

UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI, CLUJ-NAPOCA

FACULTATEA DE TEATRU ȘI FILM

ȘCOALA DOCTORALĂ DE TEATRU ȘI FILM

Domeniul Cinematografie și Media

Mitologia clasică în filmul european de science-fiction contemporan

– Rezumatul tezei de doctorat –

Conducător științific:

Conf. univ. dr. Constantin Pârvulescu

Doctorand:

Boglárka-Angéla Farkas

Recepția clasică și studii de film: o introducere

Introducerea tezei începe cu delimitarea domeniului interdisciplinar în care se încadrează această cercetare. În primul rând, noțiunea de „clasic” este explicată ca un termen care descrie o relație față de lumea greco-romană antică. Apoi, noțiunea de „recepție” este introdusă ca un termen care reflectă un act de receptare, conceput între un material sursă și un produs cultural ulterior. În urma acestei definiții a termenilor, teza prezintă domeniul receptării clasice, care studiază modul în care materialul greco-roman a fost reutilizat pe parcursul antichității și, în special, după aceasta. Receptarea clasică se diferențiază în continuare de domeniul tradiției clasice pe baza faptului că prima consideră dinamica bidirecțională a receptării ca o caracteristică esențială în această relație dintre textele mai vechi și cele mai noi și se bazează în mod pronunțat pe teoriile literare și de receptare.

Pentru a aprofunda înțelegerea receptării clasice și a principalelor sale atribute, precum și pentru a încadra teza într-o constelație mai amplă (inclusiv din punct de vedere temporal), capitolul introduce postmodernismul în discuție, susținând că trăsăturile majore ale postmodernismului pot oferi o perspectivă asupra caracteristicilor predominante ale receptării clasice. Astfel, relația postmodernismului cu istoricitatea și cu „pierderea istoricității”, așa cum o numește Fredric Jameson (1991), este prezentată ca un prim punct de intersecție între postmodernism și receptarea clasică. În timp ce domeniul receptării clasice postulează importanța contextelor istorice, subiectele acestui domeniu – urmând practicile culturii postmoderne – amestecă adesea trecutul, prezentul și viitorul într-o manieră neclară și confuză, ceea ce duce la atitudini aistorice, atemporale și universale față de clasici. În cadrul aceleiași discuții este prezentat conceptul de „recepții mascate” al Anastasiei Bakogianni (2016), care descrie acte de recepție în care întâlnirea dintre textul anterior și cel ulterior nu este semnalată în mod clar, ci este indirectă și ascunsă. În mod similar, este explicat și conceptul mitografiei contemporane, care e decontextualizat și aistoric (Willis, 2017). În ansamblu, ambele concepte subliniază provocările legate de (pierderea) istoricității.

Un al doilea punct de convergență este oferit de faptul că atât postmodernismul, cât și receptarea clasică se bazează pe intertextualitate. În acest context, teza explorează modul în care teoria intertextualității poate fi utilă domeniului receptării clasice, incluzând hipertextualitatea lui Gérard Genette (1997) și ideile lui Roland Barthes (1986) privind „moartea autorului” și schimbările în autoritatea autorului în realizarea semnificației textului. În al treilea rând, destabilizarea categoriilor de cultură înaltă și joasă (în sensul tradițional) este

prezentată ca un aspect fundamental al postmodernismului și al receptării clasice, care este caracterizat, în plus, de o „turnură democratică”.

După prezentarea principalelor caracteristici ale receptării clasice prin prisma postmodernismului și situarea tezei în contextul postmodernității, următoarea secțiune a introducerii prezintă subdomeniul receptării clasice în cinema. Aici sunt menționați câțiva predecesori și practicieni importanți din domeniu, printre care Joseph Campbell (1949), Maria Wyke (1997) și Martin M. Winkler (în special Winkler 2009), urmați de o discuție detaliată a provocărilor și potențialului acestei relații interdisciplinare dintre studiile clasice și studii de film. În mod deosebit, sunt abordate aspectele legate de autoritate și expertiză, iar apoi sunt analizate capacitățile studiilor de film (de a analiza exemplele cinematografice ale receptării clasice), luând în considerare în egală măsură textul cinematografic în sine și condițiile care îl înconjoară în ceea ce privește (pre)producția și postproducția. În cele din urmă, secțiunea situează cercetarea în contextul cinematografului digitale contemporane, evidențiind modul în care conceptele din teoria mass-media – precum noile media ale lui Lev Manovich (2001) sau cultura convergenței a lui Henry Jenkins (2006) – pot fi relevante pentru teză.

Capitolul introductiv continuă cu subdomeniul cel mai restrâns (și cel mai relevant pentru această cercetare), domeniul receptării clasice în filmul de science-fiction. Astfel, genul science-fiction este prezentat printr-o abordare duală, care include atât modelul istoriei îndelungate a genului (care consideră *Istoria adevărată* a lui Lucian din Samosata, din antichitate, ca un prototip al SF-ului), cât și modelul istoriei scurte a genului (care consideră romanul *Frankenstein* din 1818 al lui Mary Shelley ca punctul de plecare al science-fiction-ului modern). Ulterior, această secțiune prezintă obiectivul principal al cercetării – și anume, mitologia clasică – și explorează legătura acesteia cu genul science-fiction. Pe baza diferențierii făcute de Tony Keen între science-fiction-ul care *este* mitologie (*being mythology*) și cel care *folosește* mitologia (*using mythology*), în primul rând, capitolul investighează „modul de a fi” în principal prin lucrările lui Stuart M. Kaminsky (1974), Brett M. Rogers și Benjamin Stevens (2012), Tom Lombardo (2015) și Adrienne Mayor (2018), ajungând la concluzia că atât mitologia (clasică), cât și science-fiction-ul:

- Reprezintă lumi posibile
- Exprimă similitudini epistemologice, oferind „înstrăinare cognitivă” și „novum”
- Explorează perspective cosmice

- Sunt înclinate să motiveze, să inspire și să ofere receptorilor lor orientări etice
- Exprimă o fascinație față de tehnologie (deși aceasta este doar o tendință, nu o caracteristică universală).

Apoi, capitolul încheie această secțiune cu prezentarea felului în care science-fiction *folosește* mitologia (cazuri în care anumite mituri sunt reutilizate în science-fiction), menționând câteva lucrări importante și autori de referință din domeniu, precum Brett M. Rogers și Benjamin Stevens (2012, 2015, 2019) sau Tony Keen (2006, 2017, 2019). Este important de menționat că teza însăși poate fi asociată cu acest model, care *(re)utilizează* mitologia clasică.

În urma acestei introduceri complexe a (sub)domeniilor și conceptelor, capitolul stabilește obiectivele de cercetare ale studiului. Prin urmare, ipoteza centrală este aceea că mitologia greco-romană este receptată în filmul european contemporan de science-fiction. Acest obiectiv principal este completat de o serie de obiective secundare de cercetare, conform cărora procesele de receptare dintre mitologia clasică și filmul de science-fiction generează debateri cu privire la:

- Reprezentările specifice genului de science-fiction în film
- Relația filmelor cu paradigme critice contemporane (i.e. ecocriticismul și postumanismul)
- Poziționarea filmelor în cadrul pesimismelor culturale (i.e. pesimismul ecologic, tehnopessimismul și heteropessimismul).

După stabilirea obiectivelor de cercetare ale studiului, capitolul prezintă metodologia. În primul rând, este explicată metoda de selecție a eșantionului (parametrii de bază ai filmelor alese). În ceea ce privește aspectul temporal al cercetării, este clarificată noțiunea de „contemporan”, aceasta fiind înțeleasă ca perioada care a urmat Marii Recesiuni din 2009, care, de atunci, a generat o „cultură compensatorie” (Harris, 2019). În al doilea rând, este prezentat aspectul spațial, adică ceea ce această cercetare înțelege prin film european și modul în care poate fi abordat caracterul european al filmului. Astfel, cinematografia europeană este definită ca fiind formată din filme cu țări europene (co)producătoare, iar în acest context, indicatorii instituționali ai caracterului european (cum ar fi distincțiile europene și schemele de finanțare europene) joacă un rol important. Având în vedere aceste aspecte, filmele selectate în cadrul cercetării sunt prezentate ca producții cinematografice europene de science-fiction. Ca o ultimă

completare a metodei de selecție, se menționează conceptul de „small national cinemas” (cinema-uri naționale minore), care a influențat în mare măsură alegerea celor patru filme.

Apoi, metodologia tezei este introdusă, pornind de la constatarea că această cercetare se bazează pe o metodologie de studiu de caz, care oferă condițiile necesare pentru explorări aprofundate, capabile astfel să îndeplinească obiectivele specifice ale cercetării. Această metodologie de studiu de caz este combinată cu o analiză textuală comparativă, care interpretează atât filmele, cât și miturile ca texte. Ca răspuns la provocările ridicate de aspectul oral al mitologiei și de numeroasele variații ale miturilor, teza abordează mitologia clasică prin intermediul textelor clasice, care oferă versiunile canonice ale miturilor. În plus, analiza textuală comparativă își propune să exploreze modul în care actele de receptare clasică influențează elementele legate de genul science-fiction, paradigme critice și diferitele tipuri de pesimism cultural. Având în vedere integrarea tezei în cadrul studiilor de film, capitolul se încheie cu o explicație detaliată care se referă la nomenclatură de gen, postulând astfel noțiunile de „iconografie” și „subgen” în cadrul studiului. În final, este prezentat stilul de citare utilizat în teză – Chicago Manual of Style (ediția a 18-a, varianta Author-Date) – însoțit de o scurtă explicație a motivului pentru care CMOS reprezintă cea mai potrivită alegere pentru această cercetare.

Capitolul 1: Apollo-Daphne și Filemon-Baucis în distopie ecologică post-apocaliptică

Capitolul se concentrează asupra filmului *White Plastic Sky* (*Oameni-arbori*, Tibor Bánóczki și Sarolta Szabó, 2023), un film de animație de science-fiction maghiaro-slovac. Conform argumentului central al capitolului, *White Plastic Sky* refolosește mitul lui Apollo și Daphne în prima jumătate a filmului, iar mitul lui Filemon și Baucis în a doua jumătate a filmului. În primul rând, capitolul plasează filmul studiat în tradiția science-fiction, concluzionând că *White Plastic Sky* este o distopie ecologică postapocaliptică, succesoare a filmelor science-fiction din anii 1970, precum *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), *Logan's Run* (Michael Anderson, 1976) și *Z.P.G.* (Michael Campus, 1972).

Capitolul continuă cu prezentarea mitului lui Apollo și Daphne, bazându-se în principal pe versiunea lui Ovidiu din *Metamorfoze* (anul 8 d.Hr.). Secțiunea evidențiază câteva caracteristici importante ale mitului, printre care motivul urmăririi, „identitatea divizată” a Daphnei și transformarea ei într-un laur. Secțiunea următoare identifică cele mai importante similitudini dintre mit și film, concluzionând că atât mitul lui Apollo și Daphne, cât și *White*

Plastic Sky prezintă dinamici opuse între femeie și bărbat, personaje feminine cu identități divizate, motivul urmăririi masculine și motivul transformării omului în arbore, încadrând în ansamblu transformarea ca o formă de moarte. De asemenea, este introdus mitul lui Filemon și Baucis, bazat pe versiunea ovidiană a mitului din *Metamorfoze*, evidențiind relația idilică a cuplului de bătrâni și transformarea lor comună în arbori. Argumentarea continuă cu analiza modului în care filmul reutilizează mitul lui Filemon și Baucis, subliniind motivele comune ale dinamicii compatibile femeie-bărbat și transformările comune de la om la arbore, care sunt reinterpretate ca reînnoire.

În ceea ce privește modul în care această relație intertextuală influențează reprezentarea genului în filmul *White Plastic Sky*, reutilizarea mitului lui Apollo și Daphne a catalizat o aventură postapocaliptică plină de acțiune, cu un „salvator alb de sex masculin”/„white male saviour” (un salvator din perspectiva protagonistului masculin și un urmăritor din punctul de vedere al protagonistei feminine). Dimpotrivă, reutilizarea mitului lui Filemon și Baucis în a doua jumătate a filmului a împins narațiunea spre modalități de arthouse, contrazicând practicile orientate spre acțiune și spre afirmarea genului stabilite anterior de film. În mod deosebit, prin adaptarea mitului lui Filemon și Baucis, filmul a contestat și mai mult sistemul de valori al distopiilor convenționale de science-fiction postapocaliptice, care tind să îmbrățișeze antropocentrismul și excepționalismul uman. Această subversiune este marcată în mod acut de finalul filmului, oferind un final ambiguu care poate fi încadrat în egală măsură atât ca utopic, cât și ca distopic, în funcție de faptul dacă se acceptă sau se neagă punctul de vedere non-antropocentric al protagoniștilor.

În ceea ce privește paradigma ecocritică, capitolul concluzionează că, prin mitul lui Apollo și Daphne, filmul o prezintă (inițial) pe protagonista feminină ca fiind o parte a naturii, ca „îngerul” ecosistemului (urmând pașii nimfei grecești), sugerând în ansamblu o gândire dualistă, care plasează aliniamentul cultură/bărbați într-o poziție dominantă și aliniamentul natură/femei într-o poziție subordonată. Subminând acest status quo inițial, prin reutilizarea mitului lui Filemon și Baucis, filmul reintroduce protagoniștii ca un cuplu „ecologic”; mai mult, prin echivalarea atât a bărbatului, cât și a femeii cu natura, filmul propune în cele din urmă o posibilitate utopică într-o lume distopică. În cele din urmă, prin refolosirea miturilor clasice ale lui Apollo și Daphne, precum și ale lui Filemon și Baucis, *White Plastic Sky* prezintă dilema Antropocenului, narațiunea destabilizând în ansamblu hegemonia speciei umane și dominația tradițional lăudată a acesteia asupra naturii, pe fondul unei urgențe ecologice în creștere.

Capitolul 2: Cassandra și narațiunea ecologică în spațiul cosmic

Capitolul se concentrează asupra filmului *Aniara* (Pella Kågerman și Hugo Lilja, 2018), un film de science-fiction suedezo-danez. Argumentul central al capitolului este că filmul reutilizează mitul clasic al Casandrei într-o interpretare ecocritică. Pentru a pregăti analiza comparativă complexă între mit și film, capitolul își începe argumentarea prin situarea filmului *Aniara* în tradiția science-fiction, concentrându-se în principal pe elementul iconografic al spațiului cosmic. Prezentând spațiul cosmic ca „ultima frontieră” pentru supraviețuirea umană, sunt identificați mai mulți dintre rudele cinematografice notabile ale filmului *Aniara*, inclusiv *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013), *Tides* (Tim Fehlbaum, 2021), *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), *Passengers* (Morten Tyldum, 2016) și *Pandorum* (Christian Alvart, 2009).

Capitolul urmează să prezinte figura mitică a Casandrei, pornind de la caracterizarea ei canonică din tragedia lui Eschil, *Agamemnon* (sec. V î.Hr.). Secțiunea prezintă în detaliu episodul Casandrei din piesă, inclusiv crimele planificate de Clitemnestra și Egist împotriva lui Agamemnon și a Casandrei, evidențiind trăsăturile importante ale clarvăzătoarei și modul în care își transmite profeția. Se stabilește că Cassandra este o profetă necrezută, mai precis o clarvăzătoare vizionară (*mantis*) și, de asemenea, o străină înrobă (deoarece este o prințesă troiană). Această condiție de străină, precum și dificultățile ei de comunicare în limba greacă, contribuie și mai mult la eșecul transmiterii profeției sale, caracterizată de momentul și locul neavantajoase în care aceasta este rostită. Secțiunea se încheie cu o discuție despre utilizările Casandrei ca instrument retoric, subliniind, în ansamblu, faptul că toate aceste exemple îi alarmează în mod uniform pe „destinatari” cu privire la pericolele viitoare.

După ce capitolul a prezentat atât mitul, cât și filmul, analiza comparativă se desfășoară, ajungând la următoarele concluzii: atât *Aniara*, cât și mitul Casandrei prezintă identități feminine subalterne (în timp ce Cassandra este o femeie străină, redută în sclavie, Mimarobe este o femeie queer); ambele prezintă femei strămutate, fără familie; ambele personaje feminine pot fi interpretate ca profetese (în timp ce Cassandra este o vizionară, Mimarobe este o profetă care descifrează semnele); în consecință, ambele personaje se află în conflict cu mediul înconjurător (care nu crede și ignoră avertismentele) și ambele sunt profetese negative asociate cu dezastrul. În cele din urmă, atât în mit, cât și în film, profețiile se împlinesc, împingând comunitățile în disperare.

Având în vedere modul în care reutilizarea mitului Casandrei influențează articularea genului în *Aniara*, în special reprezentarea spațiului cosmic, capitolul concluzionează că

această reutilizare consolidează reprezentarea spațiului cosmic ca un ultimatum, stabilind o paralelă între conceptualizarea spațiului cosmic ca „ultima frontieră” și interpretarea profeției ca „ultim avertisment”. În cele din urmă, spațiul cosmic devine un cadru tipic „casandrian”, atât la nivel individual al protagonistei feminine, cât și la nivel colectiv al pasagerilor navei spațiale, prezentând spațiul cosmic ca un non-loc și ca un indicator al deplasării continue. Mai mult, reutilizarea mitului Casandrei subliniază tonul distopic al filmului, împingând narațiunea către noi adâncuri ale disperării. Interesant este că reutilizarea mitului creează o legătură cu eroine convenționale din filmele de catastrofe naturale, pe de o parte, transpunând mai multe caracteristici ale acestor eroine (femei reduse la tăcere, lipsite de autoritate) în distopia ecologică postapocaliptică a filmului *Aniara*, iar, pe de altă parte, subminând judecata de valoare inițială a unor astfel de eroine, întrucât atât Cassandra, cât și Mimarobe reprezintă voci feminine care au fost reduse la tăcere pe nedrept de comunitățile lor.

Revenind la aspectele ecocritice generate de interacțiunea dintre mit și film, capitolul concluzionează că, în *Aniara*, exploatarea atât a personajului Mimarobe, cât și a echivalentului său mitic, Cassandra, este pusă în paralel cu exploatarea naturii. În același timp, comunitatea indiferentă din film (prezentă și în mit) este reinterpretată ca un colectiv de consumatori care nu dorește să înceteze să consume (și, prin urmare, să exploateze) resursele sale. Cel mai important, *Aniara* își construiește narațiunea ecocritică prin utilizarea figurii Casandrei – ca instrument retoric adaptabil – care poate alarma publicul cu privire la pericolele viitoare, în acest caz, pericolul referindu-se la degradarea ireversibilă a mediului.

Capitolul 3: Pandora și savantul nebun

Acest capitol prezintă filmul *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), o producție de science-fiction britanică-americană. Conform argumentului central al capitolului, filmul reutilizează mitul Pandorei, iar această „întâlnire” dintre mit și film influențează modul în care filmul îl portretizează pe personajul savantului nebun și relația filmului cu posthumanismul. În primul rând, capitolul situează *Ex Machina* în tradiția science-fiction-ului printr-o concentrare pronunțată asupra arhetipului savantului nebun. În consecință, personajul filmului, informaticianul Nathan, este pus în paralel cu exemple binecunoscute ale arhetipului, precum Victor Frankenstein din *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) și adaptările cinematografice ale acestui personaj – inclusiv *Frankenstein* (James Whale, 1931) și *Bride of Frankenstein* (James Whale, 1935) – precum și exemple cinematografice mai recente ale acestui arhetip, de exemplu, Seth Brundle din *The Fly* (David Cronenberg, 1986).

După ce prezintă încadrarea filmului în tradiția science-fiction, capitolul introduce mitul Pandorei prin două poeme canonice ale lui Hesiod, *Teogonia* și *Munci și zile* (din secolele VII-VIII î.Hr.). Pentru a înțelege importanța Pandorei în mitologia greacă, capitolul prezintă, de asemenea, versiunea hesiodică a mitului lui Prometeu, având în vedere că cele două mituri se află într-o relație de cauză-efect. Secțiunea continuă cu posibile explicații privind numele Pandorei și natura ei ontologică ambiguă, prezentate printr-o analiză detaliată a creației sale. Sunt abordate și paralelismele cu omologul ei biblic, Eva, analiza concluzionând că interpretarea și judecata Pandorei sunt puternic distorsionate din cauza cooptării mitului de către creștinism. În cele din urmă, secțiunea examinează posibila misoginie a textelor hesiodice și posibilul înțeles ascuns al *elpis* (speranță/așteptare), pe care Pandora o lasă în vas.

Astfel, capitolul ajunge la partea principală a argumentării, în care se aprofundează analiza textuală comparativă dintre mit și film. În consecință, analiza stabilește că atât Pandora mitică, cât și Ava cinematografică sunt femei artificiale, prototipuri create de creatori masculini (Hefaistos și, respectiv, Nathan); în ambele cazuri, creația se realizează cu ajutorul unui „colectiv” de donatori (zeițele care îi oferă Pandorei „darul” limbajului, capacitatea de a înșela și o formă seducătoare, aceleași „daruri” oferite Aei de către oameni care nu sunt conștienți de contribuțiile lor); și atât Pandora, cât și Ava îndeplinesc sarcini care le-au fost încredințate de creatorii lor masculini (începând cu manipularea figurilor epimeteene). În plus, analiza ajunge la concluzia că Pandora este un echivalent mitologic mai potrivit pentru Ava decât Galatea lui Pygmalion. Mai mult, Nathan a fost identificat cu succes ca un hibrid între Hefaistos (principalul creator al Pandorei) și Prometeu (titanul care comite acte transgresive în urma marilor sale ambiții), în timp ce Caleb a fost identificat ca Epimeteu. În cele din urmă, atât mitul, cât și filmul prezintă „fapte mărețe” analogice săvârșite de femei artificiale, fapte care subliniază opoziția binară interior/exterior, fie că ne referim la Pandora și la gestul ei de a deschide vasul (care eliberează relele lumii), fie la Ava și la gestul ei de a evada din laborator (lăsându-se liberă în lume).

Revenind la modul în care mitul Pandorei influențează aspecte legate de gen de film SF în *Ex Machina*, în special reprezentarea arhetipului savantului nebun, capitolul concluzionează că personajul lui Nathan „împrumută” mai multe trăsături ale savantului nebun de la Hefaistos (vezi cadrul unui atelier/laborator izolat, interesul științific pentru mașini automate și crearea unei ființe artificiale), dar și de la Prometeu (vezi marile ambiții ale titanului și apetitul său pentru acte transgresive). În ansamblu, prin reutilizarea mitului Pandorei – inclusiv elementele de intrigă legate de înșelăciune, care evidențiază pierderea controlului de

către savantul nebun – filmul poate oferi un final „justificat” personajului său de savant nebun, o moarte punitivă suferită din mâna propriei sale creații.

În concluzie, având în vedere modul în care interacțiunea dintre mit și film influențează postumanismul în *Ex Machina*, capitolul ajunge la concluzia că, prin reutilizarea mitului Pandorei, filmul accentuează problemele legate de „granițe”, exprimate atât fizic (prin tensiunile dintre interior și exterior), cât și ontologic (prin tensiunile dintre organic/anorganic, autentic/simulare, uman/artificial). Interesant este că, în timp ce Ava atrage atenția asupra artificialității Pandorei (și asupra interpretării sale postumane), Pandora o împinge pe Ava să-și exploreze umanitatea sa neconvențională ca robot. Cel mai important, misiunea Avei de a deveni (mai) umană a fost identificată ca o tactică de supraviețuire postumană, care poate fi realizată doar dacă Ava urmează pașii omologului său mitic, începând cu manipularea figurii epimeteene. În cele din urmă, Caleb, personajul epimeteen din *Ex Machina*, se transformă în *elpis*-ul ambiguu lăsat în interiorul «cutiei de sticlă» a filmului, împingând spectatorul să speculeze asupra potențialului și pericolelor unui viitor postuman.

Capitolul 4: Scila în genul de science-fiction horror de invazie

Al patrulea capitol se concentrează asupra filmului *Under the Skin* (Pe sub piele, Jonathan Glazer, 2013), un film de science-fiction realizat în coproducție între Regatul Unit, Statele Unite și Elveția. Conform argumentului central al capitolului, filmul reutilizează mitul Scilei în două moduri: prima parte a filmului o reutilizează pe Scila în interpretarea sa homerică, în timp ce a doua parte reutilizează versiunea ovidiană a mitului. Punând în prim-plan analiza textuală detaliată, capitolul poziționează mai întâi *Under the Skin* în cadrul tradiției science-fiction, bazându-se în principal pe filmele SF de invazie americane și pe filmele de SF horror din anii 1950. În consecință, sunt evidențiate câteva filme notabile de SF de invazie din perioada Războiului Rece, precum *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *Invaders from Mars* (William Cameron Menzies, 1953) și *I Married a Monster from Outer Space* (Gene Fowler Jr., 1958), care prezintă extraterestri deghizați în oameni. În cele din urmă, *Under the Skin* este prezentat prin prisma unui personaj recurent al filmului de groază SF, „science-fiction vamp”, pe baza exemplelor paradigmatică din *The Wasp Woman* (Roger Corman, 1959) și *The Leech Woman* (Edward Dein, 1960).

Capitolul o prezintă apoi pe Scila, analizând două versiuni distincte, dar la fel de canonice, ale mitului său: una din *Odissea* lui Homer (sec. VIII î.Hr.) și cealaltă din *Metamorfozele* lui Ovidiu (anul 8 d.Hr.). Pentru a plasa aceste două versiuni într-un context

mai larg, secțiunea revizită pe scurt istoria iconografică a lui Scila de-a lungul Antichității, de la epoca fierului a lui Homer până la perioada augustană a lui Ovidiu. Ulterior, versiunea homerică este analizată în detaliu, ceea ce evidențiază și mai mult câteva trăsături cruciale ale acestei Scile (voracitatea, metodele de vânătoare), care este în general prezentată ca un monstru teribil. Dimpotrivă, versiunea ovidiană a mitului o reinterpretează pe Scila printr-un efort de umanizare, semnalat, printre altele, prin victimizarea și autoalienarea lui Scila.

Trecând la partea principală a argumentației, capitolul analizează modul în care mitul lui Scila este reutilizat în filmul *Under the Skin*. Conform concluziilor capitolului, deși atât Scila (în toate versiunile sale) cât și Femeia din film împărtășesc caracteristici similare – precum rolurile lor de prădătoare monstruoase și identitățile hibride, care vânează bărbați „în mișcare” la periferie – prima jumătate a filmului reafirmă în mod specific interpretarea homerică a Scilei, în timp ce a doua jumătate se aliniază cu lectura ovidiană a mitului. Scila homerică este evidentă în accentul pus pe monstruozitate, demonstrat prin aspecte precum decoruri similare atât în mit (o peșteră întunecată), cât și în film (un spațiu abstract, întunecat ca noaptea); reprezentarea elementelor lichide ca o extensie naturală a calităților amenințătoare ale monstrului; și motivele devorării, voracității și vânătorii (în serie), aceasta din urmă subminând rolurile tradiționale de gen. În schimb, interpretarea ovidiană a lui Scila pune accentul pe umanizare prin intermediul motivelor de autoalienare, de victimizare și printr-o transformare finală în materie inanimată.

Având în vedere impactul mitului Scilei asupra caracteristicilor de gen ale filmului, capitolul arată că reutilizarea Scilei homerice consolidează convențiile de gen ale filmului de SF horror și ale SF-ului de invazie (vezi prezența „feminității monstruoase” și a „science-fiction vamp”), susținute de o accentuare clară a naturii monstruoase atât a Scilei, cât și a protagonistei din film. Dimpotrivă, reutilizarea Scilei ovidiene contestă și subminează sistematic aceste tradiții, confirmând filmul lui Glazer ca un film de science-fiction de artă. Apariția Scilei ovidiene provoacă o oprire bruscă a acțiunilor prădătoare, evocând scene meditative încorporate în trivialități și complicând, în general, poziționarea inițială a Femeii ca monstru crud. Această abordare umanizantă, împrumutată din interpretarea ovidiană a Scilei, afectează și finalul filmului. În timp ce în filmele convenționale de SF horror (și de invazie) uciderea extraterestrului ar fi fost realizată cu măiestrie de actori umani și ar fi fost interpretată ca fiind fără echivoc justificabilă și meritată, în *Under the Skin*, uciderea femeii extraterestre este rezultatul unei întâlniri întâmplătoare, prezentând-o pe Femeie ca pe o victimă a unor circumstanțe nefericite, făcând astfel ecou Scilei ovidiene.

În cele din urmă, analizând modul în care mitul Scilei influențează expresia postumanismului în film, capitolul concluzionează că interpretarea homerică a figurii Scilei determină filmul să o prezinte pe Femeia într-o lumină antagonică din cauza calităților sale postumane, în timp ce versiunea ovidiană îndeamnă narațiunea să re poziționeze identitatea postumană a protagonistei într-o perspectivă empatică, evidențiind caracterul neplăcut al identității postumane. Prin urmare, atât Scila ovidiană, cât și protagonista feminină a filmului sugerează că hibriditatea postumană nu este durabilă pe termen lung și, în ansamblu, este departe de a fi plăcută pentru subiectul postuman.

Concluzie: Pesimismul cultural și observații finale

Ultimul capitol al tezei începe cu o analiză a receptării *critice* a lumii clasice (*critical classical reception*), bazându-se, printre altele, pe lucrările lui Johanna Hanink (2017), Anastasia Bakogianni și Luis Unceta Gómez (2024), și Jesse Weiner (2024). Este important de menționat că o formă critică de receptare a clasicului recunoaște moștenirea ambiguă a lumii greco-romane, deoarece aceasta a alimentat și ideologii opresive, precum colonialismul sau patriarhatul. Capitolul reflectă asupra modului în care analiza celor patru filme din studiul de caz exprimă o abordare critică a mitologiei clasice, incluzând o relectură a miturilor prin prisma unor cadre critice și recunoașterea istoriilor opresive ale materialelor sursă clasice. În consecință, concluzia menționează motivul «alterității» (*othering*) opresive ca element recurent în toate capitolele, indiferent dacă se examinează personajele non-umane sau subumane abordate în aceste mituri.

Pentru a-și reafirma abordarea critică, capitolul final reanalizează studiile de caz prin prisma pesimismului cultural, care susține că cultura se află în decădere și că scenariile cele mai pesimiste se vor concretiza în cele din urmă. Filmul este identificat, de asemenea, ca un „purtător” frecvent al pesimismului cultural, genul science-fiction fiind un partener deosebit de potrivit pentru acesta, datorită înclinației sale de a se concentra asupra unor viitoruri posibile și a unor lumi încă necunoscute.

Capitolul prezintă apoi prima subcategorie a pesimismului cultural, și anume pesimismul ecologic – convingerea conform căreia declinul catastrofal al mediului nu poate fi evitat – și analizează modul în care această formă de pesimism este redată în *White Plastic Sky* prin intermediul referințelor la mitologiile clasice. Se stabilește că motivul mitic al transformării omului în arbore (așa cum se regăsește în mitul lui Apollo și Daphne, dar și în alte exemple, precum miturile lui Lotis, Myrrha sau Cyparissus) poate fi interpretat ca o soluție

finală și, în *White Plastic Sky*, este recontextualizat ca ultima soluție pentru supraviețuirea umanității. Transformarea om-arbore, elementul central al filmului, sugerează inițial că va urma mitul lui Apollo și Daphne, însă, în cele din urmă, aceasta va fi o transformare comună om-arbore care îi afectează atât pe protagonistul feminin, cât și pe cel masculin. În mod deosebit, prin această transformare comună – „preluată” din mitul lui Filemon și Baucis – *White Plastic Sky* prezintă un manifest ahuman (vezi MacCormack 2020), care respinge specia umană și salută o nouă evoluție a hibrizilor om-arbore.

Trecând la pesimismul ecologic din *Aniara*, reutilizarea mitului Casandrei în acest context eco-distopic scoate în evidență percepția ireversibilității – puternic prezentă în pesimismul ecologic – și o poziționează pe Mimarobe ca pe o profetă a dezastrului, asemănătoare cu mitica Cassandra și cu pesimiștii ecologici. În plus, prin intermediul Casandrei, filmul reafirmă „impasul logic al catastrofismului” (Dupuy 2023), predispoziția inerent-tragică a profetului care predică evenimente catastrofice.

Examinând tehnopesimismul din *Ex Machina*, capitolul arată că acest tip de pesimism devine evident prin exprimarea convingerii că progresul tehnologic ar putea agrava condiția umană. La fel ca gestul Pandorei de a deschide „cutia”, evadarea Avei din laborator are urmări negative dintr-o perspectivă antropocentrică. Mai mult, incomprehensibilitatea tehnologiei (Bennett 2001) este exprimată prin întorsătura narativă a depășirii în inteligență a oamenilor (Epimeteu în mit, Caleb și Nathan în film). Prin ecoul aspectelor creației pandoriene – combinația dintre un creator masculin principal și „darurile” donatorilor – *Ex Machina* subliniază ceea ce a fost numit o versiune a „științei murdare”, consolidând tehnopesimismul filmului. În cele din urmă, Nathan, care este construit ca o combinație între Hefaistos și Prometeu, cade în arhetipul savantului nebun – un arhetip inerent tehnopesimist al science-fiction-ului – iar „nebulia” sa este evidențiată și mai mult de tehnooptimismul său pe care *Ex Machina* îl prezintă într-o lumină nefavorabilă.

În cele din urmă, heteropesimismul din *Under the Skin* – înțeles ca o puternică distanțare față de heterosexualitate (Seresin 2019) – este analizat prin prisma mitului lui Scila. Capitolul concluzionează că reprezentarea Femeii (inspirată de Scila homerică) reprezintă o paranoie masculină care alimentează misoginia și răsună sentimente heteropesimiste de tip „incel”. Pe de altă parte, umanizarea ovidiană a Femeii o determină pe extraterestră să încerce o relație heterosexuală normativă, care, în cele din urmă, nu se materializează. În cele din urmă, victimizarea atât a Scilei ovidiene, cât și a protagonistei extraterestre din *Under the Skin* reafirmă un heteropesimism puternic (evidențiat și mai mult prin violența sexuală) și oferă o

concluzie unui film care se termină fără ca vreun personaj să experimenteze o adevărată intimitate și catharsis – fie ele sexuale sau romantice.

Având în vedere aceste aspecte, capitolul sintetizează rezultatele tezei, în conformitate cu obiectivul principal și cu cele trei obiective secundare ale acesteia. În plus, din perspectiva receptării clasice, se remarcă faptul că acest studiu a atras atenția asupra dinamicii bidirecționale a receptării, întrucât reutilizarea miturilor în film influențează, la rândul său, modul în care se (re)interpretează miturile originale. În al doilea rând, din punctul de vedere al studiilor de film, se subliniază faptul că acest studiu a evidențiat o parte a cinematografiei care este încă eclipsată de cinematografia mainstream de la Hollywood, contribuind în ansamblu la canonizarea filmelor europene de science-fiction care reprezintă soluții cu buget redus și rentabile. De remarcat este faptul că sunt recunoscute și limitele studiului, de exemplu, limitele legate de gradul redus de generalizare, de subiectivitate și de sursele disponibile. În ceea ce privește posibilitățile viitoare ale acestei cercetări, printre altele, se menționează că receptarea clasică a cinematografiei europene de science-fiction ar putea fi examinată în perioade non-contemporane sau s-ar putea realiza un studiu care să se concentreze pe un set limitat de mituri clasice, dar fără restricții spațiale, explorând filmele atât din Nordul, cât și din Sudul Global.