

Neomedievismul postmodern

Evul Mediu nu a căzut în desuetudine niciodată – amurgul său s-a prelungit în răsăritul unor preocupări obsesive și revizitări constante, sub imperiul eternei reîntoarceri către propriile origini civilizaționale și culturale – totuși, în anumite perioade, din impulsuri variate și cu efecte imprevizibile, a cunoscut revirimente care l-au forțat să intre în centralitate, captând atenția savanților, iar mai recent a maselor prin intermediul tehnologiei cibernetice foarte dezvoltate, fie și numai ca pretext pentru dezbaterile paradigmatelor contemporane, așa cum afirmă Umberto Eco, însă caracterul mijlocit nu redă adevărata dimensiune a familiarității excesive care pare că s-a format între lumea actuală și cea medievală. Astfel de reiterări care certifică tendința repetitivă a istoriei au condus invariabil către „noul” Ev Mediu postmodern, un oximoron scuzat de definițiile în plan aporetic tot mai complexe care se străduiesc să stabilească conexiuni viabile între cele două perioade în domenii precum politica, sociologia, economia, literatura și care sunt vehiculate de specialiști cu autoritate profesională recunoscută mondial. Ca replică ce contrabalansează intimitatea celor două, alteritatea Evului Mediu tratează totul în perspectiva distanțării temporale, genunea care se deschide putând fi străbătută doar pe puntea fragilă și oscilantă a coniecturilor, iar cine se hazardează într-o aventură așa de riscantă nu-și poate propune o țintă sigură, odată pătruns în universul premodern culege doar fărâme fără certitudinea că le pătrunde pe deplin semnificația și cu atât mai puțin că poate obține imaginea monolitică tradițională a Evului Mediu. Celălaltul care a acaparat mediile academice odată cu lansarea teoriilor postcolonialiste s-a instalat cu potențialul său neexplorat în rândul subiectelor fierbinți din cadrul studiilor medievale, fiind exportat mai apoi în cadrul interdisciplinar, unde Evul Mediu este disecat și expus cu toate organele sale, dar și zonele interstițiale, pe marginalitatea cărora mizează azi feminismul sau minoritățile culturale. Dar tocmai un astfel de Ev Mediu – fragmentat și descentralizat, alogen și tulburător – deși dificil de surprins în profunzimea sa, a inspirat apropierea sa în postmodernism, ca un alter ego al condiției alienante postmoderne. Între cele două extreme, identificare și alteritate, dublul care pândește atent și ne veghează anxietățile și temerile ascunse, cum îl consideră Norman Cantor, sau Evul Mediu ca oglindă, în care se reflectă toate traumele și utopiile modernității, cum îl privește Barbara Tuchmann, precum și alte comparații și sublimări ale acestuia, mai mult sau mai puțin vehiculate, sunt variații ce se înscriu pe coordonatele experimentării medievalului în epoca postmodernă.

Într-un astfel de context de perspective contradictorii și competitive, lucrarea de față își propune să analizeze neomedievismul postmodern într-o manieră suficient de flexibilă ca să integreze aceste viziuni și în același timp, îndeajuns de consecventă cu scopul propus ca să nu se disperseze în detalii irelevante, de aceea, utilizând metoda comparatistă, se apleacă nu numai asupra definițiilor, evoluției, funcționalității și oportunităților Evului Mediu în postmodernism, ci în special urmărește prezența și formele sale de manifestare în trei din artele postmoderne: romanele best-seller, filmele și jocurile video, numite „neomedievale”, deoarece se încadrează noului curent medievist care a luat cu asalt atât lumea academică, cât și cea artistică în ultimele decenii ale secolului XX și începutul secolului XXI.

Definirea termenilor și justificarea utilizării lor în cadrul cercetării începe cu studiile medievale care, prin reîntoarcerea către originile instituite academic în secolul XIX, prin comparatismul la care s-au lăsat supuse doar în interiorul disciplinelor academice, prin specializarea foarte riguroasă la care s-au restrâns, au făcut loc tot mai mult unor perspective competitive, majoritatea concurând din exterior, cunoscute ca medievisme. Sedimentând metodic sferele de analiză, istoricii au urmărit idealul structuralist în căutarea explicațiilor finale și exhaustive, specializându-se în domenii tot mai restrânse și refuzând argumentat să integreze în abordările lor practici mai puțin riguroase din punct de vedere metodologic. Efectul neașteptat a fost acumularea pe margini – invers proporțională cu îngustarea obiectului de studiu – a „deșeurilor” academice și sub povara lor amenințătoare aveau să se îngroape studiile medievale, marginalul desconsiderat detronând peste noapte centralul consacrat și preluându-i locul. Așadar, medievismele populare au intrat cu toată forța în atenția istoricilor și se cer tratate cu aceeași minuțiozitatea, atât la nivel academic, cât și în formele lor de manifestare. Carol L. Robinson, editorul MEMO, urmărește medievismele și în diacronia lor, comparând și făcând distincția necesară între medievismul tradițional, cel modern și postmodern și neomedievismul postmodern, care, deși încearcă să rupă legătura cu celelalte medievisme, este o urmare firească a medievismului postmodern. Definiția neomedievismului afirmă integrarea mai multor variante care concurează fără să se desființeze una pe cealaltă în parametrii tuturor medievismelor, ținând cont de toate canalele de proliferare, tehnologice sau tradiționale, academice sau populare, de creuzetul de formare, occidental și postmodernist, de alteritatea și iluzia Evului Mediu – definiția complexă și detaliată este oferită în subcapitolul *Medievism versus neomedievism*.

Se cere făcută o mențiune care să elucideze utilizarea termenului „neomedieval” în locul celui de „neomedievist” atunci când discutăm despre artele postmoderne: mai întâi, se păstrează un termen consacrat deja (există un gen aparte de produse artistice considerate medievale – filmele medievale, jocurile video medievale) la care se adaugă prefixul „neo” care sugerează îndepărtarea de reprezentările și perspectivele artistice aparținând altor medievisme, cu singura excepție făcută în dreptul jocurilor video, întrucât, având o istorie foarte scurtă – au intrat pe scena internațională în urmă cu aproximativ trei decenii, medievalul nu mai necesită o încadrare suplimentară; mai apoi, „neomedievalul” funcționează ca și o categorie generică și se asociază prin excelență cu impulsurile artistice, în timp ce „neomedievismul” reprezintă un fenomen mult mai amplu, care integrează toate celelalte aspecte culturale pe care artele tind să le neglijeze uneori și pentru a evita confuzia creată de înlocuirea termenilor, preferăm să ne păstrăm consecvenți în utilizarea lor.

Toate aceste abordări sunt reunite sub titlul *Neomedievismul postmodern*, care evidențiază mai întâi cadrul conceptual și suportul ideologic al curentului postmodernist, cu alte cuvinte, perspectiva postmodernă conștient asumată de cei care o practică și care se desprind gradual, dar sigur, de modernism și implicit, perioada specifică asupra căreia se focalizează cercetarea – postmodernitatea; în al doilea rând, prin adăugarea prefixului „neo”, se redefinește medievismul în postmodernism: cunoașterea Evului Mediu devine un concept fictiv, astfel încât ceea ce numim azi „medieval” poate fi medieval sau nu în natura sa, însă ce contează pentru acest medievism, dacă Evul Mediu tot rămâne incomprehensibil în esență, este studiul schimbărilor și transformărilor pe care le suferă ca o reflectare mai mult sau mai puțin fidelă a *Zeitgeistului* actual; în al treilea rând, disocierea dintre studiile medievale și medievism, cel din urmă devorând istoria Evului Mediu ca pe o narațiune despre adevărul istoric, conform afirmațiilor lui Umberto Eco din *The Return of the Middle Ages* (1987), o albie care adună mai multe evuri medii la care visează lumea noastră, fără să implice necesar o legătură trainică cu realitatea.

Și astfel, ipoteza de la care a pornit investigația devine evidentă: dacă „medievalul” actual combină ficțiunea cu sincretismul cultural într-o formă fără precedent, care-i înlesnește manifestarea în artele postmoderne, atunci nu mai îndeplinește condițiile necesare pentru a intra ca perioadă cronologică în sfera studiilor medievale și se desprinde treptat de celelalte medievisme, prin urmare transpunerea sa în literatură, cinematografie sau în industria jocurilor poate fi interpretată critic ca un nou curent popular, printre atâtea altele ce aparțin

postmodernismului. Validarea sau invalidarea acestei presupoziii nu ține însă numai de contextul academic în care a fost incubată teoria, ci am ales s-o urmărim mai ales în traseul sinous al medievalului în cultura de consum.

Alegerea temei are la bază preocuparea constantă față de cultura postmodernă și vine ca o continuare firească a cercetărilor anterioare – *Relativismul etic în romanul postmodern* și *Cultura pop în postmodernismul britanic* fiind principalele și cele dintâi lucrări care mi-au consolidat cunoștințele, dar și viziunea asupra epocii în care trăim. Pe de altă parte, Evul Mediu între strălucire și tenebre și-a perimat vitalitatea, iar oscilația între cele două extreme a fost înlocuită cu jocul mai complex al jonglării simultane cu mai multe evuri medii, ceea ce constituie o adevărată provocare chiar și pentru criticii cei mai abili. Această imagine descentralizată și fragmentată, fluidă și nestatornică a medievalului a jucat de asemenea un rol important în alegerea temei, deoarece corespunde cu tipologia mentalității indusă generației cibernetice al cărei produs sunt. Și nu în ultimul rând, actualitatea tematicii pe plan internațional și pionieratul ei pe plan local m-au atras într-o aventură a cunoașterii care nu se vrea finalizată aici și care poate fi fructificată și în experiențele academice ulterioare.

Neomedievismul postmodern nu e o teorie mai veche de câteva decenii și totuși, după o perioadă de gestație relativ scurtă, culminează în ultimii zece ani cu o infiltrare pe toate planurile existențiale, de la cele mai variate bunuri de consum până la ideologiile politice, readucând medievalul prin intermediul revitalizării goticului, celticului, păgânismului, magicului etc. în prim plan, ca să fie experimentat de societatea contemporană până la saturație și până la golirea de orice semnificație. Actualitatea temei în plan academic se oglindește în congresele de proeminență mondială – Kalamazoo și Leeds sunt centrele de elită în care se întrunesc anual mii de medievști din întreaga lume; în conferințele internaționale care accentuează tot mai mult influența medievalului asupra artelor postmoderne – cea mai cunoscută, organizată de MEMO (Medieval Electronic Multimedia Organization) are ca preocupare principală jocurile video și relația lor cu medievalul; în seminariile și atelierile desprinse din aceste congrese și conferințe, cele mai multe colectând în spațiul virtual opiniile și observațiile care se concentrează sau doar fac referințe tangențiale la neomedievism. De altfel, Internetul este extrem de populat cu site-uri și blog-uri care tratează mai mult sau mai puțin riguros medievalul și tot mai multe ipostaze ale acestuia migrează spre oportunitățile ciberspațiului în ultima vreme.

Cu o astfel de pleiadă de medieviști și de contribuții elevate la dezvoltarea neomedievismului postmodern din ultimii ani, nu se poate afirma că lucrarea este complet originală, sursele bibliografice, majoritatea publicate în limba engleză, sunt foarte numeroase și a fost nevoie de o sortare atentă printre concepțiile subiective, părerile echivoce și lucrările de referință, cele foarte bine argumentate și susținute academic, pentru a ajunge în final la constituirea lucrării de față. Există însă elemente de originalitate în lucrare și vom enumera succint câteva aspecte esențiale: conexiunea dintre modelele moderne și medievismul postmodern lucrează cu relația *noi-ei*, comparând perspectivele câtorva medieviști celebri din prima jumătate a secolului XX – Marc Bloch, Johan Huizinga, C.S. Lewis; alteritatea Evului Mediu în medievismul academic este analizată nu doar ca o raportare permanentă la o epocă anterioară, ci și sub forma tuturor factorilor contextualii (viața și experiențele personale, orientarea academică, evenimentele internaționale etc.) care s-au interpus între medieviști și studiile lor, conform lui Norman Cantor; contribuția majoră este adusă în capitolul pivot al tezei – *Neomedievismul postmodern*, în care urmăresc și analizez fiecare din cele patru metode prin care se rescrie Evul Mediu în postmodernism: identificarea, comparația, sublimarea (sau parodia) și fantastizarea, iar dacă primele trei se întâlnesc și în celelalte medievisme, deși în neomedievism ele cunosc o abordare mult mai amplă, fantastizarea este definitorie pentru neomedievismul postmodern, de aceea îi sunt subliniate pronunțat caracteristicile în capitolul despre artele posibile; critica comparativă a romanelor best-seller, filmelor și jocurilor video (s-a scris cu prea puțină determinare academică despre Evul Mediu în romanele postmoderne și chiar mai puțin despre filme sau jocurile video care reiterează medievalul) se focalizează în special pe cele mai recente și cunoscute produse artistice care au cucerit publicul larg: romanele lui Dan Brown sau J. K. Rowling sau MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games) sau filmele cu și despre legenda lui Robin Hood.

Un domeniu atât de vast nu poate fi analizat exhaustiv și teza nu pretinde că a reușit să capteze toate fenomenele artistice, culturale sau de altă natură încadrabile în neomedievismul postmodern, însă cuprinde aspectele esențiale care ar putea constitui punctul de plecare pentru mai multe studii ulterioare, deoarece fiecare capitol ar putea fi dezvoltat într-o cercetare independentă. Există câteva coordonate pe care se înscrie lucrarea în abordarea temei, începând cu analiza diacronică a studiilor medievale în secolul XX și terminând cu sincronia fenomenelor medievale și convergența lor în artele posibile. Se păstrează consecvența perspectivei rezultată

din realitatea că medievalul aparține în egală măsură și studiilor academice, și culturii maselor, care interacționează și se completează reciproc în reiterarea Evului Mediu în postmodernism și de asemenea, se urmărește pătrunderea exponatelor din cultura de consum în preocupările academice pe cale mediatică, un proces anevoios, dar sigur, care a dus la estomparea granițelor dintre universul elitei culturale și lumea individului comun.

Structurată în cinci capitole majore, o introducere și concluzii, lucrarea se echilibrează între primele două capitole – *Medievismul erudit în secolul XX* și *Neomedievismul postmodern* și cel din urmă capitol, *Artele posibile*, care cuprinde la rândul său trei capitole importante: *Romanele neomedievale*, *Filmele neomedievale* și *Jocurile video medievale*. Artele sunt promovate în postmodernism pe cale comercială, succesul lor stă tot mai mult în valoarea lor financiară, iar neomedievismul nu face excepție de la această regulă, de aceea o „artă posibilă” în neomedievismul postmodern este reprezentată prin acel gen artistic, cunoscut azi ca (neo)medieval, care s-a impus masiv în industria divertismentului prin opere de anvergură, a instituit o tendință culturală, modelând mentalitatea și gusturile publicului, iar tot ce eșuează să se încadreze în acest tipar devine imposibil, și anume i se refuză dreptul la perenitate și este curând înghițit de uitare. Sunt numite adeseori pe parcursul tezei „arte postmoderne”, deoarece sunt produsul postmodernismului, nu pot fi gândite în afara culturii de consum și sunt exprimate în tehnologia de ultimă generație, mai mult, deconstruiesc miturile moderniste, se joacă decomplexat cu simboluri și motive și fac posibile în lumea virtuală cele mai îndrăznețe utopii.

În capitolul *Medievismul erudit în secolul XX* sunt urmărite diacronic momentele de turnură din evoluția studiilor medievale din secolul trecut, acele modele distincte sugerate de câțiva dintre medievistii celebri ai secolului XX, dintre care unele se înscriu pe coordonatele curentelor dominante, iar altele ocupă nișe specializate unde își elaborează meticolos teoriile ambițioase. Pornind de la cele zece evuri medii minore observate de Umberto Eco, capitolul efectuează un periplu analitic printre studiile istoricilor contemporani: Johan Huizinga, C.S. Lewis, Paul Zumthor, Norman Cantor etc. și reprezentanții Școlii Analelor: March Bloch, Lucien Febvre, Fernand Braudel, Georges Duby, Emmanuel Le Roy Ladurie, Philippe Ariès, cu un accent deosebit pe cercetările lui Jacques Le Goff, care încearcă o prelungire a metodelor istorice folosite de Școala Analelor și, în același timp, procedează la o detașare critică dictată de contextul global și cultural actual, în care centrul de greutate al Europei a fost transferat către întreg mapamondul. Jacques Le Goff se face ambasadorul cunoscut al unui alt Ev Mediu sau cel puțin

al unui alt mod de a scrie istoria medievală, caracterizat de polivalență și reiterări multiple, proces cunoscut sub numele de „istoria istoriei”, de aceea se acordă atenție deosebită perspectivei sale în subcapitolele *Pentru un alt Ev Mediu, Timpul și spațiul în etosul medieval* și *Experiența mistică sau exaltare religioasă?* O parte consistentă a acestui capitol este rezervată alterității Evului Mediu – Paul Zumthor dovedește în studiile sale că accesul la cunoașterea literaturii medievale rămâne de ordin descriptiv; învăluim această alteritate cu metodele noastre de cercetare pentru a o seduce sau a o penetra, dar deși efortul rămâne salutar chiar și atunci când eșuează, nu reușește să realizeze mai mult decât promite. Cel mai departe ajunge însă Norman Cantor, care, realizând istoria de început a studiilor medievale moderne, de la 1895 până la 1965, susține că Evul Mediu este o invenție a secolului XX. Valoarea terapeutică a imaginării Evului Mediu a adus în centralitate această epocă în secolul XX, iar Cantor își propune să o analizeze prin lentilele medievistilor, atât ca moștenire – pe care aceștia au iluminat-o cu cercetările, contextul cultural și experiențele personale, cât și ca Celălalt – care se aseamănă și se deosebește în egală măsură de cultura actuală, ca să permită chestionarea valorilor și obiceiurilor noastre și să le ofere alternative viabile.

Capitolul *Neomedievismul postmodern* se concentrează îndeosebi pe metodele hermeneutice: identificarea, comparația, sublimarea sau parodia și fantastizarea. În tratarea identificării, nu se susține o contopire între Evul Mediu și postmodernism, fiindcă teoria alterității acestei perioade îndepărtate din istoria Europei nu ar permite așa ceva, dar și dacă ar face-o, trebuie să conchidem că instrumentarul de lucru cuprinde stereotipurile în recuzita sa, astfel încât se poate afirma cel mult că are loc o sinteză – se conservă și se transmit trăsăturile majore sau importante pentru noi, producându-se fuziunea lor cu așteptările, nevoile, crizele și stilul nostru de viață. Comparația, mai elevată decât identificarea, înțelege Evul Mediu ca pe o entitate istorică reală, în care postmodernismul se poate reflecta atât prin similarități, cât și prin diferențe, de aceea continua raportare la realitățile sale activează mult mai ușor în cadrul „concret” al etosului contemporan – contextul politic și economic al globalizării, tehnologizarea excesivă și digitalizarea vizibilă a lumii, lăsând partea artistică pe mâna sublimării și fantastizării. Dacă identificarea și comparația se afișează preponderent în spațiul riguros al politicii, economiei etc., sublimarea și fantastizarea par să se preteze prin excelență la universul artelor. Sublimarea sau parodiarea Evului Mediu, cele două extreme atât de populare în mentalitatea postmodernă, converg spre consumerism și spre ceea ce Frederic Jameson numea în *Postmodernism and*

Consumer Society (1983) – *pastișa*, dispariția impulsului satiric, a unui motiv ulterior cu care este rescris trecutul, a râsului curativ și benefic, cu alte cuvinte, avem de-a face cel puțin în dreptul parodiei cu o „parodie moartă”, golită de sensuri, care și-a pierdut simțul umorului. Sublimarea se scrie dinspre exterior spre interior – Evul Mediu străbate mai întâi drumul anevoios dinspre produsele sale vizibile artistice, economice, sociale, politice către o anumită realitate din spatele lor, închipuită sau de-a dreptul creată, ce a atras după sine, ca un recul, conștientizarea faptului că astfel de realități nu pot fi suportate fără o doză serioasă de ironie, dând astfel posibilitatea parodiei să-și joace rolul. Tot artistic se măsoară și fantastizarea, un barbarism care se impune odată cu lansarea industriei cinematografice, dar mai ales odată cu trivializarea efectelor sale în jocurile video și pentru că fascinația Evului Mediu european se menține mult mai ridicată la producătorii orientali, în specialii japonezi și coreeni, pentru care medievalul capătă proporțiile mitice ale unui tărâm unde chiar și cele mai îndrăznețe visuri sunt posibile și unde idealismul utopic al unei lumi egale atât în drepturi, cât și în moștenirile ancestrale și în perpetuarea lor nestingherită în ciber spațiu, deschide porțile posibilului Paradis pământesc. Spre deosebire de celelalte metode de rescriere ale Evului Mediu analizate în acest capitol, fantastizarea își obține independența conceptuală prin *neomedievismul fantastic*, care se concentrează pe interferența lucrativă dintre fantastic și medievism.

Am selectat în capitolul *Romanele neomedievale* – genul *fantasy* cu dimensiunea sa medievală prevalează în rândul operelor populare postmoderne – câteva dintre cele mai relevante expozate ale genului pe care să le analizez din perspectiva neomedievismului postmodern: *Stăpânul Inelelor*, *Cronicile din Narnia* și mai recentul *Harry Potter*. Acestea se raportează pe un alt registru ficțional la romanele lui Umberto Eco, din care am ales spre analiză *Numele trandafirului* și *Baudolino*, considerate opere referențiale pentru domeniul de cercetare, ca în final să tratez controversatele romane scrise de Dan Brown, *Îngeri și demoni*, *Codul lui Da Vinci* și *Simbolul pierdut*. Mai întâi, tot ce se izolează astăzi de curente dominante este sortit eșecului încă de la început, rezistă doar ceea ce acaparează atenția, mobilul principal care garantează succesul fiind mass-media. Apoi, succesul se măsoară astăzi nu atât calitativ, cât cantitativ (câte exemplare vândute, câte panouri publicitare, câți cititori sau spectatori, câte recenzii), iar când calitatea suplinește cantitatea, rezultatele sunt de-a dreptul ieșite din comun. În al treilea rând ajungem la domeniul cercetării de față – medievalul și locul lui în cultura maselor, astfel: ca să cunoască succesul în postmodernitate, trebuie să capteze atenția și să se reproducă masiv, dar

condițiile acestea nu se îndeplinesc oricum. Ingredientele obligatorii sunt sincretismul, prezentificarea temei, echilibrarea prezentului hipertehnologizat cu iluzia unui trecut pe măsură de sofisticat și desigur, contribuția majoră la transformarea unei opere beletristice într-un best-seller mondial o are adaptarea cinematografică, unde din nou, statisticile afirmă în cifre (profit și audiență) succesul de care s-a bucurat. Recepția ostensibilă a miturilor celtice, care se reflectă în cele două texte cultice pentru literatura *fantasy* medievală – *Stăpânul Inelelor* și *Cronicile din Narnia* – are un traseu sinuos în Marea Britanie, începând cu legendele arthuriene din Evul Mediu, purtate apoi către curentul ossianismului din secolul XVIII, foarte la modă în Europa modernă și scăldate în mișcările naționaliste ale Irlandei de Nord odată cu formarea conștiinței celtice în secolul XIX, însă abia după publicarea acestor romane, celticul s-a extins către sferele mai largi ale culturii populare – un „brand” cu propria emblemă ca formulă de identificare printre atâtea alte bunuri de consum. Alăturându-se lui Tolkien sau C.S. Lewis, Umberto Eco se numără printre puținii scriitori moderni care au reușit să îmbine studiul academic al Evului Mediu cu ficțiunea populară, recunoscuți pentru lucrările analitice despre literatura și arta medievală, dar în același timp și pentru propriile versiuni moderne ale Evului Mediu în romanele lor, reținând atât alteritatea Evului Mediu, pe care H. R. Jauss o considera mai îndepărtată față de postmodernitate chiar decât antichitatea, cât și prezența sa activă, despre care Eco afirma că ne secondează vrând-nevrând în viața noastră cotidiană. Referirile directe la Evul Mediu, amplasarea intrigii în contextul medieval și „compendiul medieval” din romanele *Numele trandafirului* și *Baudolino* prezintă interes deosebit pentru analiza neomedievismului postmodern, de aceea li se acordă o atenție deosebită în acest capitol. Evul Mediu, însă nu acea perioadă cronologică concretă cuprinsă între secolele V și XIV, ci o lume în care manifestările supranaturale nu mai sunt circumscrise rațiunii moderne a iscat rumoare în rândul maselor și numai în ultimele două decenii câteva best-sellere care au fost lansate cu succes extraordinar pe marele ecran au dus euforia publicului pe culmile paroxismului, astfel încât eticheta de „manie” se potrivește perfect în acest context, iar aici se încadrează fără îndoială celebra serie *Harry Potter* (1997-2007) a scriitoarei britanice J.K. Rowling, la care se adaugă trei romane scrise de Dan Brown, care au dat naștere la polemici acerbe legate de autenticitatea celor istorisite de autor: *Îngeri și demoni* (2000), *Codul lui Da Vinci* (2003) și *Simbolul pierdut* (2009).

Capitolul *Filmele neomedievale* examinează filmele așa-zis medievale ca gen aparte, în evoluția lor de la începuturile cinematografiei până în prezent, urmărindu-le de-a lungul celor trei

perioade consacrate: cinematografia clasică, unde medievalul funcționa pe post de arhetip, perioada de aur, când medievalul a fost reinventat și reconstruit uneori chiar din temelii și cea actuală, care, în termenii lui Umberto Eco, gândește medievalul ca pe un pretext pentru dialogul postmodern. Delapidarea voită a acurateții istorice, cu condiția conservării impresiei de autenticitate, ambele mijlocite de tehnologia cineastă foarte avansată, înstrăinarea Evului Mediu și hibridizarea sa, precum și deschiderea hermeneutică spre alte perspective decât cele ortodoxe, diegeza aplecată asupra problematicilor fierbinți din ordinea socială și culturală contemporană mai degrabă decât asupra intrigilor medievale, modelarea trăsăturilor eroilor după calapodul actual și conformarea lor față de noile ideologii, atenția exacerbată față de așa-numita corectitudine politică, acceptarea pasivă din partea publicului a tuturor acestor deraieri de la tiparul oferit de istorici, la care se adaugă recenziile care judecă calitatea filmului în cifre și în funcție de reacția spectatorilor, cu alte cuvinte, concesiile mai mult sau mai puțin conștiente făcute mentalității consumatorului în goana sa după divertisment fac din filmul neomedieval o specie cinematografică fără precedent. Nu se poate realiza nici măcar o enumerare a filmelor medievale și cu atât mai puțin o analiză detaliată a acestora, de aceea am ales ca modele referențiale celebrul *Monty Python and the Holy Grail*, prototipul recunoscut și îndelung aclamat de publicul postmodern, precum și reprezentările în cinematografie ale cunoscutei legende medievale despre Robin Hood, încercând să urmărim diacronic metamorfoza mitului. Nu poate fi vorba despre o ruptură între reprezentările legendarului Robin Hood de-a lungul istoriei cinematografeiei, continuitatea este dată de imitațiile și prelucrările vechilor pelicule devenite clasice, precum capodopera *The Adventures of Robin Hood* (1938), cu actorul Errol Flynn în rolul principal sau serialul britanic *Robin of Sherwood* (1984-1986), celebru datorită perspectivei revizioniste preluată ulterior în filmele apărute după anii 90, așa că ceea ce contribuie la delimitarea perspectivei neomedieviste sunt notele particulare – folosirea Evului Mediu ca pretext și sublimarea, parodia sau fantastizarea acestuia.

Capitolul *Jocurile video medievale* analizează trei MMORPG care au intrat în faza matură a existenței lor, recunoscute ca o forță extraordinară în lumea digitală: *World of Warcraft* (2004), *Dark Age of Camelot* (2001) și *Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* (2007). Toate aceste jocuri au fost etichetate ca medievale, întrucât proliferază multe din clișeele pe care societatea modernă s-a obișnuit să le atribuie Evului Mediu, care mizează în spațiul virtual pe imaginarul popular, prin urmare, prin „medieval” înțelegem aici un tărâm pseudo-istoric, mitic,

magic, fantastic, într-un cuvânt – tolkienesc, dar destul de verosimil totuși pentru jucător, ca acesta să se simtă familiar cu caracterul pe care și-l alege. Am încercat să răspund mai întâi întrebărilor: de ce Evul Mediu? și de ce persistă atât mania medievalului?, după care m-am concentrat asupra diegezei jocurilor video, care nu se încadrează tipologiilor narative cunoscute până acum și am stabilit că derularea sa depinde preponderent de jucător, considerat a fi un „cititor manipulator”, capabil să transforme oricând *ludus* în *paidea* și astfel jocul să nu mai răspundă scopului său inițial. Există un anumit stereotip tematic care s-a perpetuat mereu de la lansarea primului joc video, singurele îmbunătățiri fiind legate de rafinarea obstinată a detaliilor, de aceea personajele și contextele migrează de la un joc la altul și doar perspectiva producătorilor salvează jocurile din monotonicitate. Astfel, deoarece ubicuitatea celor trei jocuri este evidentă în toate MMORPGs medievale, prin extrapolare, se poate aplica modelul lor la celelalte jocuri medievale care se înghesuie cu zecile pe piața online. Capitolul urmărește elaborarea intrigii, care include nu doar incipitul narativ pentru fiecare secvență sau stagiu superior, ci și câteva dintre direcțiile stereotipe pe care le poate desfășura jucătorul-caracter în evoluția sa; în al doilea rând, modelarea caracterelor, care poartă câteva din cele mai profunde semnificații pe plan social – personajul se înfășoară în emblemele castei sau breslei sale, în plan magic – personajul poate alege între diverse amulete, arme sau abilități magice, chiar în plan virtual – jucătorii se asociază în comunități virtuale, recunoscându-se după afinitățile sau trăsăturile avatarului; în al treilea rând, decorul pseudo-medieval, cel mai adesea cu nuanțe gotice, de la interioarele masive, labirintice și rău-prevestitoare, până la priveliștile deschise, cu păduri sumbre unde pericolele răsar la fiecare pas sau cu peisaje montane prăpăstioase; iar în ultimul rând, perspectiva jucătorului, identificarea sa cu personajul prin câmpul vizual la persoana întâi sau detașarea parțială prin raportarea la persoana a treia, kinestezia 3D sau orientarea în spațiul bidimensional, care, deși par detalii tehnice, contribuie covârșitor la experimentarea Evului Mediu în jocurile video. Aceste aspecte nu epuizează analiza jocurilor video, domeniul are resurse infinite, având în vedere dezvoltarea activă a pieței divertismentului actual, totuși, ele ating multe fațete secundare ce ar putea fi aprofundate eficient într-o cercetare ulterioară, cu rezultate inedite.

În final, deducerile ce rezultă firesc din întreaga teză încheie demersul analitic cu limitele neomedievismului, care, deși este un curent foarte în vogă în ultima perioadă, nu a reușit să se extindă dincolo de granițele ideologice, culturale, economice, sociale ale lumii civilizate, deoarece aici îi sunt oferite condițiile propice de dezvoltare: tehnologia, publicul, mentalitatea,

dar și pentru că gravitează preponderent în jurul medievalului occidental și tiparelor sale imaginare. Sunt enumerate câteva dintre oportunitățile de dezvoltare ale neomedievismului în plan temporal și spațial: echivalarea Evului Mediu european cu perioade similare din istoria altor teritorii și integrarea lor în circuitul postmodern, ajustarea sa la noile provocări care apar pe parcurs și menținerea sa în atenția mass-mediei, precum și pericolele care pot conduce la confundarea medievalului cu istoria contemporană, în care pot regresa susținătorii identificării, ancorarea prea mult în trecut și îndepărtarea, voită sau inconștientă, de prezent printr-un act al sublimării greșit practicat, propagarea unei imagini prea luminoase sau prea sumbre a trecutului, care să rezulte în reacții extremiste, întâlnite pe alocuri, cum ar fi respingerea prezentului (sau trecutului) de către dependenții de viața virtuală oferită de jocurile video.

Cuvinte-cheie: medievism, neomedievism, postmodernism, Evul Mediu, fantastizare.

Cuprins

1. Introducere.....	3
1. Studiile medievale în secolul XX.....	14
1.1. Teorii medieviste în secolul XX.....	14
1.2. Modele moderne pentru Evul Mediu postmodern	18
1.3. Școala Analelor și Jacques Le Goff.....	31
1.3.1. Pentru un alt Ev Mediu.....	36
1.3.2. Timpul și spațiul în etosul medieval.....	42
1.3.3. Experiență mistică sau exaltare religioasă?	50
1.4. Alteritatea Evului Mediu.....	55
2. Neomedievismul postmodern.....	66
2.1. Medievism versus neomedievism.....	66
2.2. Rescrierile Evului Mediu.....	78
2.2.1. Comparația.....	82
2.2.2. Identificarea.....	93
2.2.3. Sublimarea sau parodia.....	105

2.2.4. Fantastizarea.....	116
3. Artele posibile.....	129
1.1. Romanele neomedievale.....	138
1.1.1. Medievismul celtic.....	138
1.1.2. Compendiul medieval.....	154
4.1.2.1. <i>Numele trandafirului</i>	158
4.1.2.2. <i>Baudolino</i>	166
1.1.3. Mania Evului Mediu.....	174
1.2. Filmele neomedievale.....	186
1.2.1. Autenticitate sau acuratețe.....	186
1.2.2. <i>Monty Python and the Holy Grail</i>	194
1.2.3. Robin Hood – evoluția cinematografică a mitului.....	208
1.3. Jocurile video medievale.....	227
1.3.1. Evul Mediu în spațiul virtual.....	227
1.3.2. Elaborarea narațiunii.....	235
1.3.3. Profilul personajului.....	243
1.3.4. Decorul pseudo-medieval.....	254
1.3.5. Perspectiva jucătorului.....	261
2. Concluzii.....	265
3. Bibliografie.....	274