoții contradictorii în fața enigmei nevăzutului dorințelor subiectului care, dintr-odată, devin vizibile, actualizate într-o imagine care nu poate fi verificată perceptiv, căci Harry,

³J.K. Rowling, *Harry Potter și Piatra Filosofală*, traducere din engleză de Florin Bican, București, Editura Arthus, 2015, pp. 238-239.

deși încearcă să aprehendeze la nivel perceptiv în realitate ceea ce vede în imaginea din oglindă că se află în proximitatea propriului său corp, nu poate să facă acest lucru, fiindcă în realitatea percepută în mod real nu este decât propria sa prezență și aerul care o înconjoară.

Ceea ce se întâmplă în fața oglinzii este o mișcare dublă, o mișcare prin care experiența realității introduce sub forma imaginii corporale, adică element iluzoriu și, în același timp, fascinant, ca element fundamental care stă la baza cartografierii poziției subiectului în raport cu realitatea, dar, totodată, este vorba despre un spațiu prin care îi este oferită copilului această experiență, o posibilitate în sens invers pentru prima lui identificare a eului, posibilitate de intrare într-un alt spațiu care devine omolog și este inversul celui constituit din intervalul relației duale cu un alt subiect unic, un spațiu enigmatic care poate crea lumi și care, propriu-zis, este locul subiectului în măsura în care el poate de acum să se identifice pe sine în oglindă și în realitatea pe care, prin oglindă, el o creează, dar prin care poate și să definească, să cucerească lumi și, în cele din urmă, să se subiectiveze. Cu alte cuvinte, ceea ce va constitui în fața oglinzii este limita idealului de eu. Subiectul se identifică pe sine, își construiește identitatea proprie mergând în direcția simbolicului și a simbolizării, pornind de la imaginarul oglinzii și construcția de lumi pe care acesta o permite, făcând posibilă cartografierea spațiului propriu în raport cu propriul său corp și în măsura în care se va angaja el însuși apoi într-o serie de identificări semnificative. Pe de altă parte, eul subiectului, în măsura în care este capabil nu numai să se recunoască în oglindă, dar și să se recunoască pe sine ca individualitate unică în lumea reală, face din sine un element semnificant, care este mai mult decât un simplu element imaginar în relația sa, un unic celălalt care ar putea fi adultul semnificativ, căci din acest moment pot fi produse identificări succesive cu elemente care stau dincolo de obiectele imediate sau de imaginile imediate, fie ele multiplicare, cu ceva care transcende spațiul imaginar al oglinzii, dar care dă identitatea singulară a subiectului. Imaginea speculară oferă, astfel, posibilitatea pe de o parte a identificării proprii imaginii și a locului pe care subiectul îl ocupă în lume, dar, în același timp, oferă posibilitatea intuirii a ceea ce este dincolo de imagine, și anume unicitatea subiectului care poate fi punctul de creare de lumi, de alternativ la imaginea demultiplicată și, astfel, pivotul oricărei soluții salvatoare de evadare, care să constituie calea către subiectivare.

Așadar, dimensiunea utopiei se forjează în contextul unei încercări de evadare din spațiul compact al percepției și amintirii, în timp ce heterotopia deschide în chiar întunericul din inima luminii un loc altul sau un sit altul în care alteritatea semnificantă se reconstituie nu prin evadare, ci prin asumare și integrare a experienței sau empiriei pentru a transcende apoi în creativitate. În acest nou spațiu care se deschide prin evadarea din spațiul real al percepției dispar atât umbra, cât și urma, fie ea urmă mnezică sau urmă pe nisip. Filosoful Friedrich Nietzsche este de părere că „Subiectul: aceasta este terminologia credinței noastre într-o unitate subiacentă tuturor momentelor diferite ale sentimentului maxim de realitate: noi înțelegem această credință ca efect al unei cauze, – noi credem atât de mult în credința noastră încât de dragul ei imaginăm în genere «adevărul», «realitatea», «substanțialitatea». «Subiectul» este ficțiunea potrivit căreia o multitudine de stări identice în noi ar fi efectul unui singur substrat: dar noi suntem cei

care am creat «identitatea» acestor stări; identificarea și ajustarea acestora constituie faptul real, iar nu identitatea (aceasta trebuie mai degrabă contestată).⁴

Bastian, eroul *Poveștii fără sfârșit* de Michael Ende, este elevul agresat fizic și verbal la școală care, în urma unei crize identitare, devine salvatorul Fantáziei, lumea pe care el însuși o proiectează și care devine o lume salvatoare pentru erou, deoarece este alternativul dorit și actualizat. Agresiunile, de orice natură ar fi ele, constituie evenimente traumatice pentru orice subiect, evenimente a căror reconstituire ulterioară poate fi realizată doar printr-o simbolizare și integrare a acestora la nivelul conștiinței pentru a putea fi dat un sens evenimentelor trăite. Un astfel de eveniment declanșează crize identitare în perioada pubertății, preadolescenței, ale căror rezolvări pot avea loc în cadrul unor constructe simbolice de tipul lumilor imaginare, constructe de semnificații ale căror semnificații multiple îl fac pe creator să posedă capacitatea de a se transfera într-un univers unde lupta simbolică poate avea loc, în care momentele traumatice pot fi reinterpretate într-o poveste cu sens și, astfel, integrate în experiența subiectivă a personajului. Creator al unui vis lucid, Bastian dă naștere unei povestiri în ramă, unde devine principalul actant, în visul din vis, și are posibilitatea de a manipula reveriile premonitorii ale lui Atréiu – *alter-egoul* său. Pe de altă parte, vârcolacul Gmork este dirijorul hiperrealității pe care Bastian o proiectează. La întâlnirea cu lycantropul Gmork, acesta îi spune lui Atréiu – personaj introiectat de către Bastian – cum se constituie minciuna și care este raportul oamenilor cu gândurile pe calea cărora aceasta apare. În ceea ce privește speranța pe care oamenii o pierd cu prea mare ușurință pentru a nega, aproape până la isterie, existența unei alte lumi, iau naștere ideile fixe, credința în nimic și minciunile, teama, adică tot ceea ce poate distruge încrederea și omenia. „Ce sunteți cu toții, voi făpturi ale Fantáziei? Sunteți imagini din vis, născociri din domeniul poeziei, personaje dintr-o poveste fără sfârșit! Te iei drept o realitate, băiete? (...) Ești într-o altă lume. Acolo nu mai semănați cu voi înșivă.”⁵

Metacognițiile lui Gmork trimit, ontologic, la începuturile Creației, iar el ia înfățișarea arhetipologică a deslușitorului de gânduri, idei și sentimente și, cu un realism aproape brutal, prezintă lumea răsturnată a Fantáziei, adică lumea reală, ca pe una mercantilă, bazată pe minciuni și o schopenhaueriană voință oarbă de putere, căci lumea nu este altceva, în acest sens, decât *voință și reprezentare*. Astfel, Nimicul este amenințarea care poate pune oricând stăpânire pe Fantasia. Solipsismul propune ideea că sinele este unica realitate existentă și, totodată, toate celelalte realități, inclusiv lumea exterioară și alte ființe umane, sunt reprezentări ale aceluși sine, fără a avea o existență de sine stătătoare. Astfel, boala inexistenței alterității poate fi o boală a nimicului din care este posibilă evadarea, atât de necesară, doar prin construcții de lumi. Nimicul amenințător poate lua și forma demultiplicării eului care nu permite nici individualizarea și nici constituirea unicității subiectului, dar nici găsirea unui celălalt în raport cu care subiectul ar putea porni pe calea construcțiilor de lumi simbolice, fiind închis în imaginea mereu reiterată a propriului eu. O posibilă evadare din sine se poate găsi în construcțiile de lumi din Narnia în care, odată trecuți prin portal, copiii întâlnesc alte roluri, alte preocupări, alte registre semnificante. La început: „Au fost odată patru copii pe care îi chema Peter, Susan, Edmund și Lucy. Povestea asta e despre ceva ce li s-a întâmplat

⁴ Friedrich Nietzsche, *Voința de putere*, București, Editura Aion, 1999, p. 319.

⁵ Michael Ende, *Povestea fără sfârșit*, Iași, Polirom, 2005, p. 142.

după ce au plecat din Londra, din cauza raidurilor aeriene din timpul războiului.”⁶ Apoi, povestea acestor copii continuă cu evadarea prin portal: „Crescură și se schimbă odată cu trecerea anilor. Peter se transformă într-un bărbat înalt și solid, neîntrecut în luptă și i se spuse Regele Peter Magnificul. Susan deveni o femeie înaltă și grațioasă, cu un păr negru, care îi dădea până aproape de picioare, iar regii țărilor de dincolo de mare își trimiseră ambasadori care să-i ceară mâna. I se spuse Regina Susan cea Blândă. Edmund ajunse un bărbat mai grav și mai tăcut decât Peter, foarte bun sfetnic și judecător. I se spuse Regele Edmund cel Drept. Cât despre Lucy, ea își păstră veselia și pletele blonde, și toți prinții de pe meleagurile acelea doreau să și-o facă regină, pe când propriii lor supuși îi spuneau Regina Lucy cea Vitează.”⁷

O altă formă de evadare este evadarea prin intermediul actului artistic. Funcția actului artistic depășește registrul mimesisului, devenind o manifestare sublimatorie a celor mai intime trăiri ale subiectului, adesea neconștientizate, abisale, dar care conțin, totodată, dorințe necunoscute a căror posibilitate de actualizare prin actul artistic are funcție cathartică. Situată la marginea cetății, în centrul agoriei, muzica rock, la fel ca și literatura Fantasy – produs al imaginației naive care se adresează deopotrivă cititorului avizat și novicelui – sunt descătușări ale subiectivității artistului și modalități prin care acesta poate prezenta expresii ale interiorității și ale simbolizării, asumării și integrării experiențelor traumatice în realitatea cotidiană. Complexitatea temelor muzicale și literare existente în muzica rock aduc în discuție idei preluate din mistică, mitologie, ocultism, Science-Fiction, politică și altele, în timp ce sonoritățile care definesc muzica metal au un efect complex asupra sistemului nervos uman, putând evoca emoții complexe, profunde, temele principale regăsindu-se în filmele contemporane cu personaje precum vampiri, vârcolaci, lupi.

Licantropia, socotită boală psihică, este și o credință populară conform căreia omul (bolnavul) se metamorfozează în lup. Din punctul de vedere al dialogului dintre arte, se poate semna că trupa de Death Metal SIX FEET UNDER a compus piesa *Lycanthropy* care reiterează aceste teme atât de prezente în imaginarul colectiv contemporan: „The blood of the wolf infects my body/ In the night heart he how ling/ Screaming, flesh chewed to the bone/ Bleeding, eternal horror/ Dying in the darkness/ Now one of us/ Bitten by the wolf/ Nowone of us/ When the moon is full/ And the night comes down/ Fear all unnatural sounds/ Human beast, animal/ Curse of the lycantropy/ Dying in the darkness/ Nowone of us/ Bitten by the wolf/ Legacy of blood.”⁸

Imaginarul în literatura de tip Fantasy generează un arc peste timp, prin crearea dialectelor proprii utilizate de personaje care întruchipează maleficul sau sunt similare cu realitatea, au onomastici simbolice, elaborează mituri, vrăji, folosind cei mai complecși algoritmi chimici sau rostind incantații. George Bădăraș definește fantasticul drept „ceea ce nu există în realitate, ceea ce este ireal, aparent, iluzoriu, sau lumea fantasmelor (gr. *phantasma* – apariție, viziune, imagine). Inițial, fantasticul a fost definit ca obiect fundamental al unor manifestări artistice, cu caracter filosofic (Diderot) sau ca o premisă a reprezentărilor artistice religioase, cât și a celor folclorice (Hegel).”⁹

⁶ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia. Leul, Vrăjitoarea și dulapul*. Vol. II. Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, editura Arthur, 2016, p. 7.

⁷ *Ibidem*, p. 157-158.

⁸ Six Feet Under, *Lycantropy*, Haunted, 1995.

⁹ George Bădăraș, *Fantasticul în literatură*, Iași, Editura Institutul European, 2003, p. 4.

Valorificarea tematologiei basmului a fost prelucrată de formația Dordeduh, făcând referire la eterna reîntoarcere nietzscheeană prin recuperarea dorinței, gândului și simțirii în clipa trecerii în neființă și transformarea tâlcului în bine și a infinitezimalului în infinit: „Mergi, mergi și iarăși mergi,/ Să nu te alături de pribegi!/ Mergi, mergi și iarăși mergi,/ Calea-n viață să mi-o dezlegi!/ Îngăduințe și făgăduințe,/ Scăpări în trăiri, ce atrag ființe,/ Gânduri și simțiri ce mișcă umbre,/ Dorințe ce ascund multe tâlcuri sumbre./ Să împart ce-am cunoscut,/ De-a fost ușor, de a durut,/ Suflete să-mbogățească,/ Iar la greu să se unească./ Iar sfârșitul când îmi vine,/ Știu c-am făcut lumii-un bine,/ O picătură lângă o mie/ În ulciorul cu apă vie./ A fost odată ca-n povești...”¹⁰

Gândul omului bun și resemnarea în fața implacabilului morții pământești se transferă în emisie creatoare odată cu actualizarea dorinței și a enigmei umanității înspre un bine năzuit în eternitate. Acesta poate avea soluția optimă în căutarea alternativului. Întreaga literatură Fantasy are personaje care au nevoie să parcurgă o serie de etape pentru a înțelege că lumea din care au evadat printr-o atât de necesară buclă în imaginar este, de fapt, lumea în care se pot reîntoarce cu propria identitate asumată fiindcă este cea mai bună dintre posibilele lumi în care ar fi putut trăi – din care ar fi putut pleca pentru a se putea reîntoarce. Binele etern nu este un concept abstract, ci o realitate care poate fi trăită odată ce drumul a fost realizat în mod complet. De exemplu, Bastian se reîntoarce din Fantazia, iar legătura cu tatăl său este recuperată și tatăl său îl vede că există ca ființă cu individualitate proprie, frații Darling se reîntorc din Neverland în lumea reală la părinții lor – chiar dacă Neverland ar fi putut părea o lume ideală –, iar Digory și Polly se întorc din Narnia în lumea reală pentru a rămâne, dar și pentru a continua aventura, prin alți copii, ale căror căutări – deși aparent naive – sunt atât de necesare: „Polly și Digory au rămas prieteni la cataramă, iar fata s-a dus aproape în fiecare vacanță să stea cu ei în casa lor frumoasă de la țară; de fapt, acolo a învățat să călărească, să înoate, să mulgă vacile, să coacă pâine și să se cațere.”¹¹

Astfel, flexibilitatea moebusiană a frontierei dintre arte poate fi identificată în dialogul lumilor imaginate în literatura Fantasy și variațiile marginalului în arta muzicală a contemporaneității.

Bibliografie

- BARRIE, J. M., *Peter Pan*, Traducere din limba engleză de Daniela Sorea, București, Editura RAO International Publishing Company, 2007.
- BĂDĂRĂU, George, *Fantasticul în literatură*, Iași, Editura Institutul European, 2003.
- ENDE, Michael, *Povestea fără sfârșit*, Iași, Polirom, 2005.
- LEWIS, C.S., *Cronicile din Narnia. Leul, Vrăjitoarea și dulapul*. Vol. II, Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, Editura Arthur, 2016.
- NIETZSCHE, Friedrich, *Voința de putere*, București, Editura Aion, 1999.
- ROWLING, J.K., *Harry Potter și Piatra Filosofală*, traducere din engleză de Florin Bican, București, Editura Arthus, 2015.
- Muzică:** AMENRA, *Children of the Eye*, Mass VI, NeurotRecordings, 2017.
- DORDEDUH, *Descântec*, ProfecyProduction, 2021.
- SIX FEET UNDER, *Lycantropy*, Haunted, 1995.

¹⁰ Dordeduh, *Descântec*, Profecy Production, 2021.

¹¹ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia. Nepotul magicianului*. Vol. I. Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, Editura Arthur, 2015, p. 176.