

БРЕНТ МОБЕРЛИ, КЕВИН МОБЕРЛИ

НЕО-СРЕДЊОВЕКОВНОСТ, ХИПЕРРЕАЛИЗАМ И СИМУЛАЦИЈА

„Све се претвара у своју супротност не би ли наставило
живот у прочишћеном облику.”

Жан Бодријар, *Симулакруми и симулација*¹

Иако већина дефиниција нео-средњовековности почиње Ековим „Повратком Средњег века”, чини нам се да је прикладније почети његовим „Путовањима у хиперреалност”, јер управо ту Еко описује игру између аутентичног и неаутентичног, историјског, митског и технолошког која чини нео-средњовековност као стратегију репрезентације.²

У потрази за случајевима „када америчка машта захтева праву, реалну ствар, и да би је добила, мора да произведе апсолутни лажњак”, Еков есеј га неумитно води у музеј воштаних фигура Мувиленд (*Movieland*) и Палату живих уметности (*Palace of Living Arts*) у Буена Парку у Калифорнији. Смештени један поред другог, ова два музеја посетиоцима нуде оно што је, по Еку, савремени еквивалент кабинетима чудеса (нем. *Wunderkammern*) који су били популарни у ренесансној Европи – колекцијама

¹ Жан Бодријар, *Симулакруми и симулација*, прев. Фрида Филиповић, „Светови”, Нови Сад 1991.

² Умберто Еко „Путовања у хиперреалност” из *Путовања у хиперреалности* („Travels in Hyperreality”, San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich, 1986), 3–56. Новије дискусије о неосредњовековности које се позивају на Еков *Животи у средњем веку* укључују „Мобилне грађане, медијске државе: Дискусија на МЛА Конгресу из 2000” *PMLA* 117:1 (2002): 79–83 (80) „Mobile Citizens, Media States: A Panel at the 2000 MLA Convention”, *PMLA* 117:1 (2002): 79–83 (80); и Карол Л. Робинсон и Памела Клеменс „Живети са нео-средњовековним” („Living with Neomedievalism”), *Studies in Medievalism* 18 (2010): 56–75.

ретких предмета у којима се могао наћи „једнорогов рог поред репродукције грчке статуе, и касније, међу механичким јаслицама и чудесним аутоматима, петлови од драгоцених метала који кукуричу, сатови са поворком фигурица које парадирaju у подне”.³ Попут ових ренесансних колекција, и Мувиленд и Палата живих уметности мешају историјско и измишљено не би ли постигли максималан ефекат. Мувиленд реконструише познате момен-те из играних филмова, постављајући воштане фигуре познатих глумца и чувених филмских ликова обучене у одећу из одговарајућег периода и постављене међу намештај и остале предмете из тог времена. Палата живих уметности користи сличне технике да би оживела позната уметничка дела. Резултат, како Еко пише, није само да „потпуно стварно” постаје поистовећено са „потпуно лажним”, већ та два служе као међусобна мерила вредности.⁴ Изложени реквизити, намештај и одећа из одговарајућег периода чине воштане фигуре филмских звезда реалистичнијим, аутентичнијим и уверљивијим, док саме статуе смишљене као аутентичне копије својих оригинала чине да намештај, одећа и остали предмети изгледају као нешто више од пуких антиквитетских реквизита на изложби.

Слична игра се одвија међу самим експонатима. На пример, посетиоци Мувиленда налазе Моцарта и Тома Сојера на свега неколико метара удаљености и, као што Еко каже, „улазе у пећину на Планети мајмуна након што су присуствовали Беседи на гори са Исусом и апостолима”.⁵ Не задовољавајући се пуком репродукцијом појединачних уметничких дела, Палата живих уметности посетиоцима нуди репродукцију Леонарда да Винчија који слика Мона Лизу у свом атељеу у природној величини, а у наредном тренутку „Рембрантовог Аристотела који посматра бисту Хомера”.⁶ Исто тако, посетиоци музеја често откривају да и сами постају део изложбе. Као што Еко објашњава:

Сцене се одвијају у пуном континуитету, у мрклом мраку, тако да нема празнина између ниша које заузимају воштане фигуре, већ постоји нека врста повезујућег декора који интензивира доживљај. По правилу, ту су огледала, тако да са своје десне стране можете видети Дракулу како отвара мртвачки ковчег, а са леве своје сопствено лице како се огледа поред Дракулиног, док се с

³ Еко, *Путовања у хиперреалности*, 5.

⁴ Исто, 7.

⁵ Исто, 14.

⁶ Исто, 18.

времена на време промаља светлуцава силуета Џека Трбосека, или Исуса, умножена вештом игром углова, кривих линија и перспективе, све док не постане готово немогуће разазнати са које стране је стварност, а са које илузија.⁷

За Ека Мувиленд и Палата живих уметности јесу симбол за хиперреалност. Осмишљени тако да посетиоцима продају доживљај који је у исто време и реалистичнији и фантастичнији од свега са чим су се сусретали, ови музеји не настоје да просто репродукују или копирају своје субјекте. Они посетиоцима нуде верзије оригинала које су на неки начин боље или потпуније, чак и ако је сам оригинал измишљен или никад није ни постојао. Као што Еко пише, „њихова филозофија није ’нудимо вам репродукцију да не бисте тражили оригинал’, већ ’нудимо вам репродукцију да не бисте више осећали потребу за оригиналом’”.⁸

Иако Еко за примере хиперреализма узима музеје, тематске паркове и разне крајпуташке атракције које означавају америчке пределе, могао је исто тако описати и многа дела културне продукције која су окарактерисана као нео-средњовековна. Као прворазредни произвођач и власник многих радова „фантастичке нео-средњовековности” које Еко цитира у свом „Повратку у средњи век”, популарна култура изражава своју фасцинацију средњовековним кроз многе технике на које Еко наилази у својој потрази за хиперреалношћу.⁹ Узмимо за пример Џексонове филмске адаптације Толкиновог *Господара њрсџенова*.¹⁰ Комбинујући историјско, митско и технолошко, Џексонови филмови спајају компјутерски дизајниране ликове и локације са живим глумцима, стварним реквизитима, локацијама и сетовима. Филмови на тај начин потпуно реалистично репродукују Толкинову Средњу земљу што је очигледно чак и кроз ситне детаље, као што су фахверк (бондрук конструкција) на кућама у Хобитону, келтски трагови на различитим деловима оружја и фигурицама које су ревносно уклесане у дрвена врата на филмским сетовима. Ипак, баш као што је случај и са Мувилендом и Палатом живих уметности, ови филмови немају за циљ да просто репродукују или копирају Толкинове романе, већ (ако је веровати пропратном тексту у најави за

⁷ Исто, 13.

⁸ Исто, 19.

⁹ Еко, „Повратак Средњег века” у *Пуштовањима у хиперреалности*, 63.

¹⁰ *Господар њрсџенова: Дружина њрсџена*, режија Питер Џексон (New Line Cinema, 2001); *Господар њрсџенова: Две куле*, режија Питер Џексон (New Line Cinema, 2002); *Господар њрсџенова: Повраћац краља*, режија Питер Џексон (New Line Cinema, 2003).

Дружину њрсјена) да оживе роман таман за почетак божићне куповине 2001.¹¹

Другим речима, филмови Питера Џексона настоје да створе верзију Толкина која је више толкиновска од самог Толкина – потпуни доживљај публике који уз додатак коњутерских игрица, играчака и небројених DVD додатака обећава неку врсту привилегованог приступа месту стварања, као Мона Лиза изложена у Палати живих уметности. Иронија је, наравно, у томе што и сам Толкин користи многе од тих техника у свом писању, само вероватно уз мање комерцијалног жара. Пратећи формулу коју излаже у свом есеју „О вилинским причама”, Толкин ствара Средњу земљу мешајући аутентично и неаутентично, историјско и митско. Не само да присваја имена и елементе фолклора из старонордијске, англосаксонске, германске и других европских традиција, већ ствара језике, легенде и музику које пројектује на предео који, по Полу Кохеру, често делује више овоземаљски него магично.¹² Штавише, Толкин представља *Госјодара њрсјенова* као део већег филолошког пројекта, конструишући приповедача у делу као учењака који је из разних примарних и секундарних извора саставио детаље Фродовог путовања за време Рата за прстен.¹³ Играјући се са разликовањем аутора, учењака и приповедача, Толкин нуди читаоцима верзију себе која је суштински лажна, али која, свеједно, користи академску прозу, која у прологу и додацима делује као аутентична (и стога фикционална), баш као и језици измишљени за вилењаке или патуљке.¹⁴ Баш као

¹¹ Theatrical Trailer, *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001, <<http://www.youtube.com/watch?v=Pki6jbSbXlY>>, приступљено 1. септембра 2009.

¹² Ц. Р. Р. Толкин „О вилинским причама” у *Дрвџиу и лисџиу* (прев. Невена Пајовић, Српска књижевна задруга, Београд 1993). (Прим. прев.)

¹³ Paul Kocher, „Middle Earth: An Imaginary World”, in *Understanding the Lord of the Rings: The Best of Tolkien Criticism*, ed. Rose A. Zimbardo and Neil D. Isaacs (Boston: Houghton Mifflin, 2004), 148.

¹⁴ Толкин често читаоцима нуди две врсте јунака које међусобно упоређује. Као што Верлин Флигер тврди, Толкин ствара Арагорна по угледу на јунаке средњовековних витешких романа – као племенитог младића витешког духа који излази из анонимности како би повратио ред у краљевству (125). Насупрот томе, Толкин ствара Фрода као дете добростоејеће породице из средње класе, обичног човека који, како Флигер примећује, „када бива бачен у средиште догађаја епских размера реагује повиком обичног човека – ”Зашто ја?”” (134). Фродо, дакле, постаје занимљива комбинација старог и новог, „лик који се уклапа у митске патерне, а ипак изазива саосећање и идентификацију као што модерни читаоци и очекују од књижевности.” (135). Међутим, може се рећи да исто важи и за Арагорна, или, ако хоћете, за било који од елемената трилогије који се чини истински средњовековним. Као што је Арагорнов статус типичног епског јунака потврђен кроз његову суштинску разлику у односу на Фрода (и исто као што Фродов статус необичног обичњака у великој мери зависи од његове суштинске разлике у односу Арагорна), елементи трилогије који

што је случај са декором и воштаним фигурама на који Еко наилази у Мувиленду, ови елементи су интензивирани и наглашени кроз присуство неаутентичног, и за узврат служе да интензивирају и нагласе неаутентично. Као што Бодријар пише у *Симулакрумима и симулацији*, ефекат је такав да „читав систем постаје бестежински, ни сам није ништа више до џиновски симулакрум – не нестваран, већ симулакрум, односно, никад не бива замењен за стварно, већ замењен сам за себе, у непрекинутом колу без одредница или опсега”.¹⁵

У том смислу, нео-средњовековна дела не теже само да опишу, репродукују или на неки други начин поврате средњовековно, већ користе савремене технике и технологије како би симулирала средњовековно – односно, како би направила верзију средњовековног која је више средњовековна од средњовековног, верзију која се може видети и опипати, купити и продати, и самим тим поседовати. Нео-средњовековна дела, дакле, бришу оно што је по Бодријару главна разлика између стварности и представе – између територије и мапе. Чинећи то, нео-средњовековна дела дају верзију средњовековног која, као што Бодријар каже о симулацији уопштено, „више није стварно стварна” у смислу да не потиче из неке историјске епохе нити догађаја, већ из конгломерата модела и података у ком постаје немогуће разликовати средњовековно и све оне карактеристике које се за њега традиционално везују (племство, витештво, феудализам итд.) од било којих других историјских, фикционалних и митских елемената.¹⁶ Резултат је хиперреална нео-средњовековност – нео-средњовековност која се, како Бодријар истиче, не репродукује ad-infinitum „из умањених ћелија, матрица и банака меморије, модела контроле”, али која за последицу има то да „не мора да буде рационална, јер се више не упоређује ни са идеалним ни са негативним случајем”.¹⁷

Ако нео-средњовековно има привилегован начин приказивања, то није ни епика, ни витешки роман, ни савремени роман, нити било који други средњовековни или савремени жанр који симулира, већ оно што Ги Дебор види као спектакл. Као што Дебор тврди у свом раду из 1974. „Друштво спектакла”, „спектакл није збирка слика; заправо, он је друштвени однос међу људи-

евочирају средњовековно нису умањени присуством оног што је очигледно лажно или конструисано. Погледати ”Frodo and Aragon: The Concept of the Hero,” in *Understanding the Lord of the Rings*, 122–145.

¹⁵ Бодријар, *Симулакруми и симулација*, 5–6.

¹⁶ Исто, 2.

¹⁷ Исто.

ма пренесен путем слика”.¹⁸ Спектакл као такав јесте „капитал нагомилан до тачке у којој постаје слика”.¹⁹ У исто време симболичан и материјалан, он је демонстрација моћи капитализма и друштвених односа на којима он почива да произведу, претворе у робу, и самим тим контролишу искуство које доживљавају њихови субјекти. Дебор објашњава:

свет који спектакл ставља пред нас је у исто време и овде и негде другде; то је свет у ком роба надјачава живо искуство. Свет робе је стога приказан онаквим какав заиста јесте, јер логика тог света се састоји од отуђења људи једних од других и од укупног збира свега што они произведу.²⁰

Деборова поента је одмах препознатљива у воштаним музејима које Еко обилази и у Џексоновој трилогији *Господар џр-сџенова*. Иако ова дела више настоје да репродукују нереалност него реалност „каква заиста јесте”, она свеједно отеловљују оно што су за Дебора главни симптоми касног капиталистичког друштва у ком „свако ефикасно „поседовање” мора свој непосредни престиж и крајњу сврху да добија из појава”.²¹ Као позитиван доказ моћи капитализма да произведе и упакује стварно, та дела сведоче о фетишизованом статусу слике у друштву коме се чини да представе (како Маркс пише о роби уопште) поседују сопствене животе и да су независне и супериорне у односу на људе који их производе.²²

Нео-средњовековно успева најпотпуније да се изрази као спектакл кроз играње масивних игара на мрежи које подразумевају више играча од којих свако игра одређену улогу – ММОРПГ-ова (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games – ММОРПГс), као што је *Свеј Воркрафт*.²³ Као и многе савремене видео игре које су инспирисане средњовековним, *Свеј Воркрафт* играчима нуди потпуно реализован нео-средњовековни амбијент који је у потпуности конструисан од слика. Организован

¹⁸ Ги Дебор, *Друштво спектакла* (*The Society of the Spectacle*, New York: Zone Books, 1994), 12.

¹⁹ Исто, 24.

²⁰ Исто, 26.

²¹ Исто, 16.

²² Карл Маркс, *Критика политичке економије*, уредио Фридрих Енгелс.

Маркс пише „да је произвођачима њихова веза са укупним збиром њиховог рада представљена као друштвени однос који не постоји између њих самих, већ између производа њиховог рада” (52).

²³ *World of Warcraft* (PC version), Blizzard Entertainment, 2004.

око топографије инспирисане средњовековним витешким романима, предео у игрици се састоји од неколико угрожених насеља која служе као привредни центри и средишта потраге и која су константно у опасности од сталног надирања непрегледних предела дивљине.²⁴ Путујући од једног насеља до другог, играчи наилазе на уобичајене „аутентичне” толкиновске насеобине патуљака, вилењака, гоблина и змајева, заједно са осталим препознатљивим средњовековним и квази-средњовековним елементима.²⁵ Међутим, играчи откривају и неке узнемирујуће алузије на масовну културу. У Стрејнцлетхорн Вејлу огромна мермерна статуа гоблина са рукама раширеним као код Христа Спаситеља у Рио де Жанеиру, надвија се над пиратским градићем Бути Беј. У Недерсторму, у средишту предстраже под називом „Област 52” стоји свемирски брод који у многоне подсећа на онај који Марвин Марсовац користи у цртаћима о Душку Дугоушку. Гноми и гоблини који насељавају предстражу у средишту Шимеринг Флетса приређују трке у склепаним направама које сумњиво подсећају на тркачке капсуле из *Звезданих рајтова*. Како не би били поражени, становници Тошлиз Стејшна (још једне великодушне референце на *Звездане рајтове*), понављају познату сцену из *Свемирских војника* док се боре за голи живот против најезде инсектоликих путошитеља.²⁶

Свеи Воркрафѿа увлачи играче у свој домен као слике. Уз обећање „живог, пулсирајућег мрежног света... митова, магије и бескрајних авантура” у ком „чека недоглед искустава”, игра захтева од играча да конструишу за себе аватаре одабирајући и комбинујући извештан број унапред дефинисаних друштвених варијабла, као што су раса, узраст, род и класа, који служе да представе те одабире другим играчима у игри.²⁷ Када играчи уђу у свет

²⁴ Дубље истражујемо присвајање витешког романа и средњовековних тропа предела и рада у *Свеи Воркрафѿа* у чланку „’За твој рад даћу ти довољно блага’: рад и трећи сталеж у ММОРПГ-овима и играма са средњовековном тематиком” (’For Your Labor I Will Give You Treasure Enough’: Labor and the Third-Estate in Medieval-Themed Role-Playing and Massively-Multiplayer Role-Playing Games”), у припреми је *Средњовековно у ѿокрећу: неосредњовековно на филму, телевизији и видео играма (The Medieval in Motion: Neomedievalism in Film, Television, and Video Games)*, уредили Карол Робинсон и Данијел Клајн.

²⁵ За преглед употребе средњовековног у савременим комјутерским играма са играњем улога, погледати „Средњовековни и псеудо-средњовековни елементи у компјутерским играма са играњем улога: употреба и интерактивност” („Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity”) Оливера М. Траксела, *Medieval Studies 16* (2007): 125.42.

²⁶ За детаљан списак различитих алузија у Тошлистејшну погледајте „Toshley’s Station”, *WowWiki*, <[http://www.wowwiki.com/Toshley’s_Station](http://www.wowwiki.com/Toshley's_Station)>, приступљено 1. септембра 2009.

²⁷ „Game Overview”, *World of Warcraft*, <<https://signup.worldofwarcraft>>.

саме игре, откривају да се у том свету све постиже кроз слике. На пример, да би путовали са једног места на друго, играчи морају да маневришу својим аватарима између, око и кроз слике од којих су у игрици сачињени предели, архитектура и становништво. Да би ступили у контакт са неким од тих становника, играчи прво морају да изаберу његову слику, а затим да у менијима који се накнадно појављују одаберу икону која представља адекватан одговор. На исти начин се одвија борба, кроз систем којим се управља путем икона који преводи нападачке или одбрамбене команде играча у низ анимација које се приказују на екрану у реалном времену. Чак је и интеракција са другим играчима олакшана кроз слике – кроз систем анимираних смајлија и бескрајних редова писане комуникације која, кодирана по бојама, испуњава прозоре за ћаскање који се надвијају над тродимензионалним пејзажом.

Као са огледалима и осталим технолошким триковима који се у музеју воштаних фигура Мувиленд користе за интегрисање посетилаца (као слика) у простор изложби, резултат је тај да играчи ММОРПГ-а неизбежно и сами постају спектакл. Напредујући кроз игру, завршавајући потраге, уништавајући створења и продирући даље у дивљину, играчи бивају не само изложени све већем и већем броју слика, већ скупљају све више и више слика – оружја, оклопа, брда, новца и разних других ствари. Представљени као иконе у инвентару њихових ликова и као тродимензионални модели у простору игре, ови предмети служе као визуелни симболи који приказују вештину појединачних ликова и играчима који их контролишу (поседују) и другим играчима који с њима долазе у контакт. Ако се схвати на овај начин, *Свејт Воркрафџа* нуди играчима паноптички свет надзора и контра-надзора који се не само испољава, као што Дебор пише о савременом друштву уопште, „као огромна гомила спектакала”, већ који од учешћа прави у основи неповезан низ акција који никада не изводе сами играчи, већ њихови аватари који предстаљају и ограничавају те играче који их контролишу.²⁸ Резултат је, како Дебор објашњава, такав да је играч на крају отуђен кроз свог представника у игрици:

Гледаочева отуђеност и покоравање замишљеном објекту...
функционишу на следећи начин: што више замишља, мање живи;

com/trial/overview.html>, пасус 1 од 3, приступљено 1. септембра 2009. За детаљнију студију о креирању аватара и идентитета у играма као што је *Свејт Воркрафџа*, погледати „Обећања чудовишта: преиспитивање рода у ММОРПГ-овима” („Promises of Monsters: The Rethinking of Gender in MMORPGs”) Лорин С. Мејер, *Medieval Studies* 16 (2007), 125–142.

²⁸ Дебор, *Друштво спектакла*, 12.

што је више спреман да препозна своје сопствене потребе у сликама потреба понуђених од стране доминантног система, то мање разуме своје сопствено постојање и жеље. Спољашњи утицај спектакла у односу на актуелни субјекат је приказан кроз чињеницу да гестови појединца више нису његови лични, већ неког ко га представља.²⁹

Овакав рекурзивни ефекат собе са огледалима ствара верзију средњовековног која је у потпуности потчињена свом сопственом спектаклу. Као сведочанство о моћи касног капитализма да произведе стварно и претвори га у робу, нео-средњовековни спектакл не само да демонстрира моћ и вештину друштва које га производи, већ чинећи то, укључује и своју публику у идеализовану верзију друштвене хијерархије.

Нео-средњовековна дела се у том смислу веома разликују од дела која обележавају средњовековност из касног деветнаестог и раног до средњег двадесетог века. Та дела су реакција на појачавање технологија капитализма, пре свега на индустријализацију. Као што је био случај са свечаним поворкама, прославама и спектаклима у духу средњег века, заједно са делима као што су *Бели одред* Артура Конана Дојла и различитим издањима серије *Историја викторијанских округа*,³⁰ и она су пружала прилику елити и онима који су били на путу да то постану да уобразице како порекло њиховог ауторитета долази од локализованих, историјских предака.³¹ Насупрот томе, нео-средњовековност деконструише историјске и хералдичке тврдње средњовековности уз очигледно непоштовање. Као такво, племенито порекло више није ствар

²⁹ Дебор, *Друштво сјектјакла*, 23. Деборова порука није промакла медијским посматрачима. Недавна пародија коју је продуцирао *The Onion* најављује да ће следећи наставак *Свет Света Воркрафта* бити „Свет Света Воркрафта“ („World Of Warcraft“). У ознакама верзије ове пародије на сајту *YouTube* стоји „Свет Света Воркрафта нуди невероватан ниво детаља који чине да се играч заправо осећа као да је у тесном, мрачном стану и игра Свет Воркрафта“. Погледати „Warcraft Sequel Lets You Play a Character Playing Warcraft“, *The Onion*, <<http://www.youtube.com/watch?v=Rw8gE3lnpLQ>>, приступљено 1. септембра 2009.

³⁰ *Victoria County History Series* – историјски пројекат посвећен Краљини Викторији започет 1899. са циљем да се забележи енциклопедијска историја свих историјских округа у Енглеској. (Прим. прев.)

³¹ Paul Readman, „The Place of the Past in English Culture c.1890–1914“, *Past and Present* 186 (2005): 147–99. По Ридману, серијал *Историја викторијанских округа (Victoria County History Series)* „има за сврху подизање локалног патриотизма (и самоважности) угледних људи из округа који су заинтересовани за историју „својих личних предака“, док у исто време пружају „национални преглед ... прагећи ... причу о расту Енглеске од праисторијског времена, кроз варварско доба, насељавање страних народа и постепено стапање многих раса у нацију која је сада највећа на планети“ (180).

историјских или генеолошких предака, већ само „детал” – као што каже Виљем Тачер, сељанин, протагониста филма Брајана Хелгеланда *Прича о вишезу* из 2001.³² Међутим, нео-средњовековно не одбацује у потпуности средњовековни жар када је реч о концептима као што су племство, витештво, витешки роман или потраге; уместо тога, претвара их у робу, делећи те привилегије са сваким ко може да их приушти. Резултат је егалитаристичка, потрошачка верзија средњовековности у којој се племенитост појединца мери његовом куповном моћи.

Многа нео-средњовековна дела врло јасно шаљу ову поруку. На пример, у *Причи о вишезу* Тачер успева да добије титулу Сер Улрих фон Лихтенштајн из Гелдерланда тек након што набави оклопе најновије технологије, са уочљиво уклесаним Nike знаком.³³ Исто тако, недавна кампања компаније Mountain Dew позива играче да „одаберу страну” у борби између Алијансе и Хорди за контролу над Азеротом тако што ће купити верзије пића са тематиком *Свеиџ Воркрафџија*. У једној реклами из кампање два купца се трансформишу у орка и ноћног вилењака и свој локални супермаркет претварају у импровизовано бојно поље.³⁴ Племство у овом смислу не значи просто бити у могућности да учествујеш у *Свеиџ Воркрафџија* – односно у располагању слободним временом и капиталом потребним за куповину игрице и минималне технологије коју она захтева. Изражено у терминима очигледне потрошње, племство значи поседовање извесне количине капитала која играчима пружа значајну предност у односу на остале – брз рачунар, брзу интернет везу и довољно слободног времена да

³² *Прича о вишезу*, режија Брајан Хелгеланд (Columbia Pictures, 2001). Изграђена око оквира спортског филма, *Прича о вишезу* је у суштини спектакл спектакла.

³³ Кетлин Форни пише да се Виљем у животу води мотом „можемо променити своје звезде”, што је наводно средњовековна верзија ренесансног самоизграђивања или модерног конзумеристичког мита *carpe diem* који је сјајно претворен у робу кроз слоган компаније Nike „Just do it” (Уради то!) (за потребе филма измењен у „Joust do it” (joust – витешка борба)). Погледати „Reinventing Chaucer: Helgeland’s *A Knight’s Tale*”, *Chaucer Review* 37:3 (2003): 256. За друге дискусије о *Причи о вишезу* као капиталистичком наративу погледати „Arthurian Melodrama, Chaucerian Spectacle, and the Waywardness of Cinematic Pastiche in *First Knight* and *A Knight’s Tale*”, *Studies in Medievalism* 12 (2002): 5–38 и „Hard Day’s Knights: *First Knight*, *A Knight’s Tale* and *Black Knight*”, in *The Medieval Hero on Screen: Representations from Beowulf to Buffy*, ed. Martha W. Driver and Sid Ray (Jefferson: McFarland, 2004), 192–210. Међутим, Хелен Дел сматра да је отворено капиталистички наратив у филму закомпликован (и повремено подриван) кроз дворске наративе жеље. Погледати „Past, Present, Future Perfect: Paradigms of History in Medievalism Studies”, *Parergon* 25.2 (2008): 58–79.

³⁴ „Choose Your Side”, *Mountain Dew*, 2009, <<http://www.youtube.com/watch?v=iioJ0U4JHM>>, приступљено 1. септембра 2009.

приступе садржају који захтева превише ресурса за мање имућне играче. Међутим, племство такође подразумева да сте у могућности да приуштите сокове, мајице, колекционарска издања, тематске романи, карте за играње, фигурице и све остале материјалне манифестације у основи дигиталног играчког искуства.

Осмишљена да демонстрира моћ демократског капитализма да свакоме пружи по нешто, нео-средњовековност, дакле, репродукује средњи век уз очигледан плуралитет, стварајући једну за другом верзије средњовековног, од којих свака обећава доживљај који је аутентичнији од претходног. Међутим, у исто време нео-средњовековно тежи да репродукује сам појам на ком су засноване друштвене привилегије у капитализму – појам да постоји нешто што не могу сви да имају, нешто што могу поседовати само имућни и у односу на шта се одређује вредност свега осталог. Заробљени у том двоструком императиву, многи нео-средњовековни текстови инсистирају на стварном чак и док га деконструирају. На пример, дела као што су *Лейойису Нарније* К. С. Луиса или серијал *Хари Потер* Џ. К. Роулинг доносе светове у духу средњовековља који не превазилазе савремену стварност, већ егзистирају заједно са њом. У тим делима је прелаз између стварног и средњовековног често трауматичан.³⁵ Остварен кроз различите границе које деле фантастично од стварног – ормар код Луиса или Дијагон алеја и Перон 9¾ код Роулингове – прелаз у средњовековно је неминовно конструисан тако да постаје поистовећен (или представник) трауме кроз коју протагонисти пролазе борећи се да пређу из адолесценције у одрасло доба. Та дела, дакле, у први план стављају троп који је присутан чак и у романима као што су Толкинови, да је средњовековно претеча стварног. У њима је средњовековно конструисано као додатак стварном, готов и аутентичан доживљај који, као у Флеминговом *Чаробњаку из Оза*, нуди потрошачу привилегован „колор” приступ фетишизованом свету остварења адолесцентских жеља у ком су овоземаљске несигурности и борбе приказане кроз неумољиву поворку све невероватнијих и фанастичнијих створења. Као што Бодријар пише о Дизниленду, нео-средњовековно је, дакле, укључено у ширу

³⁵ У извесној мери, инсистирање неосредњовековног на траумама типичним за пресеке елемената средњовековног и „стварног” сличан је новијој тежњи у америчкој историографији ка напуштању става да су средњовековни описи мање-више истовремени са савременим искуством и прихватању гледишта да су средњовековни описи, по речима Пола Фридмена и Габриеле М. Шпигл „суштинско друго Запада”. Погледати „Medievalisms Old and New: The Rediscovery of Alterity in North American Medieval Studies,” *American Historical Review* 103:3 (1998): 677–704 (677).

стратегију одвраћања која служи да „подмлади фикцију стварног у противничком пољу”.³⁶ Управо тако, нео-средњовековно не нуди просто светове који, будући да су самодовољни, ослобађају од свих стега и проблема стварног. Као и у случају Гандалфа који увози пун вагон ватромета у округ, јавља се могућност да границе између стварног и нестварног, историјског и фантастичног и измишљеног нису дефинисане нити чуване онолико добро колико бисмо желели. Кроз све то, нео-средњовековност приређује сопствену смрт, на сваком кораку скрећући пажњу да није стварна – упркос очигледном реализму њених спектакала, она је конструисана и потрошачка, испробавање испуњења тинејџерских снова. Нео-средњовековно се, дакле, као што Бодријар пише о Дизниленду, представља „као измишљено да би нас навело да верујемо да је све остало стварно”.³⁷ Отворено се издајући, кроз измештање, за пуку симулацију средњовековног, себе представља „као детињасто не бисмо ли поверовали да се одрасли налазе на неком другом месту, у „стварном” свету, не би ли се прикрила чињеница да је права детињастост свуда – односно детињастост одраслих који дођу тамо да би могли да се понашају као деца како би наставили да гаје илузије да нису заиста детињастии”.³⁸ У том смислу, средњовековно је укључено у оно што је по Бодријару „једини разрешавајући алиби сваке моћи, сваке институције која покушава да прекине зачарани круг сопствене неодговорности и свог суштинског непостојања, оног што је већ виђено и оног што је већ мртво”.³⁹ Као и остали савремени видови манифестовања симулације и хиперреалности, средњовековно се представља као производ, и тиме кроз негативно поново потврђује веровање да тамо негде постоји нешто што још увек није претворено у робу – веровање, можда, да је још увек заиста могуће проучавати средњи век, говорити и писати о њему, или на други начин покушавати његову обнову.

Превела с енглеског

Тијана Сладоје

³⁶ Бодријар, *Симулакруми и симулација*, 13.

³⁷ Исто, 12.

³⁸ Исто, 13.

³⁹ Исто, 19.