

TRANSMEDIA PORTALING: IMAGINARUL MITOLOGIC AL TREGERII DINTRE LUMI, ÎN NOILE MEDIA

Transmedia portaling: reminiscences of mythical imagination in new media

In this paper we aim to examine some aspects of the relationships between mythical symbols and images of the transgression of frontiers between this world and other world, on one hand, and its reminiscences in pop culture (movies, video games, advertising), on another hand.

Key-words: *transgression, transmedia, other world, myth, reminiscences, portal, new media, pop culture, advertising*

Introducere

În cursul ultimilor ani, îndeosebi 2015-2021, mica noastră echipă de cercetare s-a ocupat de investigarea unui corpus inter și transmedial², alcătuit din creații reprezentative pentru cultura populară contemporană (filme, jocuri video, campanii publicitare, noi formule de spectacol și alte forme de divertisment). O bună parte a acestora valorifică imaginarul mitic, însoțit insolit cu noile tehnologii: fie vechi structuri și figuri mitice³, precum aceea a lui Prometeu⁴, fie mituri literare mai noi, cel al lui Don Quijote⁵, de pildă. În analiza noastră, ele se subsumează unui studiu mai amplu al produselor unor *comunități de creatori pe care i-am numit*⁶ „slab conectați”,

¹ Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău.

² Nicoleta Popa Blanariu, "Alternative Insights into Comparative Literature: Interdisciplinary, Intercultural, Intersemiotic. Dancing *Ekphrasis* and Transmedial Narrative", in Asunción López Varela and Ananta Sukla (Eds.), *The Ekphrastic Turn: Inter-art Dialogues*, Champaign (University of Illinois Research Park), Common Ground Publishing, 2015, pp. 130-167; Nicoleta Popa Blanariu, „Povești (s)puse pe picioare: semantizarea narativă a gestului «estetic»”, in *Când gestul rupe tăcerea. Dansul și paradigmele comunicării*, prefață de Maria Carpov, Iași, Fides, 2008, pp. 273-297.

³ Nicoleta Popa Blanariu, Dan Popa, "A Mythological Approach to Transmedia Storytelling", in Renira Rampazzo Gambarato and Matthew Freeman (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, New York and London, Routledge Taylor and Francis Group, 2019, pp. 447-454.

⁴ Nicoleta Popa Blanariu, "Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations", in *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), 2017, pp. 88-107; Nicoleta Popa Blanariu, „Prometeu forever: titanism și demitizare”, in *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii și eseuri*, vol. II, București, Eikon, 2016, pp. 61-81.

⁵ Cf. Nicoleta Popa Blanariu, Dan Popa, „Never ending story: Don Quijote, un mit transmedial, produsul unei comunități de creatori (cvasi)independenți”, în *Studii și cercetări științifice. Seria filologie*, 44 (2020), pp. 33-63: <http://studiisicercetari.ub.ro/scs-44-2021/>

⁶ Am definit noțiunea în Popa Blanariu, Dan Popa, „Never ending story. Don Quijote, un mit transmedial...”, *op. cit.*

din considerente pe care le vom preciza pe scurt în continuare. Deși derulate autonom, proiectele acestor creatori sunt convergente, folosind un inventar comun de reprezentări culturale, vehiculate și dezvoltate prin diferite medii de expresie (text tipărit, ilustrație de carte, teatru, film, operă, balet, joc video, pictură, sculptură, grafică, bandă desenată, interfață grafică, mediu digital etc.). Aceste elemente comune sunt niște *invarianți*⁷ care traversează o varietate de medii. Astfel de invarianți pot fi teme, motive, personaje, simboluri mitice, între altele. Este o evidență că acei creatori care folosesc independent asemenea elemente culturale sunt mai „slab conectați” unii cu alții decât colegii lor care lucrează sinergic la realizarea unor artefacte „transmediale”⁸.

Am propus, de altfel, conceptul rețelei de creatori „slab conectați”⁹, în replică la o definiție consacrată a *narațiunii* transmediale: *transmedia storytelling* „reprezintă procesul prin care elementele componente ale unei ficțiuni sunt sistematic dispersate pe mai multe canale de distribuție, cu scopul de a se crea o experiență unificată și coordonată”¹⁰, de receptare a operei, a produsului final, ca un tot coerent. „La modul ideal, fiecare mediu are propria contribuție” la articularea poveștii¹¹. Așadar, *transmedia storytelling* este o „experiență unificată și coordonată”, în timp ce corpusul inter și multimedial pe care îl avem în vedere reunește *proiecte de creație autonome, dar convergente printr-un inventar de elemente culturale comune*, de care se servesc ele. Proiectele fiind individuale și autonome, autorii lor sunt, așa cum spuneam, „slab conectați”. Aceasta înseamnă că ei nu stabilesc o autentică relație de colaborare, menită să pună în practică un același proiect de creație, desfășurat pe mai multe medii. O astfel de situație este tocmai contrariul acelei relații colaborative care duce la realizarea narațiunilor transmediale pe care le definește Jenkins¹².

Din categoria produselor unor comunități slab conectate de creatori, am analizat anterior creații obținute cu un *software* vocaloid și cu M.M.D-ul¹³. De pildă, clipurile a căror protagonistă este interpreta *virtuală* Hatsune Miku, precum și creațiile *Nightcore*¹⁴ ale D.J.-ilor care transpun în game minore melodii din game majore, scontând pe efectele psihoacustice asupra ascultătorilor. Ne-a interesat, de asemenea, un personaj literar emblematic pentru barocul european, Don Quijote, sub diferitele forme în care este el valorificat printr-o varietate de medii de expresie¹⁵.

⁷ Nicoleta Popa Blaniariu, *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii și eseuri*, vol. I: *Invarianții, un fir al Ariadnei?*, București, Eikon, 2016.

⁸ Cf. Henry Jenkins, "Transmedia 202: Further Reflections", *Confessions of an Aca-Fan: the official weblog of Henry Jenkins*, 2011, http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

⁹ Popa Blaniariu, Dan Popa, „Never ending story. Don Quijote, un mit transmedial...”, *op. cit.*

¹⁰ Jenkins, *op. cit.*

¹¹ *Ibidem.*

¹² *Ibidem.*

¹³ M.M.D: *Miku Miku Dance* este un *software* de coregrafie virtuală. Vocaloizii sunt niște voci electronice, sintetizate pe baza silabelor rostite de vorbitori nativi.

¹⁴ Cf. Dan Popa, „Nightcore: variația elementelor suprasegmentale și implicațiile ei comunicabile”, *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 37 (2017), pp. 193-205.

¹⁵ Popa Blaniariu, Dan Popa, „Never ending story. Don Quijote, un mit transmedial...”, *op. cit.*

Un topos transgresiv și transmedial: transcenderea frontierei dintre lumi (portalul)

În creațiile transmediale ale acestor comunități slab conectate, am descoperit totodată un element care, prin recurență, ne apare profund semnificativ. El este relevant nu numai pentru civilizația contemporană, ci pentru întreaga istorie culturală și, de fapt, pentru natura umană. Un asemenea motiv al imaginarului surprinde imboldul incurabil al transcenderii universului familiar, al ieșirii din cadrele unor experiențe de cunoaștere deja consumate și arhivate în memoria culturală a speciei. Prin diferite medii de expresie și în variate contexte antropologice și socioculturale, motivul *transgresării frontierei dintre (două) lumi* dă seama de fascinația orizonturilor îndepărtate, nu numai cele de aici, dar și acelea de *dincolo*. Vechi mituri, rituri de trecere și scenarii inițiatice, cu eco-ul lor în câteva milenii de literatură (*Epopoea lui Ghilgamesh*, *Odiseea*, *Eneida*, *Divina Comedie*, până la *O călătorie în Infern*, de Doris Lessing¹⁶) se întâlnesc astfel, prin imaginarul transcenderii limitei dintre lumi, cu produse media contemporane, de la filme și jocuri video la campanii publicitare. În acestea din urmă, personajele explorează o lume nouă, care poate avea conotații inițiatice sau este doar o extindere a circumstanțelor acțiunii.

Ne-a atras atenția persistența acestui motiv (un *type* în terminologia teoriei tipurilor), precum și multitudinea de instanțe¹⁷ transmedia ale episodului care se pretează la o împărțire în clase de echivalență¹⁸, datorită prezenței unor invarianți. Am construit o submulțime, o colecție a acestor invarianți, ei fiind specifici narațiunilor care comportă motivul trecerii între lumi. Unul dintre acești invarianți, care ne-a atras atenția prin marea sa răspândire, este *portalul*. Din punctul de vedere al teoriei tipurilor, el este la rândul său un *type* și apare sub diferite forme: ușa, poarta, tunelul, peștera, gaura, dulapul, fântâna, inelul, teleportorul, suprafața apei, magia, ritualul, drogul¹⁹, ecranul TV²⁰, ecranul de cinema²¹ activat de biletul magic, tabloul (în mod particular, peisajul marin), dispozitivul tehnologic S.F. de teleportare cu inele. Am putea adăuga: ușa într-o câmpie, portalurile dreptunghiulare, vârtejul, tromba, spirala etc.

Ca formă grafică, s-a dovedit că în produsele media, reprezentările vizuale ale portalurilor au legătură cu formele halucinațiilor cortexului vizual, așa cum au fost ele descrise în literatura de specialitate²². Ele iau câteva forme geometrice specifice:

¹⁶ Doris Lessing, *O călătorie în Infern*, București, Univers, 1986.

¹⁷ Mitul este definit de către Lévi-Strauss ca o colecție a variantelor sale, ce partajează o serie de invarianți, cf. Claude Lévi-Strauss, *Antropologia structurală*, București, Editura Politică, 1978.

¹⁸ În sens matematic. Se poate demonstra riguros că apartenența unui motiv sau element la o narațiune produce o relație de echivalență algebrică, definind două mituri echivalente în raport cu acea relație dacă și numai dacă ele conțin acest element. Se demonstrează imediat că această echivalență este o echivalență algebrică, fiind simetrică, reflexivă și tranzitivă.

¹⁹ Nu întâmplător, formația muzicienilor care căutau, inclusiv prin droguri, legături cu alte lumi poartă numele *The Doors*.

²⁰ În filmul *High Spirits*, producție MGM 1988, <https://www.youtube.com/watch?v=J78WxrAjyTY>.

²¹ *Last action hero*, producție Columbia Pictures, <https://www.youtube.com/watch?v=ShBw43KJoLk>.

²² O republicare a rezultatelor lui Heinrich Kluver din 1926 găsim în Temple Grandin și Richard Panek, *Creierul autist*, Aha Books 2020, pp. 234-235 și într-o serie de pagini web culturale cum este <https://www.quantamagazine.org/a-math-theory-for-why-people-hallucinate-20180730/>.

tunele, tunele mozaicate cu pete, spirale și vârtejuri, linii de fugă, pânze de păianjen. Toate acestea revin ca invarianți în diferitele creații video, filme, clipuri etc. Am reținut ca exemple clipuri ale formației *Soundgarden*²³.

Aplicațiile utilizării episodului narativ al trecerii între lumi (care adaugă noi *tokens* mitului) s-au dovedit de o incontestabilă varietate, de la discursul religios la cel de *marketing*: ritual șamanic, texte în cărțile sfinte, rituri de trecere, povești pentru copii și pentru adulți, nuvelă pentru promovarea matematicii²⁴, proză fantastică pentru promovarea explorării Terrei²⁵, S.F. despre ieșirea în spațiu, filme de arte marțiale și jocuri video pe aceeași temă²⁶, *Alice în țara minunilor* ori *Alice în țara oglinzilor*, campanii de reclamă pentru produse variate, de la kituri de robotică *Lego Mindstorms* până la autovehicule Toyota, reclame la *software* pentru telefoane mobile etc. Într-o piesă de teatru de amatori, portalul este pe scenă, iar doi actori gemeni joacă rolul personajului care simultan intră printr-un portal și iese prin celălalt. În unele filme experimentale²⁷, personajul folosește un *Portal Gun*²⁸ și totuși rămâne captiv într-o lume-închisoare (motiv distopic). Precum în *Plutonia*²⁹ sau în filmul *Dinotopia*, lumile distopice pot intra în legătură cu lumea noastră printr-un fel de portaluri sau prin alte forme de trecere.

Plasarea aparițiilor acestor invarianți ai mitului trecerii în altă lume pe axa timpului s-a dovedit, la rândul ei, semnificativă: de la *Bardo Todol*, Cartea tibetană a morților, la mituri și credințe despre lumea de dincolo³⁰, trecând pe la Puerta de Hayu Marca și porți montane către alte lumi (din folclorul amerindienilor). În timp, motivele religioase originare s-au transformat în motive estetice.

Am descoperit o serie de elemente care s-au dovedit extrem de ofertante pentru creatorii moderni de film și de jocuri video: *inelul, portalul cu margine de piatră, suprafața apei, monstrul din altă lume care te trage sub apă, tuneluri, spirale*

²³ Soundgarden, *Superunknown*, <https://www.youtube.com/watch?v=AwdjreJKggg>, include și imaginea siluetei fantomatice ieșind vertical din apă, precum și variate tunele. Turbionul care te absoarbe în altă lume apare și în videoclipul melodiei *Black Hole Sun*, dar acolo ilustrează degradarea societății americane.

²⁴ Insistăm asupra nuvelei lui Martin Gardner, *Profesorul fără nici o față*, în care un topolog trimite un coleg într-unul din spațiile n-dimensionale printr-un fel de împăturire a corpului care generalizează ideea benzii lui Möbius. Aici se ilustrează literar legătura dintre *trecerea între lumi* și *topologie* (domeniu al matematicii), transformând-o în subiect de nuvelă. Din punct de vedere matematic, *portalurile* schimbă niște invarianți topologici ai universului acțiunii.

²⁵ Dintre cărțile S.F.-iștilor ruși, amintim V.A. Obrușev, *Plutonia*, București, Editura Tineretului, 1956.

²⁶ *Mortal Kombat* este un exemplu la care trimite intertextual filmul lui Spielberg, *Ready Player One* (film realizat după romanul omonim de Ernest Cline). În jocul video *Mortal Kombat*, apare simbolul tunelului – spirală, supravegheat de preoți. Iar în film apare un portal cu suprafața acvatică, dar deschis pe un perete.

²⁷ Portal: No Escape (Live Action Short Film by Dan Trachtenberg), <https://www.youtube.com/watch?v=4drucg1A6Xk>.

²⁸ În jocul *Portal* realizat de firma Valve, jucătorul folosește în stil FPS o armă capabilă să creeze portaluri: acest artefact este cunoscut sub numele de *Portal Gun* și este regăsit (intertextualitate vizuală) în alte jocuri, precum *Mari0* (citește Mari-zero), unde personajul jocurilor *Nintendo*, Mario, este înzestrat, la rândul lui, cu un *portal gun*.

²⁹ Cf. Obrușev, *Plutonia*, op. cit.

³⁰ Membrii sectei Hasasinilor erau îndoctrinați să creadă într-o lume de dincolo în care ajungeau prima oară pe calea drogurilor și care li se promitea după moarte.

sau pâlnii, dispozitive circulare de acționare, prin rotire, a porții³¹ etc. Am regăsit astfel de elemente în producția cinematografică *High Spirits*, care formează obiectul studiului de caz prezentat în continuare. Pentru inventarierea și analiza acestor elemente ne-a fost în special utilă clasificarea motivelor mitologice realizată de Stith Thompson³² și, de asemenea, lucrarea lui Jacques Le Goff, *Imaginarul medieval*. Am corelat lista acestor motive cu unele creații moderne. Aceasta ne-a condus la concluzia că majoritatea elementelor invariante din corpusul transmedial al trecerilor dintre lumi au o origine mult mai veche: mitologia irlandeză, cea nordică, cea indiană, reprezentări preistorice etc.

O primă încercare de clasificare

În literatură și artele vizuale, trecerea în lumile alternative are o largă varietate de reprezentări și se realizează în diferite moduri, pe care le putem clasifica astfel: antice sau moderne; magice sau tehnologice (de pildă, șamanism³³ sau teleportare); cu destinație terestră sau extraterestră; în corp fizic sau în stare de conștiință modificată, specifică șamanilor. Unul dintre aceștia, Don Juan, personajul eponim din romanul lui Carlos Castaneda, confirmă că există o altă lume, în care te duce Mescalito³⁴. Acesta este o personificare a cactusului *peyote*, un halucinogen.

În opinia noastră, posibilitatea mai multor clasificări ne permite o abordare bazată pe relații de echivalență. Jacques Le Goff distinge, în *Imaginarul medieval*³⁵, trei aspecte ale relației dintre lumea imediată și o realitate alternativă: „minunat”, „miraculos” și „magic”. Cele trei categorii pot fi corelate cu câteva acțiuni și situații specifice: transfigurarea spațiului și a timpului; vise (și halucinații, am adăuga noi); trecerea în viața de apoi. Concluzia noastră este că pentru toate acestea, *Imaginarul modern* a creat portaluri sau măcar ocazii și ritualuri de trecere: transfigurarea spațiului (ușile mari și mici prin care trece Alice³⁶, ajutată de ceea ce îngerează); transfigurarea timpului (*Zeul pe care-l aduce vântul* de Francisc Carsac³⁷, *Ceața din*

³¹ Le găsim în folclorul american, dar și în serialul *Stargate*.

³² Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*, Copenhagen, Rosenkilde and Bagger, 1955-1958.
https://ia800408.us.archive.org/30/items/Thompson2016MotifIndex/Thompson_2016_Motif-Index.pdf.

³³ În lucrarea lui George F. MacDonalds *et alii*, intitulată *Mirrors Portals and Multiple Realities*, este citată practica meditativă și șamanică de concentrare pe un dispozitiv-portal care poate fi: mandala, oglindă, labirint, bol, apă etc. Trecerea în altă lume este obținută prin reantrenarea centrilor percepției din creier.

³⁴ În romanul *Învățăturile lui Don Juan*, de Carlos Castaneda, trecerea în alte lumi se face cu ajutorul modificării mecanismelor de percepție ale creierului uman, prin ingerarea unor compuși halucinogeni ai cactusului *peyote*, personificat și numit Mescalito. Unul dintre dialogurile din cap. 4, p. 38, decurge astfel (trad. n.): „-Poți să-mi spui doar unde te duce Mescalito ?/ -Nu pot vorbi despre asta./ -Tot ce vreau să aflu este dacă există o altă lume în care el îi duce pe oameni./ -Există”.

³⁵ Jacques Le Goff, *L'Imaginaire médiéval*, apud Lucian Boia, *Pentru o istorie a imaginarului*, București, Humanitas, 2000, p. 12.

³⁶ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, London, Macmillan & Co, 1865:
https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf

³⁷ Francisc Carsac, *Zeul pe care îl aduce vântul*, trad. Ștefan Ghidoveanu, *Almanah Anticipația*,

26 octombrie de Maurice Renard³⁸ ori mai recentul film *Copiii domnișoarei Peregrine*³⁹); vise și halucinații (ca în romanul lui Carlos Castaneda⁴⁰); în fine, trecerea în viața de apoi (motiv prezent în numeroase *anime*-uri și S.F.-uri, inclusiv în *Ghostbusters* sau în *Mortal Kombat*, ultimul disponibil ca joc video și ca film inspirat din acesta).

Unele portaluri scapă unei asemenea clasificări. De exemplu, *ecranul de cinema* prin care se face legătura cu lumea ficțională din filmul *Last Action Hero*. Prin ecran intră în ficțiune băiatul spectator și tot pe acolo sosesc în lumea reală eroul, Jack Slater, și antieroul. Moartea scoate coasa prin ecran, sperînd spectatorii. Alteori, în alte creații, trecerea dintre lumi are loc în etape care nu presupun niște porți sau poduri distincte din spațiul fizic, ci mai curând un set de acțiuni ritualice. În filmul *Mumia*, de pildă, trecerea mumiei în lumea viilor nu se face printr-un portal, ci printr-un procedeu care implică *apa*: ea absoarbe apa vieții celor uciși, reconstruindu-și corpul. Astfel folosit, motivul apei are origini foarte vechi, așa cum arată lista de motive mitologice a lui Stith Thompson. Sub diferite forme, *apa*⁴¹ este asociată cu trecerea într-o altă lume sau este percepută chiar ca o lume alternativă.

Metodologia cercetării: clase de echivalență

Explorarea unui spațiu de posibilități atât de complex impune constituirea unui corpus, plecând de la narațiuni dintre cele mai populare și completându-l cu altele mai puțin cunoscute. Pentru a găsi legități, definim *relații de echivalență*, în sensul teoriei matematice a relațiilor, și grupăm narațiunile în clase de echivalență (în care intră și variantele transmedia ale acestor narațiuni). Cea mai largă clasă este aceea a *povestirilor cu portaluri sau treceri între lumi/ zone speciale*, dar aceasta va fi împărțită la rândul ei, definind echivalențe mai stricte. Ca efect, chiar în ciuda dificultății de a parcurge întregul corpus de narațiuni transmedia ale unei comunități slab conectate de autori, crește probabilitatea de a identifica elementele, motivele, reprezentările, temele cele mai des folosite. De exemplu, narațiunile în care personajele ajung în interiorul unor universuri aflate în obiecte sau au de-a face cu universuri ascunse în obiecte sau cu obiecte care conțin universuri, pot fi grupate într-o clasă de echivalență: *clasa narațiunilor legate de universuri interioare obiectelor*.

Alt exemplu ar fi *clasa narațiunilor legate de porți și portaluri dreptunghiulare sau paralelipedice*⁴². Dacă portalurile au atribute ale elementelor naturale fundamentale, le-am putea grupa într-o categorie cu subcategorii (cărora le

București, Știință și tehnică, 1986.

³⁸ Nuvela lui Maurice Renard, *Ceața din 26 octombrie* (trad. Ion Hobana), în *Odiseea marțiană – Maeștrii anticipației clasice*, București, Minerva, 1975.

³⁹ Personaje ca domnișoara Peregrin se pot transforma în păsări și pot manipula timpul, creând – asemenea xenomorfilor din *The edge of tomorrow* – bucle ale timpului.

⁴⁰ Carlos Castaneda, *Învățăturile lui Don Juan*, în original *The teaching of Don Juan*: https://www.academia.edu/40945583/Invataturile_Lui_Don_Juan_Carlos_Castaneda.

⁴¹ Jacques Le Goff, în *Imaginarul medieval*, identifică o formă medievală a mitului trecerii femeii sub apă, unde locuiește cu dracii de sub apa Rinului și de unde ea revine peste ani. În mitologia românească, *apa sâmbetei* înconjoară Pământul și se varsă în lumea cealaltă. De aici, sensul unei expresii idiomatiche: un bun „dus pe *apa sâmbetei*” este iremediabil pierdut.

⁴² În 2001 *O odisee spațială*, paralelipipedul negru plin de stele acționează ca o trecere în alt univers. Și în alte opere există fel de fel de uși dreptunghiulare de trecere în alte lumi. De exemplu, în *Alice în țara minunilor* sau în *O mie și una de nopți*.

corespund relații de echivalență incluse, mai stricte): clasa *narațiunilor cu portaluri care au legătură cu elementele primare*. Iar când definim relații mai stricte (de exemplu „portaluri legate de foc”, „portaluri legate de apă” ș.a.m.d.), obținem subcategorii, submulțimi în sens matematic, care devin din ce în ce mai relevante pe măsură ce devin mulțimi cu cardinal mare. Ar fi fost nereprezentative dacă ar fi fost mulțimi vide și ar fi nedovedite ca fiind reprezentative dacă mulțimile instanțelor acestor reprezentări ar fi avut un cardinal mic.

Două relații de echivalență diferite, definite pe mulțimea mare a narațiunilor cu portaluri și/sau lumi alternative nu generează neapărat clase de echivalență incluse unele în altele. Acestea pot fi și suprapuse parțial. Din acest motiv, anumite narațiuni pot fi citate repetat în diferite etape ale cercetării.

Considerăm că pentru analiza de corpusuri transmedia care împărtășesc o colecție de motive comune, această metodologie propusă de noi poate să funcționeze, în ciuda vastității corpusului. Ea poate să găsească elementele cele mai frecvent utilizate din colecția de materiale selectate. Metoda furnizează o alternativă la investigația cu domeniu limitat, chiar dacă prin natura corpusului, ea nu este exhaustivă. Datorită identificării relațiilor de echivalență și distribuirii elementelor (motive, personaje etc.) în clase de echivalență, identificarea unei clase se poate face la găsirea în corpus a primelor elemente ale sale, chiar dacă narațiuni în care există elemente echivalente nu sunt incluse (încă) în corpus. Avem de-a face cu o situație în care argumentul critic al neintroducerii unor opere anume în corpus își diminuează forța până la anulare (ceea ce se întâmplă în cazul când opera lipsă din corpus aduce doar elemente aflate în clasele de echivalență deja identificate.)

Schiță de morfologie a imaginarului transgresiv în *new media*: reminiscente mitologice

Produsele media contemporane (filme, jocuri video, reclame și campanii publicitare) recurg frecvent la *topoi* mitici, adaptați la obișnuințele și modalitatea de receptare ale publicului contemporan. Evidențiem în continuare o serie de motive specifice imaginarului mitologic, folosite sub diferite forme, în creații contemporane. Am întocmit această listă selectând din bogatul inventar de motive mitologice identificate de Stith Thompson⁴³, doar o mică parte, relevantă pentru imaginarul trecerii dintre lumi, așa cum apare el astăzi în produsele *pop culture*.

F1. Călătorie în vis sau în viziune. La acest motiv mitologic recurge Carlos Castaneda în romanul *Învățăturile lui Don Juan*.

F10. Călătorie în lumile superioare. Motiv valorificat în registru S.F. de către S. Kubrik în filmul *2001 – o odisee spațială*.

F30. Locuitorii lumilor superioare vizitează lumea noastră. Motivul se reia în filmele seriei *Man in Black*⁴⁴.

F52. Scara către ceruri. Ea apare recent în filmul *Animale fantastice și unde pot fi găsite*. Nu întâmplător, despărțirea dintre Queenie și Jacob se face acolo la capăt de scară, lumea umană fiind, în acest caz, o lume superioară celei magice.

⁴³ Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales*, op. cit. Numerotarea motivelor mitologice în maniera din această lucrare îi aparține lui Stith Thompson.

⁴⁴ O secvență ilustrativă din această serie este disponibilă la adresa de mai jos: <https://www.youtube.com/watch?v=2IRFYF326YQ>.

F82. Călătoria în Iad. Este revalorificată în filmul *Constantine*.

F91. Poarta, ușa de intrare pe lumea cealaltă. Ușa este revalorificată. Variante regăsim în seria *Harry Potter*⁴⁵, dar există și în filmul *Ready Player One*, în scena ieșirii personajului din labirint.

F91.1. Izbirea ușii de ieșire de pe lumea cealaltă. Ușa se închide și îl pune în pericol sau îl rănește pe eroul care a uitat să-și ia cu el talismanul necesar deschiderii ușii. Ușile care se închid automat sunt comune în jocurile video.

F92. Intrare prin puț în Iad. O regăsim în filmele *Dinotopia* și *Mortal Kombat*. Acolo, puțul este deschis în perete, ca o galerie orizontală.

F93. Intrarea prin apă în lumile inferioare. O întâlnim în *High Spirits*, *Constantine*, dar și în *Ready Player One*, în care, prin cadă, se trece în labirint.

F101.4. Evadarea din cealaltă lume prin magie. O regăsim în filmul *Jumanji: aventură în junglă*⁴⁶, unde în final, eroii trebuie să rostească și cuvântul magic *Jumanji* pentru a declanșa procesul de întoarcere. Evadarea din altă lume prin magie există și în seria filmelor *Harry Potter*, mai exact în *Harry Potter and the Goblet of Fire*⁴⁷, în scena cimitirului. După lupta cu *Cel ce nu trebuie numit*, are loc revenirea eroilor *Harry* și *Diggory* în școală, folosindu-se magia profesorilor.

F101.6. Ascensiunea din lumea de jos cu un animal. În filmul *Jumanji: Aventură în junglă*, Milo, calul înaripat servește la realizarea pregătirilor de plecare, scoțând întâi giuvaerul la lumină.

F102. Sosire accidentală în lumea „de jos”. Pentru operele moderne am adăuga „fie ea Iad sau lume de miracole”. Alice ajunge întâmplător în Wonderland, Kagome din *Inuyasha* ajunge accidental în Japonia medievală, eroii ajung accidental în *Dinotopia* ș.a.m.d.

F110. Călătorie pe alte tărâmuri (de data aceasta) terestre. Cităm filmul recent *Insula misterioasă*, dar și povestirea *Umbra dinosaurului*⁴⁸.

F111.5. Țara unde toate creaturile sunt prietenoase unele cu altele. Instanțe moderne ale ei sunt *Dinotopia*, *Narnia* și spațiul dintre ani în care merge *Mary Poppins* cu copiii din *Mary Poppins deschide ușa*.

F114. Călătorie în interiorul Pământului. Idee reluată de Jules Verne și de o serie de producții cinematografice S.F. din anii 1980 și până azi.

F124. Călătorie în lumea demonilor. O lume a demonilor este, în filmul *Constantine*, Infernul în care acesta ajunge printr-o scufundare în cada cu apă.

F141.1. Râul ca barieră către altă lume. Îl avem și în folclorul românesc, unde *apa sâmbetei* înconjoară lumea aceasta și se varsă în cea de dincolo.

F141.2. Ceața ca barieră către altă lume. Una dintre primele proze S.F. *Ceața din 26 octombrie* de Maurice Renard, conține una dintre primele apariții ale ceții ca barieră dintre epoci geologice. Trecând prin ceață, eroii ajung în lumea străveche a oamenilor

⁴⁵ J. K. Rowling, *Harry Potter* și *Ordinul Phoenix*, București, Egmont, 2013, după ed. orig., 2003, sub *copyright* Warner Bros. Capitolul XXXV se numește „Dincolo de vâl”, iar paragrafele căderii prin arcada morții sunt plasate la finalul capitolului.

⁴⁶ În acest film, *un joc video* servește drept portal către o lume imaginară, eroii luând locul personajelor acestuia. La final, revin în lumea reală cu ajutorul *calului* și al *cuvântul magic* „Jumanji”.

⁴⁷ *Harry Potter*, mai exact în *Harry Potter and the Goblet of Fire*.

⁴⁸ I. Efremov, *Umbra dinosaurului*, București, Cartea Rusă, 1958. Aici, personajul pleacă în călătorie pe teritoriul sovietic pentru a găsi imagini ale trecutului îndepărtat.

înaripați, iar aventura le va fi atestată arheologic prin regăsirea cronometrului de aur. **F145.** Muntele ca barieră către altă lume. Utilizat în seria *Stăpânul inelelor*⁴⁹, de Tolkien, ulterior muntele a inspirat o serie de jocuri video în care se parcurge o peșteră dintr-un munte.

F150. Intrare către o altă lume păzită de monștri. O replică a acestui vechi motiv mitologic găsim în primul film din seria *Ghostbusters*⁵⁰, din 1984.

F153. Lumea de dincolo accesibilă prin scufundare în fântână sau în alt fel de apă. În filmele *Dinotopia* și *Constantine*, se ajunge într-o altă lume, prin scufundare în apă.

F155. Călătoria către cealaltă lume, cu ajutorul unui obiect magic, de care se prinde eroul. Motiv reutilizat în filmele francizei *Harry Potter*, unde se folosesc, pentru călătorii, obiectele-portal, precum și în filmul *Playmobil*⁵¹.

F156. Ușa către o altă lume. Alice pătrunde în țara minunilor, pe o ușă subdimensionată. Este un motiv răspândit în filmele fantastice.

F156.2. Ușa / poarta către altă lume, plasată pe un pedestal. În serialul modern *Stargate SG-1*⁵², găsim porți așezate pe pedestale. În seria *Harry Potter*, pe un pedestal de la Ministerul Magiei, se află *arcada morții*, prin care Sirius ajunge pe lumea cealaltă.

F156.4. Închiderea, uneori violentă, a ușii către cealaltă lume. Episod des întâlnit într-o serie de jocuri video, în care unele uși se închid și nu pot fi deschise decât din partea cealaltă (de exemplu, în clasicul joc video *Doom*).

F157. Călătoria cu barca, înspre o altă lume. În *Harry Potter și piatra filosofală*⁵³, una dintre revenirile în teritoriul protejat al școlii de magie se face cu *luntrea*.

F158. Intrarea în altă lume, printr-un puț sau o groapă. Este des folosită în filme ca *Mortal Kombat*, *Dinotopia*, *Inuyasha* sau romane precum *Plutonia* și *O călătorie spre centrul pământului*. Personajele intră printr-un puț, crater, groapă sau vulcan, în lumea din centrul Pământului. Harry Potter intră în casa bântuită, prin *tunelul* de sub salcia bătaușă, sau în Camera secretelor, printr-un tunel dezvăluit de apa ce se scurge prin podeaua sălii de baie. În filmul *Total recall*⁵⁴, se trece dintr-o emisferă în cealaltă, cu un mare ascensor, numit *Căderea*, care circulă printr-un *tunel* ce străbate Pământul.

F162.3.4. Copacul magic, cu mere din altă lume. Recent, C.S. Lewis îl refolosește în vol. *Nepotul magicianului*⁵⁵, din seria poveștilor despre tărâmul fermecat, Narnia.

F162.6. Lacuri în altă lume. Motiv străvechi, pe care îl regăsim în filmele francizei *Harry Potter*⁵⁶, sub forma lacului subteran din grotă, dar și la Jules Verne, ca mare subterană, locuită de ihtiosaur și plesiosaur (specii extinse), în romanul *Călătorie*

⁴⁹ J.R.R. Tolkien, *Stăpânul inelelor*, vol. *Frația inelului*, București, Rao, 2012.

⁵⁰ Calea către altă lume se deschide în vârful unei clădiri, iar locul este păzit de doi câini demonici: <https://www.youtube.com/watch?v=VojEQaTbgjU>.

⁵¹ O secvență din *Playmobil*, ilustrativă pentru trecerea în universul jucăriilor, se găsește la pagina <https://www.youtube.com/watch?v=1gk2RpjC8ow>.

⁵² Fanii au observat că în filmele francizei *Stargate*, apar patru feluri de porți, dacă nu includem inelele de teleportare la mică distanță.

⁵³ Bărcile navigând către Hogwarts <https://www.youtube.com/watch?v=WthyG7qo59w>.

⁵⁴ *Total recall*, 2012, de Len Wiseman, după *We Can Remember It for You Wholesale*, o nuvelă scrisă de Philip K. Dick, publicată în *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*, numărul din aprilie, 1966.

⁵⁵ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia*, vol. 7, *Nepotul magicianului*, București, Arthur 2015.

⁵⁶ O secvență ilustrativă din *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, la pagina <https://www.youtube.com/watch?v=d40X5WkOjxg>.

spre centrul Pământului⁵⁷.

F165.4. Masa întotdeauna pusă, în mod magic, este un artefact din lumile alternative. Motivul revine în *Cronicile din Narnia*, de C.S. Lewis, mai exact în volumul *Călătorie cu Zori de zi*⁵⁸.

F166.3.1. Hainele de pe altă lume nu se lasă scoase. Tot în volumul *Călătorie cu zori de zi*, în împrejurări fantastice, Eustache ajunge să fie îmbrăcat în trup de balaur, pe care numai leul Aslan îl poate înlătura, la sfârșitul aventurii.

F167.1.4. Animale, specii insolite de pe cealaltă lume. Recent, motivul reapare în filmul *Cronicile din Narnia: Leul vrăjitoarea și dulapul*⁵⁹. Dar și în jocul video *Half Life* ne confruntăm cu specii din altă lume.

F176. Eroul luptă pe altă lume și devine rege, regină sau făptură magică. În Narnia⁶⁰, copiii pământeni devin regi și regine în lumea alternativă și dau lupte din care ies victorioși.

F178.2. Verdele este, în unele mituri tradiționale, o culoare care marchează legătura cu o altă lume. În producțiile moderne, verdele apare în diverse contexte și cu diferite semnificații. În filmul *Matrix*, de exemplu, lumea virtuală are o tentă verzuie, ca reflectată de ecranul unui tub catodic verde, așa cum aveau calculatoarele anilor 1980. Alteori, verdele este culoarea morții, a otrăvii. Într-unul dintre filmele seriei *Spiderman*, verdele este culoarea mutagenului a cărui împrăștiere peste oraș trebuie oprită. În filmul *Malice 3: Emergence*⁶¹, mama-monstru, cu aspect de Gorgonă, este verde.

H1132.1.1.1. Motivul mitologic al testului la care este supus eroul, prin recuperarea inelului din apă. În filmul *Stăpânul inelelor*, un inel al puterii se pierde și este scos din apă, de către erou.

D1395.5. Inelul magic îi ajută pe captivi să evadeze. Există inele utilizate pentru teleportare în filmul *Stargate SG-1* și jocul *Half Life*. Ariciul Sonic evadează tot printr-un inel, fiind salvat de bufnița instructor, iar în filmul *Ready Player One* la explozia „cataclist-ului”, personajul negativ iR0k își caută salvarea printr-un portal inelar.

D1407.3. Jocul de masă magic. În filme ca *Jumanji* și *Zathura, o aventură spațială*⁶², copiii joacă un joc de masă magic, care poate schimba realitatea, aducând din alte lumi animale, personaje, cosmonauți, clone ale eroilor sau extratereștri. Iar jocul de șah magic este jucat, de asemenea, de către Harry Potter și personajele lumii sale vrăjitoarești.

D1520.12. Transport magic, cu ajutorul inelului. Inelele de teleportare la mică distanță se folosesc în serialul *Stargate* și în jocul video *Half Life*. Ariciul Sonic, din filmul omonim, ajunge printr-un astfel de inel, într-o altă lume, unde este trimis de către bufnița-instructor. Tot cu inele călătoresc și copiii prin Narnia, în volumul *Nepotul magicianului*. Inele capabile să devină portaluri folosește Sheng Chi în filmul *Sheng*

⁵⁷ Jules Verne, *Călătorie spre centrul Pământului*, București, Adevărul Holding, 2010.

⁵⁸ C.S. Lewis, *Cronicile din Narnia*, vol. *Călătorie cu zori de zi*, București, Arthur 2015.

⁵⁹ *Cronicile din Narnia – Leul, Vrăjitoarea și Dulapul* (cu titlul original, *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*) este un film din 2005, în regia lui Andrew Adamson.

⁶⁰ *Cronicile din Narnia – Leul, Vrăjitoarea și Dulapul*, op. cit.

⁶¹ Cf. *Malice 3: Emergence*, <https://www.youtube.com/watch?v=XpTC8lu03fQ>.

⁶² *Zathura, a space adventure*, 2005, în regia lui Jon Favreau.

*Chi și legenda celor 10 inele*⁶³.

G336. Căpcăunul își trage victimele sub apă. Așa procedează calmarul lui Jules Verne din romanul *20000 de leghe sub mări* și o pereche de monștri acvatici din reclamele Toyota.

G336.1. Demonul trage sub apă orice persoană a cărei umbră cade pe suprafața ei. O variantă modernă a episodului în care monstrul stă la pândă sub apă a fost folosită la realizarea reclamelor pentru mașinile și camionetele Toyota. Într-una dintre reclame, persoana răpită este înlocuită cu o camionetă personificată.

G639. Căpcăunul locuiește în apă. În *Harry Potter și Camera secretelor*⁶⁴, fantoma Myrtle locuiește în baie și obișnuiește să se refugieze sub apă, în sifonul instalației sanitare. Apele curg din chiuvetele lăsate cu robinetele deschise, creându-se astfel contextul favorabil de comunicare cu cealaltă lume.

F911.4. Iona și peștele sau monstrul marin care înghite un om are cel puțin o variantă modernă tehnologizată. În *Imperiul contraatacă*⁶⁵, nava spațială *Milenium Falcon* se ascunde într-un tunel, în gura monstrului care îl locuia.

Povestirile actuale, referitoare la treceri în lumi alternative (inclusiv filmele și jocurile video), exploatează o gamă largă de motive arhaice. Observăm însă o *varietate mai mare a lumilor alternative în creațiile moderne*. La vechile lumi de origine mitologică se adaugă cel puțin următoarele: lumea din spatele ecranului TV sau din spatele ecranului de cinema, lumea personajelor din jocul *Playmobil*⁶⁶ sau din jocul *Lego*, un univers aflat dincolo de cel cunoscut, lumea din interiorul computerului (filmele *Tron*⁶⁷ și *Tron Legacy*), lumea din rețeaua jocurilor video de sală (filmul *Ralph rupe netul*⁶⁸), lumea din interiorul benzii desenate (ca în clipul⁶⁹ melodiei *Take on me*, interpretată de formația *A-ha*), variantă a mai vechii lumii din interiorul tabloului etc.

Un studiu de caz: filmul *High Spirits*

Vizionând *High Spirits*⁷⁰, am redescoperit mai multe simboluri ale trecerii dintre lumi, deși povestirea se situează undeva între o comedie neagră și una romantică. În castelul în care proprietarii puseseră la cale un (jalnic) spectacol cu fantome, se deschid trecerile către altă lume. La sosirea în castel, vizitatorii ajung, cu tot cu microbuz, *sub apă*, după un mic accident regizat care scapă de sub control. *Ecranul televizorului* la care se uită plictisiți copiii turiștilor din America, la o lecție de aerobic, devine brusc un fel de portal. Copiii aruncă supărați o carte spre televizor,

⁶³ Marvel Studios' Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings.

<https://www.youtube.com/watch?v=8YjFbMbfXaQ>.

⁶⁴ *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, <https://www.youtube.com/watch?v=f7jX2tWjU7Y>.

⁶⁵ *Imperiul contraatacă*, din seria filmelor *Star Wars*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZSnhsrR58tg>.

⁶⁶ În *Playmobil*, eroii sunt absorbiți în lumea alternativă la atingerea unei figurine activate de lumina venită de la farul central din machetă: <https://www.youtube.com/watch?v=SuuzQehEZhA>.

⁶⁷ *Tron* este un film S.F. din 1982 în regia lui Steven Lisberger în care un programator ajunge în universul interior al unui sistem de calcul unde are parte de aventuri în lupta cu un program malefic, în compania programelor devenite personaje, inclusiv programul *Tron*. <https://www.youtube.com/watch?v=pDsta8UgWEI>.

⁶⁸ Trailerul se găsește la pagina https://www.youtube.com/watch?v=_BcYBFC6zfY.

⁶⁹ Formația *A-ha*, clipul *Take On Me*, <https://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>.

⁷⁰ *High Spirits* (1988), producție MGM 1988, cu Peter O'Toole și Liam Neeson în două din rolurile importante: <https://www.youtube.com/watch?v=J78WxrAjytY>.

instructoarea de aerobic din spatele ecranului prinde cartea și o aruncă înapoi, prin ecranul devenit portal, admonestându-i pe copiii nepoliticoși. În *scena de teatru* în care calmarul de carton răpește un tânăr, participanții din castel îi aruncă un colac de salvare, trag de frânghie și sunt udați până la piele în încercarea de a-l readuce printre ei. (Acest motiv a evoluat în varianta mai modernă a *ecranului de cinema* din *Last Action Hero*). Scena de teatru este inspirată din episodul calmarului gigant⁷¹ din romanul *20000 de leghe sub mări*, de Jules Verne, în care monstrul subacvatic trage un marinar în apă. Frontierele dintre scenă și realitate devin permeabile.

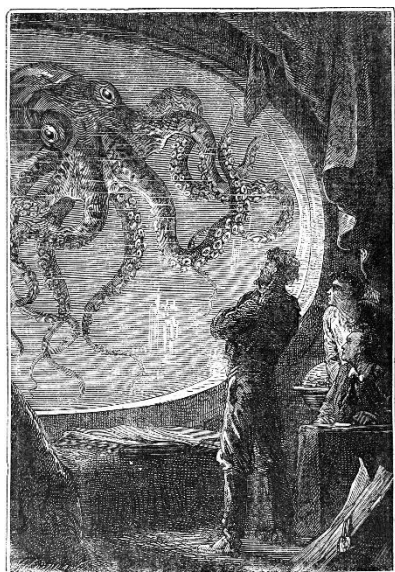


Fig. 1: Calmarul, ilustrație a romanului *20000 de leghe sub mări*, de Jules Verne.



Fig. 2: Calmarul de pe scena din castelul bântuit, în filmul *High Spirits*: în momentul deschiderii legăturii dintre lumi, calmarul întinde tentaculele către spectatori.

Fantoma domnișoarei Mary iese printr-o ușă zidită⁷². Intră viitorul soț, agresiv, prin fanta *luminoasă a unei uși închise*⁷³, care are aceeași formă ogivală, de *portal de catedrală*. Într-o altă scenă, blocurile de piatră plutesc, desființând zidul în spatele căruia se află osuarul, iar fantele sunt astfel eliberate. În altă parte, mâinile fantomei Mary ies din *oglinză*⁷⁴, ajung în lumea reală și manevrează niște borcanele cu pilule. Schimbarea de corpuri între cele două personaje feminine, fantoma

⁷¹ Imaginea originală:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/39/20000_squid_Nautilus_viewbay.jpg

⁷² În arhitectură, o intrare de tunel cu o margine consolidată, betonată, zidită pentru a-i mări rezistența, se numește *portal*.

⁷³ Ușa închisă de după care, printr-o fantă sau pe la marginile ei, vine o *lumina puternică* este de asemenea un semn al altei lumi folosit și în seria *Ghostbusters* (scena fotoliului).

⁷⁴ Oglinda este un portal tipic, care apare în proze ca *Alice în țara oglinzilor*, în filme ca *Never ending story* și *Matrix* (în scena tentativei de decuplare din matrice, Neo încearcă oglinda cu degetul). Imaginea care apare doar în oglindă este utilizată în producțiile cu vampiri, fiind un indiciu al înălțării cu un personaj din altă lume. Un film numit chiar *Mirrors* arată în oglinzi o lume modificată. Adesea, în filmele *horror*, atmosfera sumbră este creată prin imaginile din oglindă, care diferă de ceea ce există în realitate.

domnișoarei Mary și supărăcioasa soție a lui Jack, pe nume Sharon, se produce atunci când aceasta din urmă se aruncă pe fereastră, crezând că îl îmbrățișează pe Martin, logodnicul lui Mary, aflat pe pervazul ferestrei. Urmează *căderea lui Sharon în lumea morților*. Noaptea de Halloween începe cu un joc magic de lumini rotindu-se pe suprafața apei și înălțându-se *turbionar*. Este noaptea când fantomele se întrupează, iar barierele dintre lumi (apa, ecranul TV) se deschid. Autobuzul zburător condus de fantoma logodnicului va ieși din lac, transgresând *granița de apă* dintre lumi. Tot de Halloween, la miezul nopții, unul dintre vizitatorii americani, Jack, este surprins de fantoma lui Mary, care iese din zid și îi acoperă ochii cu palmele. Motivul legăturii cu cealaltă lume *prin intermediul apei* este tratat în cheie comică, la sosirea logodnicului fantomă din lumea de dincolo, prin apa din cadă.



Fig. 3: High Spirits. Barierele dintre lumi devin penetrabile: cartea este aruncată din televizor înapoi spre publicul spectator.



Fig. 4: High Spirits. Logodnicul fantomă, Martin, folosește suprafața apei din cada de baie ca pe un portal, ieșind vertical din cealaltă lume.



Fig. 5: High Spirits. Mary trece prin portalul de zid în lumea reală.



Fig. 6: High Spirits. Mary și calul protector care îi însoțește sufletul. Tot cu un cal alb va veni la ea eroul american, Jack.

Calul alb care face legătura cu o altă lume este cel din tablou. El este totodată cel cu care vine Jack și o găsește pe Mary în scena rugăciunii de la malul apei, rugăciune prin care Mary își cere eliberarea. Acest cal protector al sufletului este o adaptare a unui vechi motiv mitologic, acela al animalului însoțitor în călătoria spre altă lume.



Fig. 7: High Spirits. O variantă a motivului peștelui (monstrul de sub apă) care îl momește pe om și îl prinde.

Acțiunea filmului se desfășoară în Irlanda, ceea ce explică frecvența motivelor mitologice din această zonă. De pildă, în opinia lui Stith Thomson⁷⁵, unul dintre ele este motivul peștelui sau al monstrului marin care înghite un om. Filmul include și o scenă în care parapsihologul este atras de un cap decorativ de pește și apoi înșfăcat de o mână infernală sângărândă, ieșită din gura peștelui.

În concluzie, filmul valorifică o diversitate de reprezentări mitologice ale trecerii dintre lumi, adaptate însă modului de viață modern: scena de teatru, suprafața apei (din cadă sau din lac), ecranul televizorului, portalul de zid, ușa încuiată, ușa luminată din spate, oglinda, spirala de lumină, căderea (de la etaj, în apă etc.),

⁷⁵ Stith Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales*, op. cit., F911.

monstrul marin care te (a)trage fatal, călătoria în timp, vizita fantomelor, cavalerul fără cap (personaj din altă lume). În *High Spirits*, aceste motive își pierd încărcătura sumbră, prin împletirea lor cu tema luminoasă, romantică a aspirației către o dragoste sinceră și puritate sufletească. Atmosfera de Halloween are ceva ambiguu, de carnaval cu fantome puse pe șotii.

Mit și neuroștiințe: aplicații în discursul publicitar

Tunele și portaluri

Cercetări științifice au arătat că imaginile recurente ale legăturii cu alte lumi – portaluri, tunele spirale, tunele cu model care se repetă pe interior – ar putea fi forme semantizate cultural ale halucinațiilor vizuale. Semnificația care li s-a atribuit a fost aceea de trecere într-o altă lume. Astfel de reprezentări par să derive însă din stări de conștiință modificate. Imaginile respective au făcut obiectul unor cercetări din domeniul neuroștiințelor⁷⁶, fiind descoperite modelele lor matematice. Aceasta implică faptul că imaginile respective au o bază anatomo-fiziologică, fiind legate de structura creierului uman. Ca efect, simbolistica lor este atât de înrădăcinată în mentalul colectiv, încât aceste simboluri (tunele, spirale, rețele, pânze de păianjen, devenite *topoi* mitologici) au ajuns să fie folosite în variate producții media, în mod particular în publicitate⁷⁷.



Fig. 8: „Intrați în lumea roboților Lego Mindstorms”: tunele ca imagini de fundal pe ambalajul kiturilor de robotică.

Iată un exemplu. *Lego Mindstorms 8547*⁷⁸ a fost un produs realizat de Lego și Labview ca instrument pentru învățarea unor noțiuni de programare vizuală și robotică. Mesajul promoțional avea deci semnificația: „intrați în lumea roboților *Lego Mindstorms*”. Pliantul și cutia aveau pe fundal imaginea unui tunel cu simbolul *Lego Mindstorms* repetat pe pereți. Nu sunt singurii care folosesc simbolul tunelului.

⁷⁶ Paul C. Besslof et alii, *What geometric visual hallucinations tell us about the visual cortex* urmează să apară în *Neural Computation*: <https://www.math.uh.edu/~dynamics/reprints/papers/nc.pdf>.

⁷⁷ Cititorul poate consulta și Rubio-Hernández, Maria del Mar, *Myths in Advertising: Current Interpretations of Ancient Tales*. *Academic Quarter*, (6)2011, pp. 288-302.

⁷⁸ Lego, Mindstorms și Labview împreună cu design-urile înregistrate sunt proprietatea respectivelor companii și sunt folosite aici doar în scop demonstrativ.

În serialul *Cartea Cărților*⁷⁹, cartea este prezentată ca un portal către o serie de episoade mitologice, pe care copiii le pot accesa, absorbiți fiind la propriu de carte. Într-un mesaj de interes public, transmis de Poliția Română care avertiza împotriva atacurilor informatice, mâna *hackerului* care iese din calculator pentru a fura cartea de credit este sancționată printr-o lovitură. În clip i se dă *hackerului* pur și simplu peste mână. Calculatorul este văzut ca un portal, iar mâna iese prin ecran ca printr-o apă. Ecranul-portal este un derivat al motivului oglinzii-portal. Într-un alt clip publicitar, care promovează un produs din bucătăria mediteraneeană, trecerea din lumea birourilor în aceea a vacanței mediteraneene se face prin „pivotarea” mobilelor și accesoriilor din birou (amintește de scenele de teatru pivotante), apoi prin schimbarea „magică” a vestimentației personajelor. (Transformarea personajelor literare la trecerea în altă lume merge până la a îmbrăca un alt corp ca pe o haină).

Spirala, mandala și vrejul de fasole sunt alte motive folosite în publicitate. Atât sigla produsului *Sega Dreamcast* (Sega se ocupă cu jocurile video), cât și sigla companiei franceze de jocuri video Ubisoft⁸⁰ (variantă mai nouă, din 2015) înfățișează *spirale*, iar cea din urmă este însoțită adesea de un *tunel*, în prezentarea jocurilor video. Există și alte simboluri în clipurile cu logourile Ubisoft, cum ar fi roata dințată (simbol al lumii programelor Linux), cât și *mandala* (clip din 2015).

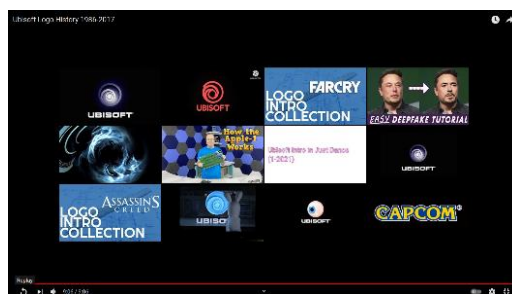


Fig. 9: Logo-uri ale firmei Ubisoft: tunele, spirale.



Fig. 10: Logo al firmei Ubisoft, pe fundal de mandala.

⁷⁹ *Cartea Cărților*, *O chestiune de timp*, sezonul 1, episodul 52
<https://www.youtube.com/watch?v=WKla3ijqWQA>.

⁸⁰ *Ubisoft Logo History 1986-2017* <https://www.youtube.com/watch?v=IGPyFhj0cNQ>.



Fig. 11: Logo al firmei Ubisoft asociat cu vrejul de fasole (în 3D, format din poliedre).

O prezentare a semnificațiilor logo-ului Ubisoft este citată pe site-ul usatoday.com⁸¹: “Courtney Riss, Ubisoft's corporate brand director, says the logo is a twist on the previous swirl logo first unveiled 14 years ago. It's now black and white, and meant to represent **a window into the different worlds the company creates in video games and beyond**”. În imaginea care însoțește anunțul se combină sigla albă a tunelului-spirală cu un vrej de fasole, ambele simbolizând trecerile între lumi.

Inele și jocuri video în onoarea lui J.R.R.Tolkien

O altă companie creatoare de jocuri video, inclusă ulterior printre echipele Sega, se numea *Three Rings Design*⁸², în onoarea trilogiei lui Tolkien. A lansat, printre altele, un joc, *Spiral Knights*⁸³, în care jucătorii parcurg o lume în continuă schimbare. Compania a produs, de asemenea, un alt joc, în parteneriat cu BBC, după serialul *Dr. Who* (personaj care circulă între lumi într-o *cabină telefonică*). Simbolul companiei este format din trei *inele*. Pe pagina de prezentare a jocului⁸⁴, paragraful al patrulea conține textul: “Filled with strange machinery powered by Minerals claimed from **the worlds below, Haven's Arcade** is used by the **Spiral Knights** to build their own **gates** that cut **unique paths into the underground** [...].(No two **gates** are alike!)”. Există aici șapte referiri la elemente din vocabularul trecerilor în lumi alternative în doar trei rânduri, iar una se repetă (*the worlds below, Haven, Arcade, Spiral, gates, paths, underground*). Celelalte paragrafe conțin și ele astfel de cuvinte-cheie, dar cu o frecvență mai mică.

Atragerea în lumea de sub apă – monstrul din altă lume

Campaniile de publicitate pentru mașinile *Toyota* au folosit cu succes motivul mitologic al monstrului care, de sub apă, te (a)trage într-o altă lume, subacvatică. Într-

⁸¹ Brett Molina, “This is the new Ubisoft logo”, in *USA Today*:

<https://eu.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2017/05/31/new-ubisoft-logo/357571001/>.

⁸² Jocurile create de Three Rings Design sunt actualmente furnizate de compania Grey Havens, cf. <http://www.greyhavens.co/>.

⁸³ Pagina de descărcare a jocului, <https://www.spiralknights.com/download.xhtml>.

⁸⁴ Pagina de prezentare a jocului, <https://www.spiralknights.com/about.xhtml>.

una dintre campanii, în spotul publicitar⁸⁵, un alergător vede pe malul apei un automobil Toyota. Se apropie de el și când îl atinge, acesta basculează în jurul unei balamale, dovedindu-se a fi un simplu placaj prins de sol. Împietrit de uimire, alergătorul nu observă un tentacul enorm care iese de sub apă și îl trage în adânc. După o scurtă pauză, tentaculul iese din nou la suprafață și repune placajul-momeală în poziție verticală. Atrăgătoarea capcană este pregătită pentru o nouă victimă iar momeala este acel model de mașină, despre care ni se sugerează că ar fi atât de mult dorit. Recunoaștem aici, ca în textul Pamelei L. Travers, în episodul cu Mary Poppins și marea, ideea monstrului marin care folosește o momeală pentru a-și atrage victima sub apă. (Acest motiv mitic figurează și pe lista lui Stith Thompson, așa cum am menționat deja.)



Fig. 12: Campanii publicitare la mașini și camioane Toyota, pe tema monstrului care atrage sub ape.

Într-un alt clip, de data aceasta o reclamă la camionetele Toyota, se refolosește mitul monstrului subacvatic. Aici, specialistul în studiul monstrului din Loch Ness „filmă accidental” în timpul unui interviu are parte de un eveniment: în spatele lui, monstrul din Loch Ness ia de pe mal și scufundă o camionetă Toyota. Urmează o luptă subacvatică, iar camioneta personalizată țâșnește înapoi pe uscat, unde aterizează intactă și pleacă mai departe, neafectată. Monstrul de sub apă fusese folosit, în două ipostaze în filmul *High Spirits*: peștele care te înșfacă și calmarul gigant care răpește un tânăr. De asemenea, această temă se regăsește în desene precum stampa populară *Lumea anapoda*⁸⁶ (1852-1858), păstrată la Marsilia, la Muzeul Civilizațiilor Europei și Mediteranei, de unde a preluat-o și reproduș-o Umberto Eco în *Istoria târâmurilor și locurilor legendare*. Umberto Eco atrage atenția asupra unei teme mai vaste, a lumii pe dos, la care face aluzie în romanul *Numele trandafirului*, în paragraful în care personajele discută despre Coena Cypriani. *Lumea pe dos* conține o serie de roluri inversate, ceea ce ar explica imaginea *peștelui care prinde omul*. La origine, a fost imaginea pescarului care pescuiește cu undița, apoi rolurile au fost inversate, ca în întreaga paradigmă a lumii pe dos. Peștele care prinde om poate fi plasat sub apă, precum peștii Pamelei L. Travers din volumul *Mary Poppins deschide ușa*⁸⁷, cât și pe

⁸⁵ Toyota Vios Commercial – Sea Monster: <https://www.youtube.com/watch?v=90otdOwAGVA>.

⁸⁶ Umberto Eco, *Istoria târâmurilor și locurilor legendare*, București, Rao, 2018, pp. 288, 294-295.

⁸⁷ În acest volum semnalăm *scoica de pe marginea căminului*, folosită ca portal pentru a trece

uscă, imitând postura pescarului.



Fig. 13: Diavolii de mare pescuind oameni, ilustrație de Mary Shepard, detaliu⁸⁸.



Fig. 14: Le Poisson pêche l'homme, stampă medievală⁸⁹.

Concluzii

Consultarea indexului de motive folclorice (elaborat de Stith Thompson) arată că există o listă de motive mitologice/ folclorice care se pot considera componente structurale ale acestui mit despre căpcăunul/ demonul/ monstrul care te atrage cu un inel de aur trimițându-te în altă lume: G336. Capcăunul își trage victimele sub apă. G336.1. Demonul trage sub apă orice persoană care se apleacă asupra apei. R231.1. Capcăunul încearcă să îi rețină pe fugari tentându-i cu un inel de aur. G639. Capcăunul locuiește în apă. G423. Sfera / obiectul căzut(ă) în apă pune persoana în puterea capcăunului/ demonului/ vrăjitorului/ spiritului apei. H1132.1.1.1. Test pentru erou: recuperarea unui inel din apă. Din acest grup de elemente au derivat și o serie de povestiri moderne despre portaluri și lumi alternative în care elementele de mai sus reapar. Componente ale unui posibil mit despre călătoria în lumea de dincolo, în sensul clasic, aceste elemente se regăsesc cu mare frecvență în S.F.-urile cu portaluri și lumi alternative. *Mâna răuvoitoare care trece prin ecranul de computer* ca printr-un portal *acvatic*, *corpul fantomă* sau *demonul* care iese vertical *prin suprafața apei* în lumea noastră (în filme ca *Gostbusters*, *High Spirits*, în unele desene animate despre Don Quijote) își găsesc rădăcini într-o serie de mituri ale trecerii între lumi, acestea furnizând constituenți importanți ai creațiilor moderne.

Am examinat, în cursul cercetării noastre, un corpus transmedia format din creații moderne ale unei comunități de creatori slab conectați. Aceștia partajează o serie de motive mitologice comune, atunci când descriu treceri în altă lume, probabil cel mai important fiind motivul apei. (De exemplu, la români, *apa sâmbetei* care se varsă în infern). Am descoperit un inventar comun de portaluri, locuri și ritualuri de trecere între lumi, pe care le-am grupat în clase de echivalență. Am constatat vechimea și perenitatea acestor motive, precum și faptul că numeroase produse media, de la filme S.F. și jocuri video, până la reclame comerciale și campanii publicitare le-au asimilat cu succes. Metoda folosită are avantajul că identifică acești *tokens*

în lumea mării.

⁸⁸ Apud Pamela L. Travers, *Marry Poppins deschide ușa*, București, Ion Creangă, 1979.

⁸⁹ Apud Umberto Eco, *Istoria târâmurilor și locurilor legendare*, București, Rao, 2018, p. 288.

reutilizați, chiar fără o parcurgere integrală a unui corpus într-adevăr vast⁹⁰.

Corpus selectiv de filme seriale și francize, relevante pentru folosirea motivului trecerilor între lumi

Alice in Wonderland, regia de Tim Burton, scenariul de Linda Woolverton, 2010.

2001: A Space Odyssey, regia de Stanley Kubrick, scenariul de Stanley Kubrick și Arthur C. Clarke, 1968.

Constantine, regia de Francis Lawrence, scenariul de Kevin Brodbin și Frank Cappello, 2005.

Dinotopia, serial TV, regia de Mario Azzopardi, Marco Brambilla, David Winning, Thomas J. Wright, Mike Fash, scenariu de James Gurney, Raymond Khoury, Simon Moore, Nick Harding, Judy Morris, Howard Ellis, Timothy Schlattmann, 2002.

Dr. Who, producție televizată BBC, realizată de Sydney Newman, C. E. Webber, Donald Wilson, începând cu 1963.

Fantastic Beasts and Where to Find Them, regia de David Yates, scenariul de J. K. Rowling, 2016.

Ghostbusters, regia de Ivan Reitman, scenariul de Dan Aykroyd, Harold Ramis, Rick Moranis, 1984.

Harry Potter and the Chamber of Secrets, regia de Chris Columbus, scenariul de J.K. Rowling și Steve Kloves, 2002.

Harry Potter and the Goblet of Fire, regia de Mike Newell, scenariul de Steve Kloves, după romanul cu același titlu de J. K. Rowling, 2005.

High Spirits, scenariul și regia de Neil Jordan, 1988.

Jumanji: welcome to the jungle, regia de Jake Kasdan, scenariul de Chris McKenna, Erik Sommers, Scott Rosenberg, 2017.

Last Action Hero, film regizat și produs de John McTiernan, 1993.

Matrix, scenariul și regia de Lana și Lilly Wachowski, 1999.

Miss Peregrine's Home for Peculiar Children, regia de Tim Burton, scenariul de Jane Goldman, 2016.

Mortal Kombat, regia de Paul W. S. Anderson și scenariul de Kevin Droney, 1995.

Playmobil: The Movie, film conceput și regizat de Lino Di Salvo, după un scenariu de Blaise Hemingway, Greg Erb and Jason Oremland, 2019.

Ralph breaks the internet, regia de Phil Johnston, Rich Moore; scenariul de Phil Johnston, Pamela Ribon, Rich Moore, 2018.

Ready Player One, regia de Steven Spielberg; scenariul de Zak Penn, Ernest Cline, 2018.

Sonic the Hedgehog, regia de Jeff Fowler, scenariul de Pat Casey și Josh Miller, 2020; film realizat după un joc video cu același titlu, produs de Sega.

Star Wars: Episodul V – The Empire Strikes Back, regia de Irvin Kershner, scenariul

⁹⁰ Se poate demonstra matematic faptul că există un procent strict mai mic decât 100% cu proprietatea că parcurgerea corpusului până la acel procent asigură găsirea tuturor motivelor dintr-un corpus vast de motive *refolosibile și des refolosite*. Demonstrația este simplă. Se selectează ultimul grup de instanțe, cele ale motivului care apare cel mai târziu în corpus, iar procentul căutat este procentul la care apare în corpus prima instanță a motivului. Deoarece lista acestor instanțe este destul de vastă, apariția primului element are loc atunci când s-a parcurs mai puțin de 100% din corpus.

de Leigh Brackett și Lawrence Kasdan, după o povestire de George Lucas, 1980.

Stargate SG-1, film realizat de Jonathan Glassner, Brad Wright, 1997-2007.

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, regia de Andrew Adamson, un scenariu după romanul cu același titlu de C. S. Lewis, 2005.

The Mummy, scenariul și regia de Stephen Sommers, 1999. *Remake* după filmul cu același titlu, din 1932.

BIBLIOGRAFIE

Besslof, Paul C., Jack D. Cowan, Martin Golubitsky, Peter J. Thomas, Matthew C. Wiener, "What geometric visual hallucinations tell us about the visual cortex", in *Neural Computation*, MIT Press (în curs de apariție): <https://www.math.uh.edu/~dynamics/reprints/papers/nc.pdf>.

Boia, Lucian, *Pentru o istorie a imaginarului*, București, Humanitas, 2000, https://monoskop.org/images/9/91/Boia_Lucian_Pentru_o_istorie_a_imaginarului_2000.pdf.

Braga, Corin (coord.), Ștefan Borbély, Marius Conkan, Niculae Gheran, Simina Rațiu, Andrei Simuț, Olga Ștefan, Radu Toderici, *Morfologia lumilor posibile*, București, Tracus Arte, 2015, http://phantasma.lett.ubbcluj.ro/wp-content/uploads/2015/07/Corin_Braga.pdf.

Carroll, Lewis, *Alice în țara minunilor*, București, Humanitas, 2016, https://humanitas.ro/assets/pdf/Lewis-Carroll_Alice-in-Tara-Minunilor.pdf

Carroll, Lewis, *Alice în Țara Oglinzilor*, București, Nicol, 2009.

Carroll, Lewis, *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, <http://birrell.org/andrew/alice/lGlass.pdf>.

Castaneda, Carlos, *Învățăturile lui Don Juan, O cale de cunoaștere Yaqui*, București, Univers Enciclopedic, 1995, https://www.academia.edu/40945583/Invataturile_Lui_Don_Juan_Carlos_Castaneda.

Castaneda, Carlos, *Învățăturile lui Don Juan*, București, Rao, 2004. <https://vdocuments.mx/reader/full/1carlos-castaneda-invata-turile-lui-don-juan>.

Clarke, Arthur C., *2001: o odisee spațială*, București, Adevărul Holding, 2010.

Conkan, Marius, *Portalul și lumile secundare*, București, Tracus Arte, 2017.

Dick, Philip K., *Ne putem reaminti totul pentru dumneavoastră*, Almanah Anticipația 1987, București, Știință și Tehnică, 1987.

Eco, Umberto, *Istoria târâmurilor și locurilor legendare*, București, Rao, 2018.

Eco, Umberto, *Numele trandafirului*, Iași, Polirom, 2013.

Eliade, Mircea, *Tratat de istoria religiilor*, București, Humanitas, 1992.

Gardner, Martin, *The No-Sided Professor and Other Tales of Fantasy, Humor, Mystery and Philosophy*, Buffalo, N.Y. Prometheus Books, 1987.

Hobana, Ion, *Odiseea marțiană – Maeștrii anticipației clasice*, București, Minerva, 1975.

Jenkins, Henry, "Transmedia 202: Further Reflections", *Confessions of an Aca-Fan: the official weblog of Henry Jenkins*, 2011, http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Le Goff, Jacques, *Imaginarul medieval*, București, Meridiane 1991.

Lewis, C.S., *Călătorie cu zori de zi*, București, Arthur, 2020.

- Lewis, C.S., *Leul vrăjitoarea și dulapul*, București, Arthur, 2020.
- Lewis, C.S., *Nepotul magicianului*, București, Arthur, 2020.
- MacDonald, George, Cove, John L., Laughlin Jr., Charles D., McManus, John, "Mirrors, Portals and Multiple Realities", *Zygon Journal of Religion and Science*, 24, 1, (39-64), 1989, https://www.academia.edu/33730765/Mirrors_Portals_and_Multiple_Realities.
- Pavlicic, Pavlo, *Clarobscur*, București, Univers, 1991.
- Pope Osborn, Mary, *Portalul Magic, dinosaurii vin spre seară*, Pitești, Paralela 45, 2019.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, "Alternative Insights into Comparative Literature: Interdisciplinary, Intercultural, Intersemiotic. Dancing Ekphrasis and Transmedial Narrative", in Asunción López Varela, Ananta Sukla (eds.), *The Ekphrastic Turn: Inter-art Dialogues*, Champaign (University of Illinois Research Park), Common Ground Publishing, 2015, pp. 130-167.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, *Când gestul rupe tăcerea. Dansul și paradigmele comunicării*, prefață de Maria Carpov, Iași, Fides, 2008.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, Dan Popa, "A Mythological Approach to Transmedia Storytelling", in Renira Rampazzo Gambarato and Matthew Freeman (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, New York and London, Routledge Taylor and Francis Group, 2019, pp. 447-454.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, "Transmedial Prometheus: from the Greek Myth to Contemporary Interpretations", in *Icono 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 15 (1), 2017, pp. 88-107.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, "Prometeu forever: titanism și demitizare", in *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii și eseuri*, vol. II, București, Eikon, 2016, pp. 61-81.
- Popa Blaniariu, Nicoleta, Dan Popa, „Never ending story: Don Quijote, un mit transmedial, produsul unei comunități de creatori (cvasi)independenți”, în *Studii și cercetări științifice. Seria filologie*, 44 (2020), pp. 33-63: <http://studiisicercetari.ub.ro/scs-44-2021/>
- Popa Blaniariu, Nicoleta, *Când literatura comparată pretinde că se destramă. Studii și eseuri*, vol. I: *Invarianții, un fir al Ariadnei?*, București, Eikon, 2016.
- Popa, Dan, „Nightcore: variația elementelor suprasegmentale și implicațiile ei comunicative”, *Studii și cercetări științifice. Seria Filologie*, 37 (2017), pp. 193-205.
- Popescu, Cristian T., *Cassargoz*, Almanahul Anticipația, București, Știință și tehnică, 1987.
- Rowling, J.K., *Harry Potter și Ordinul Phoenix*, București, Egmont, 2013.
- Rubio-Hernández, Maria del Mar, "Myths in Advertising: Current Interpretations of Ancient Tales", *Academic Quarter*, (6)2011, pp. 288-302, <https://doi.org/10.5278/ojs.academicquarter.v0i02.3130>, https://www.academia.edu/1156658/Myths_in_advertising_current_interpretations_of_ancient_tales.
- Travers, Pamela L. *Marry Poppins deschide ușa*, București, Ion Creangă, 1979.
- Thompson, Stith, *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folk-Tales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*, Copenhagen, Rosenkilde and Bagger, 1955-1958.

https://ia800408.us.archive.org/30/items/Thompson2016MotifIndex/Thompson_2016_Motif-Index.pdf

Verne, Jules, *20 000 de leghe sub mări*, București, Adevarul Holding, 2010.

Verne, Jules, *O călătorie spre centrul pământului*, București, Adevarul Holding, 2010
https://dlscrib.com/download/jules-verne-o-calatorie-spre-centrul-pamantului_5a1d1d13e2b6f57b2d8c3bbf_.pdf.

Webografie

Alice in Wonderland. Alice falls down the rabbit hole

<https://www.youtube.com/watch?v=gftRJdhhEVs>

Alice Down Into The Rabbit Hole (3D Model)

<https://www.youtube.com/watch?v=s4Zda64Ssss>

Alice in Wonderland: I'm Late & Down the Rabbit Hole (Disney)

<https://www.youtube.com/watch?v=Q93VrYOXSe8>

Alice in Wonderland: Rabbit Hole and Pool of tears – Minecraft Version (Movie)

<https://www.youtube.com/watch?v=kjgYMtrUHA>

American McGee's Alice (PC) - Full Game 1080p HD Walkthrough

<https://www.youtube.com/watch?v=1zCbdyHHOFE>

Blue Pill or Red Pill - The Matrix (2/9) Movie CLIP HD

<https://www.youtube.com/watch?v=zE7PKRjrid4>

Cartea Cărților – O chestiune de timp – Sezonul 1, Episodul 52

<https://www.youtube.com/watch?v=WKla3ijqWQA>

Cartea Cărților – Iona – Sezonul 2, Episodul 1

<https://www.youtube.com/watch?v=HLh7hkyvA04>

Down The Rabbit Hole at Epic Systems

<https://www.youtube.com/watch?v=fEo1JfULZOA>

Dr. Who + Alice "Down the Rabbit Hole" Clip Collection

https://www.youtube.com/watch?v=uSjY_xW6T3U

Evolution Of Portal Games 2007-2020

<https://www.youtube.com/watch?v=VXuGTpNUuNI>

The Exogorth in Star Wars: The Empire Strikes Back

<https://www.youtube.com/watch?v=ZSnhsrR58tg>

Ghostbusters

<https://www.youtube.com/watch?v=jsxa2tOWs6w>

Ghostbusters armchair scene

<https://www.youtube.com/watch?v=NntnimnOR6c>

Ghostbusters – trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=KmGREjddv3Y>

Ghostbusters: The video game

<https://www.youtube.com/watch?v=bkhNDwCa6Us>

Ghostbusters: The Video Game Remastered

<https://www.youtube.com/watch?v=PUpXVDXfYUQ>

Half-Life & Portal – The Complete Story

https://www.youtube.com/watch?v=gSMB_ECfRKO

High Spirits

<https://www.youtube.com/watch?v=tTf25FJdGYI>

<https://www.youtube.com/watch?v=J78WxrAjytY>

Inuyasha

<https://www.youtube.com/watch?v=UBmTJaFxls>

Malice 1: Origin

<https://www.youtube.com/watch?v=ca4ZyM4ZTRs>

Malice 2: Metamorphosis

<https://www.youtube.com/watch?v=tmp3BRrJPC8>

Malice 3: Emergence

<https://www.youtube.com/watch?v=XpTC8lu03fQ>

Man in Black

<https://www.youtube.com/watch?v=XnxC44biKPc>

Marvel Studios' Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings

<https://www.youtube.com/watch?v=8YjFbMbfXaQ>

Playmobil: The Movie

<https://www.youtube.com/watch?v=SuuzQehEZhA>

Portal 2 Complete Playthrough (No Commentary)

<https://www.youtube.com/watch?v=cGNiVNo5U8E>

Portal 2 Teaser Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=tax4e4hBBZc>

Portal 2: The (Unauthorized) Musical - 2017 Production

<https://www.youtube.com/watch?v=QF7g3rCnD-w>

Portal: No Escape (Live Action Short Film by Dan Trachtenberg)

<https://www.youtube.com/watch?v=4drucg1A6Xk>

The boats to Hogwarts

<https://www.youtube.com/watch?v=WthyG7qo59w>

The End Of Portal 2

<https://www.youtube.com/watch?v=usyYqJf0rfk>

The Matrix – Down the Rabbit Hole

<https://www.youtube.com/watch?v=sIwQfaPrcYk>

The Matrix – Tumbling down the rabbit hole

<https://www.youtube.com/watch?v=TbYirSi08m4>

The Terror Dogs Take Dana | Storyboard Comparison | GHOSTBUSTERS

<https://www.youtube.com/watch?v=WrzUOoOQsco>

Toyota Vios Commercial – Sea Monster

<https://www.youtube.com/watch?v=90otdOwAGVA>

Tron: The Story So Far

<https://www.youtube.com/watch?v=pDsta8UgWEI>

Ubisoft Logo History

<https://www.youtube.com/watch?v=IGPyFhj0cNQ>