

PROXEMICĂ ȘI CRONOTOP ÎN LITERATURA FANTASY A SECOLULUI XX

Asist. univ. dr. Alice JURCOVEȚ
Universitatea „1 Decembrie” din Alba Iulia

Abstract: *The article aims to identify several spatial categories, starting from the term "proxemics", introduced in cultural anthropology by E.T. Hall. We have tried to lay the anthropologist's frame, on relevant fragments from the 20th century children's fantasy literature. Also, starting from the classicized concept of the "chronotope", we have detected a novel typology of it, turning to books that deal with the thematics of the search for the alternative savior and, above all, are classified, we believe erroneously, under the label of "children's literature", thus minimizing its importance and placing it in the category of the marginal.*

Keywords: *Fantasy, Proxemics, Chronotope*

Aflată la confluența sistemului radicular al artelor, muzica finisează rolul demiurgic al artistului, a cărui menire este deschiderea unui nou portal spre universalitate. Rolul terapeutic, motivațional al acesteia sau chiar dus la extrem, până la idolatrie, percepția și preferințele pentru un gen muzical țin de ontogeneză și de modul de raportare la imaginarul lumii, care poate fi cel tactil, dar efemer, sau cel ideatic, care este intangibil, dar dezirabil, desigur. Coroborarea tuturor simțurilor are loc într-un proces aproape alchimic și vrăjitoresc, când vizualul se împletește cu auditivul, olfactivul este declanșatorul procesului de transă, sufletului nu îi rămâne decât să atingă extaticul, privilegiu pe care atât de rar îl avem. Gilbert Durand, în *Structurile antropologice ale imaginarului*, face referire la proprietățile biologice ale organismului uman și subliniază simbioza dintre componentele corpului, în momentul în care se realizează o constituire a imaginii. „În termeni pavlovieni am putea spune că mediul ambiant uman e prima condiționare a dominantelor senzori-motrice, sau în termeni piagetieni că mediul uman e locul proiecției schemelor de imitație.”¹

Atrage atenția încă o categorie a terminologiei spațiale care face referire la conexiunea omului cu mediul, prin intermediul limbajelor, termen ce poartă numele de *proxemică*, preluat din antropologia culturală și propus de către antropologul american E.T. Hall, care l-a definit astfel: „Proxemics is the term I have coined for the interrelated observations and theories of the man's use of space as a specialized

¹ Gilbert Durand, *Structurile antropologice ale imaginarului, Introducere în arhetipologia generală*. Traducere de Marcel Aderca, București, Editura Univers Enciclopedic, 2000, p. 45.

elaboration of culture.”² De fapt, autorul a studiat comportamentul animalelor în raport cu mediul de proveniență, nevoile și obligativitatea de adaptabilitate la un spațiu neprimitor uneori sau pe care instinctul de conservare le obliga să îl cucerească. La fel și omul și, implicit, personajul este forțat de împrejurări să adere, să accepte și să se supună unei noi paradigme culturale, știut fiind că evoluția își urmează cursul. Încercarea de a sistematiza proxemica trebuie să aibă ca punct de plecare sistemul comportamental al generației precedente, asemenea studierii înzestrării genetice, care începe de la gradul zero. Cultura și spațiul de manifestare sunt interrelaționate, atât omul cât și dimensiunea culturală sunt interdependente, precum și poziția geografică poate fi favorabilă unei evoluții fulminante sau, dimpotrivă, poate să o defavorizeze total. Omul este deci capabil să modeleze spațiul personal după propria înzestrare culturală, morală sau civică și să devină ulterior model pentru societate. Tot proxemica ilustrează și spațiul puterii, mai exact distanța dintre deținătorii acesteia și supuși. Cu cât abuzul este mai mare, cu atât crește distanța dintre conducere și populație, astfel că o victimizare masivă – inclusiv a copiilor – constituie un loc ideal pentru o conducere autoritară. În lumile Fantasy există tărâmurile unde se poate exercita o formă de guvernare necontrolată și arbitrară, unde legile se aplică aleatoriu, cum este cazul reginei Jadis, care a neantizat propria țară, devenind o antiutopie, concept pe care Corin Braga îl definește ca „negativul filmului utopic, rezultatul unei operații complementare a «metodei utopice», operație ce folosește ca sursă vizuală un soare negru și o privire întunecată, care selectează doar umbrele și ascunde luminile.”³

Dacă lumile, oricare ar fi ele, reale sau ficționale, ar fi conduse sub imperiul conspirațiilor politice opresive – Regina de Cupă din *Alice în Țara Minunilor* sau conducerea Bisericii și a școlii din *Luminile Nordului* – emoția locuitorilor ar fi substituită de supunerea oarbă. Un alt factor care contribuie la conexiunile umane este limbajul. Acesta poate fi unul obișnuit, cunoscut sau poate fi inventat. Referitor la *Alice în Țara minunilor*, autorul Lubomír Doležel observa că: „Alice, in Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), appropriates the device of disguise in her repeated changes of physical appearance (getting smaller or taller). The changes are not necessary for Alice's acting in the visited realm, since her physical interventions are minimal. They are purposeless, playful metamorphoses, mimicking the ludic conditions of Wonderland. Alice's avid participation in communication compensates for the frugality of her physical interaction. In this respect, again, she adapts perfectly to Wonderland's mode of existence. Its inhabitants do little more than talk, exploring the creative, ludic, and performative potentialities of speech acts. There is no need for Alice to acquire these verbal capacities: a child is at home in the world of word play. And no linguistic adaptation is necessary, either; thanks to the ancient narrative convention of the dyadic world,

² Edward T. Hall, *The Hidden Dimension*, New York, Anchors Books, 1966, p. 1. „Proxemica este termenul pe care l-am conceput în scopul ilustrării interdependenței dintre observații și teorii ale utilizării spațiului de către om, ca elaborare specializată a culturii.” – trad. n., A. J.

³ Corin Braga (coordonator), *Morfologia lumilor posibile. Utopie, antiutopie, science-fiction, fantasy*, ed. cit., p. 44.

the natives of Wonderland are masters of Alice's human language.”⁴ Aceeași opinie asupra limbajului care este influențat de proxemică sau/și de experiență o întâlnim la Edward Hall: „The thesis of this book and of *The Silent Language*, which preceded it, is that the principles laid down by Whorf and his fellow linguists in relation to language apply to the rest of human behavior as well—in fact, to all culture. It has long been believed that experience is what all men share, that it is always possible somehow to bypass language and culture and to refer back to experience in order to reach another human being. This implicit (and often explicit) belief concerning man's relation to experience was based on the assumptions that, when two human beings are subject to the same "experience" virtually the same data are being fed to the two central nervous systems and that the two brains record similarly.”⁵

Experiențele similare trăite de personajele din Fantasy, așa cum propune schema lui Charles Mauron de identificare a unui complex arhetipologic, pe care îl vom adapta la nevoia de a evada în alternativ – decelată din proxemică – precum stresul generat de mediul școlar, decesul părinților, dispariția magiei imaginarului, absența dorinței maturizării și teama de schimbare, intruziunea realului în lumea alternativă și restabilirea echilibrului printr-un personaj *Deus ex machina*, pot fi reduse la actele de limbaj, deoarece spun, practic, aceeași poveste și dezvăluie aceleași traume. Spre exemplu, locuitorii din Neverland aveau o interdicție impusă de Peter: „nu pomeneau despre mamele lor decât atunci când Peter nu era de față, fiindcă, altfel, acest subiect era interzis, ca fiind unul prostesc”⁶, în familia Dursley, pomenirea numelui Potter aducea necazuri, însă domnul Dursley fusese îndelung preocupat de nepotul său, din momentul în care a observat pe străzi ciudățeni pe care le asocia cu vrăjitorii: „-Ăă... Petunia dragă, voiam doar să întreb... N-ai primit recent vreo veste de la sora ta, așa-i? După cum se aștepta, doamna Dursley păru

⁴ Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, ed. cit., p. 142-143. „Alice, în Aventurile lui Alice în Țara Minunilor de Lewis Carroll (1865), își însușește dispozitivul deghizării în schimbările ei repetate de înfățișare fizică (devenind mai mică sau mai înaltă). Schimbările nu sunt necesare pentru ca Alice să acționeze pe tărâmul vizitat, întrucât intervențiile sale fizice sunt minime. Ele sunt metamorfoze jucăușe, fără scop, imitând condițiile ludice din Țara Minunilor. Participarea avidă a lui Alice la comunicare, compensează frugalitatea interacțiunii sale fizice. Din acest punct de vedere, din nou, ea se adaptează perfect la Țara Minunilor. Locuitorii săi nu fac mai mult decât să vorbească, explorând potențialitățile creative, ludice și performative ale actelor de vorbire. Nu este nevoie ca Alice să dobândească aceste capacități verbale: un copil este la el acasă în lumea jocului de cuvinte. Și nicio adaptare lingvistică nu este necesară; datorită convenției narative străvechi a lumii diadice, nativii din Țara Minunilor sunt stăpâni pe înțelesul uman al limbajului lui Alice.” – trad. n., A. J.

⁵ Edward T. Hall, *op. cit.*, p. 10. „Teza acestei cărți și a cărții *Limba tăcută*, care a precedat-o, este aceea că principiile stabilite de Whorf și de colegii săi lingviști în legătură cu limbajul, se aplică și la restul comportamentului uman – de fapt, la întreaga cultură. De multă vreme credem că experiența este ceea ce împărtășesc toți oamenii, că ea este întotdeauna posibil să eludeze cumva limbajul și cultura și să revină ca experiență pentru a ajunge la un alt om. Această credință implicită (și adesea explicită) privind relația omului cu experiența s-a bazat pe presupunerile conform cărora, atunci când două ființe umane sunt supuse aceleiași «experiențe», practic aceleași date sunt transmise celor două sisteme nervoase centrale și că cele două creiere înregistrează în mod similar.” – trad. n., A. J.

⁶ J. M. Barrie, *Peter Pan*. Traducere, note și prefață de Raluca Ghentulescu, București, Editura Cartex, 2000. p. 57.

șocată și furioasă. Și pe bună dreptate – conveniseră să se poarte ca și cum soția lui n-ar avea o soră.”⁷

Într-adevăr, copiii au reacții similare, dacă experimentează trăiri asemănătoare: plâng când simt teama, dorul, furia, se ascund când se apropie un pericol, au nevoie de o persoană sau un obiect care să le confere puteri pe care nu știau că le dețin. Bastian primește un paloș care poate fi nimicitor, însă doar cu condiția să fie folosit pentru a face bine, iar dorința pentru îndeplinirea căreia este folosit trebuie să fie pură, Dorothy primește pantofii vrăjitoarei ucise, Lyra îl are pe simbiotul Pan și un obiect magic, Aslan este aliatul copiilor din Narnia, Nils leagă o prietenie indestructibilă cu Akka și, desigur, pentru accesul în lumea alternativă, există fie o formulă magică, fie un portal. Lumea magică pe care a creat-o J. K. Rowling există în simultaneitate cu cea reală și locuitorii aparțin unor paradigme diferite: „încuiații” – cei care nu acceptă manifestarea supranaturalului și vrăjitorii – practicantii de magie, a căror interdicție era pronunțarea numelui celui mai temut dintre magicieni, Lordul Voldemort. Aparent, prin simpla menționare a numelui, entitatea malefică avea puterea de a stârni groază, mai ales că nimeni nu știa când ar putea să reapară și, mai ales, sub ce formă, astfel că strategiile de apărare erau ezitante.

Lumea Fantasy, ca proiecție a imaginarului, constituie vâlul coerent asupra realității, pe care prima instanță narativă, autorul, autoritatea inițială o așterne pentru imaginația terțiară, a cărei evadare este un derapaj într-o realitate alternativă, unde există potențialități infinite de recuperare a posibilităților și a dorințelor care în planul obiectiv sunt departe de a fi realizabile. Prin urmare, cititorul acestui gen poate descoperi că biruința eroului coincide cu propria victorie, deoarece prin reinvestigarea spațio-temporală din imaginar, recuperează în planul concretului, ceea ce era catalogat drept utopie. Urmând traseul ascensional împreună cu actantul, instanța narativă – cititorul parcurge metonimic planurile imaginarului-abstract și realului-concret. Evenimentele pe care le descoperim citind, sunt doar pretexte pentru o reflecție în profunzime, o concentrare mai mult spirituală decât rațională, în vederea atingerii substanței simbolului și nu a epicului sau a firului narativ în sine.

Literatura reconstituie o hartă veridică a geografiei, însă toponimele au o încărcătură simbolică aparte. Spre exemplu, volumul intitulat *Nepotul Magicianului*, din seria *Cronicile din Narnia*, debutează într-un spațiu londonez descris aidoma realității. Astfel, autorul C. S. Lewis plasează cadrul acțiunii inițiale pe strada Baker, a cărei existență este certificată și astăzi. De fapt, subgenul Fantasy proiectează o dimensiune imaterială a imaginarului căreia autorul îi conferă prin antropomorfizare valență de realitate, un metavers utopic sau distopic. Deoarece ființa umană nu este doar rațiune, ci este și emoție, putem simți natura vibrantă și hipnotică a călătoriilor din lumile alternative propuse de autorii de Fantasy. Ruxandra Cesereanu consideră că: „Londra din *Nepotul Magicianului* este percepută de copiii Polly și Digory ca o «groapă» dominată de o vară rece și umedă. [...] Spațiul londonez este intenționat infernalizat, în așa fel încât trecerea treptată spre toposul paradiziac al Narniei să

⁷ J. K. Rowling, *Harry Potter și Piatra filosofală*, p. 15.

alcătuiască un demers pedagogic inițiativ.”⁸ Răsturnarea de valori dintre spațiile real și ficțional vine din diferența terminologică a noțiunilor de intenție și intenționalitate, deși sunt termeni aflați în serie derivativă, fac referire, primul la dorință, al doilea la caracterul a ceea ce este deliberat. Prin urmare, valențele realului sunt atribuite începutului drumului inițiativ al copiilor, fără a suferi, cel puțin la început, nicio atingere a maleficului. În acest sens, filosoful Paul Ricoeur atrage atenția asupra faptului că „marea descoperire a fenomenologiei, sub condiția însăși a reducăției fenomenologice, rămâne intenționalitatea, adică, în sensul său cel mai puțin tehnic, primatul conștiinței *de ceva* asupra conștiinței de sine. Dar această definiție a intenționalității este încă trivială. În sensul ei riguros, intenționalitatea semnifică faptul că actul de a viza ceva nu se sesizează pe sine decât prin unitatea identificabilă și re-identificabilă a *sensului* vizat – ceea ce Husserl numește «noemă» sau corelat intențional al vizării «noetice» și [...] faimosului cerc hermeneutic între sensul «obiectiv» al unui text și precomprehensiunea lui de către un cititor singular apărerea atunci ca un caz particular al conexiunii pe care Husserl o numea de altfel corelație noetico-noematică.”⁹ În dialogurile sale cu Hermogenes, Socrate afirma: „Inteligența, căci ea înseamnă gândul (*nóesis*) trecerii și a curgerii. Ar putea fi înțeleasă și drept un câștig al trecerii. Oricum, ea este în raport cu trecerea. Dacă vrei apoi, cunoașterea dă la iveală, în general, cercetarea și examinarea procesului de zămislire. Căci a examina și a cerceta sunt unul și același lucru. Dacă vrei, însuși gândul (*nóesis*) este o dorință a noului. Iar dacă lucrurile sunt noi, înseamnă că ele sunt fără încetare în devenire. Or, această devenire sufletul o dorește.”¹⁰ Fuzionarea planului noetic, al intelectului, al raționalului, cu planul ontologic, al existenței are loc în literatura Fantasy prin suprapunerea coordonatei realității care este dăătoare de sens și aparține conștiinței personajului, în cazul nostru și coordonata inversă, a alternativului, ca obiect al dorinței, deoarece este idealul spre care tinde actantul. Altfel spus, începutul călătoriilor copiilor stă sub semnul raționalului, însă cu intenția descoperirii încărcăturii simbolice a lumii obiectuale. În Narnia, de pildă, Digory speră că va identifica un obiect cu ajutorul căruia își poate salva mama, prin urmare, obiectul dorinței își dovedește caracterul ambivalent, deoarece existența sa are caracter real și ideal, pentru că antropomorfizarea Narniei are loc sub privirile sale. Va primi mărul cu puteri tămăduitoare din partea lui Aslan, o parte o va folosi pentru însănătoșirea mamei, iar restul îl va planta. Pomul va constitui mijlocul material care va asigura un nou portal spre Narnia. Călătoria lui Bastian în Fantázia, aparent nu are niciun scop, el este un copil care își însușește un obiect care nu-i aparține – o carte – însă după ce părăsește lumea primară, complexe și traumele sale sunt tot mai evidente, așa că supra-personajul pe care îl întruchipează, salvatorul tărâmului poveștilor și, în special al Crăieșei Copile, soluționează dezechilibrele sale. Șicanat de colegi din pricina fizicului robust, Bastian se metamorfozează după propriile dorințe în Fantázia: „Într-o imagine foarte ștearsă a unor amintiri din zilele trecute

⁸ Ruxandra Cesereanu, *Lumi de ficțiune, lumi de realitate*, București, Editura Tracus Arte, 2022, p. 26.

⁹ Paul Ricoeur, *Eseuri de hermeneutică*, Traducere de Vasile Tonoiu, București, Editura Humanitas, 1996, p. 23-25.

¹⁰ Platon, *Opere III*. Traducere, lămuriri și note de Gabriel Liiceanu și Simina Noica, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1978, p. 290.

se văzu pentru o clipă în timpul orelor de gimnastică atârând ca un sac de făină la capătul de jos al funiei, spre hazul întregii clase. Îi veni să zâmbească. Desigur că toți ar fi căscat ochii și gura dacă l-ar fi putut vedea acum. Ar fi fost cu toții mândri să-l cunoască. Dar el nu i-ar fi băgat în seamă.”¹¹

Prin urmare, este posibilă o similitudine între scopul călătoriei și determinarea cronotopului. Astfel, considerăm că există un *cronotop al „crizei”* – punctul declanșator al călătoriei ca obiect al dorinței, un *cronotop al aventurii* – opțiunea pentru alternativ, un *altul al visului* – spațiul liniștirii, al devenirii care constituie finalitatea călătoriei, în urma căreia eroul are o nouă versiune identitară, soldată cu metamorfoza fizică și morală, adică transformările corporale suferite ca urmare a agresiunii externe, pentru ca, în final, să urmeze acceptarea, adică echilibrul interior. Apariția coșmarului în timpul somnului nocturn, când personajul înfruntă temeri, care iau forma răului, obiectului, ne îndreaptă atenția și înspre un posibil *cronotop teratologic*.

Autoarea Eleonora Sava, în studiul intitulat *Cronotopul folcloric*, conceptualizează termenul bahtian de „cronotop” într-o manieră ușor diferită față de a noastră (ne referim la „cronotopul crizei”) și spune că într-un „grad ridicat de complexitate a imaginarului, se încadrează trei tipuri de structuri spațio-temporale diferite: *cronotopii echilibrului*, *cronotopii conflictului* și *cronotopii pragului/crizei*. [...] În afară de *cronotopii echilibrului* și de cei ai *conflictului* există structuri spațio-temporale pe care, în continuarea conceptualizărilor propuse de Bahtin, le-am numit *cronotopi ai pragului* sau *ai crizei*. Aceștia reprezintă structuri spațio-temporale liminale/de trecere între cele două lumi, unde se produc *întâlniri* irepetabile ale indivizilor umani cu forțele numenale, finalizate cu o criză: spaima, îmbolnăvirea sau chiar moartea celor care au interacționat cu mesagerii lumii de dincolo.”¹²

Cronotopul crizei este opțiunea pentru spațiile alternative, unde copiii au posibilitatea construcției, cel puțin în imaginarul propriu, unei lumi ideale. Spre exemplu, plecarea lui Dorothy spre Orașul de Smarald împreună cu prietenii ei este o călătorie a unei pseudo-căutări, deoarece toți aveau deja ceea ce și-au dorit, doar că valorificarea potențialului le era deocamdată imposibilă. Cercetătorul Jack Zipes spunea că în „Baum’s first novel, *The Wonderful Wizard of Oz*, associates good with the vital progression of gift giving and evil with hoarding and oppression. What is spectacular in this novel is not the spectacle of the show window, but the extraordinarily gracious acts of the people and creatures who uncover false spectacle on their way to defining what Oz is as potential home. The three characters Dorothy meets and seeks to help on her way to Emerald City – the Scarecrow, the Tin Woodman, and the Cowardly Lion – already possess the talents they think they lack. During their journey Baum shows that, by sharing their talents with one another, they can easily overcome adversity. The irony of the first part of their trip is that they already are in full possession of their gifts when they meet the American con man

¹¹ Michael Ende, *Povestea fără sfârșit*. Traducere de Yvette Davidescu, Iași, Editura Polirom, 2005, p. 199.

¹² Eleonora Sava, în *Enciclopedia imaginariilor din România*, ed. cit., p. 24-25.

who wants to manipulate and exploit them for his own selfish interests.”¹³ Vitrinele și, de fapt, întregul spectacol luminos care îți ia ochii este o reflectare a unei societăți bazate pe consum și enigmaticul Oz și utopia lui spațială sunt o contra-balansare a descrierii Kansas-ului din prima parte a textului. Desigur, dispariția din final a șarlatanului, înainte de a o ajuta pe fetiță – ea ar fi fost singura căreia i-ar fi putut fi de un real folos – nu rezolvă o problemă socială și nici emoțională, dar cititorul se va focaliza pe reîntoarcerea fetiței în Kansas, deci pe îndeplinirea dorinței de a aparține unei familii. Spațiile cu potențial ludic, în care nu există o prezență fizică a răului, sunt specifice pentru un cadru familial, unde pot fi create legături între părinți și copii, fapt ce reprezintă dorința cea mai mare a copilului: să simtă siguranța, căldura și iubirea părinților. Cronotopul aventurii, deci al devenirii sunt complementare pentru Dorothy, deoarece imediat ce a dobândit pantofiorii de argint, ar fi putut să se reîntoarcă în Kansas, după cum aflase de la Glinda, vrăjitoarea cea bună. Viața locuitorilor din ținutul devastat de ciclon s-a echilibrat, terenul a fost din nou cultivat, practic a renăscut, iar Dorothy este fericită în brațele mătușii Em. Nu a rămas nicio dovadă a călătoriei fetei, pantofii magici s-au pierdut în centrifuga spațio-temporală care a readus-o acasă, prin urmare, chiar dacă îi spune mătușii că s-a întors dintr-o altă lume posibilă, nu are niciun obiect asupra ei care să-i valideze afirmația, deci visul. Cronotopul teratologic este reprezentate de vrăjitoarele cele rele, care aveau puterea antropomorfizării obiectelor, însă odată conștienți de puterea deținută, Dorothy și prietenii ei au învins obstacolele. Unul dintre exegeții lui Baum spune că „In *The Wonderful Wizard of Oz*, the gray landscape is immediately recognizable as American, and Dorothy is clearly as American as apple pie. What’s more, she is an orphan who expresses great compassion for downtrodden eccentrics on her journey through Oz. The scarecrow, tin woodsman, and lion are recognizable American types, and Baum employs traditional fairy-tale convention to synthesize their qualities through a female figure. His purpose is to bring loners and outcasts together to depict just how capable they are. Implicit is the notion that common people do not need managers or middlemen to run their affairs, that the latent creative potential in each simple person need only be awakened and encouraged to develop. Baum’s major characters in *The Wonderful Wizard of Oz* are noncompetitive and nonexploitative. They desire neither money nor success. They have little regard for formal schooling or irrelevant social conventions. They respect differences among all creatures and seek the opportunity to fill a gap in their lives. In depicting their behavior, Baum develops a discourse on manners and norms that contradicts the

¹³ Jack Zipes, *When Dreams Came True. Classical Fairy Tales and Their Tradition*, p. 212. „Primul roman al lui Baum, *Minutul Vrăjitor din Oz*, asociază binele cu progresul esențial al ofertei de cadouri, iar răul cu acapararea și opresiunea. Ceea ce este spectaculos în acest roman nu este reprezentarea fabuloasă a vitrinei, ci actele extraordinar de grațioase ale oamenilor și creaturilor care descoperă falsul spectacol în drumul lor spre definirea a ceea ce este Oz, ca potențial cămin. Cele trei personaje pe care Dorothy le întâlnește și pe care caută să le ajute în drumul ei spre Orașul de Smarald – Speriatoarea de ciori, Ōmul de tinichea și Leul cel Laș – posedă deja talentele care cred că le lipsesc. În timpul călătoriei lor, Baum arată că, împărțind-și talentele reciproc, ei pot depăși cu ușurință dificultățile. Ironia primei părți a călătoriei lor este că ei sunt deja în deplină posesie a darurilor lor atunci când îl întâlnesc pe escrocul american care vrea să manipuleze și să îi exploateze pentru propriile interese egoiste.” – trad. n., A. J.

standard discourse in the tales of Grimm and Andersen and questions the actual civilizing process in America.”¹⁴

Marius Conkan contextualizează termenul „defamiliarizare” și îi conferă aplicabilitate în domeniul literaturii Fantasy. Autorul consideră că „defamiliarizarea marchează o mutație esențială în percepția obiectelor posibile, care sunt izolate și extrase din planul realității cunoscute, pentru a deveni mai apoi obiecte de natură magică. Această mutație privește, întâi de toate, felul în care percepția automată a unui obiect posibil este înlocuită de o percepție nouă, care umple obiectul de semnificații nebanuite și inexistente până atunci. Perceptut ca nefamiliar sau ca și cum ar fi văzut/cunoscut pentru prima dată, obiectul posibil este inclus într-un alt regim al imaginarului (ireal, magic, mitic), care caracterizează întreaga literatură *fantasy*.”¹⁵

Peter Pan este agentul mesmerismului, grație forței de atracție pe care o exercită asupra copiilor care îl însoțesc, în zbor, într-o dimensiune utopică. Magnetismul lui Peter izvorăște din superputerile pe care le deține și, mai ales, din atitudinea de *bad boy* pe care o are. O uimește pe Wendy pentru că el „era convins că mamele erau niște persoane supraapreciate”¹⁶ și că plânsul nu se datorează durerii cauzate de statutul de orfan, ci pentru că nu-și putea lipi umbra. Deși megaloman peste măsură, Peter declară extrem de convins că nu vrea să crească, că dorește să rămână mereu copil pentru a se putea distra și acesta este motivul pentru care trăiește fericit printre zâne. *Cronotopul alternativului* este însăși Țara-de-Nicăieri unde dorința lui nu este periclitată decât de șicanările cu Hook. Elementul cu ajutorul căruia își exercită puterea hipnotică asupra copiilor este praful de zână. La două secole după Paracelsus, Anton Mesmer fundamentează teoria *Magnetismului animal*, care se va numi ulterior mesmerism și se referă la prezența unui fluid universal existent în toate corpurile, vii sau amorfe, care sunt interconectate printr-o forță magnetică, despre care Jean Starobinski scria: „imaginea fluidului este deci prea bogată, prea încărcată de valori imaginare pentru a nu se preta la nenumărate echivocuri. [...] Când Mesmer a înlocuit prin pase manuale uzajul terapeutic al magnetului (de care se servise în primele lui experiențe), el n-a făcut decât să

¹⁴ Jack Zipes, *Fairy Tales and the Art of Subversion. The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, Second Edition, New York and London, Routledge, 2006, p. 132-133. „În *Vrăjitorul din Oz*, peisajul cenușiu este imediat recunoscut ca fiind american, iar Dorothy este în mod clar la fel de americană ca și plăcinta cu mere. Mai mult, ea este orfana care are o mare compasiune pentru excentricii oprimați în călătoria ei prin Oz. Sperietoarea de ciori, Omul de tinichea și Leul sunt recunoscuți ca fiind tipuri recunoscute de americani, iar Baum folosește convenția tradițională a basmelor pentru a sintetiza calitățile lor prin intermediul unei figuri feminine. Scopul său este de a aduce singularității și proscrisii împreună, pentru a descrie cât de capabili sunt aceștia. Implicită este ideea că oamenii de rând nu au nevoie de manageri sau intermediari pentru a-și conduce afacerile, că potențialul creativ latent din fiecare persoană simplă trebuie doar să fie trezit și încurajat să se dezvolte. Personajele principale ale lui Baum din *Vrăjitorul din Oz* sunt necompetitivi și neexploatori. Ele nu își doresc nici bani, nici succesul. Nu prea țin cont de școlarizarea formală sau de o societate irelevantă. Ei respectă diferențele dintre toate creaturile și caută oportunitatea de a umple un gol în viața lor. În descrierea comportamentului lor, Baum dezvoltă un discurs despre maniere și norme care contrazice standardul discursului din poveștile lui Grimm și Andersen și pune sub semnul întrebării adevărata civilizație în America.” – trad. n., A. J.

¹⁵ Marius Conkan, *op. cit.*, p. 99.

¹⁶ J. M. Barrie, *op. cit.*, p. 30.

substituie, în raționamentele lui teoretice, un fluid imaginar cu altul (care avea inconvenientul de a fi prea ușor măsurabil). În felul acesta, el a operat o simplă deplasare în cadrul metaforei fluidului activ.”¹⁷

În Fantasy, credibilitatea narațiunii nu trebuie să fie validată științific, este suficient ca imaginația terțiară să găsească cel puțin o similitudine între sine și un personaj sau o dorință comună, astfel încât magnetismul să funcționeze. Aventura survenită în urma „crizei” îi aparține lui Wendy, care deși părea pregătită pentru etapa următoare din viața ei – zâmbește când i se spune că va avea grijă de băieții pierduți, le va coase buzunare, va găti și este convinsă că poate avea atribuțiile unei mame – nu înțelege că este ademenită într-un pseudo joc al iubirii, deoarece Peter este lipsit de sentimente, din pricina condiției sale. Mai mult, principalele epitete de caracterizare ale băiatului sunt „nepăsător”, „indiferent”, „mândru”, „sigur pe el”, iar la finalul călătoriei fraților Darling în Neverland, a promis să o viziteze pe Wendy anual, însă după primul an uitase, deoarece timpul avea altă funcționalitate între zâne. Fetița a crescut, s-a căsătorit și „Peter nu a venit la biserică să spună că această căsătorie nu poate avea loc”, cum probabil sperase. Metamorfoza corporală a lui Wendy poate fi identificată atunci când „În timp ce cosea, a auzit un croncănit, fereastra s-a dat de perete și Peter a aterizat lângă ea”¹⁸, fix cum îi promisese odinioară, însă în lumea reală timpul are o funcționalitate precisă și neiertătoare. Transformarea lui Wendy în femeie îl sperie pe băiatul din Țara-de-Nicăieri, care rămăsese neschimbat, dar care, conform poveștilor spuse acum fiicei ei, Jane, are totuși – la fel ca toți adulții – o problemă în a se ține de cuvânt, deoarece el nu s-a reîntors, așa cum i-a promis. La fel ca mama și bunica ei, Jane îl va însoți pe Peter doar să-l ajute la curățenia de primăvară, sub privirile îngrijorate ale mamei, sentimente pe care la rândul ei le va experimenta cu fiica ei, Margaret. Prin urmare, copilul etern nu va fi niciodată privat de o „mamă” cu care să se joace, pentru că va exista mereu o fiică dornică de aventură, care va începe procesul maturizării cu inima frântă de un băiat care refuză să crească și să-și asume un statut nou, care pare înspăimântător. Reiterările descendentele Darling de lângă Peter Pan asigură un echilibru între vârstele problematice, între dorințele refulate și cele verbalizate, între perspective și regrete, dar și o permanentă împropătare a arhetipului matern.

Lui Nils Holgersson, eroul autoarei Selma Lagerlöf, i se activează *cronotopul crizei* după ce păcălește un spiriduș și suferă aproape instantaneu o miniaturizare, care îi aduce în dar o călătorie grozavă deasupra Suediei. Aventurile pe care le are de-a lungul călătoriei alături de găscă Akka, cu rol de inițiator al băiatului în procesul de a-și proba toate etapele maturizării, îi dezvăluie lui Nils o lume a imaginariului unde învață ce înseamnă prietenia, curajul, singurătatea, frica, mila, teama, adică va experimenta toate stările, trăirile și sentimentele care generează unui copil anxietăți. La fel ca și ceilalți eroi din Fantasy, Nils nu este însoțit de părinți în călătorie, așa încât va trebui să descopere singur calea spre recuperarea identității. Caracterul moralizator al cărții se reflectă în situațiile pe care Nils le trăiește. De pe actuala poziție care nu este deloc obișnuită, băiatul va trebui să înțeleagă greutățile cu care

¹⁷ Jean Starobinski, *Relația critică*, p. 182.

¹⁸ J. M. Barrie, *op. cit.*, p. 159.

se confruntă adulții și să depășească cu bine probele. Una dintre cele mai cutremurătoare povești pe care le aude Nils este cea a unei familii nevoiașe, dar erau toți veseli și fericiți, până când au ajutat o femeie bolnavă, primind-o în căminul lor. Străina le-a mărturisit că este purtătoarea unui blestem țigănesc și că toți cei care o găzduiesc, vor pieri. De bună credință și plini de generozitate, familia cu cei patru copii nu o abandonează, dar la scurt timp, femeia chinuită de o boală necunoscută, moare. Nenorocirile încep în casa în care nu demult erau doar râsete și dragoste. Mor doi dintre copii, iar tatăl aproape își pierde mințile și îi părăsește, însă mama crede că e mai bine așa și se mută cu cei rămași. Din păcate, în scurt timp se prăpădește, dar nu înainte de a le da o lecție de omenie copiilor: „Pe când zăcea bolnavă, le spusese de multe ori acestora să-și aducă aminte că niciodată nu se căise că o lăsase pe acea străină bolnavă să stea în casa ei. Moartea e ușoară, zicea mama copiilor, pentru cel care a făcut bine în viața sa. De moarte nimeni nu scapă, însă fiecare om poate hotărî dacă vrea să moară cu cugetul împăcat sau cu cuget rău.”¹⁹ Dintre Osa și Mats, mezinii familiei, doar fetița supraviețuiește și se va reîntâlni cu tatăl ei, ambii având fizionomiile și postura schimbate, din pricina necazurilor care s-au abătut asupra lor. Distruși din pricina dispariției unicului fiu, părinții lui Nils erau „tare necăjiți. Mama băiatului era mai zbârcită la față ca înainte, iar taică-său încărunțise.”²⁰ Revederea cu familia stârnește emoții, iar Nils exclamă fericit că este din nou om. La fel ca și ceilalți aventurieri din Fantasy, la revenirea în spațiul liniștirii, al dorințelor împlinite, Nils va pierde puterea avută în spațiul alternativ, de exemplu abilitatea de a înțelege graiul animalelor, însă este doar intrarea timpului în drepturi și începerea altei etape a vieții.

Nepotul magicianului, primul volum din *Cronicile din Narnia*, reflectă determinarea cronotopică a „crizei” în spiritul aventuros al celor doi copii, Digory și Polly, care descoperă o lume fabuloasă, la geneza căreia asistă uluiți: „Vă puteți închipui o porțiune de pământ acoperit cu iarbă care bolborosește ca apa dintr-o oală pusă pe foc? Fiindcă asta e de fapt cea mai bună imagine a ceea ce se întâmplă. Pământul se umflă și forma o sumedenie de movilițe pretutindeni. Acestea erau de mărimi diferite: unele cât niște mușuroaie, altele cât roabele, iar două de mărimea unei colibe. Movilițele se mișcă și se umflă până când plesniseră – din ele se revărsa niște pământ fărâmicios și din fiecare grămăjoară de pământ țâșni afară câte un animal.”²¹ Ruxandra Cesereanu descrie cosmogonia Narniei astfel: „Lewis pune în scenă o epifanie demonstrativă, cu un scop nu doar religios (spiritual), ci și terapeutic (contra patologiei reprezentate de Jadis): Aslan construiește și revelează (verbul acesta este esențial, fiindcă Narnia este înfățișată ca o revelație) un spațiu sacru, mitic, sub semnul zeilor vegetali (întreaga Antichitatea greco-latină este conținută aici) și al creștinismului. Este un spațiu sincretic, de interferențe mitice și religioase.”²² În fața copiilor, a unchiului Andrew și a reginei are loc o teofanie

¹⁹ Selma Lagerlöf, *Minunata călătorie a lui Nils Holgersson prin Suedia*. În românește de M. Filipovici și Dan Faur, București, Editura Ion Creangă, 1990, p. 413.

²⁰ *Ibidem*, p. 496.

²¹ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia. Nepotul magicianului*, p. 107.

²² Ruxandra Cesereanu, *Lumi de ficțiune. Lumi de realitate*, București, Editura Tracus Arte, 2022, p. 28.

alegorică, Aslan, regele-leu constituind imaginea Creatorului. Evident că în urma acestei experiențe revelatorii, în evoluția copiilor intervin schimbări majore, pentru că aventurile lor sunt încărcate de morală și au crescut sub magnetismul învățăturilor lui Aslan, creând un propriu imperiu al binelui. Dorința lui Digory s-a îndeplinit, mama lui s-a vindecat grație puterii taumaturgice a mălului din Narnia, familia lui s-a reunit, iar prietenia cu Polly a durat. Ajuns la o vârstă înaintată, savantul de acum Digory construiește din lemnul copacului răsărit din măr, un dulap, care va asigura altor exploratori posibilitatea de a re-descoperi Narnia. Cronotopul teratologic îi aparține lui Jadis, pe care Maria Nikolajeva o asociază – într-o construcție opozitivă – cu Aslan, însă opțiunea pentru antagonismul rai-iad, ar putea pune într-o poziție dilematică includerea în bibliografia pentru copii a seriei lui C. S. Lewis, așa cum am arătat în partea introductivă a cercetării noastre: „We can clearly interpret Aslan as Jesus and the White Witch (or Jadis, as she is called in *The Magician's Nephew*) as Satan, while the remaining characters must be squeezed into various supporting roles. The disadvantage of this interpretation is that it centralizes the godlike figure, whose subjectivity is beyond young readers' grasp, which seriously questions the status of this novel as children's fiction.”²³ Deoarece lupta dintre bine și rău nu se sfârșește niciodată și latura explorării niciodată nu le va lipsi copiilor, trecerea înspre Narnia poate fi făcută și prin alt clivaj: „Stâlpul cu felinar pe care-l plantase Vrăjitoarea (fără să știe) a luminat zi și noapte în codrii din Narnia, iar locul unde crescuse a ajuns să i se spună Pârloaga Felinarului. Și când, după mulți ani, o altă copilă din lumea noastră a pătruns în Narnia, într-o noapte în care ninge, a găsit felinarul luminând mai departe.”²⁴ Continuitatea aventurosului din Narnia este asigurată în *Leul, Vrăjitoarea și dulapul* de Peter, Susan, Edmund și Lucy. „Criza” acestor frați o constituie mutarea lor din calea Războiului în casa unui profesor bătrân, văduv, unde se afla dulapul construit de Digory, adică portalul de acces înspre Narnia. Timpul mitologic asociat lumii alternative conține elemente ale eternității – prin utilizarea formulei inițiale tipice basmului –, astfel că la întoarcerea în spațiul real – tot în timpul războiului – nu sunt sesizate diferențe fizice în ceea ce privește aspectul călătorilor. Jack Zipes este de părere că „Patterns of introducing magic into the everyday in fantasy literature, of combining the Primary and the Secondary worlds, can vary from a complete magical universe with its own geography, history, and natural laws to a little magical pill that enables a character in an otherwise realistic story to understand the language of animals. There is one specific motif in

²³ Maria Nikolajeva, *The Rhetoric of Character in Children's Literature*, Lanham, Maryland and Oxford, The Scarecrow Press, Inc., 2002, p. 34. „Putem să-l interpretăm în mod clar pe Aslan ca fiind Iisus și pe Vrăjitoarea Albă (sau Jadis, așa cum este numită în *Nepotul Magicianului*) ca fiind Satana, în timp ce restul personajelor trebuie să fie strecurate în diverse roluri secundare. Dezavantajul acestei interpretări este că ea centralizează figura zeului, a cărui subiectivitate este dincolo de înțelegerea tinerilor cititori, ceea ce pune serios sub semnul întrebării statutul acestui roman ca ficțiune pentru copii.” – trad. n., A. J.

²⁴ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia. Nepotul magicianului*. Volumul I, Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, Editura Arthur, 2015, p. 176.

fantasy literature which has caused some scholars to view the texts where this motif occurs as a special sub-category of fantasy: the motif of time distortion.”²⁵

Distorsionarea coordonatei temporale este necesară într-un biotop subiacent lumii reale, deoarece eroii trebuie să soluționeze atât problemele cu care se confruntă societatea, cât mai ales ei au nevoie de vindecarea interioară. Primul explorator dintre cei patru frați este Lucy. Fascinată de finețea hainelor din dulapul vechi și de mirosul de naftalină – primele simțuri care i se activează sunt cel tactil și cel olfactiv și sunt extrem de importante, deoarece sunt primii stimuli care determină o reacție – fata ajunge în Narnia, unde întâlnește un Faun foarte curios de identitatea ei. Lubomír Doležel este de părere că doar anumite entități din lumile posibile se pot bucura de caracteristicile realului: „We know that possible worlds of logical semantics are complete or completely determinate structures. In contrast, a number of philosophers and literary theorists concur that fictional worlds are incomplete. Incompleteness is established by a relatively simple test: only some conceivable statements about fictional entities are decidable, while some are not.”²⁶ Faunul, din pricina înfățișării bi-identitare, și om, și animal, reprezintă înșelătoria, tocmai de aceea are un magnetism aparte. Lucy nu rezistă tentației și îl urmează, ținându-l de braț, răspunzând invitației la un ceai băut la „un ditamai focul – și pâine prăjită, și sardine, și tort.”²⁷ Misiunea Faunului era să-i încredințeze Vrăjitoarei pe exploratorii care ar fi putut deveni uzurpatori și ar fi periclitat domnia ei dictatorială. În schimb, latura umană a Faunului se manifestă atunci când o lasă pe Lucy să se reîntoarcă în lumea reală. Adevărata provocare este a lui Edmund (inițial, el nu crede în existența alei lumi atât de apropiate de cea reală), deoarece el va trebui să aleagă între familie deci, implicit binele universal, și partea exotică, dar periculoasă, a forțelor răului. Funcționalitatea lumilor, cea reală și Narnia, va fi asigurată imediat ce Edmund va răspunde chemării interioare și poate simți spațiul liniștirii în forța pe care i-o conferă legătura sangvină cu frații săi. Eradicarea răului din ținutul înghețat le aduce copiilor încoronarea, deci răsplata și maturizarea. Ieșirea din lumea alternativă se realizează prin portalul marcat de felinar, în timp ce alergau după altă himeră, un cerb care ar fi putut să le îndeplinească toate dorințele. În planul real are loc recuperarea identitară, însă sunt asigurați de Profesor că vor găsi din nou calea spre Narnia.

²⁵ Jack Zipes, *The Oxford Companion to Fairy Tales. The Western Fairy Tale Tradition from Medieval to Modern*, 2000, p. 152. „Modele de introducere a magiei în cotidian în literatura fantastică, de a combina lumea primară și cea secundară, pot fi diverse, de la un univers magic complet cu propria geografie, istorie și legi naturale, până la un mică pastilă magică care permite unui personaj dintr-o poveste altfel realistă să înțeleagă limba animalelor. Există un motiv specific în literatura fantastică care i-a determinat pe unii cercetători să considere textele în care apare acest motiv ca pe o subcategorie specială a fantasticului: motivul denaturării timpului.” – trad. n., A. J.

²⁶ Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, p. 21. „Știm că lumile posibile ale unei semantici logice sunt complete sau complet determinate structuri. În schimb, o serie de filosofi și literari teoreticieni literari sunt de acord că lumile ficționale sunt incomplete. Incompletitudinea este stabilită printr-un test relativ simplu: doar unele enunțuri plauzibile despre entitățile ficționale sunt recognoscibile, în timp ce altele nu sunt.” – trad. n., A. J.

²⁷ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia. Leul, vrăjitoarea și dulapul*. Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, Volumul II, București, Editura Arthur, 2016, p. 15.

Deși inițial toate spațiile din Fantasy au o construcție euclidiană, după accesarea portalului, ele devin topologice, sunt încărcate de simboluri și reprezintă alegoriile realului. Călătoria imaginară în lumile alternative este asemănătoare cu experimentarea locurilor noi pe care la vizităm atunci când vizităm alte civilizații, alte culturi și obiceiuri. Gabriele Schwab precizează că „When, in today’s world, we travel to new places, we typically bring with us a whole body of imaginary ethnographic information composed of images and stories from films, books, journals, photography, and videos, as well as advertisements on television and freeway billboards. Such imaginary ”knowledge” – in some cases no more than stereotypes, prejudices, or pieces of globalized exoticism – marks people profoundly, coloring the ways in which they process experiences of traveling across the world. It is almost as if we must practice a willful exercise of forgetting if we want to experience a new place or country on its own terms or with fresh eyes. Such a practice resembles psychoanalyst Wilfred Bion’s ideal of listening or seeing without memory or desire, but it is important to realize that it is not a receptive attitude that comes naturally. It depends rather on a willful suspension of our available arsenal of cultural imaginaries.”²⁸

Orice călătorie, reală sau imaginară, te poartă într-o lume paralelă, unde dublul sau *alter-ego*-ul tău poate deveni ceea ce vrea sau este, de fapt. Dacă însoțitorul este novice, sensul călătoriei este dat aproape simbiotic, iar dacă este descendent al argonauților, splendoarea îți este relevată fără să ai posibilitatea cercetării și identificării țelului suprem al traseului inițiativ pe care ești pe cale să îl desăvârșești. Probabilitățile și certitudinile, uimirea și apatia, exuberanța și surmenajul, teama și relaxarea, toate contingentele creează o explozie psihologică, somatică și sentimentală, materializate în emoții greu de stăpânit. Inițierea unei călătorii nu înseamnă o deplasare din punctul A în punctul B, ci unirea mintală cu semnificația artistică a direcției și sensul pe care îl dăm și pe care urmează să îl absorbim prin fiecare por al epidermei, fie la nivel senzitiv, senzorial sau vizual. Este însăși creația artistică, dominantă majoră a sensului existenței noastre, la care avem posibilitatea de a fi cel puțin spectatori.

Bibliografie

BARRIE, J. M., *Peter Pan*. Traducere, note și prefață de Raluca Ghențulescu, București, Editura Cartex, 2000.

²⁸ Gabriele Schwab, *Imaginary Ethnographies. Literature, Culture, and Subjectivity*, New York, Columbia University Press, 2012, p. 48. „Când, în lumea de astăzi, călătorim în locuri noi, de obicei aducem cu noi un întreg corp de informații etnografice imaginare, compus din imagini și povești, din filme, cărți, jurnale, fotografii și videoclipuri, precum și din reclame de la televizor și de pe panourile publicitare de pe autostrăzi. Aceste «cunoștințe» imaginare – în unele cazuri, nu sunt mai mult decât stereotipuri, prejudecăți sau fragmente de informații, exotismul globalizat – îi marchează profund pe oameni, colorând modul în care aceștia procesează experiențele de călătorie prin lume. Este aproape ca și cum ar trebui să practicăm o exercițiu voluntar de uitare dacă vrem să experimentăm un nou loc sau o nouă țară în termenii săi proprii sau cu ochi noi. O astfel de practică seamănă cu cea ideală a psihanalistului Wilfred Bion de a asculta sau de a vedea fără memorie sau dorință, dar este important să realizăm că aceasta nu este o atitudine receptivă care vine de la sine. Ea depinde mai degrabă de o suspendare voluntară a arsenalului nostru cultural disponibil.” – trad. n., A. J.

- CESEREANU, Ruxandra, *Lumi de ficțiune, lumi de realitate*, București, Editura Tracus Arte, 2022.
- CONKAN, Marius, *Portalul și lumile secundare. Tipologii ale spațiului în literatura Fantasy*, București, Editura Tracus Arte, 2017.
- DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1998.
- DURAND, Gilbert, *Structurile antropologice ale imaginarului, Introducere în arhetipologia generală*. Traducere din limba franceză de Muguraș Constantinescu și Anișoara Bobocă, București, Editura Nemira, 1999; Traducere de Marcel Aderca, București, Editura Univers Enciclopedic, 1998, reeditată București, Editura Univers Enciclopedic, 2000.
- HALL, Edward T., *The Hidden Dimension*, New York, Anchors Books, 1966.
- LAGERLÖF, Selma, *Minunata călătorie a lui Nils Holgersson prin Suedia*. În românește de M. Filipovici și Dan Faur, București, Editura Ion Creangă, 1990.
- LEWIS, C. S., *Cronicile din Narnia. Nepotul magicianului*. Volumul I, Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, Editura Arthur, 2015.
- LEWIS, C. S., *Cronicile din Narnia*. Volumul II. *Leul, vrăjitoarea și dulapul*. Traducere din engleză de Irina Oprea și Radu Paraschivescu, București, Editura Arthur, 2016.
- PLATON, *Opere III*. Traducere, lămuriri și note de Gabriel Liiceanu și Simina Noica, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1978.
- RICOEUR, Paul, *Eseuri de hermeneutică*, Traducere de Vasile Tonoiu, București, Editura Humanitas, 1996.
- NIKOLAJEVA, Maria, *The Rhetoric of Character in Children's Literature*, Lanham, Maryland and Oxford, The Scarecrow Press, Inc., 2002.
- SCHWAB, Gabriele, *Imaginary Ethnographies. Literature, Culture, and Subjectivity*, New York, Columbia University Press, 2012.
- STAROBINSKI, Jean, *Relația critică*. Traducere de Alexandru George, București, Editura Univers, 1974.
- ZIPES, Jack, *Fairy Tales and the Art of Subversion. The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*, Second Edition, New York and London, Routledge, 2006.
- ZIPES, Jack, *The Oxford Companion to Fairy Tales. The Western Fairy Tale Tradition from Medieval to Modern*, Oxford and New York, Oxford University Press, 2000.