

DIMENSIUNI ALE SPAȚIULUI ÎN *HOBBITUL* DE J.R.R. TOLKIEN

SPACE DIMENSION IN *THE HOBBIT* BY J.R.R. TOLKIEN

Dr. Maria HOLHOȘ

CCI "Speculum", "1 Decembrie 1918" University of Alba Iulia

Prof. Andra Gabriela HOLHOȘ

CCI "Speculum", "1 Decembrie 1918" University of Alba Iulia
Sports High School, Alba Iulia

Abstract: *In the first half of the 20th century, J.R.R. Tolkien addresses through his novel The Hobbit to people of all ages willing to imagine a different world. The mythological universe skillfully and patiently created becomes a quest into a world called Middle Earth. The volume impresses by the majesty of the supernatural world created, by the uniqueness of the characters engaged in a self-discovery journey, by the intense action decorated with a refreshing comic. The writer makes use of the northern mythology enhancing the mystery of the supernatural which alternates bright and wonderful realms with ones filled with secrets and darkness. Although Bilbo Baggins is quiet by nature and a comfort lover, he falls under the spell of a different world which enables him to discover his adventurous side/spirit along with strange beings (trolls, elves, giant spiders, orcas, goblins, evil wolves or wargs, forest spirits, wood-elves, Beorn), as well as with many friends endowed with moral values.*

Keywords: supernatural/fantasy; space; self-discovery journey; spirit of adventure; mystery; friends.

Despre fantastic

În preocuparea de a defini literatura fantastică au fost surprinse interesante aspecte care o identifică. Tzvetan Todorov și Roger Caillois au fost cei care au conturat formele definitorii ale artei fantastice, preluate și asimilate de literatura română. Tzvetan Todorov definește fantasticul în raport cu *realul* și cu *imaginarul*, considerându-l ca „ezitarea cuiva care nu cunoaște decât legile naturale pus față în față cu un eveniment în aparență supranatural.” (Todorov, 1973: 42). Criticul francez Roger Caillois susține în studiul său că fantasticul „vădește o amenințare, o ruptură, o rupere insolită, aproape insuportabilă, în lumea reală.” (Caillois, 1970: 14). O altă caracterizare surprinde varietatea „formelor în care neliniștea seculară a omului, hăituit de spaimă și de frică a proiectat imaginile anxietății sale, încercând poate să se elibereze de ele...” (Brion, 1970: 5). În aceeași tonalitate René de Solier este de părere că întunericul (absența luminii) ar fi sursa stării de nesiguranță: „O parte însemnată a lumii imaginilor s-a născut fără doar și poate din ideea de teamă și de potrivnicie a elementelor, noaptea.” (de Solier, 1978: 35). Sentimentul de frică pare să aibă rol hotărâtor în definirea fantasticului și în viziunea unor teoreticieni ai genului, H.P. Lovecraft și Peter Penzholdt. (Rujea, 2004: 9) O altă părere are Julio Cortázar, considerând fantasticul „ca un contact intim cu alteritatea (*lo otro*), văzută ca simbol al lumii obiective, a ceea ce transcende limitele ființei” (Rujea, 2004: 9-10). Bioy Casares, împreună cu J.L. Borges și Silvina Ocampo în prologul la *Antologia de la literatura fantástica* (1940) „încercând să stabilească genealogia ficțiunilor fantastice, afirmă că acestea sunt la fel de vechi ca și istoria umanității...” (Rujea, 2004: 14). Urmărind evoluția fantasticului în literatură din perioada antică și până în contemporaneitate, Howard Phillips Lovecraft, un important autor de texte fantastice, susține că în timp ce proza fantastică europeană valorifică efectul de spaimă, proza orientală se diferențiază prin dorința de a depăși

aproape orice spaimă prin farmecul fanteziei imaginative (vezi Glodeanu, 1993: 14).

În literatura română s-au pronunțat asupra caracteristicilor literaturii fantastice: B.P. Hașdeu, George Călinescu, Ovidiu Bârlea, Sergiu Pavel Dan, Ion Biberi, Adrian Marino, Matei Călinescu, Nicolae Ciobanu, Alexandru George, Gheorghe Glodeanu, Ion Vultur, Claudiu Ghidirmic, Olimpia Radu, Alexandru Mica ș.a. Abordând aspecte diferite, în studii mai ample sau mai restrânse, fiecare dintre ei au contribuit la dezvoltarea temei despre literatura fantastică. Sergiu Pavel Dan a realizat o lucrare monografică despre fantasticul românesc, încercând să realizeze o clasificare tematică în acest domeniu. Alexandru George surprinde formele de manifestare ale fantasticului și actualizează în antologia sa câteva nume de scriitori mai puțin cunoscuți pasionaților de proză fantastică. Ion Vultur se dovedește preocupat de analiza și sinteza coordonatelor literaturii fantastice. Nicolae Ciobanu este preocupat de *însemnele originare* ale fantasticului și de *modelele tutelare* în literatura marilor clasici români. Adept al teoriei antropologico-filosofică durandiană, Nicolae Ciobanu, prin demersul său critic, încearcă „a releva integrarea imanentă a spiritului creator românesc” (Ciobanu, 1987: 23) în *geografia planetară a fantasticului*. Criticii literari clujeni, prin studiile publicate în *Caietele Echinox* sau volumele colective ori individuale, confirmă preocuparea de a cerceta evoluția și caracteristicile literaturii *fantasy*:

„Născută ca o contra-reacție la realismul secolului al XIX-lea, cel care a pus capăt vizionarismului și evazionismului de factură romantică, literatura *fantasy* a revitalizat, poate cel mai pregnant, gândirea magică sedimentară de-a lungul istoriei culturale. Așa încât ea reciclează atât miturile clasice și imaginarul ocult al Renașterii, cât și tematica basmului și caracterul vizionar al imaginației romantice” (Conkan, 2015: 278).

Despre spațiu

În a doua jumătate a secolului al XIX-lea George MacDonald¹ devine deschizător de drum în literatura fantastică modernă (Conkan, 2015: 291), iar lucrarea sa *Phantastes* (1858), devine primul roman *fantasy* pentru adulți. Influența sa în plan literar se resimte mai ales în romanele tolkiene. Lewis Carroll - pseudonimul lui Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898), prozator englez, matematician, a opus povestirii sentimentale a epocii victoriene o literatură pentru copii de o bogată fantezie în care predomină umorul absurd și satira (Dantiș, 1981: 104) - în romanul pentru copii *Alice în Țara Minunilor* (1865) atrage atenția cititorilor prin fantezia spațiului creat: *Wonderland*. Trecerea de la spațiul real spre cel imaginar se face prin vizuina/ scorbura unui iepure de sub gardul viu, pătrunzând apoi într-un tunel întunecos, urmat de o cădere ca într-un puț adânc, obscur, împrejmuț cu tot felul de rafturi. Este urmat în literatura engleză de J.M. Barrie², creatorul unui alt tărâm fictiv în *Peter Pan și Wendy* (1904): *Neverland*. Secolul al XX-lea își depășește predecesorii prin alte ținuturi fictive: *Middle Earth* și *Narnia*. Romanul *Hobbitul* (1937) pregătește cititorului un alt loc de trecere spre fascinantul *Pământ de Mijloc*, cu lumea lui vie, surprinzătoare pornind de la vizuina unui hobbit în căutarea comorilor ascunse de înspăimântătorul dragon Smaug. Ținutul ficțional al lui Tolkien s-a format după legile lumii reale și vorbește: „despre putere și fragilitate, despre dorințe, temeri, ispite, îndrăzneală și oboseală, despre răbdare și grabă, despre iubire, ură, invidie, despre prietenie și jertfă, despre timp și vremuri,

¹ George MacDonald (n. 1824, Huntly, Regatul Unit – m. 1905, Astead, Regatul Unit), prozator, poet, ministru creștin scoțian, mentorul scriitorului Lewis Carroll, a inspirat scriitori precum: G.K. Chesterton, W.H. Auden, J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis. A fost o figură de pionierat în domeniul literaturii fantastice moderne prin creația *Phantastes* (1858).

² James Matthew Barrie (1860, Kirriemuir-Scoția, Regatul Unit – 1937, Londra, Regatul Unit), scriitor și dramaturg scoțian.

despre izbândă și eșec...” (Cernăuți-Gorodețchi, 2007: 19). În *Cronicile din Narnia* (1950-1956), ciclul narativ de șapte volume pentru copii semnat de C.S. Lewis³, intrarea în noul ținut fictiv se face printr-un șifonier, ajungând apoi într-un loc imaginar cu animale vorbitoare.

Literatura *fantasy* se dovedește în primul rând creatoare de structuri spațiale, însoțite uneori chiar de hărți cu forme geografice și detalii despre vegetație. Prin scrierile lor acești autori au readus în atenția cititorilor importanța spațiilor imaginare. Deși în evoluția omenirii s-au remarcat preocupări pentru definirea spațiului din Antichitate și până în contemporaneitate, cei mai înverșunați s-au dovedit geografii, creându-se la sfârșitul sec. al XX-lea o diferență de opinie între geografii fiziciști (adeptii spațiului absolut) și geografii umaniști, cei care au recurs la metode fenomenologice și existențialiste pentru a analiza interacțiunea dintre individ și spațiu/loc (Vezi Conkan, 2015: 268). Redefinirea noțiunii de spațiu/spațialitate a generat scrierea multor studii cu privire la acest aspect în a doua jumătate a secolului trecut și o armonioasă împletire a discursului filosofic, cu cel geografic, completat de cel literar (269).

Din multitudinea și varietatea operelor *fantasy* am selectat aceste exemple deoarece unul sau mai multe personaje pătrund în spațiul imaginar printr-un loc de trecere, numit în critica de specialitate *portal*, opere apreciate de Farah Mendlesohn (287) cu expresia *portal-quest*. Acest tip de creații se caracterizează prin

„interacțiunea dintre personajele umane, care pătrund în alte dimensiuni, și structuri distopice (făpturi malefice, spații negative) care, în tentativa lor de a distruge sau substitui paradisul alternativ, sunt capabile să producă, în mod contradictoriu,

³ C.S. Lewis/ Clive Staples Lewis (1898, Belfast, Regatul Unit – 1963, Oxford, Regatul Unit), scriitor și cadru universitar, autorul *Cronicilor din Narnia*.

atât o inițiere/ înălțare spirituală a personajelor, cât și o coborâre a lor înspre neant.” (307).

Cei trei autori au devenit nume de referință în „The Inklings”, grupul scriitorilor care au inovat literatura *fantasy*.

Despre portal

Romanul *Hobbitul* se înscrie în seria creațiilor *fantasy* care folosesc portalul, element tematic și spațial, ca loc de pătrundere într-o lume alternativă. În critica de specialitate cuvântului portal i se conferă sensul de loc. Ca zonă de trecere, portalul **delimitează** realitatea/ lumea posibilă de lumea ficțională, **anticipează** o confruntare a personajului/ personajelor pentru cunoașterea lumii ficționale, **devine** un liant între lumea posibilă și lumea ficțională. Deseori portalul primește nuanța unui „vehicul sensorial deoarece el poate fi vizual, tactil, olfactiv și auditiv.” (275).

În romanul suport, locul de trecere spre lumea imaginară este marcat de „ușa perfect rotundă, ca un hublou, vopsită în verde, și exact în mijlocul ei era fixat un mâner, ca un soi de bilă, din alamă lucitoare.” (Tolkien, 2012: 9). Acest portal devine un loc de graniță, delimitând lumea posibilă de lumea imaginară, anticipând o schimbare. Acest loc face legătura între cele două lumi, dar, în structura romanului, „portalul declanșează, astfel, o serie de călătorii simbolice care conduc atât la cunoașterea de sine a personajelor cât și la transformarea lumii în care trăiesc” (Conkan, 2015: 288). Cititorul este familiarizat imediat cu o altă lume în care hobbitul Bilbo Baggins, cunoscut ca un vestit spărgător, este vizitat de renumitul vrăjitor Gandalf, propunându-i o aventură din care se va întoarce cu câștig. Invitat de către hobbit pentru a doua zi la ceai, vrăjitorul își trimite înainte cei treisprezece prieteni gnomi în frumoasa vizuină a hobbitului cu speranța că îl vor convinge să pornească în aventura ce avea drept scop recuperarea comorii confiscată de

dragonul Smaug. Acest loc devine un cadru în care personajele își mărturisesc frământările, își fac cunoscute nedumeririle. Dilema cu care se confruntă este generată de situația în care personajele hotărăsc să lase în urmă locurile cunoscute și să exploreze alte ținuturi cu presupusele lor capcane. Nu este ușoară hotărârea de a renunța la confortul de acasă și de a lua decizia de a porni într-o călătorie inițiativă. Dificultatea cu care aventurierii, în mod special hobbitul, se hotărăsc să accepte această propunere conferă grupului un aspect de frăție a personajelor masculine din vremurile îndepărtate. Încă din acest loc de trecere personajele încep să se transforme prin atitudinea pe care o adoptă cu privire la călătorie, acceptând să cunoască lumea imaginară și implicit cunoașterea de sine. Transformarea identității personajelor începe din acest loc, denumit portal. În definirea portalului Michel Foucault are în atenție faptul că după desacralizarea treptată a timpului, doar spațiul își mai poate păstra o formă de sacralitate și de înveliș magic (282). Acest loc subteran, vizuina hobbitului, loc de legătură între două lumi diferite, ne duce cu gândul la faptul că portalul mai este considerat un non-loc prototip, cu rădăcini în „imaginea religioasă a peșterii și care este, astfel, o metaforă a gândirii magice.” (284).

Bilbo Baggins era copleșit de povara invitației în această călătorie atât de îndrăzneată. Deși contrariat de noianul laudelor aduse de Thorin prin cuvintele: „prietenu și fărtatul nostru într-ale conspirației” (Tolkien, 2012: 24) apoi „acest hobbit cum nu se poate mai extraordinar și mai temerar” (24) și susținut cu urarea „fie ca părul de pe degetele de la picioare să nu-i cadă niciodată” (24). Bilbo Baggins îndura cu greu emoțiile unei eventuale plecări și „simți cum i se urcă în gât un țipăt care foarte curând explodează asemenea fluierului unei locomotive care iese din tunel.” (25). Sub povara gândurilor, îngenuncheat pe covor în fața șemineului, bietul hobbit tremura ca o „piftie pusă la topit”. În bilanțul personal nu găsea resurse fizice și psihice pentru a avea curajul să plece în aventura propusă

de vrăjitor, cu toate că acesta, cu subtilă ironie, îl numea „unul dintre cei mai buni, dintre cei mai buni – fioros ca un dragon prins la înghesuială.” (26). Determinat de insistența vrăjitorului și de fermitatea răspunsurilor sale, Bilbo Baggins se lasă purtat pe drumul spre locul de întâlnire al gnomilor. Cu unele haine împrumutate, atârând pe el de mari ce-i erau, ca o arătare caraghioasă, hobbitul începe să fie captivat de ideea plecării și recunoaște că, „la urma urmei, aventurile nu erau o treabă chiar așa de rea” (39). Treptat în opera tolkiană se trece la o narațiune de tip imersiv în care magia devine normalitate, valorificându-se astfel de către autor un trecut mitic de concepție proprie.

Portalul semnaleză un punct de plecare în amplul proces de redescoperire a propriului eu, iar hobbitul îl ilustrează cu prisosință prin minuțiosul itinerar al autocunoașterii. Și în cazul romanului suport se poate semnala capacitatea metamorfică a portalului, așa cum susține Lori M. Campbell, devenind un agent cu puterea simbolică de a iniția un complex proces de transformare a personajelor atât în plan social și psihologic, dar și în plan spiritual sau religios. (Conkan, 2015: 289). Personajul central al romanului suport se dovedește în primul rând inteligent (îi scapă pe pitici din ghearele veninoase ale unei colonii de păianjeni, îi ajută să evadeze din temnițele elfilor pădureni, descoperă ușa ascunsă), dar călătoria inițiată îi evidențiază perfectarea trăsăturilor morale: „*Umilință, milă, îndurare*: iată virtuțile cardinale ale lui Bilbo Baggins, personaj ce vădește și el influența pe care credința creștină a lui Tolkien a exercitat-o asupra operelor sale.” (Lazu, 2007: 68).

Forme convenționale de portal

În construcția romanului pot fi identificate și alte spații cu valoare de portal, cu rol de trecere de la o situație inițială spre una secundară. Astfel poate fi considerată *fereastra*, poarta imaginară dintre lumea hobitului și lumea grotelor dominate de Smaug. Ezitarea din sufletul

hobbitului îl determină la planuri doar teoretice, frica fiind cea care, deocamdată, pune stăpânire asupra lui. În timp ce gnomii chemați de Gandalf în vizuina lui Bilbo se ospătau din proviziile strânse cu atâta chibzuință, hobbitul a fost cuprins de sentimente demne de aprecierea înaintașilor din familia Took: să poarte sabie în loc de baston și să meargă în munții cu cascade, peșteri și pini, locurile de baștină ale străbunilor, pentru a găsi comorile gnomilor:

„Privi afară pe fereastră. Stelele se apriseseră pe un cer întunecat, deasupra copacilor. Se gândi la nestematele gnomilor, lucind în grote întunecoase. Deodată în pădurea de dincolo de Apă țâșni o pâlălaie – pesemne cineva făcea un foc - și Bilbo își imagina dragoni prădători cum se pogoară peste Măgura lui liniștită și-i dau foc din toate părțile. Se scutură înfiorat: în clipa următoare era iarăși așezatul Domn Bilbo din Fundătura, Sub Măgură.”
(Tolkien, 2012: 24).

Rolul preponderent vizual, în cazul acestui portal, este completat de o nuanță emoțională, familiarizându-l pe hobbit cu traseul și eventualele confruntări în speranța atingerii obiectivului propus de Gandalf. Statul în prag și intratul pe ușă semnifică pentru hobbit un moment de trecere de la ezitare spre hotărârea de a pleca în aventură. Această trecere șovăielnică este din cauza spaimei care i-a cuprins sufletul, deși în urechi îi persista expresia vrăjitorului care-l numea spărgător sau viitor spărgător. În vizuina hobbitului gnomii conduși de Thorin cercetau harta adusă de vrăjitorul Gandalf (primită de la Tharin, tatăl lui Thorin, prizonier bolnav în temnițele Necromantului, harta a fost păstrată de la tatăl său, bătrânul luptător Thrór, ucis de Azog Goblinul în minele Moriei). Ei au fost atenționați de existența unei *intrări tainice* în Muntele Singuratic. Aceasta urma să fie salvarea aventurierilor în confruntarea cu dragonul: o intrare mică, inaccesibilă marelui inamic, blocată cu o cheiță de argint, adusă de Gandalf împreună cu harta și

agățată acum de colanul de aur purtat la gâtul lui Thorin. *Poarta cea mare* a Ținutului de Jos a devenit accesibilă doar dragonului și utilizată în ieșirile lui ucigașe pentru a răpi gnomii pe care îi devora. Cu rol asemănător era folosită și *Poarta din Față*, utilitatea lor inițială fiind anulată de prezența dragonului. Aceste porți au un rol în economia romanului, ele fac trecerea spre structurile distopice ale narațiunii. Imaginarul narativ este legat de un trecut mitic și fabulos și treptat cititorul este familiarizat cu o lume imposibilă, locuită de făpturi supranaturale. Prin intermediul acestor porți se realizează, la fel ca în basm, o ruptură între realitatea primară a cititorului și ficțiune. Gnomii identifică și *poarta de piatră* aflată la intrarea în peștera trolilor. Cei trei trolii (Bert, Tom și William) s-au transformat în stane de piatră la răsăritul zorilor, iar peștera lor a devenit loc de aprovizionare pentru aventurierii gnomi și loc în care fiorii reci le-a pătruns sufletul la vederea unor rămășițe de oase din trupurile sfărțecate de acești canibali. Trolii ar fi fost hotărâți să-i prăjească de vii și pe gnomii nepoftiți, dar lumina zilei le-a zădărnicit cruzimea gândurilor. Gnomii sunt ajutați de Elrond să descifreze niște litere-ale-lunii, notate pe harta primită de Thorin și situate lângă runele obișnuite (semne grafice ale scrisurilor vechi la poporul germanic). Indiciul primit de la conducătorul elfilor din Vâlceaua Despăcată devine foarte util pentru gnomi când vor ajunge la intrarea tainică: „Înaltă de cinci picioare e *poarta*, și trei pot trece cot la cot” (62), iar această poartă va fi deschisă doar când ultima rază a zilei lui Durin se revarsă pe gaura cheii.

Trecerea spre tărâmul goblinilor este anticipată de *pragul* de sub stâncă, aflat pe coasta Munților Cețoși, un loc de popas unde sperau să înnopteze. Uriașii pietrelor se jucau aruncând bolovani, producând spaima în grupul gnomilor. Furtuna, ploaia și pietrele i-au determinat pe temerarii aventurieri să-și caute alt adăpost: *peștera Tinda* din Față unde încăpeau cu ponei cu tot. De fapt peștera anunța un alt tărâm, al însălmântătorilor goblini, iar trecerea spre acesta s-a făcut printr-o deschidere spre

interior, spre adâncurile întunecoase. Marele Goblin urlă de mânie când a văzut sabia Orcrist, Spintecătoarea de Goblini, purtată de Thorin și porunci supușilor să îi tortureze fără milă: „Biciuiți-i! Snopiți-i în bătaie! Mușcați-i! Sfâșiați-i cu dinții! Duceți-i de-aici în văgăuni întunecate pline de șerpi, să nu mai vadă niciodată lumina!” (73). Salvați de Gandalf cu cele două săbii, Orcrist și Mușcătoarea, gnomii încearcă să găsească o ieșire din labirintul goblinilor. Atacați din nou de goblini, hobbitul cade de pe umărul lui Dori, lovindu-se puternic de o stâncă. O altă dificultate îl așteaptă pe hobbit: întâlnirea cu înspăimântătorul Gollum, monstrul adăpostit pe insula din lacul subteran, de la rădăcinile muntelui. Inelul găsit de hobbit în *tunel* era de fapt darul primit de Gollum la ziua sa de naștere. Acest inel magic îl face pe hobbit nevăzut și-l salvează de urmărirea răzbunătoare a monstrului înfuriat că devenise perdant în concursul de ghicitori și mai ales că nu mai găsea darul vrăjit. Ființa stranie, cu imobilitatea ei fascinantă, devine mai înspăimântătoare când privirea diabolică pare să atingă valențe magnetice, imobilizând prada de spaimă. Ieșirea hobbitului pe *ușa dosnică* din piatră (poarta cea mai scundă) a fost posibilă datorită inelului vrăjit care l-a făcut nevăzut pentru mulțimea de goblini aflați de pază. Întâmplărilor terifiante le-au fost complementare geografia labirintului subteran și geografia insulei din adâncul pământului, locuri ale stagnării, ale ieșirii din timp, în evoluția romanului. Un alt loc de trecere devine *pragul de stâncă*, Marele Prag, unde sunt duși gnomii și hobbitul cu ajutorul vulturilor, salvatorii lor de la atacul lupilor werg, prietenii goblinilor. După o noapte de odihnă, călătoria pe spinarea vulturilor continuă și următorul adăpost este o *grotă* în piatră, aproape de stânca Carrok, urmând să cunoască tărâmul lui Beorn, schimbătorul de piei: „uneori este un urs negru uriaș, alteori un ditamai omul vânjos” (124). Așezat într-o pădure de stejari, mărginită de un gard de mărcini, Beorn crește animale cu care vorbește și albine uriașe îngrozitor de fioroase. Deseori el se transforma în urs și umbla în lung și

lat. Pentru a ajunge la așezarea lui Beorn se deschidea o *poartă* uriașă, înaltă, lată, din lemn. Aceasta separa ținutul uriașului și al animalelor vorbitoare. Intrarea în locuința uriașului de asemenea era o *poartă întunecată* și anunța o altă lume, cu alte reguli: obiectele în sală au fost aranjate cu repeziciune de ponei și câini, iar masa a fost aranjată de oi albe conduse de un berbec cu blana neagră. O masă așa îndestulătoare nu au mai servit de când au fost la Ultima Casă Primitoare a lui Elrond, conducătorul elfilor. Intrarea în Codrul Întunecat era anunțată de „un fel de arc ce dădea într-un tunel întunecos făcut de doi arbori mari, înclinați unul spre celălalt, prea bătrâni și prea gâtuiți de iederă, și încărcăți de licheni ca să aibă pe ramuri mai mult de câteva Frunze” (147). Peisajul ușor alarmant este completat de pânze de păianjen, de întunericul de smoală așternut pe nesimțite și de râul cu apă neagră, la fel de înspăimântător ca cele cinci râuri ale Hadesului⁴. Liniștea întunericului necuprins și lugubru era tulburată doar de perechi de ochi mari (galbeni, roșii sau verzi) ai liliecilor cât jobenul, ai fluturilor cât mâna de mari și ai muștelor. Atât insectele cât și verușele din acest codru aveau culori de nuanțe foarte închise. Și în Codrul Întunecat, ținutul Elfilor Pădureni, se afla o peșteră. Aceasta avea rol de palat pentru regele elfilor. Aici au fost aduși gnomii și închiși în cele mai adânci și întunecoase grote din cauza cutezanței lor de a pătrunde în ținutul necunoscut. Pedepsirea gnomilor poate fi înțeleasă, în construcția romanului, cu rol coercitiv deoarece ei s-au abătut din drum, ignorând îndemnul lui Beorn. Ieșirea clandestină din palatul regelui și a ținutului întunecat era posibilă doar pe „sub câteva din hrubele cele mai adânci ale palatului”, trecând dincolo de povârnișul abrupt, unde albia subpământeană ieșea din coasta dealului, acolo întâlnea „un grilaj cu țepi, până pe fundul albiei, împiedecând pe oricine să intre sau să iasă pe

⁴ Cele cinci râuri care împrejmuiuau Hadesul: Styx - râul urii, Acheron - râul suferinței, Lethe - râul uitării, Kokitus - râul jalei, Periflegeton sau Flegeton - râul de foc

acea cale” (184). Inspirația lui Bilbo de a folosi butoaiile golite de vin pentru evadarea gnomilor și călătoria foarte riscantă pe apă până la Orașul Lacului conferă o altă șansă călătorilor aventurieri. Intrarea în „fremătătorul oraș din lemn, înălțat pe piloni uriași din trunchiuri de copaci” (198) se făcea pe *un pod* impunător construit tot din lemn.

Un alt loc de trecere îl constituie *ușa tainică* sub forma unui „perete drept care, în partea de jos, aproape de pământ, era așa de neted și de vertical încât părea dăltuit de mână de zidar; balamale ori vreo crăpătură însă nu se zăreau. Nici urmă de toc, prag de sus ori de jos, nici urmă de zăvor, lacăt sau gaură de cheie” (213). Bilbo identifică șansa ca ușa să fie deschisă în ultima săptămână a toamnei, la sfințitul ultimei raze de soare, în prezența unui sturz negru uriaș. Ușa tainică a Muntelui Singuratic deschidea ținutul terifiant al întunericului stăpânit de dragonul Smaug. Tunelul drept și neted ducea spre o *deschizătură* asemănătoare ușii de la intrare, iar dincolo se afla un beci „din afundul cel mai afund, ori temnița străvechilor gnomi săpată chiar la rădăcina muntelui” (222). Aici dormea înspăimântătorul dragon Smaug, pe o grămadă imensă de comori, înconjurat de obiecte prețioase. Ușa tainică a muntelui este închisă din neatenție de Thorin, în somn a îndepărtat piatra care o proptea, rămânând închiși înăuntru, fără speranța de a ieși deoarece „Pe partea dinăuntru nu se vedea nici urmă de gaură de cheie. Erau închiși în Munte” (239). După multe confruntări cu tot felul de primejdii, gnomii identifică alte *porți* din partea cealaltă a muntelui, „două porți mari ce zăceau într-o rână, căzute din balamale și pe jumătate arse” (248) dovedind că și-au pierdut utilitatea. Gnomii reușesc să ajungă la Poarta din Față, pe care o priveau cu ochi uluiți: au ajuns din nou să vadă lumina soarelui în Ținutul de Jos. Dorința de a redobândi comorile străbunilor îi determină să rămână pe munte, pătrunzând prin *ușa* străjerilor pentru a înnopta într-o încăpere din stâncă. Vestea că Smaug a fost răpus de vestitul arcaș Bard le dă noi speranțe de a prelua aurul, gîntul și nestematele, slăbiciunile acestui neam de

gnomi. Comoara a devenit motiv de luptă între gnomii din Munții de Fier și elfii pe de o parte și goblinii cu lupii lor de altă parte, confruntându-se cu locuitorii Ținutului de Jos (oamenii din Esgaroth) conduși de Bard. Confruntarea aceasta de forțe dornice de a controla și gestiona comoara eliberată de stăpânirea dragonului este cunoscută în roman cu numele Bătălia Celor Cinci Armate.

În finalul romanului este reamintită *ușa* locuinței lui Bilbo, conferind operei o structură simetrică. Cei care au trecut acum pragul erau doar doi din vechea trupă a cutezătorilor recuperatori de comori: Gandalf vrăjitorul și gnomul Balin. Veștile lor liniștitoare despre oamenii, gnomii și elfii care trăiau acum în armonie și prosperitate, confirmă profețiile din cântecele străbunilor și o încununare a valorilor morale prețuite și apărute de aceste generații. Și în cazul acestui roman, reprezentativ pentru literatura *fantasy* de tip *porta-quest*, pot fi identificate structuri distopice. Tipul cel mai răspândit al acestor structuri „este ilustrat de forțe și spații ale răului care încearcă să invadeze ori să contamineze un ținut paradisiac – fiind necesară astfel intervenția personajelor care intră în lumea secundară printr-un portal” (Conkan, 2015: 308). Literatura *fantasy* își amplifică atribuțiile ce îi reveneau basmului de a fi „unul din refugiile imaginației libere, ale poeziei în stare primitivă, a tuturor reveriilor iraționale izgonite de exigențele rațiunii” (Starobinski, 1993: 94).

Concluzii

Literatura *fantasy* s-a dovedit, în esență, un gen prielnic imaginarului, creând o lume nouă în care cititorul poate pătrunde discret, pe nesimțite, având senzația că o transformă într-o lume a lui, în care persistă reluări ludice cu efect de reușită. Și în cazul acestui roman „fantasticul prin evocarea straniului, insolitului, misteriosului, urmărește să tulbure și să răvășească sentimentul aderării la realitate, certitudinile noastre.” (Mica, 1993: 6). Varietatea modalităților convenționale cu rol de portal, acele locuri de trecere de la un ținut la altul, prin forma și aspectul lor

anticipează reușita sau eșecul acțiunii personajelor în scenariul opereii. Ele impun cititorului un moment de reflecție, însoțit de stări de neliniște sau, dimpotrivă, de optimism pentru derularea evenimentelor. În complexitatea și varietatea dimensiunilor spațiale, fantasticul are un „caracter funcțional.” (Marino, 1973: 661). Elementul de rezistență în structura romanului fantasy este portalul, pârghia de legătură dintre ținuturi, „structura arhetip care leagă realitatea de versiunile ei imaginare.” (Conkan, 2015: 313).

Tolkien, prin romanul *Hobbitul* a creat un univers original, funcțional, guvernat de legi proprii, devenind sursă de inspirație pentru alți scriitori de literatură *fantasy* afirmați în a doua jumătate a secolului al XX-lea și începutul secolului al XXI-lea, dintre care amintim pe George R.R. Martin, Andrzej Sapkowski, Steven Erikson, Joe Abercrombie⁵.

Geografia spațiului din operele *fantasy*, varietatea călătoriilor inițiatice, structurile distopice cu diversitatea lor au devenit importante surse de inspirație pentru jocurile video și filmele care au preluat și valorificat cu mult succes tematica acestei literaturi, transformând-o, datorită progresului tehnologic, într-o adevărată industrie în mileniul al treilea.

Referințe:

⁵ **George R. R. Martin** (scriitor american n. 1948, la New Jersey, SUA – a scris *Cântec de gheață și foc* -1999, proiectată ca serie de șapte volume, inspirată după Războiul celor Două Roze și *Ivanhoe*); **Andrzej Sapkowski** (scriitor polonez, n. 1948, la Łódź, Polonia, a scris *Vrăjitorul*, premiat pentru întreaga operă la Convenția Mondială a Fantasy de la Columbus, SUA – 2016, a intrat în clubul din care de-a lungul anilor a făcut parte Stephen King, Terry Pratchett și G.R.R. Martin); **Steven Erikson** (Steve Rune Lundin n. 1959, Toronto, Canada, a scris seria de zece volume *Cronicile malazane*); **Joe Abercrombie** (n. 1974, Lancaster, Regatul Unit, a scris trilogia *Prima lege*)

- Brion, M. (1970). *Arta fantastică/ Fantastic art*. București: Editura Meridiane.
- Caillois, R. (1970). De la basm la povestirea fantastică/ From fairy tales to fantastic storytelling. În Călinescu, M. (1970). *Antologia nuvelei fantastice/ The anthology of the fantastic short story*. București: Editura Univers.
- Călinescu, M. (1970). *Antologia nuvelei fantastice/ The anthology of the fantastic short story*. București: Editura Univers.
- Cernăuți-Gorodețchi, M. (2007) J.R.R. Tolkien: Puterea fanteziei/ J.R.R. Tolkien: The power of fantasy. În vol. Lazu, R. (coord.) (2007). *Enciclopedia lumii lui J.R.R. Tolkien/ J.R.R. Tolkien's World Encyclopedia*. Târgu-Lăpuș: Editura Galaxia Gutenberg.
- Danțiș, G. (coord) (1981). *Scriitori străini. Mic dicționar/ Foreign writers. Small dictionary*. București: Editura Științifică și Enciclopedică.
- Glodeanu, G. (1993). *Fantasticul în proza lui Mircea Eliade/ The fantastic in Mircea Eliade's prose*. Baia Mare: Editura Gutinul S.R.L.
- Lazu, R. (coord.) (2007). *Enciclopedia lumii lui J.R.R. Tolkien/ J.R.R. Tolkien's World Encyclopedia*. Târgu-Lăpuș: Editura Galaxia Gutenberg.
- Marino, A. (1973). Fantasticul/ The Fantastic. În ***, (1973). *Dicționar de idei literare/ Dictionary of literary ideas*. București: Editura Eminescu.
- Mica, A. (1993). *Fantasticul romantic între miraculos, terifiant și grotesc la E.T.A. Hoffmann și N.V. Gogol/ The romantic fantasy between miraculous, terrifying and grotesque at E.T.A. Hoffmann and N.V. Gogol*. București: Editura Romcor.
- Rujea, V. (2004). *Lumea ca proiecție mentală. Proza fantastică hispanoamericană/ The world as mental projection. Hispano-American fantastic prose*. Cluj-Napoca: Editura Limes.
- De Solier, R. (1978). *Arta imaginarului/ The art of the imaginary*. București: Editura Meridiane.
- Starobinski, J. (1993). *Melancolie, nostalgie, ironie/ Melancholy, nostalgia, irony*. București: Editura Meridiane.
- Todorov, T. (1973). *Introducere în literatura fantastică/ Introduction to fantasy literature*. București: Editura Univers.

- Tolkien, J.R.R. (2012). *Hobbitul/ The Hobbit*. București: Editura RAO.
- Conkan, M. (2015). Portal și distopie în literatura fantasy/ Portal and dystopia in fantasy literature. În Corin Braga (coord.) *Morfologia lumilor posibile. Utopie, antiutopie, science-fiction, fantasy/ Morphology of possible worlds. Utopia, anti-utopia, science fiction, fantasy*. București: Editura Tracus Arte, pp. 267-313.

~~~~~

**Maria Holhoș** (holhos\_maria@yahoo.com), PhD, with *The Fairy Tale - source of knowledge* (2009). Member of The Research Center on the Imaginary “Speculum” (2007). Author of the volume *The Fairy Tale - moments of reference* (2011).

Articles and critical studies published in collective volumes (*Incursions into the Imaginary*, 2007-2011, 2017, 2018; *Education from the Perspective of Values. Ideas, Concepts, Models*, 2013-2019), in cultural and scientific periodicals (*Annales Universitatis Apulensis. Series Philologica*, Alba Iulia, *Journal of Romanian Literary Studies*, Târgu Mureș).

**Andra Gabriela Holhoș** (andra\_g\_avram@yahoo.com), Teacher of English and Spanish at Sports High School, Alba Iulia. She graduated from the Faculty of Letters in Cluj Napoca (2010), master degree (2012). Member of the Research Center on the Imaginary “Speculum” (2015). Articles and critical studies published in collective volumes (*Incursions into the Imaginary*, 2017, 2018; *Education from the Perspective of Values. Ideas, Concepts, Models*, 2014-2019), in cultural and scientific periodicals (*Annales Universitatis Apulensis. Series Philologica*, Alba Iulia, *Journal of Romanian Literary Studies*, Târgu Mureș).