

MATERIAŁY V KONGRESU MEDIEWISTÓW POLSKICH

TOM VII

Od recepcji antyku do recepcji średniowiecza

Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego

Oblicza mediewalizmu II

Od recepcji antyku
do recepcji średniowiecza

MATERIAŁY V KONGRESU MEDIEWISTÓW POLSKICH

TOM VII

Oblicza mediewalizmu II

Od recepcji antyku
do recepcji średniowiecza

pod redakcją

ANDRZEJA DĄBRÓWKI, MACIEJA MICHAŁSKIEGO,
GRZEGORZA TROŚCIŃSKIEGO

z udziałem

SYLWII JĘDRZEJEWSKIEJ

WYDAWNICTWO UNIwersYTETU RZESZOWSKIEGO
RZESZÓW 2018

Komitet Wydawniczy
ANDRZEJ ROZWAŁKA (przewodniczący),
MICHAŁ DZIK, SYLWIA JĘDRZEJEWSKA, KAROL KOLLINGER

Wydawca
Instytut Archeologii Uniwersytetu Rzeszowskiego

Recenzenci tomu
prof. dr hab. MAREK CETWIŃSKI,
dr hab. WOJCIECH MROZOWICZ, dr hab. EDWARD SKIBIŃSKI

Redakcja tekstu i korekta
ELŻBIETA KOT

Korekta streszczeń w języku angielskim
JOANNA MAZUR-OKALOWE

Opracowanie graficzne i projekt okładki
MICHAŁ DZIK

Redakcja techniczna
EWA KUC

Łamanie i prace pomocnicze
NATALIA KOCZĄB

Organizatorzy V Kongresu Mediewistów Polskich



Wydział Socjologiczno-
-Historyczny Uniwersytetu
Rzeszowskiego



Stały Komitet
Mediewistów Polskich



Fundacja Rzeszowskiego
Ośrodka
Archeologicznego

© Copyright by
Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego
Rzeszów 2018

ISBN 978-83-7996-572-4

1542

WYDAWNICTWO UNIwersYTETU RZESZOWSKIEGO
35-959 Rzeszów, ul. prof. S. Pigonia 6, tel. 17 872 13 69, tel./faks 17 872 14 26
e-mail: wydaw@ur.edu.pl; <http://wydawnictwo.ur.edu.pl>
wydanie I, format B5, ark. wyd. 14,00, ark. druk. 16,75, zlec. red. 92/2017

Druk: Drukarnia Uniwersytetu Rzeszowskiego

Maciej Michalski

Mediewalizm w kulturze popularnej – dalszy ciąg wstępu

Jak można łatwo dostrzec, zarówno horyzont chronologiczny, jak i problemowy przedstawianych w niniejszym tomie tekstów jest bardzo szeroki. Jest to cecha polskiej refleksji mediewalistycznej, która nie wypracowała jeszcze jednolitych kryteriów problematyzacji i kategoryzacji analizowanych zagadnień. Spoglądając szerzej, można powiedzieć, że jest to właściwość ogólna mediewalizmu jako dyscypliny naukowej¹. Poszukując jednakże części wspólnej prezentowanych artykułów, trzeba wskazać na pojęcie kultury popularnej. Nie we wszystkich tekstach wybrzmiało ono silnie, w niektórych w ogóle się nie pojawiło (np. w studium Mateusza Kosonowskiego), ale stanowi ono zwornik przeważającej grupy artykułów.

Kontynuując zaprezentowane we wstępie² do poprzedniego tomu *Oblicz mediewalizmu* rozważania na temat sposobów kategoryzowania dyscypliny w epoce nowożytnej, chciałbym przedstawić kilka uwag na temat obecności średniowiecznych wątków w kulturze popularnej, a zatem we współczesności.

Wychodząc od trywialnego stwierdzenia, że nawiązania do przeszłości są stałym elementem otaczającego świata, warto zwrócić uwagę, że dominującym typem kultury współczesnej jest kultura popularna³. Idąc za rozważaniami Marka Krajewskiego, można ją uznać nie za formę opozycyjną wobec bliżej nieokreślonej elitarności, ale za zjawisko przenikające każdy element współczesnej rzeczywistości⁴. Rodzi

¹ Michalski 2011.

² Dąbrówka, Michalski 2013.

³ Dyskusja na temat kultury popularnej prowadzona jest od ponad 100 lat. Podsumowujące rozważania można znaleźć w pierwszej części pracy: Krajewski 2003.

⁴ M. Krajewski (tamże, s. 61 n.) pisze o popularyzacji rzeczywistości jako formie współczesnej kultury popularnej.

się zatem pytanie: jak wieki średnie się w niej manifestują i jak te manifestacje można badać oraz wykorzystać do poznania historycznych wieków średnich?

Wprowadzeniem do rozważań na temat medievalizmu we współczesnej kulturze popularnej mogą być uwagi M. Krajewskiego na temat cech charakterystycznych typów tej kultury. Wśród kilku elementów wymienione zostało zjawisko „repetycji”, uznane przez autora za jeden „z najistotniejszych trendów określających kształt współczesnej kultury popularnej”⁵. W innym miejscu M. Krajewski dodał, że repetycja jest „podstawowym mechanizmem kultury popularnej”⁶. Repetycja, czyli powtórzenie, odtworzenie poprzez autoreferencję, stanowi dla kultury współczesnej kluczowe zjawisko pozwalające wytworzyć w niej własne tradycje i kanony. Sięganie do samej siebie, odwoływanie się do wcześniejszych produktów ma charakter ożywczy, ale i refleksyjny. Repetycja nie jest prostym powtórzeniem, jest powtórzeniem z adaptacją.

Medievalizm można uznać za doskonały przykład zjawiska repetycji, jednakże – aby zachować precyzję – należy zaznaczyć, że medievalizm kultury popularnej znacząco różni się od dominującego sposobu pojmowania tego zjawiska, które zasadniczo ma, według terminologii Davida W. Marshalla, charakter genealogiczny⁷. Mówiąc w skrócie, istotną cechą medievalizmu genealogicznego jest poszukiwanie łączności między średniowiecznymi a późnośredniowiecznymi elementami kultury. Tropienie medievalistycznych genealogii jest pasjonującym zajęciem badawczym, które przynosi zaskakujące efekty, świadczące o niezwyklej sile idei wykreowanych w wiekach średnich.

Medievalizm genealogiczny jest mało użyteczny podczas analizowania współczesnej kultury popularnej. Jeśli bowiem powrócimy do kategorii repetycji czy autoreferencji kultury popularnej, zauważymy, że współczesne produkty tej kultury, nawiązujące do wieków średnich, mają niewiele wspólnego ze swoimi średniowiecznymi pierwowzorami. Repetycja bowiem, a tym bardziej autoreferencja, odwołuje się do wcześniejszych produktów, wyobrażeń czy klisz istniejących już w kulturze. Jeśli potraktuje się średniowiecze jako oryginał, a produkty kultury popularnej jako kopie, to przywołując kategorię symulaków Jeana Baudrilla

⁵ Tamże, s. 210.

⁶ Tamże, s. 213.

⁷ Marshall 2007, s. 5–10.

larda⁸, można w tym wypadku mówić o zerwaniu więzi między oryginałem a kopią. Co więcej, idąc dalej za kategorią symulaków, dla medievalizmu w kulturze popularnej znaczące jest to, że kopia ma wpływ na oryginał, jest od niego atrakcyjniejsza, a ostatecznie zastępuje rzeczywistość⁹. Inaczej mówiąc, wyobrażenia o średniowieczu kształtowane na podstawie wytworów kultury popularnej budują i zmieniają obraz „historycznych” wieków średnich. Przyczyn zerwania więzi między oryginałem a kopią jest wiele, ale za najważniejsze należy uznać zapośredniczenie wyobrażeń o średniowieczu. Współczesna kultura popularna, posługując się mechanizmem repetycji, nie korzysta bowiem – jak to czynili choćby dziewiętnastowieczni miłośnicy epoki – bezpośrednio ze źródeł czy opracowań naukowych, ale z innych, równolegle funkcjonujących lub wcześniejszych produktów kultury popularnej, które w znaczący sposób wpłynęły na ukształtowanie społecznej wizji wieków średnich. Tak pojmowany medievalizm, korzystający z zapośredniczonych tworców kulturowych, nazywany jest niekiedy dla odróżnienia neo-medievalizmem lub nowym medievalizmem¹⁰.

Wśród podstawowych mediów czy produktów kultury popularnej, które poddaje się analizie pod kątem medievalizmu, na pierwszym miejscu należy wymienić film. Konstatacja, że obraz filmowy ma ogromne znaczenie dla kształtowania społecznych wizualnych wyobrażeń na temat średniowiecza, stała się już truizmem. Film w sposób doskonały wykorzystuje też zjawisko repetycji i autoreferencji, gdyż ze względu na dynamiczną historię kina i sztuki filmowej konkretne obrazy można potraktować jako punkty odwoławcze w mechanizmie repetycji.

W syntetyzującej pracy Kevina Harty’ego *The Reel Middle Ages* z 1999 roku, z podtytułem *American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films about Medieval Europe*, znajduje się filmografia ponad 900 tytułów o tematyce średniowiecznej i nawiązujących do średniowiecznych wątków, powstałych w kinematografiach całego świata. W filmowym nurcie medievalizmu można znaleźć kilkanaście pozycji książkowych i ogromną liczbę artykułów¹¹.

Rozważając ten rozległy obszar kultury popularnej, jaki stanowią nawiązania do średniowiecza lub tematyka średniowieczna w filmie,

⁸ Baudrillard 1996. Tekst J. Baudrillarda *Precesja symulaków* był także tłumaczony na język polski przez Sławomira Królaka (zob. Baudrillard 2005).

⁹ Baudrillard 1996, s. 181, 182.

¹⁰ Fugelso, red. 2010; 2011.

¹¹ Z ostatnich pozycji zob. Elliot 2011, gdzie bibliografia.

warto odwołać się do napisanego w drugiej połowie XX wieku artykułu Umberta Eco na temat nawrotu do średniowiecza, który zaobserwował on wówczas w Stanach Zjednoczonych. W eseju *Dreaming of the Middle Ages* U. Eco skonstruował katalog postaci, w jakich jego zdaniem mogło występować średniowiecze jako produkt kultury popularnej¹². Do kwestii filmu można odnieść takie kategorie jak średniowiecze jako „pretekst”, przy czym pretekst może być tu rozumiany dwojako. Po pierwsze istnieją filmy, w których średniowiecze zostało potraktowane jako pretekst do poznania przeszłości. Tutaj mamy do czynienia ze świadomym dążeniem do wykreowania klimatu i artefaktów epoki. Po drugie, średniowiecze może być pretekstem do przedstawienia współczesnych problemów w średniowiecznym kostiumie (filmy „płaszcz i miecz” w nawiązaniu do „płaszcz i szpada”). Produkcje tego typu, np. *Królestwo niebieskie* Ridleya Scotta, opowiadają zatem o współczesnych relacjach między „cywilizowanym” Zachodem, a „barbarzyńskim” Wschodem, ale ich sceneria ma średniowieczny charakter. Rozwijając kategorie U. Eco, można powiedzieć, że odwróceniem sytuacji pretekstu są produkcje, w których średniowieczne problemy, charakterystyczne dla średniowiecza relacje społeczne czy zachowania kulturowe są przedstawiane we współczesnej scenerii. Idealnym przykładem takiego rozwiązania jest obraz *Pulp Fiction* Quentina Tarantino, gdzie relacje między przywódcą i żołnierzami gangu zostały przedstawione na wzór relacji między suzerenem a wasalami. Jeden z bohaterów wypowiada w filmie słynne już w rozważaniach medievalistycznych zdanie: *I'ma get medieval on your ass* (*Zrobię ci z dupy jesień średniowiecza*), które było już przedmiotem artykułów naukowych¹³. W grupie filmów ze średniowieczem jako pretekstem znajdują się też – omówione przez Adama Regiewicza – różnego rodzaju pornograficzne repetycje klasycznych średniowiecznych klisz filmowych, w których społeczne obrazy wieków średnich (zamek, rycerze, dwórki) wykorzystane są jako pretekst do zaprezentowania „zasadniczej” treści filmu¹⁴.

Inną postacią nawiązania do wieków średnich w filmie jest „odtwórstwo ironiczne”, kiedy średniowiecze przedstawione jest jako epoka „dziecięcości” dla „dorosłej” epoki współczesnej. Ironia obecna w tych filmach tłumaczy „dziwactwa” i nielogiczności współczesności. Przykładem takiej produkcji jest *Monty Python i Święty Graal* Terry’ego Jonesa

¹² Eco 1986, s. 68–71.

¹³ Guthrie 2012.

¹⁴ Regiewicz 2014, s. 111 n.

i Terry'ego Gilliana czy różnego rodzaju obrazy ukazujące podróż w czasie, gdzie albo współczesny człowiek wraca do przeszłości (*Chłopak na dworze króla Artura* Michaela Gottlieba czy *Jankees na dworze króla Artura* Taya Garnetta), albo bohaterowie ze średniowiecza przenoszą się do współczesności (*Goście, goście* z Jeanem Reno, *Goście, goście II* oraz amerykańska wersja *Goście w Ameryce*, reż. Jean-Marie Poire).

Idąc dalej, średniowiecze w filmie jest często obecne jako okres barbarzyństwa, instytucjonalnego bezprawia, czas, w którym święciły tryumf brutalna siła i przemoc. Tego typu produkcje mają z reguły charakter adaptacji powieści fantasy, jednakże zarówno sceneria, jak i system wartości tych ekranizacji odwołują się do wieków średnich (*Conan Barbarzyńca* Johna Miliusa, na podstawie serii opowiadań fantasy z lat trzydziestych XX wieku autorstwa Roberta E. Howarda, *Conan Niszczyciel* Richarda Fleischera, później gry komputerowe oraz *Conan Barbarzyńca 3D* Marcusa Nispela, w pewnym sensie seria filmów *Władca pierścieni* Petera Jacksona, *Trzynasty wojownik* Johna McThiernana na podstawie powieści Michaela Crichtona *Zjadacze umarłych* itp.).

Bardzo często średniowiecze jest obecne w filmie w swej romantycznej odmianie, którą ewokują zamki budowane w niedostępnych obszarach, otoczone wysokimi murami z basztami i blankami, strzeliste katedry, gotycyzmy w krajobrazie, niekiedy legendarne postacie strzyg, elfów, krasnoludów itp. W tej scenerii działają szlachetni rycerze, pełni mądrości i skupienia mnisi oraz dostojne damy. Takie romantyczne przedstawienia średniowiecza mają ogromną moc społecznego oddziaływania, gdyż pozbawione elementu pastiszu czy ironii sprawiają wrażenie przestrzeni realistycznych (jak np. w wypadku *Imienia róży*, czy częściowo filmu *Brave Heart: Waleczne serce*). Wyobrażenia obrazowe na temat wieków średnich pochodzą bardzo często właśnie z tych romantycznych nawiązań, gdyż fikcyjność wspomnianych wcześniej produkcji spod znaku pretekstu czy barbarzyństwa jest łatwiejsza do rozszyfrowania. W romantycznych sceneriach relacja między tym, co przedstawione, a tym, co historyczne, nie poddaje się prostym opisom z kategorii prawdy i fałszu, gdyż – jak powiedział Robert Rosenstone w eseju na temat możliwości przedstawienia historii na taśmie filmowej – „film na sposób subtelny – [a co ważniejsze] – na sposób, którego nie potrafimy jeszcze dobrze opisać, zmienia nasze rozumienie przeszłości”¹⁵.

Drugim obok filmu ważnym źródłem zapośredniczenia wątków średniowiecznych w kulturze popularnej jest literatura fantasy. Można

¹⁵ Rosenstone 2008, s. 104.

zaryzykować tezę, że właśnie moment pojawienia się szerokiej fali powieści i opowiadań fantastycznych wyznacza chronologicznie osadzenie mediewalizmu w kulturze popularnej, gdyż wprowadza jasne i czytelne formy zapośredniczenia poprzez źródła, które łatwo wskazać. Dacacja w tym wypadku jest precyzyjna. Mianowicie w latach 1954–1955 ukazały się w Wielkiej Brytanii trzy tomy Tolkienowskiej sagi *Władca pierścieni* (*Drużyna pierścienia*, *Dwie wieże*, *Powrót króla*), które wraz z wcześniejszymi powieściami Roberta Howarda o Conanie Barbarzyńcy (lata trzydzieste XX wieku) stały się klasyką gatunku mediewistycznego fantasy. Powiązanie Tolkienowskiego *Władcy pierścieni* i wykreowanego w nim Śródziemia z rozpowszechnieniem literatury fantasy o tematyce średniowiecznej jest oczywiste i nie wymaga komentarza.

Warto za to wspomnieć o trudnej do ogarnięcia (zarówno pod względem ilościowym, jak i gatunkowym) fali rozmaitych mutacji średniowiecznego świata w różnych gatunkach fantastyki, które wraz z pojawieniem się zmian technologicznych rozprzestrzeniły się na nowe media, najpierw na gry wideo, a współcześnie na gry multimedialne (o tradycyjnych powieściach i filmie nie wspominając).

Wątek ten wprowadza kolejne medium, a mianowicie gry o tematyce średniowiecznej¹⁶. Można je podzielić na trzy podstawowe kategorie: pierwsza obejmuje gry, których scenaria opiera się właśnie na mitycznym i magicznym Tolkienowskim Śródziemiu, druga to gry nawiązujące do realistycznych wydarzeń i scenerii średniowiecza, trzecia wreszcie grupa to gry, w których – powtarzając nawiązanie do U. Eco – średniowiecze jest tylko „pretekstem” do prowadzenia strategicznych rozgrywek bądź kreowania batalistycznych scen. W wypadku pierwszej kategorii mamy do czynienia z klasycznym zapośredniczeniem, gdyż obraz średniowiecza w tego typu grach nie jest budowany na bezpośrednich odniesieniach do epoki, ale zapożyczony z innych produkcji, w tym wypadku z detalicznego Tolkienowskiego świata. To sytuacja trudna do zaakceptowania przez mediewistów, ale dość powszechna we współczesnej kulturze, posługującej się systemem odnośników do skojarzeń estetycznych, a nie referencjami naukowymi. Interesujące, jak wielką rolę w budowaniu scenerii gier wzorowanych na Tolkienowskim Śródziemiu odegrały ekranizacje powieści *Władca pierścieni* (reż. P. Jackson). Obecnie rozpowszechniane gry multimedialne czy remaki wcześniejszych gier

¹⁶ Interesujące rozważania na temat relacji między historią a grami wideo można znaleźć w pracy *Playing with the Past* (Kapell, Elliott, red. 2013).

planszowych wyraźnie naśladują wizualnie filmowe kreacje¹⁷. Świadczy to o sile obrazowej wyobraźni, z jaką mamy do czynienia w wypadku produkcji filmowej, może też być przyczynkiem do budowania ogólniejszych stwierdzeń na temat roli kina w kształtowaniu wyobrażeń o średniowieczu¹⁸. Druga grupa gier nawiązujących do historycznych wydarzeń czy historycznych scenarii jest reprezentowana głównie przez gry strategiczne, np. *War of Roses*, *War of the Vikings*, *Joanna d'Arc*, *The Guild: Venice* czy polscy *Krzyżacy*. Trzecia grupa, czyli gry, w których sceneria średniowieczna jest tylko pretekstem do rozgrywki, jest najszerszej reprezentowana. O popularności tematyki średniowiecznej w tym segmencie mediów świadczy choćby przenoszenie do tej epoki akcji popularnych gier lokowanych najpierw w innych czasach, np. *Age of Empires* oryginalnie rozgrywającej się w starożytnym Rzymie, czy *The Sims*, której akcja pierwotnie toczyła się we współczesności. Największą popularnością cieszą się w tej grupie różnego rodzaju gry wojenne (osadzone w czasach wypraw krzyżowych), nie spotyka się właściwie gier, których akcja związana byłaby z szeroko pojętym życiem codziennym.

Interesującą kategorią wykorzystaną przez Andrzeja Dąbrówkę i Adama Regiewicza, która może służyć do analizy wieloaspektowego świata gier multimedialnych, jest anamneza, czyli aktywne uczestniczące przypominanie, przywołujące przeszłość jako aktywną, obecną w teraźniejszości¹⁹. Podczas anamnezy dochodzi bowiem do zatarcia różnicy czasowej między przedstawieniem a odesłaniem chronologicznym. Szczególnie widoczne jest to w wypadku gier typu *role-playing games* (RPG, obecnie MMORPG – *massively multiplayer online role-playing games*), w których uczestnicy z dostępnych elementów kreują najpierw własnego bohatera-awatara, który rozwija się w trakcie gry. Na dalszych etapach może on wchodzić w interakcje z innymi awatarami i przejmować role zależne od rozpisanych wcześniej reguł. Silniejsze zaangażowanie emocjonalne uczestników oraz ogromne ładunki emocji zwrotnych obecne są w grach-inscenizacjach *live action role-playing* (LARP). Uczestnicy tych spotkań przenoszą akcję w wykreowany wcześniej świat, wcielając się w przygotowane postacie i angażując się w tok gry.

Przeszłość przywoływana i pisana na nowo w tego typu rozgrywkach zasługuje na uwagę. Być może w analogii do historiofotii, terminu

¹⁷ Kochanowicz 2016.

¹⁸ Na temat gry komputerowej *Władca pierścieni* online zob. pracę *Ring Bearers* (Krzyszowska, MacCallum-Stewart, Parsler, red. 2011).

¹⁹ Regiewicz 2014, s. 202. Na temat anamnezy zob. przede wszystkim: Dąbrówka 2003.

użytego przez Haydena White'a²⁰, można ją nazwać historiogamią. Podobnie jednak jak w wypadku historii przedstawianej w obrazach wpływy gier historycznych na wyobrażenia przeszłości nie jest zbadany.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o jednym aspekcie medievalizmu w kulturze współczesnej, a mianowicie o licznych grupach odtwórstwa historycznego²¹. Podobnie jak w odniesieniu do literatury fantazy również dla współczesnych ruchów odtwórstwa można wyznaczyć dość precyzyjną, choć trzeba przyznać, że nie przez wszystkich akceptowaną granicę. Mam na myśli ukazanie się w 1980 roku powieści U. Eco *Imię róży*, a co znowu ważniejsze, jej ekranizację z 1986 roku (reż. Jean-Jacques Annaud). Sugestywność wykreowanego w tych obu produkcjach świata średniowiecza wpłynęła na rozpowszechnienie się nurtów odtwórstwa zwanego „żywą historią”. Ten nurt nie koncentruje się wyłącznie na rekonstrukcji artefaktów i wydarzeń historycznych (bitwy itp.), ale przede wszystkim jest reprezentowany w życiu codziennym uczestniczących w odtwórstwie osób. Osoby zaangażowane w ruch odtwórstwa w nurcie „żywej historii” zatracają poczucie granicy między aktualnie prowadzonym życiem a odgrywaną w odtwórstwie rolą. Otaczają się na co dzień przedmiotami wzorowanymi na średniowiecznej kulturze materialnej, starają się żyć zgodnie z afirmowanymi w średniowieczu zasadami etycznymi, postępować według szczegółowo określonych reguł i kierować się wartościami zaczerpniętymi z epoki, którą odtwarzają.

Ważny jest w tym wypadku wątek performatywności, któremu poświęca się ostatnio sporo uwagi w rozważaniach nad uczestnikami ruchów odtwórstwa historycznego. Postrzega się te wydarzenia jako swego rodzaju inscenizację teatralną, widowiskową, w której łączność między przeszłością a teraźniejszością odbywa się poprzez ciało aktora.

Wątek „żywej historii” ma też swoją popularną wersję. Przykładem niech będzie sieć Medieval Times. Dinner and Tournament Theater²². Jest to sieć klasycznych amerykańskich tematycznych parków rozrywki, która w całości poświęcona została średniowieczu. W 2016 roku w USA działało dziewięć takich miejsc. Na przykładzie Medieval Times można analizować siłę oddziaływania stereotypowych klisz wizualnych związanych z wiekami średnimi. Należą do nich zamki, rycerze w zbrojach

²⁰ White 2008, s. 117 n.

²¹ Zjawisko to, mimo że rozpowszechnione w kulturze współczesnej, jest bardzo słabo zbadane. Zob. Bogacki 2010; Szlendak i in. 2012.

²² <http://www.medievaltimes.com>, dostęp marzec 2016.

plytowych na koniach, damy dworu, królowie czy turnieje rycerskie. Jedną z form rozrywki proponowaną w tym parku jest wizyta w restauracji, gdzie można zasmakować „uczty jego królewskiej mości”. Co charakterystyczne w łączeniu średniowiecza i współczesności, dla wegetarian przygotowano specjalne menu. Można tam też nabyć stroje, gadzety, dekoracje czy nawet meble wykonane w średniowiecznym stylu. Tego typu zjawiska prowadzą, rzecz jasna, do rozważań na temat disneyowskiego charakteru kultury współczesnej i jej makdonaldyzacji, jednakże w kontekście mediewalizmu wprowadzają raczej wątek średniowiecznego imaginarium, które w gruncie rzeczy ma dość ograniczone spektrum, oparte na luźnych skojarzeniach (być może filmowych), gloryfikujące kulturę kiczu i powierzchownych nawiązań do społecznie ugruntowanych przekonań.

Przedstawione tu zagadnienia obrazują w powierzchownym zarysie zarówno rozmiary zjawiska mediewalizmu we współczesnej kulturze popularnej, jak i – bardzo ogólnie wprawdzie – charakter tego zjawiska. Te wspomniane, ale i te pominięte odmiany mediewalizmu (np. mediewalizm we współczesnej muzyce heavy- i blackmetalowej, mediewalizm we współczesnych ideologiach konserwatywnych i lewicowych) pozwalają zinterpretować to zjawisko jako jeden z wielu znaków współczesności. Warto byłoby zatem zapytać, dlaczego średniowiecze jest tak popularne. Odpowiedzi na to pytanie muszą się odwoływać najpierw do wyobrażonej formy epoki, która dominuje w kulturze popularnej. Przede wszystkim średniowiecze utożsamiane jest z prostotą w znaczeniu szlachetnego prymitywizmu rozwiązań technologicznych, społecznych, gospodarczych i politycznych. Ta prostota ma jednakże znaczącą zaletę, a mianowicie w opinii współczesnych oferuje jasne i czytelne reguły postępowania. W dzisiejszym zatamizowanym świecie, w którym odczuwany jest brak jednoznacznych autorytetów, domniemana czytelność reguł postępowania panująca w średniowieczu jest zatem ogromną zaletą. Łączy się z tym przekonanie, że w epoce średniowiecza obowiązywał jasny i czytelny system wartości. Szczególnie w neokonserwatywnych komentarzach można dostrzec gloryfikację właśnie tego aspektu przypisywanego wiekom średnim. We współczesnej kulturze, w której poczucie tożsamości należy budować samodzielnie, opierając się na niezliczonych i rozproszonych ofertach, taka prostota wyboru jest z pewnością pociągająca. Wieki średnie są ponadto postrzegane jako epoka legendarna, co w wersji współczesnej wyraża się w bajkowości i kiczowatości, zaspokajającej jednakże tęsknotę za mitem i tajemniczością. Średniowiecze ma wreszcie różnorodną, ale

dość łatwo rozpoznawalną stylistykę i estetykę, popularną zwłaszcza wśród osób zainteresowanych powrotem do naturalnych artefaktów, opartych na organicznych i podstawowych surowcach, jak np. drewno, skóra, kamień, itp. Stąd dość częsty sojusz idei ekologicznych z ruchami odtwórstwa historycznego. Kolejny aspekt wiąże się z funkcjonowaniem różnego rodzaju platform komunikacyjnych, czy to popularnych portali społecznościowych (mniej znaczące), czy platform masowych gier multimedialnych. W czasie trwania komunikacji jej uczestnicy tworzą zamknięte, niemal heretyckie w stosunku do zewnętrznych społeczeństw grupy, rządzące się ściśle skodyfikowanymi regułami. Trudno lekceważyć tego typu gremia, gdyż gromadzą one niejednokrotnie wielomilionowe subkulturowe populacje. Obok wspomnianych wyżej tęsknot do jasnych reguł można doszukiwać się w tych działaniach potrzeby zrzeszania się ludzi ponad podziałami państwowymi, narodowościowymi, rasowymi czy genderowymi. Dążenie do przekraczania granic i budowania uniwersalizowanych społeczności jest tutaj wyraźnie widoczne.

Zapewne można by wymienić jeszcze inne cechy kultury współczesnej, które poprzez wątki mediewalistyczne wyrażają się w różnie obrazowanym średniowieczu, ale nie sposób pominąć jednego. Przynajmniej część motywacji związanych z uczestnictwem w kulturze popularnej zabarwionej średniowieczem związana jest z poszukiwaniem wiedzy, wprawdzie z reguły bardzo wąsko zakreślonej, wysoce specjalistycznej, ale mimo wszystko wiedzy na temat epoki. W tym wypadku, paradoksalnie, kwestia ta jest utrudniona, gdyż przenikalność akademickich analiz i opracowań na temat historii wieków średnich do kultury popularnej jest znikoma. Można zapewne doszukiwać się w tym wątku szansy na dydaktyczną czy edukacyjną rolę mediewalizmu w kulturze współczesnej, co mogłoby być też szansą dla dydaktyki uniwersyteckiej.

Wykaz cytowanych opracowań

Baudrillard J.

1996 *Precesja symulaków*, tłum. T. Komendant, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków, s. 175–189.

2005 *Precesja symulaków*, tłum. S. Królak, [w:] *Symulakery i symulacja*, red. J. Baudrillard, Warszawa, s. 5–56.

Bogacki M.

2010 *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa”, nr 5, s. 4–25.

Dąbrowka A.

2003 *Trwanie „onego” czasu. Anamneza w średniowiecznych przedstawieniach dramatycznych*, [w:] *Mediewistyka literacka w Polsce*, red. T. Michałowska, Warszawa, s. 158–180.

Dąbrowka A., Michalski M.

2013 *Wstęp*, [w:] *Oblicza mediewalizmu*, red. A. Dąbrowka, M. Michalski, Poznań, s. 9–20.

Eco U.

1986 *Dreaming of the Middle Ages*, [w:] *Travels in Hyperreality. Essays*, red. U. Eco, tłum. W. Weaver, London, s. 61–72.

Elliott A.B.R.

2011 *Remaking the Middle Ages. The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*, Jefferson–London.

Fugelso K., red.

2010 *Defining neomedievalism(s)*, „Studies in Medievalism”, t. 19.

2011 *Defining neomedievalism(s) II*, „Studies in Medievalism”, t. 20.

Guthrie S.

2012 *Time Travel, Pulp Fictions, and Changing Attitudes Toward the Middle Ages: Why You Can't Get Renaissance on Somebody's Ass*, [w:] *Medieval Afterlives in Popular Culture*, red. G. Ashton, D.T. Kline, New York, s. 99–111.

Harty K.J.

1999 *The Reel Middle Ages. American, Western and Eastern European, Middle Eastern, and Asian Films about Medieval Europe*, Jefferson–London.

Kapell M.W., Elliott A.B.R., red.

2013 *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury.

Kochanowicz R.

2016 *Cyfrowe konkretyzacje motywów fantasy – echa twórczości J.R.R. Tolkiena w cyberprzeżyczeni*, [w:] *Tolkien – mit, historia, literatura. Eseje i studia*, red. Z. Kopeć, P. Matusik, M. Michalski, Poznań, s. 73–86.

Krajewski M.

2003 *Kultury kultury popularnej*, Poznań.

Krzywiska T., MacCallum-Stewart E., Parsler J., red.

2011 *Ring Bearers: The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester.

Marshall D.W.

2007 *Introduction: The Medievalism of Popular Culture*, [w:] *Mass Market Medieval. Essays on the Middle Ages in Popular Culture*, red. D.W. Marshall, Jefferson, s. 1–12.

MACIEJ MICHALSKI

Michalski M.

2011 *Wokół definicji medievalizmu*, „Śląski Kwartalnik Historyczny Sobótka”, R. 66, nr 1, s. 103–111.

Regiewicz A.

2014 *Medievalizm wobec zjawisk audiowizualnych i nowych mediów*, Warszawa.

Rosenstone R.A.

2008 *Historia w obrazach / historia w słowach: rozważania nad możliwością przedstawiania historii na taśmie filmowej*, tłum. Ł. Zaremba, [w:] *Film i historia. Antologia*, red. I. Kurz, Warszawa, s. 93–114.

Szlendak i in. = Szlendak T., Nowiński J., Olechnicki K., Karwacki A., Burszta W.J.

2012 *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, Warszawa.

White H.

2008 *Historiografia i historiofotia*, tłum. Ł. Zaremba, [w:] *Film i historia. Antologia*, red. I. Kurz, Warszawa, s. 117–127.

Medievalism in popular culture

Summary

Research on continuation and reception of the Middle Ages, intensified in last years, is more and more present in Polish medieval studies. Medievalism has become the research perspective of the professional medievalist as well as scholars widely interested in studies of the past. The presented text depicts the phenomenon of building links to the Middle Ages in contemporary popular culture. It is based on the category of „repetition” suggested years ago by Marek Krajewski. The return or „repetition” is the basic feature of medievalism, and when the popular culture is taken into consideration, refers to movies, literature and everyday life. These fields of popular culture were described in the text and interpreted by the categories taken from Umberto Eco’s division of the Middle Ages.

dr hab. Maciej Michalski
Instytut Historii
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ul. Umultowska 89D
61-614 Poznań
maciej.michalski@amu.edu.pl