

## Moderne i suvremene predodžbe srednjovjekovlja – anakronija između bajke i horora

U radu se daje osvrt na moderna i suvremena zamišljanja srednjovjekovlja s naglaskom na popularnu kulturu u vidu izabranih slučajeva iz književnosti, kinematografije i industrije videoigara u kontekstu poimanja anakronije u povijesti. Pritom se prati trag ideje o „mračnom srednjem vijeku“ još od 14. stoljeća te razmatra kontekst u kojemu je ona postala vrlo raširena od 18. i 19. stoljeća do danas. Međutim, ističe se i postojanje kontramita u obliku romantičarskoga idealiziranja srednjovjekovlja kao vremena izgubljene predmoderne nevinosti. Ekstremno dvojako razumijevanje srednjovjekovlja između, metaforički rečeno, bajke i horora čini se na prvi mah zbunjujućim, no pokazat će se u radu struktura i kontinuitet potonje binarnosti unutar modernoga i suvremenoga konteksta. Na koncu nastoji se dati odgovor na pitanje zašto se srednjovjekovlje zamišlja upravo onako kako se zamišlja, pri čemu se predodžbe o srednjovjekovlju razumijevaju kao sastavni dio modernoga mitskoga diskursa koji legitimira modernost konstrukcijom naglašene srednjovjekovne drugotnosti.

### *Uvodna razmišljanja – povijest i anakronija*

Lucien Febvre istaknuo je anakroniju kao „najgori od svih grijeha“ u koji profesionalni povjesničar može zapasti.<sup>1</sup> Premda stroga, ova je primjedba posve razumljiva iz historiografskoga očišta. Naime, anakronija označava po sebi pogrešku u kronologiji, a upravo kronologija predstavlja jedno od temeljnih obilježja same povijesne znanosti, odnosno uspostava ispravnoga vremenskoga slijeda zbivanja povijesnih događaja i procesa. Jasno je da potonji postupak podrazumijeva nužnu predradnju za bilo kakvo povijesno istraživanje. Koliko god da pojedina kronološka pogreška može na prvu djelovati bezazleno, u ukupnoj kronološkoj konstrukciji može imati dalekosežno negativne posljedice jer može potkopati nečije argumente, pa i čitave hipoteze. Međutim, antidatiranje događaja, predmeta ili osoba izvan izvornoga vremenskoga konteksta predstavlja samo onaj najrudimentarniji tip anakronije koji je i ne baš upućenom čitatelju lako uočljiv i može se jednostavno ispraviti na temelju točnih i provjerljivih podataka.

Mnogo je opasnija anakronija koja se krije u pridavanju određenih karakteristika vremenu koje ih svojedobno nije poznavalo, i to na tragu suvremenih predodžbi

<sup>1</sup> FEBVRE 1982: 5. Usp. o tome i RANCIERE 2015: 21-52.

onih koji projiciraju (nesvjesno ili namjerno) određenu „sliku“ razmatrane prošlosti koja nikako ne odražava prošlu zbilju. Za razliku od rudimentarne anakronije podatka, ovdje je riječ o svojevrsnoj anakroniji uma, za koju ne postoji jednostavno rješenje jer se interpretacije mogu uvelike razlikovati, pa i onda kada povjesničari razmatraju istu povijesnu tematiku. Stoga je vrlo teško postići konsenzus u pogledu interpretiranja određenoga razdoblja među povjesničarima, posebice zato što se stalno iznova postavljaju nova pitanja i otvaraju nove teme ili se one stare preispituju.<sup>2</sup> Isto tako, tražiti konsenzus u interpretacijama može na koncu rezultirati i vrlo neželjenim ishodom rigidne ideologizacije povjesničarskih zaključaka. Kako pritom odvagati koja je interpretacija bliža povijesnoj realnosti, a koja, pak, u svojim premisama zalazi u anakroniju? Svakako da fond akumuliranoga znanja o određenoj temi pridonosi sposobnosti uočavanja interpretativnih anakronizama u literaturi i samim izvorima, no zasigurno svakom pojedinom povijesnom slučaju treba pristupiti na poseban način.

Slijedom toga, nisu ni sve interpretativne anakronije istoga ranga. Naime, anakrone interpretacije mogu biti jednostavno plod zabune ili nerazumijevanja vrela i literature, odnosno produkt određenoga (ideološkoga) metanarativa koji se može pronaći u („razvodnjenom“) sadržaju u pojedinom znanstvenom radu. Autor takvoga rada ne mora ni biti svjestan svoje latentne pristranosti. Štoviše, može biti posve uvjeren u opravdanost svojih zaključaka i percipirati ih kao povijesnu istinu.<sup>3</sup> Doduše, jasno je danas, nakon nemilosrdnih poststrukturalističkih kritika povijesne znanosti iz prošloga stoljeća, da potpuna objektivnost nije izvediva, neovisno o većoj ili manjoj razini autorefleksije u pojedinim povjesničarima. Međutim, jasno je i da to ne može biti opravdanje za kvalitativno izjednačavanje svih interpretacija prošle zbilje kao jednakovrijednih jer potpuna povijesna istina nije dohvatljiva. Naprotiv, poststrukturalisti su razotkrili slijepu naivnost tradicionalne historiografije u pogledu vlastite epistemološke „egzaktnosti“ s ciljem da zapravo degradiraju (dekonstruiraju) povijest kao književnu fikciju koja se samo temelji

<sup>2</sup> Drugim riječima, povijesna znanost nalazi se u trajnom stanju revizije jer znanstveni diskurs ne poznaje „konačne“ istine, barem ne u sferi društvene zbilje. O reviziji u teorijskom smislu usp. JANEKOVIĆ RÖMER 2014: 127-136.

<sup>3</sup> Pritom se može izdvojiti i razmišljanje Mladena Ančića koji na temelju teorijske literature problem definira na način kako „valja uzeti u obzir i ono što se naziva ‘autorski meta-narativ’. Riječ je o onome dijelu povjesničarskoga pothvata koji ostaje prikriiven ispod naracije i teorijskih postavki, a koji se može označiti kao ‘potraga za smislom’, ili u nešto tvrđoj varijanti ‘proizvodnja smisla’, u čemu kao povjesničari uvijek vrlo aktivno (što ne znači i uspješno ili učinkovito) sudjelujemo. Treba biti beskrajno naivan te pomisliti da se toga možemo riješiti. Jedino što kao misleće jedinke možemo uraditi jest nastojati ‘kontrolirati štetu’, odnosno nastojati da nam ‘potraga za smislom’ ili njegova ‘proizvodnja’ ne zaklone previše pogled na izgublenu prošlu stvarnost koju istražujemo i objašnjavamo (gradacija uspjeha u tome tvori razliku između onih koji se onda mogu nazivati ‘znanstvenicima’, i onih koji nastupaju kao ‘pamfletisti’).“ Vidi ANČIĆ 2015: 24-25.

na povijesnim događajima.<sup>4</sup> Međutim, ono što povjesničar ponukan neugodnim kritikama može napraviti jest povećati senzibilitet prema vlastitoj teoriji jer time u konačnici nadograđuje vlastita istraživanja i, što je krucijalno, čini ih mnogo otpornijima na suvremene kritike koje povijest tretiraju kao obični književni diskurs ili kao nešto što nije društveno relevantno.

U tom bi pogledu bilo zgodno istaknuti stav Keitha Jenkinsa koji je identificirao tri problematična područja unutar povijesne znanosti. Njihovo je razumijevanje važno za pitanje anakronije. Naime, radi se pritom o problemima koji proizlaze iz epistemoloških, ideoloških i metodoloških aspekata znanstvenoga pisanja povijesti.<sup>5</sup> Povjesničari od 19. stoljeća pokušavaju prikazati prošlost onako „kako je zaista bilo“, no pokazalo se da je to zapravo nemoguće u potpunosti.<sup>6</sup> Epistemološki, povijesna znanost bavi se prošlošću koja se dogodila, ali ona više ne postoji u svojem izvornom obliku, već samo u sačuvanim tragovima i ne može se vratiti natrag, niti povjesničar može upotrijebiti vremeplov kako bi provjerio svoje zaključke. Ideološki, svaka povijest nastaje u određenom društveno-političkom kontekstu i prevladavajuće ideologije mogu izravno ili neizravno utjecati na sadržaj znanstvenoga teksta. I konačno, metodološki gledano, ne postoji univerzalno prihvaćen metodološki oblik, nego zadovoljavanje metodoloških pravila govori samo da je rad napisan prema formalnim pravilima struke, ali ona sama po sebi ne mogu pridonijeti „istinitosti“ sadržaja teksta.<sup>7</sup>

Tomu se može dodati i vrijedno razmišljanje Paula Zumthora koji je izdvojio četiri (metodološke) predrasude koje, prema njemu, uvelike utječu na rad povjesničara. Naime, radi se o „analitičkoj“ predrasudi koja reducira cjelinu na njezine manje dijelove, čime se na koncu gubi iz vida sinteza; „teleološkoj“ predrasudi koja oblikuje iskrivljenu predodžbu o naizgled unaprijed zadanim ishodima povijesnih procesa nauštrb izvornoga konteksta; „empirijskoj“ predrasudi koja svodi znanstvenu djelatnost na puku akumulaciju informacija, odnosno pozitivističkih „istina“; te „nominalističkoj“ predrasudi koja derogira koncept (značenje/označeno) u korist riječi (označitelj), odnosno opredmećuje terminologiju i daje joj mitski, a samim time i ideološki status.<sup>8</sup>

Nastavno na ideološki aspekt, radovi „kontaminirani“ određenom ideološkom matricom mogu u najgorem slučaju posve utjeloviti određene društvene mitove i postati posve lišeni bilo kakve znanstvenosti, odnosno imati praktički pa isključivo političko-ideološku (mitsku) svrhu. Ideologizirana povijest stvara mit jer

<sup>4</sup> O poststrukturalističkoj poziciji usp. WHITE 1975: 48-67; ISTI 2004: 621-635.

<sup>5</sup> Usp. JENKINS 2008: 23-30; JANEKOVIĆ RÖMER 2000: 203-205.

<sup>6</sup> GROSS 1996: 123-132.

<sup>7</sup> JENKINS 2008: 30-37.

<sup>8</sup> ZUMTHOR 1986: 15-16.

na prošlost gleda kao da je dio sadašnjosti i tumači je isključivo unutar vlastitih kategorija i pojmova, čime ustvari oblikuje bezvremensku priču, čiji je smisao uspostavljanje kontrole nad govorom o prošlosti radi legitimiranja trenutne društveno-političke zbilje ili želje za njezinom preobrazbom.<sup>9</sup> Dok je svrha povijesne znanosti, jednostavno govoreći, objasniti prošla zbivanja i njihovu korelaciju s današnjim dobom, odnosno stvarati novi fond znanja o toj prošlosti, temeljna je svrha mita davanje teleološkoga (religioznoga) smisla vlastitom svijetu. Mit briše granicu između stvarnog i fiktivnog, za njega prošlost nije neponovljiva, nego se ona poistovjećuje sa sadašnjošću i postaje bezvremenska kategorija.<sup>10</sup>

Iako se mitovi najčešće vezuju uz predmoderna društva, proces modernizacije u 19. i 20. stoljeću proizveo je sekularne mitske diskurse suprotstavljene shvaćanjima tradicionalnih religija. Nove ideologije i politička uređenja poput liberalne demokracije, komunizma, fašizma i nacionalsocijalizma ulaze i u prostor „svetoga“ nastojeći sakralizirati državu. Takve se pojave definiraju kao političke ili civilne religije, sekularni idejni sustavi koji funkcioniraju prema religijskim i mitskim principima, iako su u nastupu redovito antiklerikalni.<sup>11</sup> Možda najprisutniji element cjelokupnog modernističkog mitskog sustava jest odnos prema srednjovjekovnoj prošlosti. Srednjovjekovlje se u popularnoj kulturi vrlo često prezentira kao „mračno razdoblje“ (*Dark Ages*) koje podrazumijeva nešto potpuno suprotno i inferiornu vrijednostima modernoga i suvremenoga društva. Budući da najveći dio populacije svoje predodžbe o prošlosti danas kreira prvenstveno na temelju filmova i televizijskih serija, a u posljednje vrijeme i sve više videoigrama, nije moguće pre naglasiti njihovu važnost u oblikovanju i perpetuiranju određene „slike“ o srednjovjekovnoj prošlosti u suvremenom društvu.<sup>12</sup> Iako iznesene sociofilozofske premise naizgled djeluju udaljeno od tematike rada, one su nasušno potrebne za razumijevanje modernih i suvremenih predodžaba o srednjovjekovlju kao jednom obliku kolektivne memorije (ili društvenoga znanja). Stoga, imajući to sve na umu, namjera je ovoga teksta analizirati moderne i suvremene (postmo-

<sup>9</sup> Usp. JENKINS 2008: 39-43. O ulozi povijesti u mitskom (poglavito nacionalnom) diskursu usp., primjerice, recentno: MAJNARIĆ 2019: 223-238. Također usp. sljedeća razmišljanja: KOHL 1998: 223-246; ANČIĆ 2008a: 7-38; URBAŃCZYK 2010: 204-209. Pritom treba imati na umu da nije uvijek stvar do svjesnoga ili nesvjesnoga pristajanja uz određeni ideološki diskurs, nego se možda i češće radi jednostavno o tome da autor nije u stanju napraviti distinkciju između znanstvenoga diskursa i vlastitoga fonda društvenoga znanja (kolektivne memorije), koji se u hrvatskom slučaju najčešće preklapa s nacionalnim narativom. Primjer kritičke raščlambe samo jednoga takvoga slučaja vidi u: DŽINO 2012: 453-470. O odnosu između mitskoga diskursa (memorije) i diskursa povijesne znanosti vidi, primjerice, u: ANČIĆ 2008b: 71-105. Čini se da nije *per se* problem u društvenom znanju, nego u tome kada ne postoji jasna i samoosviještena distinkcija između njega kao oblika memorije i znanstvenoga („otudenoga“) diskursa.

<sup>10</sup> HEEHS 1994: 1-2; ELIADE 2004: 20-22, 154-155.

<sup>11</sup> GENTILE 2005: 19-32.

<sup>12</sup> VERCRUYSSSE 2014.

derne) predodžbe o srednjovjekovlju te pokazati kako se konstruira imaginarij o „mračnome“ srednjemu vijeku, odnosno o onom romantičarski izmašanom i fantastičnom srednjem vijeku (o kojemu će konkretno biti više riječi nešto kasnije). Naravno, koncept „mračnoga srednjega vijeka“ ima mnogo starije, zapravo srednjovjekovne korijene.

*Između „mračnoga doba“ i idealiziranja – „shizofrenije“ (post)modernizma*

Tragajući za korijenima ideje o „mračnome srednjemu vijeku“, važno je krenuti od Francesca Petrarche (1304 – 1374), poznatoga talijanskoga pisca i pjesnika koji je u svoje vrijeme začeo literarni konstrukt o „mračnom“ srednjem vijeku. U okvirima intelektualne elite mit se kontinuirano „uzgajao“ od 14. pa sve do 18. stoljeća, kada postaje integralnim dijelom diskursa prosvjetiteljstva, a time i modernizma tijekom 19. i 20. stoljeća. Pojavom postmodernizma odnos prema vlastitoj (srednjovjekovnoj) prošlosti ostaje i dalje praktički isti.<sup>13</sup> Valjalo bi istaknuti poznatoga povjesničara postrevolucionarne Francuske, Julesa Micheleta (1798 – 1874), koji je zapravo i prvi oblikovao historiografski koncept renesanse kao nečega što predstavlja potpuni otklon od srednjega vijeka, odnosno kao razdoblje superiorno srednjemu vijeku. Petrarca je tako bio možda i prvi čovjek koji je vrijeme u kojemu je živio opisao kao mračno doba (*sæculo tenebrae*). Njegovim putem nastavili su humanisti i renesansni pisci, a stoljećima kasnije i francuski prosvjetitelji, stoga je narativ o mračnom dobu posljedično postao sastavni dio (post)revolucionarnoga političkoga diskursa tijekom 19. stoljeća.<sup>14</sup> Naime, Michelet je istaknuo: „...optužujem srednji vijek da je pod imenom Sotone proganjao slobodu kojoj je moderno doba najzad vratilo ime“, čime je zapravo sazeo prevladavajući stav prema srednjemu vijeku kod onovremenih francuskih intelektualaca.<sup>15</sup> Potonji je diskurs kao takav uvelike utjecao na poimanje prošlosti onih povjesničara koji su sami, poput spomenutoga Micheleta, u svojim djelima prikazivali srednji vijek u negativnom tonu i posredno uzdizali nove „antifeudalne“ vrijednosti afirmirane u kontekstu dubokih društvenih promjena tijekom 19. stoljeća. Njihovo je domišljanje srednjovjekovne povijesti umnogome utjecalo i na popularnu kulturu koja se bavila prikazivanjem srednjega vijeka u europskoj književnosti od 18. i 19. stoljeća.<sup>16</sup> Ulogu književnosti tijekom 20. stoljeća preuzela

<sup>13</sup> LE GOFF 2015: 63-78.

<sup>14</sup> Usp. MOMMSEN 1942: 226-242; BULL 2005: 43-47. O preispitivanju uvriježenoga shvaćanja renesanse vidi, primjerice, u: A. BROWN 2004: 246-267. U posljednje vrijeme takvo preispitivanje odvija se i u okvirima međunarodnoga projekta „Globalni humanizmi: Novi pogledi na srednji vijek (300. – 1600.) (GLOHUM)“ pod vodstvom prof. dr. sc. Miljenka Jurkovića.

<sup>15</sup> Citirano prema: LE GOFF 2011: 38-39.

<sup>16</sup> Usp. VERCRUYSE 2014: 1-3, 83, 163 i *passim*.

je kinematografija, dočim posljednjih desetljeća sve više raste utjecaj videoigara unutar popularne kulture, koje se, doduše, zbog multimedijalnoga karaktera te izražene interaktivnosti i uronjenosti u naraciju umnogome razlikuju od nekadašnjih produkata popularne kulture.<sup>17</sup>

Čovjeku (post)modernizma i njegovu fondu društvenoga znanja srednji vijek jest najčešće sinonim za nešto okrutno, ružno, barbarsko, primitivno, neuređeno, netolerantno, nazadno itd. Stoga ima netko tko barem jednom u životu nije čuo ili, pak, sâm izjavio: „pa kao da smo u srednjem vijeku!“ ili „opet nas vraćaju u srednji vijek!“, ili nešto tome slično.<sup>18</sup> Međutim, čini se da je posrijedi nešto mnogo dublje. Naime, mnogi autori slažu se kako suvremeni (medievalni ili neomedievalni) prikazi srednjega vijeka više govore o nama samima negoli o prošlosti koju se želi prikazati. Prošlost, prema takvom shvaćanju, zapravo ima funkciju svojevrsne pozornice na kojoj se razmatraju moderni problemi u drevnim kostimima i artikuliraju mišljenja o tome što nama (suvremenome društvu) znači srednji vijek, odnosno što smo „mi“ u odnosu na (zamišljeni) srednji vijek.<sup>19</sup> Dakle, problem je zapravo u kreiranju i perpetuiranju određene predodžbe o srednjovjekovlju s ciljem oblikovanja vlastitoga suvremenoga identiteta nauštrb srednjega vijeka. Čini se da srednjovjekovlje zapravo predstavlja ono „drug“ ili „drugotno“ (post)modernističkome fondu znanja jer je za oblikovanje bilo kakvog identiteta neizostavno postojanje „drugotnosti“, od koje se „mi“ razlikujemo i distanciramo jer je to ono što nas čini – „nas“.<sup>20</sup> Drugim riječima, iza svakoga identiteta stoji mitski i moralizirani diskurs koji „ubrizgava“ smisao suvremenoj egzistenciji. U takvom kontekstu, primjerice, Tom Verduyze, u studiji *The Dark Ages Imaginary in European Films* iznosi kako europska kinematografija, polazeći od kozmopolitских, liberalnih i demokratskih ideja, moralizira srednjovjekovno razdoblje i tumači ga kao potpunu suprotnost modernizmu koji se postavlja nadmoćno. Srednjovjekovlje reprezentira „mrak“ koji je Europa nadišla i ne smije se njemu vratiti ako želi ostati

<sup>17</sup> O razvoju medievalne i neomedievalne popularne kulture opširnije usp., primjerice: BULL 2005: 7-42; YOUNG 2015: 1-9; KLINE 2014: 1-11; FITZPATRICK 2019: XIII-XXII (Introduction), 3-30 i *passim*; STURTEVANT 2018: 1-27; ELLIOTT 2011: 35-49 (i cijela knjiga); PUGH-WEISL 2013: 1-11 i *passim*.

<sup>18</sup> Treba istaknuti kako je na (američkom) engleskom govornom području poznat termin *to get medieval* kao oznaka za vrlo nasilno, grubo ili okrutno ponašanje, koje je prvenstveno popularizirao ekscentrični američki redatelj Quentin Tarantino u filmu *Pulp Fiction* iz 1994. Usp. o tome: FITZPATRICK 2019: 3-4; BULL 2005: 10-11; HAYDOCK 2008: 8-9.

<sup>19</sup> O tome je recentno javno govorio (no, nažalost, ne i pisao) Trpimir Vedriš u *podcastu* portala *Bitno.net*. Vidi: <https://povcast.hr/trpimir-vedris-u-podcastu-bitno-net-a-mracna-povijest-crkve-srednji-vijek-je-pozornica-na-koju-projiciramo-svoje-probleme/>. Međutim, mogu se izdvojiti određena razmišljanja o ulozi srednjovjekovlja unutar hrvatske historiografske zajednice u: VEDRIŠ 2009: 197-211.

<sup>20</sup> Usp. PATERSON 1990: 93-103. O drugotnosti postoji impozantna literatura, no usp., primjerice, u hrvatskom kontekstu: MAJNARIĆ 2021: 1-30; ŠEŠO 2021: 1-6.

vjerna svojim modernim i liberalnim vrednotama. Dakle, smisao i identitet uvijek se izgrađuju u odnosu na vlastitu prošlost, kakva god ona bila. Isti autor izdvaja najčešće „motive“ u takvim moraliziranjima. Naime, radi se redom o fenomenu spaljivanja vještica (koji je zapravo izvorno ranomoderni fenomen) i općenito ulozi Katoličke crkve, potom o pojavama kuge od 1348. te na koncu Križarskim ratovima. Osim toga, ističu se i dvije strukturalne karakteristike „mračnog doba“, a to su crkveni dogmatizam te „feudalno“ uređenje kao faktori pretpostavljene društvene, vjerske i političke rigidnosti srednjovjekovnih društava.<sup>21</sup>

Naravno, nitko ne bježi od činjenice da su sveprisutno nasilje, politička i religijska autoritarnost, društvena i ekonomska nejednakost, prirodne nepogode i mnoge druge negativne pojave obilježile srednjovjekovno razdoblje. Međutim, ono što se previđa u ovakvim razmatranjima jest i činjenica kako su te pojave bile prisutne u svim predmodernim društvima, u većoj ili manjoj mjeri, pa tako i u antici, renesansi i prosvjetiteljstvu 18. stoljeća, odnosno u periodima koji se tradicionalno prezentiraju kao nadmoćni srednjovjekovlju. Naposljetku, sve je to realnost i našega suvremenoga doba, i to sve izraženija u postkovid svijetu nakon 2020. Dakle, pravo je pitanje zašto se baš i isključivo srednji vijek detektira kao taj arhetip svega lošega što se suprotstavlja superiornim dostignućima modernoga i suvremenoga doba?<sup>22</sup> Tu se upravo nalazi ključ za razumijevanje problema jer takvo (opsesivno) portretiranje srednjega vijeka jasno sugerira mitsku pozadinu i negativnu selekciju iza narativa o „mračnom“ (europskom) srednjemu vijeku.

Možda bi bilo najbolje krenuti od samoga početka – od pojma „srednji vijek“. Naime, nitko u razdoblju između 5. i 15. stoljeća nije smatrao da živi u nekom srednjem razdoblju, odnosno srednjem vijeku.<sup>23</sup> Isto kao što nitko tko je živio u Bizantskom Carstvu nije svoj društveni poredak nazivao „bizantskim“, nego

<sup>21</sup> VERCRUYSSE 2014: 269-283 i cijela knjiga. U tu svrhu valja promotriti sljedeće razmišljanje: „In discovering the medieval as the object of our contemplation, we discover that it exists in a world that does not fully contain us; yet it remains a world that presupposes our awareness of it. The moments that stand against us are the relics of our intentionality, of our own desire to discover how it is that we can organize a world that excludes us and by doing so define the boundaries by which we experience our world.“ Usp. COLE-SMITH 2010: 9.

<sup>22</sup> Pritom treba istaknuti element sekularizacije u kontekstu razvoja modernoga društva kao čimbenika kojim se konstruira moderna superiornost naspram predmodernoga i/ili srednjovjekovnoga („feudalnoga“). Vidi mnogo detaljnije o toj binarnoj značenjskoj shemi predmodernog (inferiornog) – modernog (superiornog) u: DAVIS 2008. Autorica, između ostaloga, postavlja vrlo bitna pitanja: „...to ask why, in the face of all challenges to teleological and stage-oriented histories, do the monoliths medieval/religious/feudal and modern/secular/capital (or ‘developed’) survive, and what purposes do they serve? What does the regulating principle of medieval/modern periodization hold in place, and what does it help to obscure? What political assumptions go unchallenged when subjugation and lawlessness are labeled ‘feudal’ and aligned with the Middle Ages? What cultural paradigms flourish when a Christian politics of Time such as Bede’s is declared apolitical, or pre-political?“ (Isto: 2).

<sup>23</sup> VERCRUYSSE 2014: 41.

Rimskim Carstvom (preciznije Carstvo Romeja = *Basileia Rhōmaiōn*). Ironično govoreći, sâm pojam „srednji vijek“ predstavlja anakroniju pisaca od 16. stoljeća pa nadalje te već njegova puka upotreba stvara jaz između nas i ljudi iz tog vremena. Određeni pokušaji za uvođenjem novih pojmova koji bi zamijenili srednji vijek neslavno su propali jer je ideja o „srednjemu vijeku“ toliko duboko usađena u kolektivnu svijest da ju je jednostavno nemoguće promijeniti.<sup>24</sup> Stoga i sami istraživači razmatranoga perioda pate od perenijalne anakronije kada sami sebe nazivaju medievistima i svoju djelatnost medievistikom. Dakle, Petrarkin „srednji vijek“ bio je anakron već tijekom povijesnoga srednjega vijeka. Međutim, ono „srednje“ u srednjemu vijeku temelji se na shvaćanjima iz 16. stoljeća prema kojima je srednjovjekovlje protumačeno kao svojevrsno tranzicijsko doba između pada Zapadnog Rimskog Carstva (5. stoljeće) te početka humanizma i renesanse (15. i 16. stoljeće). U takvoj slici prošlosti srednjovjekovlje ne predstavlja ništa značajno ni korisno, nego samo nešto što je trebalo nadići i vratiti se zlatnim antičkim korijenima. Međutim, takvo je stajalište drastično udaljeno od povijesne zbilje i presudnoga značenja srednjovjekovlja u razvoju zapadne kulture, o čemu je i uspostavljen konsenzus (barem) unutar historiografije, posebice u posljednjih nekoliko desetljeća. Zbog toga se ovdje neće zasićivati tekst pozitivističkim ispravljanjem (anakronih) grešaka u prezentiranju srednjovjekovlja osim gdje se za to ukaže specifična potreba.<sup>25</sup>

Treba istaknuti također jedan problematičan aspekt same historiografije koji, nažalost, pridonosi perpetuiranju ideje o „mračnom srednjem vijeku“. Naime, radi se o tome da ni unutar historiografije ne postoji jasan konsenzus o tome „kako je zaista bilo“ u srednjemu vijeku, nego postoje mnoge različite interpretacije oko različitih pitanja. Ne pomaže ni činjenica da se radi o razdoblju koje je trajalo barem tisuću godina i da je kao takvo bilo prepuno promjena i diskontinuiteta, odnosno da se ne može razmatrati kao jedinstveno i homogeno razdoblje. Sve to na koncu ne dopušta oblikovanje simplificiranih stavova. Kao primjer razmotrit će se kontroverzni termin „feudalizam“ koji se naširoko koristio od strane mnogih povjesničara tijekom 19. i 20. stoljeća, premda ne postoji zaista uvjerljiv argument zašto bi potonji termin denotirao političke, društvene, gospodarske ili kulturološke odnose u srednjovjekovlju. Valja prije svega istaknuti činjenicu da je „feud“ isključivo naziv za crkveno leno u srednjemu vijeku, a da su pojam „feudalizam“ osmislili iz tehničkih razloga zapravo francuski pravnici i intelek-

<sup>24</sup> Usp. o postojanosti termina „srednji vijek“ tijekom stoljeća u kritičkom osvrtu: REUTER 1998: 25-45.

<sup>25</sup> U ovom je kontekstu zgodno skrenuti pozornost na sljedeći naslov u kojemu se raspravlja o čitavom nizu pogrešnih i anakronih tvrdnji o srednjemu vijeku: HARRIS-GRIGSBY 2008. Isto tako treba usporediti vrlo poticajno štivo u kojemu se nastoji dekonstruirati mit o „mračnom srednjem vijeku“ problematizacijom raznih aspekata srednjovjekovne prošlosti: NURDBERG 2017.



tualci ranoga novoga vijeka kako bi označili pravne običaje i društvene prakse koje je Francuska i dalje baštinila iz vremena srednjega vijeka. Pojam je poprimio krajnje negativno i pejorativno značenje nakon promjene političkoga uređenja 90-ih godina 18. stoljeća u Francuskoj i postao sastavni dio nove (post)revolucionarne i republikanske ideologije od početka 19. stoljeća u kojoj je srednji vijek (odnosno „feudalizam“) predstavljao glavnoga ideološkoga neprijatelja.<sup>26</sup> Termin je zapravo već u tom trenutku bio previše politički i ideološki kontaminiran da bi imao ikakvu vrijednost kao instrument povijesne spoznaje. Jasno je zašto se koristio u dnevno-političke ili popularne svrhe, međutim, problem je bio u tome što su mnogi povjesničari davali legitimitet tom terminu samim time što su se njime nekritički koristili.

Prva koja je konkretno i oštro nastupila protiv korištenja terminom „feudalizam“ u raspravama o srednjovjekovlju bila je Elizabeth A. R. Brown u poznatom članku „The Tyranny of a Construct: Feudalism and Historians of Medieval Europe“ iz 1974.<sup>27</sup> Pobornici termina smatrali su kako je termin „feudalizam“ praktičan (utilitaran) i nezamjenjiv. Međutim, termin „feudalizam“ s vremenom je poprimio čitavu lepezu značenja do te mjere da je praktički svakome značio nešto različito te je u tom smislu bio sve samo ne utilitaran. S time da je još manje uvjerljivo smatrati ga „nezamjenjivim“ pojmom, pridajući mu time svojevrsni mitski status. Brown je u takvim stajalištima nerijetko vidjela odraz akademske inercije ili jednostavno nedostatka volje za pronalaženjem drugačijih koncepata, koji će biti više povezani sa srednjovjekovnom realnošću, a manje s modernim ideološkim sablastima.<sup>28</sup>

Naime, poznato je da su svi pojmovi kojima se povjesničari i drugi humanistički istraživači koriste prije svega teorijski idealni tipovi koji nikada nisu postojali u zbilji u cijelosti. Prošla zbilja, sama po sebi, predstavlja nepovezanu zbrku različitih povijesnih zbivanja i fenomena. Povjesničar polazi od namjere da tu prošlu zbilju prikaže i interpretira, a za tako nešto nužna je konceptualizacija, odnosno izgradnja pojmova te idealno-tipskih konstrukcija koje susljedno omogućavaju spoznavanje prošle stvarnosti. Misaoni konstrukti nužni su kao sredstvo spoznaje i ne postoje neovisno o njemu, već imaju isključivo objasnidbenu svrhu. U tom kontekstu najbolje je krenuti od koncepta idealnog tipa, koji je izvorno razradio

<sup>26</sup> Usp. o genezi „feudalizma“ ukratko u: REYNOLDS 1994: 1-18.

<sup>27</sup> Vidi: E. BROWN 1974: 1063-1088.

<sup>28</sup> Podrobnija i široj stručnoj javnosti poznatija kritika starije medievistike u kontekstu feudalizma dostupna je u spomenutoj knjizi REYNOLDS 1994. Autorica se fokusirala na problematičnost poimanja vazalstva, odnosno značenja personalnih odnosa u razvoju srednjovjekovnih političkih tvorbi te feuda ili lena kao temelja posjedovnih i gospodarskih odnosa unutar „feudalnoga sustava“. Čini se da je od 90-ih godina 20. stoljeća zaista došlo do *mainstream* napuštanja pojma feudalizam, čija je uporaba postala marginalna unutar stručne zajednice i uglavnom vezana uz popularne sadržaje.

Max Weber. Idealni tip predstavlja takav misaoni konstrukt koji služi za analizu zbilje tako da s pomoću njega istraživač uočava u kojoj mjeri zbilja odstupa od idealnog tipa ili obratno. Radi se o konstruktima u „kojima primjenom kategorije objektivne mogućnosti konstruiramo povezanosti koje naša mašta, upravljena i izvježbana s obzirom na zbilju, procjenjuje kao primjerene“. Stoga idealni tipovi ne mogu biti fiksni, već se stalno preoblikuju u kontekstu društvenih i političkih promjena.<sup>29</sup>

Nastavno na potonje, iste riječi i termini stalno se provlače prošlošću i sadašnjošću, no njihovo se značenje konstantno mijenja ovisno o društveno-političkim promjenama. To predstavlja velik problem za povjesničara, zbog čega je nužno jasno definirati razlike između riječi (označitelja), koncepata (označenoga) i predmeta interesa (referenta) jer oni ne znače isto za današnje ljude i one u prošlosti.<sup>30</sup> Kao vrlo važan primjer tog problema jest moderno shvaćanje države koje često stvara probleme prilikom spoznaje predmoderne društvene stvarnosti. Predmoderne političke tvorevine nisu homogene, niti je njihov politički centar apsolutan, već se govori o različitim skupinama s različitim interesima, a centar moći tu nastoji ojačati svoj utjecaj izgradnjom državne „mreže“, koja je uvijek relativna i sklona (naglim) promjenama.<sup>31</sup> Potonje se, naravno, izravno nadovezuje i na modernu percepciju o „mračnom srednjem vijeku“ koja polazi od premise superiornosti moderne (nacionalne i liberalno-demokratske) države nad predmodernim oblicima vlasti i uređenja. Dakle, postmodernim rječnikom, „feudalizam“ je produkt svojevrstne hiperzbilje, odnosno simulacije srednjovjekovne zbilje od strane modernih umova.<sup>32</sup>

No, historiografska produkcija prvenstveno odražava situaciju unutar povjesničarske zajednice, koja stoga ne može služiti kao dovoljno reprezentativan uzorak za iznošenje širih zaključaka o suvremenim predodžbama srednjovjekovlja. Stoga se interes širi na popularnu kulturu, kako je i istaknuto na početku rada, a zgodnim se čini krenuti od trendova u europskoj književnosti 18. i 19. stoljeća u okvirima književnoga romantizma. Naime, radi se o gotičkoj (*gothic*) književnosti koja intrigantno objedinjuje elemente i motive koji asociraju na „mračni srednji vijek“, no zapravo s romantičarskim ciljem pobuđivanja nostalgije za minulim predmodernim

<sup>29</sup> WEBER 1989: 65 (citat), 83, 102 i 106; GROSS 1996: 199, 283, 287, 367, 408 i 411.

<sup>30</sup> O lingvističkoj trodiobi označitelja, označenoga i referenta u okvirima semantičkih znakova usp. opširnije u: C. BROWN 2005: 33-58. Može se usp. i CZERWINSKI 2015: 1-17. Primjenu takvoga modela na srednjovjekovnu povijest usp. u: REYNOLDS 2015: 79-88.

<sup>31</sup> Za vrlo poticajna razmišljanja o toj temi vidi BOURDIEU 1994: 1-16 i zbornik radova REINHARD 1996.

<sup>32</sup> O konceptu hiperzbilje, odnosno simulacije zbilje ili simulakruma usp. u BAUDRILLARD 2001. U tom smislu Kathleen Davis navodi sljedeće: „The history of feudalism, then, is not to be found in ‘the Middle Ages’, but in a complex and shifting series of such triangulations in the eighteenth and nineteenth centuries“. DAVIS 2008: 10.

stoljećima u kojima se traži bijeg od suvremene modernizacije društva.<sup>33</sup> Ono što se smatra temeljnim aspektom takve vrste književnosti jest oslanjanje na elemente horora (užasa) i iracionalnoga u vremenskom trenutku kada su racionalnost i ideja progresa sve više dobivali na važnosti u širem društvenom kontekstu.<sup>34</sup>

Iracionalni motivi koji su se razrađivali u gotičkoj književnosti svojom su prenatravanom bizarnošću, morbidnošću i jednostavnom drugotnošću psihološki utjecali na čitatelja s ciljem da se baš senzacionalnim portretiranjem ekstremnih događaja i situacija privuče i zadrži njegova pozornost. Upravo je taj fokus na iracionalnim i psihološkim elementima (nasilje, užas, strah, neizvjesnost, uloga tjelesnih nagona itd.) ono zbog čega se gotička književnost povezuje s narativom o „mračnom srednjem vijeku“, premda se produkti gotičke književnosti u pravilu rijetko odvijaju u povijesnom srednjem vijeku, no preuzimaju se motivi koji tvore konstrukt „mračnoga srednjovjekovlja“ i aktualiziraju u različitim vremenskim periodima. Ono što se nadovezuje uz iracionalne i horor elemente jest i uklapanje nadnaravnih pojava poput duhova, vampira, vukodlaka i sličnih čudovišta iz noćnih mora, kao i općenito presudan utjecaj nadnaravnoga na oblikovanje naracije. Treba pritom naglasiti kako je gotička književnost na određen način revitalizirala praznovjerja o čudesnim bićima, koja svoje korijene vuku neposredno iz srednjovjekovnoga imaginarija, a posredno iz vjerojatno mnogo starijih razdoblja.<sup>35</sup> Uslijed izraženijih društvenih i gospodarskih promjena tijekom 18. stoljeća, prvenstveno u engleskom društvu, dolazi do određenog povećanja broja pismenih i onih koji sebi mogu priuštiti kupnju knjiga, odnosno do oblikovanja (prije svega ženske) čitalačke publike koja je rado konzumirala produkte gotičke književnosti koji su u to vrijeme bili veoma popularni.<sup>36</sup>

Gotički žanr nastavlja svoje postojanje i izvan striktno gotičke književnosti 18. i 19. stoljeća pa se tako pronalazi sve češće u drugim oblicima književnosti, odnosno u filmovima, televizijskim serijama i u novije vrijeme u videoigrama. Dakle, radi se o žanru koji se oblikuje tijekom 18. stoljeća i nastavlja perpetuirati u popularnoj kulturi sve do danas. Imajući to na umu, jasno je koliko je važno

<sup>33</sup> O preobrazbama koje je prouzrokovala industrijalizacija 19. stoljeća s naglaskom na razvoj željezničkoga prometa usp. u: SCHIVELBUSCH 2010. Industrijalizacija je preobrazila fizički prostor, kao i percepciju prostora, što je utjecalo na razvoj nostalgije za preindustrijskim vremenom, koja je poslužila kao plodno tlo za recepciju gotičke i uopće romantičarske književnosti tijekom 19. stoljeća, pa i kasnije.

<sup>34</sup> Usp. KILGOUR 1995: 3-16 i *passim*.

<sup>35</sup> Usp. PUNTER 1996: 1-17, 20-24. i *passim*. Valja naglasiti kako tijekom ranoga novoga vijeka raste „aktivnost“ nadnaravnih bića, odnosno kako se prati porast broja ljudi koji prijavljuju da su ih navodno vidjeli ili imali kontakt s njima, što je razvidno iz arhivskoga materijala. O tome općenito usp. KLANICZAY-PÓCS 2005: 1-11. Takve studije mogu se pronaći i u hrvatskoj historiografiji, od čega se mogu izdvojiti: BENYOVSKY LATIN 1996: 1-2, 118-130; ČORA-LIĆ-DUGAC-SARDELIĆ 2011: 33-46; LONZA 2016: 671-677.

<sup>36</sup> Usp. PUNTER 1996: 20-22; DAVISON 2009: 2-4.

razumijevanje uloge gotičke književnosti u diseminaciji imaginarija o „mračnom srednjem vijeku“ na široj društvenoj razini. Iako, valja ponoviti, gotička književnost sama po sebi uopće nema takve „antisrednjovjekovne“ tendencije, dapače, ona želi pobuditi pozitivnu nostalgiju i zanimaciju za predmodernim (odnosno srednjovjekovnim), no koristeći se motivima koji se vežu uz predodžbu o „mračnom srednjem vijeku“, posebice u naglašavanju uloge iracionalnoga u ljudskom ponašanju te nadnaravnih ili okultnih pojava. Doduše, unutar gotičkoga žanra uvijek postoji latentni sukob između subverzivnoga i konzervativnoga jer se, s jedne strane, idealizira predmoderno, a s druge strane koriste se elementi horora koji izlaze izvan okvira društveno prihvatljivoga ponašanja onoga vremena.<sup>37</sup>

Nastavno na spomenutu dvojakost gotičke književnosti u prikazivanju elementa srednjovjekovnoga, valja naglasiti kako se radi o proturječju koje je i danas duboko prisutno u popularnoj kulturi koja portretira povijesni srednji vijek ili, pak, neki zamišljeni „srednji vijek“. Drugim riječima, prati se supostojanje dviju različitih percepcija srednjovjekovlja, od kojih romantičarska na neki način idealizira srednji vijek kao idilično ili uzbudljivo doba, dočim modernistička moralizira srednji vijek u negativnom smislu, ističući sve njegove negativne pojave pred superiornim modernizmom.<sup>38</sup> Gotička je književnost u tom kontekstu posebno intrigantna jer istovremeno postiže dvostruki učinak, odnosno potiče kontemplativnu nostalgiju za karakteristikama predmodernoga (srednjovjekovnoga) i ističe razinu njegova civilizacijskoga „mraka“ koji je u zainteresiranoga čitateljstva, doduše, samo izazivao dodatan interes za takvim tipom literature. Za kraj ovoga osvrta o gotičkom žanru potrebno je naglasiti da je sâm pojam „gotika“ pejorativan na isti način kao i „srednji vijek“, odnosno oba termina služe kao označitelji ideje o „mračnom srednjem vijeku“.<sup>39</sup> Termin „gotika“ konkretno vuče etimologiju od germanskoga naroda Gota iz vremena kasnoga Rimskoga Carstva, čime se želi aludirati na barbarstvo i nazadnost svega onoga što se asocira uz „gotiku“. Ne treba posebno pojašnjavati kako Goti iz 4. i 5. stoljeća nemaju nikakve veze s literarnim produktima „gotičke“ književnosti od 18. stoljeća, a naposljetku i pogotovo ništa s impozantnim postignućima „gotičke“ arhitekture iz vremena razvijenoga srednjega vijeka. Međutim, čini se kako pojmovi imaju neku svoju sudbinu i razvojnu putanju koja se vrlo teško može ispraviti nakon što se već u početnoj fazi oblikuju njihove pogrešne, anakrone i iskrivljene definicije. Doduše, sudbina „feudalizma“ ipak daje određenu nadu da je to izvedivo i na drugim primjerima.

S druge strane, razglabanje o dvjema različitim interpretacijama srednjovjekovlja ne predstavlja kraj priče. Naime, bilo bi preciznije govoriti o mnoštvu

<sup>37</sup> Usp., primjerice, HOGLE 2002: 1-20.

<sup>38</sup> O toj kontradiktornosti usp., primjerice, i D'ARCENS 2016: 3-4.

<sup>39</sup> Usp. MATTHEWS 2011: 699-700, 703-704; PATERSON 1990: 92-93.

različitih interpretacija srednjovjekovlja koje mogu proizlaziti iz (pozitivnoga) romantičarskoga ili (negativnoga) modernističkoga shvaćanja. U tu je svrhu najzgodnije krenuti od renomiranoga Umberta Eca i njegovih čak deset, kako ih on naziva, „malih srednjih vjekova“. Eco tako vidi srednji vijek kao izgovor ili paravan za projiciranje modernih problema na srednjovjekovnu pozornicu; srednji vijek kao mjesto ironičnoga vraćanja kada se iste srednjovjekovne teme toliko često koriste da dostižu razinu parodije; srednji vijek kao barbarsko doba; srednji vijek u romantizmu; srednji vijek (neo)tomističke teologije i skolastički inspirirane filozofije; srednji vijek nacionalnih identiteta; srednji vijek dekadentizma; srednji vijek kao mjesto filološke (odnosno znanstvene) rekonstrukcije; srednji vijek „Tradicije“ u kontekstu europske „nove desnice“; srednji vijek milenarističkih (tj. apokaliptičnih) pobuda.<sup>40</sup> Razvidno je kako su njegove definicije vrlo poticajne za dublje kontempliranje uloge i imidža srednjovjekovlja u modernoj i suvremenoj kolektivnoj mašti. Ako se njegove ideje pokušaju sažeti, može se reći kako se prati, ili bi se trebala barem pratiti, jasna razlika između popularne kulture i znanstvene rekonstrukcije srednjovjekovlja. S druge strane, svi ostali navedeni „mali srednji vjekovi“ mogu se svesti pod spomenuto kontradiktorno percipiranje srednjega vijeka u nekakvom pozitivnom (srednji vijek u romantizmu; srednji vijek tomističke teologije; srednji vijek nacionalnih identiteta; srednji vijek „Tradicije“) ili negativnom tonu (srednji vijek kao barbarsko doba; srednji vijek kao izgovor; srednji vijek kao ironično vraćanje; srednji vijek dekadentizma; srednji vijek milenarizma). Drugim riječima, vidljiva je razlika između popularnih i znanstvenih interpretacija srednjega vijeka s jedne strane, odnosno jasno je kako se unutar popularnih dojmova mogu pronaći pozitivni (romantičarski) ili negativni (modernistički) prikazi srednjega vijeka s druge strane.<sup>41</sup>

Osim u književnosti, diseminacija spomenutih stavova o srednjovjekovlju još je dinamičnija i fleksibilnija u masovnim medijima, filmovima i televizijskim serijama, odnosno u videoigrama koje predstavljaju danas glavne izvore i prijenosnike modernoga imaginarija o srednjovjekovlju. Interes se širi prvo na filmove i kinematografiju s opaskom da cilj ovoga rada nije pronalaženje i isticanje povijesnih anakronizama u popularnoj kulturi nego analizom popularne kulture shvatiti kako se i zašto konstruira imaginarij o (mračnome) srednjemu vijeku te pokazati kako to na koncu govori više o suvremenoj javnosti i modernim društvenim problemima i izazovima, dok o povijesnome srednjemu vijeku govori jako malo ili nimalo.<sup>42</sup> Drugim riječima, anakroni elementi imaju svoju mitsku svrhu u popularnoj kulturi jer pridonose zanimljivosti i uzbudljivosti sadržaja, a treba imati na umu da je svaki produkt popularne kulture zamišljen tako da bude prije svega zanimljiv i pruža

<sup>40</sup> Vidi: ECO 1990: 61-73.

<sup>41</sup> O dvojakoj modernoj percepciji srednjovjekovlja korisno je usp. i OEXLE 1999: 121-142.

<sup>42</sup> Usp. VERCRUYSSSE 2014: 3; ELLIOTT 2011: 29-30.

određen užitak pojedinome konzumentu, a ne da bude nužno stvaran ili istinit. Naime, bitno je prije svega da publika „osjeća“ da film autentično reprezentira srednjovjekovnu prošlost, premda to najčešće nije slučaj. Drugim riječima, radi se o svojevrsnom prividu (simulakrumu) autentičnosti koje zapravo ni nema, odnosno nije bitna *per se*, nego je potrebno samo stvoriti dojam autentičnosti filma.<sup>43</sup> Da bi se bolje shvatila problematika filma, nužno je dati kratak osvrt na film kao takav, odnosno ukazati na njegove sličnosti i razlike s djelatnošću historiografije, pri čemu obje vrste govora o prošlosti nailaze zapravo na istovjetne probleme u rekonstrukciji prošle zbilje ili prikazivanju povijesnoga sadržaja.

Imajući to na umu, zapravo nema ni smisla posebno isticati anakrone elemente u filmovima jer su oni *a priori* prisutni, odnosno predstavljaju sastavni dio filmskoga narativa, a isto tako i u ostatku popularne kulture.<sup>44</sup> Dakle, producent filma nastoji napraviti zanimljivu priču s kojom želi prije svega zaraditi (naglašeno u američkoj kinematografiji) ili, pak (depresivno), moralizirati srednjovjekovlje i slati određene (liberalne i „antifeudalne“) ideološke poruke suvremenim konzumentima (naglašeno u europskoj kinematografiji).<sup>45</sup> Producent pritom eksplicitno nema namjeru točno prikazati prošlost, nego on tretira prošlost kao posudu prepunu zanimljivoga sadržaja iz koje uzima ono što se njemu sviđa i što smatra da može iskoristiti za svoj film.<sup>46</sup> Upravo tu leži temeljna razlika između filma i historiografije. Naime, dok producent najčešće nema stvarnu namjeru objektivno prikazati prošlost, premda će svejedno tako na koncu prezentirati svoj proizvod jer se „temelji na stvarnim događajima“, povjesničarev suštinski smisao djelovanja sastoji se od toga da povijest rekonstruira objektivno i istinito te je to stvarna namjera historiografije.

Međutim, mogu se istaknuti i određene sličnosti u procesu znanstvenoga i filmskoga rada. Na početku ovoga teksta istaknuta su tri temeljna problema povijesti, koji se dotiču epistemologije, metodologije i ideologije, a koji svi zajedno utječu na konačnu objektivnost i ispravnost historiografskih zaključaka. S druge strane, kao ključni problemi filma mogu se identificirati pitanje oblikovanja naracije, montaža i ideologija. Premda je naracija svojstvena i historiografiji i filmu, ona se formira na dva posve različita načina. Naime, film gradi naraciju s najvećim

<sup>43</sup> O problematici autentičnosti u filmovima i uopće u medievalnoj popularnoj kulturi usp. BILDHAUER 2016: 49; HAYDOCK 2018: 13-21.

<sup>44</sup> Općenito o korištenju anakronijom u filmskoj industriji s ciljem pobuđivanja dodatne znatiželje gledatelja vidi u: SOBCHUK-TINITS 2020: 218-237.

<sup>45</sup> Čini se da postoji izvjesna razlika između europske kinematografije koja se možda više fokusira na umjetnički aspekt i svojevrsno moraliziranje prošlosti, odnosno američke koja prvenstveno teži zaradi i stoga se ne zadržava toliko na „mračnosti“ srednjega vijeka, nego ističe njegovu uzbuđljivost i zanimljivost široj publici. Usp. VERCRUYSE 2014: 54, 60-73, 248. Općenito o filmskom srednjovjekovnom imaginariju usp. i HAYDOCK 2008: 5-36.

<sup>46</sup> Usp. ELLIOTT 2011: 22-23.

osloncem na usmenu komunikaciju i audiovizualne elemente koji imaju za cilj podražajima zainteresirati gledatelje, dočim su pisani tekstovi na ekranu posve sekundarni i marginalni. S druge strane, historiografija, kao i druge znanosti, temelji se na pisanoj razradi i artikulaciji teza i proizašlih argumenata. U tom smislu, iako se historiografiju naširoko napadalo i napada da je pristrana i selektivna, jasno je da se film koji traje između npr. sat i pol do tri sata ne može nikako mjeriti sa znanstvenom monografijom od 300 ili više stranica. Pisani medij dopušta bitno složenije razrade i raščlambe od filma, koji naposljetku nije ni zamišljen da služi kao platforma za učenje, već kao zabava i opuštanje s vrlo jednostavnim ili simplificiranim interpretacijama prošlosti.<sup>47</sup>

Naredni problem kinematografije jest montaža, odnosno izbor scena koje na kraju ulaze u film. Iako i povjesničari moraju raditi selekciju već glede literature i izvora koje namjeravaju razmotriti jer jednostavno nije moguće pročitati sve, producenti filma zapravo rade selekciju unutar vlastitoga snimljenoga materijala, a ne između stvarnih povijesnih izvora. Ideologija je, pak, univerzalan problem koji je posebice vidljiv u filmovima, napose onim europskim gdje su ideološke poruke nerijetko i eksplicitne. Dakle, postojeći društveno-politički i ideološki kontekst bitno utječe na sadržaj popularne kulture, kao i na samu historiografiju – i to je kristalno jasno. Međutim, valja ponoviti da producent filma namjerno implementira ideološki sadržaj i anakroniju ako mu to služi svrsi, dočim povjesničar teži sve većoj razini objektivnosti u svome radu s ciljem da dođe do spoznaja o povijesnoj (dakle ne ideološkoj) istini.<sup>48</sup> Prema tomu, iako filmovi o srednjemu vijeku, kao i historiografija, naizgled rade istu stvar, rekonstruiraju prošlost, u konačnici su vrlo udaljeni po svojem obliku prikazivanja, kao i u metodama i ciljevima te na koncu intelektualnoj kvaliteti izvedbe. Suvremeni filmovi zapravo imaju sličnu svrhu kao i srednjovjekovni *exempli*, odnosno kratke priče u kojima se iznose određene moralne pouke radi edukacije (izvorno vrlo rijetkoga) čitateljstva, što posebice vrijedi za europske filmove.<sup>49</sup>

Sve što je dosad istaknuto za književnost i film prisutno je u još naglašenijem smislu u suvremenim videoigramama, koje predstavljaju svakako najslženiji i najautentičniji produkt postmoderne popularne kulture od kraja 20. stoljeća do danas. Producenti videoigara kombiniraju elemente svojstvene filmu (raznorazni audiovizualni efekti), odnosno književnosti (razvoj naracije na temelju pisanih tekstova koje igrač konzumira tijekom igre) s posljedicom da igrači osjećaju bitno veću razinu uronjenosti i uključenosti u samu naraciju, što povećava zanimljivost i konačan užitek igranja. Upravo je taj aspekt duboke uronjenosti ono što razli-

<sup>47</sup> Isto: 28-29.

<sup>48</sup> Podrobnije o tome usp. Isto: 9-26.

<sup>49</sup> O egzemplima usp. detaljnije LE GOFF 1993: 110-114. O medievalnim filmovima usp. podrobnije: BILDHAUER 2016: 45-59.

kuje videoigre od svih dosadašnjih oblika popularne kulture. Naime, napredak suvremene tehnologije omogućio je producentima videoigara kreiranje posve novih trodimenzionalnih virtualnih svjetova, odnosno pojedinaca i skupina koji u tom svijetu igraju određenu ulogu i s kojima igrač ulazi u izravnu interakciju.<sup>50</sup>

Mogućnost oblikovanja virtualnoga svijeta nudi opcije koje nisu izvedive u filmu ili u književnosti, a koje se vrlo često temelje na motivima, temama, događajima ili ljudima iz određenoga povijesnoga razdoblja, posebice kada je riječ o videoigrama koje tematiziraju fiktivne srednjovjekovne svjetove (*medieval fantasy* žanr), u kojima nerijetko postoji i element magije (čarobnjaštva).<sup>51</sup> Treba odmah naglasiti kako je industrija videoigara najrazvijenija u SAD-u, gdje se nalaze sjedišta brojnih i globalno poznatih proizvođača videoigara kao što su, primjerice, kompanije *Blizzard*, *Electronic Arts*, *Bethesda*, *Rockstar Games* te mnoge druge. Osim u SAD-u, odakle potječe igrača konzola *Xbox* (od 2001), industrija videoigara vrlo je razvijena i u Japanu. Naime, japanski tehnološki gigant *Sony* proizveo je prvu svjetsku igraču konzolu *Playstation 1*, koja se pojavila na tržištu 1994. i do 2006., prodana je u preko 102 milijuna primjeraka diljem svijeta. Naredna konzola, *Playstation 2*, uvedena je u prodaju 2000. i do 2012. prodana je u preko 155 milijuna primjeraka, što je čini najprodavanijom konzolom uopće. Nakon nje došao je *Playstation 3* koji je između 2006. i 2017. prodan u preko 87 milijuna primjeraka, dočim je *Playstation 4* prodan u preko 114 milijuna primjeraka od 2013. do 2019.<sup>52</sup> Iznesceni podaci čine se posve dovoljnima kako bi se stekao dojam o tome do koje mjere videoigre i sadržaj koji se u njima nalazi mogu utjecati na konzumente, odnosno, konkretno, na oblikovanje njihovih percepcija o srednjemu vijeku. Premda kupcima igračih konzola svakako nije primarna namjera stjecati određenu predodžbu ili znanje o prošlosti, to je svakako proces koji se podsvjesno odvija i sadržaj videoigara koji se konzumira s vremenom utječe na postojeće društveno znanje o srednjovjekovlju – ili ga afirmira ili ga dovodi u pitanje i preobražava.

Nastavno na razvoj *gaming* industrije u SAD-u, važno je naglasiti kako je američki društveni kontekst utjecao na oblikovanje naracija u mnogim videoigramima. Naime, ideja o „američkom snu“ prema kojemu je uspjeh zagaraniran svakome tko je željan dovoljno ustrajno raditi za njega (*rags to riches*), neovisno o obiteljskom, etničkom ili društvenom podrijetlu, prisutna je u mnogim

<sup>50</sup> Usp., primjerice, SHAW 2010: 403-424; TULLOCH 2010: 27-38; KLINE 2014: 1-11.

<sup>51</sup> Usp. detaljnije o mogućnostima videoigara u ostvarivanju osjećaja uronjenosti u igrača: DOMSCH 2013; CHRISTOU 2014: 92-100. O videoigramima smještenima u povijesnom ili zamišljenom srednjovjekovlju usp. ROMERA, OJEDA I VELASCO 2016: 1-22; KLINE 2016: 75-88.

<sup>52</sup> Za podatke vidi u: <https://hackernoon.com/top-10-most-sold-consoles-of-all-time-ranked-e22t34xs>.



videoigrama i predstavlja također jedan anakronizam. Naime, premda srednjovjekovna društva nisu bila ni blizu tako rigidna kako bi se to dalo naslutiti iz mita o mračnom srednjem vijeku, svejedno su drastični usponi na društvenoj ljestvici bili rijetka pojava. Radi se o razumijevanju američkog srednjega sloja iz kojega su u principu ponikli i sami producenti tih videoigara, a u koje su oni unosili ideološke elemente koje su doživljavali kao zdravorazumske i prirodne.<sup>53</sup> Možda bi dobar primjer predstavljao *RPG (Role Playing Game)* ili igra igranja uloga) franšiza *The Elder Scrolls* (kompanija *Bethesda*) s uspješnim nastavcima *Morrowind* (2002), *Oblivion* (2006) i *Skyrim* (2011), između ostaloga. Naime, igrač u svim navedenim naslovima započinje igru kao običan zatvorenik kojega je sama sudbina predodredila da porazi neko veliko zlo i spriječi nadolazeću katastrofu, a koji zahvaljujući svojim superiornim sposobnostima i karizmi može društveno napredovati do samoga vrha unutar bilo koje relevantne skupine ili korporacije unutar tog virtualnoga svijeta koji je modeliran po uzoru na europsko srednjovjekovlje i Rimsko Carstvo.<sup>54</sup> Međutim, iako je *Microsoft* (kompanija koja 2021. vrijedi 2 trilijuna dolara) kupio *Bethesda* 2020. za nevjerovatnih 7,5 milijardi dolara, vrijednost kompanije *Blizzard Entertainment*, s druge strane, procijenjena je u srpnju 2021. na vrtoglavih 71,6 milijardi dolara.<sup>55</sup> *Blizzard* je, između ostaloga, tvorac videoigara pod nazivima *Diablo*, *Warcraft* i *World of Warcraft* koje se uvelike baziraju na domišljanju srednjovjekovlja u fantastičnom i magičnom ambijentu na tragu američkoga romantičarskoga poimanja srednjovjekovlja, što je već više puta istaknuto. Drugim riječima, bez obzira na to radi li se o gotičkoj književnosti 18. i 19. stoljeća ili videoigri kao što je *Diablo III* (2012), koja implementira razne elemente gotičkoga žanra, prati se jasan kontinuitet suvremenih percepcija srednjovjekovlja, samo u drugačijem obliku, a i čini se da potražnja za takvim sadržajem neće skoro nestati unutar popularne kulture.<sup>56</sup>

Dakle, mnoge izvorno srednjovjekovne priče, tematike, ljudi i motivi nastavljaju svoje postojanje u kolektivnoj mašti zahvaljujući popularnoj kulturi, pri čemu je taj proces posebice došao do izražaja u svijetu *gaming* industrije.<sup>57</sup> Važnost

<sup>53</sup> Usp. PUGH-WEISL 2013: 42-44; BULL 2005: 29-32. O utjecaju američkoga koncepta individualizma na, primjerice, oblikovanje američke kulturalne antropologije u istom kontekstu usp. SAHLINS 1999: 405.

<sup>54</sup> Usp. DIPIETRO 2014: 202-213.

<sup>55</sup> Vidi za vrijednost Microsofta: <https://www.fool.com/investing/2021/06/26/microsoft-is-now-worth-2-trillion-heres-how-it-get/>. Vidi za prodaju Bethesda: <https://www.theverge.com/21449178/microsoft-xbox-bethesda-zenimax-media-acquisition-xbox-game-pass>. Vidi za vrijednost Blizzarda: <https://www.investopedia.com/5-companies-owned-by-atvi-5093046>.

<sup>56</sup> O Warcraft franšizi usp. CORNELIUSSEN-RETTBERG 2008: 1-15. O Diablu usp. <https://www.diabloii.net/blog/comments/diablo-2-development-history-david-craddock>.

<sup>57</sup> Usp. o tome podrobnije u D'ARCENS 2016: 1-14, kao i *passim*.

videoigara u kreiranju masovnih percepcija oglada se jako dobro u činjenici da je 2020. *Netflix* pustio u javnost seriju *Witcher* koja se odvija u svijetu koji je oblikovan po uzoru na (srednjo-)europsko srednjovjekovlje s ubačenim fantastičnim elementima. Iako se serija nominalno temelji na romanima poljskoga pisca Andrzeja Sapkowskoga, zapravo je čitava ideja snimanja serije potaknuta globalnim uspjehom videoigre *The Witcher*, i to posebice trećega nastavka iz 2015. Premda je i videoigra zamišljena na temelju knjiga, naracija koja se razvija u videoigri ne podudara se s onom u knjigama.<sup>58</sup> Dakle, razvojni put popularne kulture došao je do trenutka u kojemu se počinju snimati serije na temelju videoigara, a ne obrnuto, kako je prije bio slučaj. S druge strane, dinamičnost *medieval fantasy* žanra u videoigramama svjedoči o tome kako producenti domišljaju i reinterpretiraju srednjovjekovnu kulturu suvremenoj javnosti na stalno nove načine sukladno s društvenim kontekstom i potrebama trenutka. Koliko god da se u tom procesu opetovano deformira oblik i sadržaj srednjovjekovlja, činjenica da stalno iznova postoji potreba za zamišljanjem povijesnoga ili fiktivnoga srednjega vijeka govori zapravo o sveprisutnosti srednjega vijeka u modernoj i suvremenoj kulturi te kolektivnom imaginariju. U osnovi takva sveprisutnost posredno pridonosi i populariziranju znanstvenih (medievističkih) rekonstrukcija srednjovjekovlja, koliko god to možda zvučalo neobično.

Premda prosječnom čitatelju (posebice starijoj populaciji) prethodni osvrt na videoigre može zvučati u najblažu ruku nepotrebno, da ne kažemo smiješno i neozbiljno, svakim danom postaje sve jasnije do koje mjere videoigre, sviđalo se to nekome ili ne, preuzimaju primat u popularnoj kulturi i predstavljaju specifičan proizvod postmoderne kulture s kraja 20. i početka 21. stoljeća, o čemu će se protjecanjem vremena svakako tek ozbiljno razglabati.<sup>59</sup> Razumljivo je da u okvirima hrvatske historiografije i opće javnosti nije bilo potrebe za osvrtom na videoigre jer se u njima ne tematizira hrvatska povijest ili kultura, nego motivi iz europske ili opće svjetske povijesti, i to (dosada) s naglaskom na zapadnjačke teme. Isto tako vjerojatno je da ni u budućnosti neće biti takvih osvrti ili će ih biti jako malo u hrvatskoj historiografiji, što je također posve razumljivo.<sup>60</sup> Međutim, u ovome radu išlo se tragom europskoga mitskoga narativa o mračnom srednjemu vijeku od Petrarce iz 14. stoljeća, koji nas je napoljetku doveo sve do videoigara s početka 21. stoljeća, pri čemu se prati aspekt dugoga trajanja i

<sup>58</sup> O *Witcheru* usp. <https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/where-to-start-reading-the-books-that-inspired-netflixs-the-witcher/>.

<sup>59</sup> Usp. detaljnije o videoigramama kao postmodernom kulturološkom fenomenu u zborniku radova: MURIEL-CRAWFORD 2018.

<sup>60</sup> Ovo su primjeri na koje sam osobno naišao: VALKOVIĆ 2008: 483-502; KURI 2019: 207-221. Osim toga, može se izdvojiti tretiranje videoigara kao potencijalno korisnoga obrazovnoga alata u: MIHALJEVIĆ 2021: 61-85.

zrenja ideje o mračnom (ili romantičnom) srednjovjekovlju. Za takvu je vrstu istraživanja bio nužan prije svega fokus na razvoju te ideje u društvenim središtima izvan Hrvatske.<sup>61</sup>

Dosadašnjemu pregledu produkata popularne kulture nedostaje jedna vrlo važna stavka, a to je recepcija te iste popularne kulture među ciljanom publikom. Književnost, kinematografija, videoigre i drugi produkti popularne kulture odražavaju prije svega shvaćanja svojih tvoraca koji nastoje privući publiku za svoj proizvod, odnosno svjesno vode računa o izboru tema i motiva kojima će se najbolje približiti suvremenim potrošačima. Međutim, to ne znači da će uvijek uspjeti u svojem naumu jer je reakcija publike nepredvidiva, posebice zato što su popularne predodžbe srednjovjekovlja dio mita o srednjemu vijeku te su stoga i same podložne stalnoj reevaluaciji i promjenjivoj recepciji konzumenata ovisno o aktualnim društveno-političkim i ideološkim okolnostima. Dakle, postavlja se ključno pitanje kako zaista postmoderni ljudi doživljavaju srednji vijek i mogu li pritom točno identificirati gdje su internalizirali takve percepcije? Da bi se dao odgovor na to pitanje, nužno je zapravo koristiti se više metodama sociologije negoli povijesti, odnosno intervjuirati žive ljude i vidjeti kako razmišljaju o jednome minulom dobu. Budući da razmatranje suvremene predodžbe o srednjemu vijeku, kao i korištenje sociološkim metodama ne spadaju u uže predmete interesa povjesničara, razumljivo je da je teško naći takve studije. Drugim riječima, može se izdvojiti jedna takva ciljana studija u kojoj Paul B. Sturtevant razmatra stavove 19 britanskih studentica i studenata koje je intervjuirao tijekom 2008. i 2009.<sup>62</sup> Pritom je otkrio vrlo intrigantnu stvar, a to je da su njihova razmišljanja posve korespondirala s već istaknutim proturječnim shvaćanjem srednjovjekovlja, pri čemu se to manifestiralo i na jezičnoj razini. Naime, sintagma *middle ages* u sudionika u istraživanju budila je asocijacije na povijesni srednji vijek koji su uglavnom doživljavali kroz prizmu „mračnoga doba“, dočim ih je izraz *medieval* više podsjećao na imaginarni srednji vijek popularne kulture (prije svega filmova) prepun fantastičnih i uzbudljivih motiva koji stimuliraju maštu. Autor je iskoristio pojmove *dark-historical* za („mračni“) povijesni srednji vijek i *jolly-fantastical* za onaj izmaštani uzbudljivi i fantastični.<sup>63</sup>

Kako bi to sve bolje razumio, Sturtevant je pokazao interes i za izvorima njihova znanja o srednjemu vijeku. Naime, na temelju njihovih odgovora shvatio je

<sup>61</sup> U hrvatskom kulturnom kontekstu domišljanje srednjovjekovlja najčešće je bilo povezano s pitanjem hrvatske državnosti i uloge Katoličke crkve. Više o tom moderno-nacionalnom domišljanju srednjovjekovlja u hrvatskom kontekstu usp., primjerice, u: GRGIN 2007; ANČIĆ 2008b: 31-51 i *passim*; BUDAK 2009: 241-262; GRAČANIN 2010: 89-101; DŽINO 2011: 89-101; VEDRIŠ 2017: 65-98.; MAJNARIĆ 2021: 207-236.

<sup>62</sup> Vidi: STURTEVANT 2018: 4-5.

<sup>63</sup> Vidi: Isto: 33-34, 92, 156; ISTI 2017: 213-235.

kako je program povijesti u osnovnoj i srednjoj školi uvelike utjecao na njihove predodžbe, odnosno popularna kultura u vidu romana, filmova i videoigara. Međutim, sudionici su rijetko bili u stanju točno identificirati i posljedično racionalno argumentirati svoje stavove, dapače, zapravo su to češće opisivali kao svojevrsan „osjećaj“ ili „dojam“ koji su s vremenom stekli o srednjemu vijeku, no bilo im je teško eksplicirati što točno žele reći.<sup>64</sup> Ono što su oni opisivali kao „osjećaj“ jest zapravo ono što sociolozi definiraju kao „društveno znanje“ koje se akumulira i internalizira s vremenom do te mjere da ga recipijent više nije ni svjestan, već ga se pridržava instinktivno i automatski, kao što se, primjerice, upravlja određenim vozilom nakon stečenoga iskustva. Dakle, nakon što se određen sadržaj internalizira, više se ne postavljaju pitanja zašto je to tako te zašto se određene stvari rade na određen način, ili barem samo manji broj ljudi osjeti potrebu za dubljim razumijevanjem materije.<sup>65</sup> Činjenica da su sudionici istraživanja usvojili određene interpretacije i predodžbe srednjovjekovlja s pomoću različitih izvora i medija dovodi do situacije da je praktički nemoguće izdvojiti gdje su konkretno usvojili određenu predodžbu. Stoga, ako se ne može utvrditi izvor znanja, ne može se ni provjeriti njegova autentičnost. Ako se ne može napraviti jasna distinkcija između ispravnoga i neispravnoga stava, tko onda može izdvojiti razliku? Upravo je ovakva misaona heterogenost svojstvena oblikovanju kolektivne svijesti o srednjovjekovlju koja ne predstavlja samo jednu sliku, nego se predodžba o srednjemu vijeku sastoji od čitavoga niza različitih „slika“ i predodžaba koje se dodatno mogu deformirati ili preobraziti ovisno o različitim kutovima gledanja, kao i samim namjerama proizvođača i primatelja takvih „slika“.<sup>66</sup>

Kao što je i Umberto Eco već detektirao, ne postoji samo jedan zamišljeni srednji vijek, nego čitavi niz „malih srednjih vjekova“, odnosno različitih „slika“ s pomoću kojih promatramo i posljedično vrednujemo srednjovjekovlje, bilo na pozitivan ili negativan način. Međutim, treba naglasiti kako te naše kolektivne „slike“ i interpretacije koje iz njih proizlaze rijetko imaju stvarnoga doticaja sa srednjovjekovnom zbiljom, odnosno da na koncu više govore o modernim i suvremenim proizvođačima sadržaja za razonodu, odnosno potrošačima tog sadržaja u vidu popularne kulture.<sup>67</sup> Bez obzira na to, poznavanje načina na koji se oblikuje „znanje“ u popularnoj kulturi, odnosno susljedno u glavama mnogih potrošača,

<sup>64</sup> Vidi: ISTI 2018: 63-67, 210.

<sup>65</sup> Podrobnije o tome usp. u: BERGER-LUCKMANN 1992. O istoj temi može se, primjerice, usp. i ZERUBAVEL 1999.

<sup>66</sup> Vidi: STURTEVANT 2018: 68-69. O pojmu „slike“ koji se koristi po uzoru na francusku školu *Annales* i konceptu „imaginarnoga“ koji se sastoji od različitih „slika“ (*image*) iz kolektivne svijesti usp. LE GOFF 1993; ISTI 1994.

<sup>67</sup> Usp. STURTEVANT 2018: 5, 69, 185; BULL 2005: 6; VERCRUYSSSE 2014: 6-7.

važno je i za sve one koji se bave znanstvenim rekonstrukcijama srednjovjekovlja jer su i oni izravno uključeni u svoju suvremenu zbilju te tako mogu bolje reagirati na izazove koje postavlja popularna kultura i njezine posve neznanstvene namjere. Potonje posebno vrijedi za odnos profesora koji se oslanjaju (ili bi se trebali oslanjati) na znanstvenu literaturu te studenata koji se uvelike „hrane“ popularnom kulturom ili su barem stigli na studij s određenim popularnim „slikama“ srednjovjekovlja. Stoga je nužno razumijevanje razvojne putanje suvremenoga imaginarija o srednjovjekovlju za zapravo goli opstanak znanstvenoga diskursa o srednjovjekovlju.<sup>68</sup> Jasno je da se stavovi 19 britanskih studenata iz 2008. i 2009. ne mogu nikako prezentirati kao reprezentativni za neki širi europski ili svjetski kontekst. Međutim, pokazalo se da postoji izravna sveza između stavova koje projicira popularna kultura i stavova mladih recipijenata te iste produkcije. Doduše, na ovom stupnju istraživanja ne može se ići dalje od toga jer su za to potrebne nove analize, i to posebice za druge dijelove Europe ili svijeta.

### *Zaključne misli*

Anakronija ima svoju funkciju u oblikovanju mitskoga govora koji kreira i projicira određeno značenje prošlosti s ciljem zapravo davanja smisla suvremenosti, ili jednostavno radi zarade u sklopu profitabilne popularne kulture.<sup>69</sup> Dakle, srednji vijek je u suvremenom diskursu uvijek prije svega pozornica na kojoj se lamaju moderna koplja i na kojoj se hvatamo ukoštac s vlastitim (modernim) problemima. Srednji je vijek također ono drugotno modernome i služi kao „žrtveni jarac“ za sve moderne probleme. Drugim riječima, moderno samo po sebi mora nužno biti superiorno, a bilo kakvi nedostaci modernoga identificiraju se kroz prizmu prisutnosti ili ponovnoga povratka srednjovjekovlja i elemenata srednjovjekovne kulture i mentaliteta u naš suvremeni život („opet nas vraćaju u srednji vijek“). Bez obzira na sve to, srednji vijek svejedno ostaje „ono razdoblje kojemu se uvijek vraćamo kada postavljamo pitanja o vlastitome porijeklu“, neovisno o tome je li proces domišljanja srednjovjekovlja bliži arturijanskoj bajci ili gotičkom hororu.<sup>70</sup>

Mit o „mračnom srednjem vijeku“ predstavlja jedan od internaliziranih misaonih fundamenata moderne zapadne civilizacije, premda o tome malo tko tako razmi-

<sup>68</sup> O problemima s kojima se sve više susreće medievistika i povijesna znanost općenito u pogledu vlastite institucionalne, infrastrukture i financijske održivosti (ili opravdanosti) u suvremenome društvu usp. LOUD-STAUH 2017: 1-13, kao i ostale radove u zborniku. O važnosti veze između medievistike i medievalizma usp. i BILDHAUER 2016: 58-59.

<sup>69</sup> Eksplisnitni primjer za to može se pronaći, primjerice, u organizaciji pod nazivom *Society for Creative Anachronism* (!) koja se bavi adaptacijom i implementacijom ideja o srednjovjekovlju u javnim manifestacijama kojima maštovito redefiniiraju srednji vijek i kreiraju postmodernu supkulturu koja se temelji na zamišljanju srednjovjekovnoga. Usp. podrobnije CRAMER 2010.

<sup>70</sup> Vidi citat u: ECO 1990: 63-64.

šlja, upravo iz razloga što je taj mit tako snažno obilježio moderno i suvremeno doba do te mjere da ga se uzima posve zdravo za gotovo.<sup>71</sup> Radi se o specifičnom društvenom znanju koje je toliko ukorijenjeno da često prolazi, figurativno govoreći, „ispod radara“ bilo kakve kritičnosti. U tom smislu ovaj rad nikako ne gaji iluziju da će se taj mit ikada oboriti iz jednostavnoga, ali pomalo i zastrašujućega razloga. Naime, jasno je da svako doba ima (i treba imati) svoje mitove, religiozne ili sekularne, koji daju smisao i značenje prošlome i suvremenome. No, kada bi se srednji vijek počeo prikazivati u pozitivnom smislu, to bi ujedno podrazumijevalo posve promijenjene društvene, političke, gospodarske i kulturološke osnove suvremenoga društva. Drugim riječima, društvo koje bi pozitivno vrednovalo srednji vijek u svojem mitskom diskursu (a da se pritom ne radi o nacionalizmu ili romantičarskoj popularnoj kulturi), ne bi više moglo biti moderno društvo, već nešto posve drugačije – i vjerojatno zaista bliže srednjemu vijeku.

### Bibliografija

#### Literatura

- ANČIĆ, Mladen. 2008a. Kako danas čitati studije Franje Račkoga. U *Nutarnje stanje Hrvatske prije XII. stoljeća*, ur. Mladen Ančić, 7-38. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
- ANČIĆ, Mladen 2008b. „Što „svi znaju“ i što je „svima jasno“. *Historiografija i nacionalizam*. Zagreb: Hrvatski institut za povijest, 2008.
- ANČIĆ, Mladen. 2015. Od zemlje do Kraljevstva. Mjesto Bosne u strukturi Archiregnuma. *Hercegovina* 26/1: 9-88.
- BAUDRILLARD, Jean. 2001. *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- BERGER, Peter, Thomas LUCKMANN. 1992. *Socijalna konstrukcija zbilje: rasprava o sociologiji znanja*. Zagreb: Naprijed.
- BENYOVSKY LATIN, Irena. 1996. Vampiri u dubrovačkim selima 18. stoljeća. *Otium* 4/1-2: 118-130.
- BILDHAUER, Bettina. 2016. Medievalism and Cinema. U *The Cambridge Companion to Medievalism*, ur. Louise D'Arcens, 45-59. Cambridge: Cambridge University Press.
- BOURDIEU, Pierre. 1994. Rethinking the State: Genesis and Structure of the Bureaucratic Field. *Sociological Theory* 12/1: 1-16.
- BROWN, Alison. 2004. Rethinking the Renaissance in the aftermath of Italy's Crisis. U *Italy in the Age of the Renaissance*, ur. John M. Najemy, 246-267. Oxford: Oxford University Press.

<sup>71</sup> Međutim, postoji jedan detalj koji dosada nije naglašen, a to je činjenica da je ideja o „mračnom srednjem vijeku“ zapadnjački konstrukt koji je usmjeren isključivo na probleme europskoga srednjovjekovlja i kao takav nije nužno prispodobiv ostalim kulturološkim kontekstima u svijetu.

- BROWN, Callum G. 2005. *Postmodernism for Historians*. London: Routledge.
- BROWN, Elizabeth A. R. 1974. The Tyranny of a Construct: Feudalism and Historians of Medieval Europe. *The American Historical Review* 79/4: 1063-1088.
- BUDAK, Neven. 2009. Using the Middle Ages in Modern Day Croatia. U *Uses and Abuses of the Middle Ages: 19th-21st Century*, ur. János M. Bak, Jörg Jarnut, Pierre Monnet, Bernd Schneidmüller, 241-262. Munich: Wilhelm Fink.
- BULL, Marcus. 2005. *Thinking Medieval. An Introduction in to the Study of the Middle Ages*. London: Palgrave Macmillan.
- COLE, Andrew, Vance D. SMITH. 2010. Outside Modernity. U *The Legitimacy of the Middle Ages: On the Unwritten History of Theory*, ur. Andrew Cole, Vance D. Smith, 1-36. Durham – London: Duke University Press.
- CORNELIUSSEN, Hilde G., Jill Walker RETTBERG. 2008. Introduction: „Orc Professor LFG,“ or Researching in Azeroth. U *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader*, ur. Hilde G. Corneliusen, Jill Walker Rettberg, 1-19. Cambridge, SAD: Massachusetts Institute of Technology.
- CRAMER, Michael A. 2010. *The Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages. Medieval Fantasy as Performance*. Lanham: The Scarecrow Press.
- CZERWINSKI, Maciej. 2015. *Naracije i znakovi. Hrvatske i srpske sinteze nacionalne povijesti*. Zagreb: Srednja Europa.
- ČORALIĆ, Lovorka, Željko DUGAC, Sani SARDELIĆ. 2011. Vampiri u korčulanskom selu Žrnovo. Tragom jednog arhivskog spisa iz XVIII. stoljeća. *Acta medico-historica Adriatica* 9/1: 33-46.
- DIPIETRO, Michelle. 2014. Author, Text, and Medievalism in The Elder Scrolls. U *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ur. Daniel T. Kline, 202-213. London: Routledge.
- D'ARCENS, Louise. 2016. Introduction. Medievalism: scope and complexity. U *The Cambridge Companion to Medievalism*, ur. Louise D'Arcens, 1-14. Cambridge: Cambridge University Press.
- DAVIS, Kathleen. 2008. *Periodization and Sovereignty. How Ideas of Feudalism and Secularization Govern the Politics of Time*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- DAVISON, Carol Margaret. 2009. *History of the Gothic: Gothic Literature 1764-1824*. Cardiff: University of Wales Press.
- DOMSCH, Sebastian. 2013. *Storyplaying. Agency and Narrative in Video-Games*. Berlin: De Gruyter.
- DŽINO, Danijel. 2011. The Perception of Croatian Medieval History by Vladimir Nazor in *Hrvatski kraljevi* (The Kings of the Croats). *Croatian Studies Review* 7: 89-101.
- DŽINO, Danijel. 2012. Razgovor s duhovima: percepcije hrvatskog srednjovjekovlja Vladimira Sokola. *Radovi Zavoda za hrvatsku povijest Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu* 44/1: 453-470.
- ECO Umberto. 1990. Dreaming of the Middle Ages. U *Travels in Hiperreality*, ur. William Weaver, 61-73. San Diego – New York – London: Harvest Book.
- ELIADE, Mircea. 2004. *Aspekti mita*. Zagreb: Demetra.

- ELLIOTT, Andrew B. R. 2011. *Remaking the Middle Ages. The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*. Jefferson: McFarland & Company.
- FITZPATRICK, KellyAnn. 2019. *Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy. From Tolkien to Game of Thrones*. Woodbridge: Boydell & Brewer.
- KLINE, Daniel T. (ur.). 2014. *Gaming Re-imagines the Middle Ages*. London: Routledge.
- GENTILE, Emilio. 2005. Political Religion: A Concept and its Critics – A Critical Survey. U *Totalitarian Movements and Political Religions* 6/1: 19-32.
- GEORGIOS Christou. 2014. The interplay between immersion and appeal in video games. *Computers in Human Behavior* 32: 92-100.
- GRAČANIN, Hrvoje. 2010. Hrvatsko ranosrednjovjekovlje u službi politike u počecima neovisne Hrvatske. *Kroatologija* 1/1: 89-101.
- GROSS, Mirjana. 1996. *Suvremena historiografija. Korijeni, postignuća, traganja*, Zagreb: Filozofski fakultet u Zagrebu.
- GRGIN, Borislav. 2007. Primjer selektivnog pamćenja: hrvatski srednjovjekovni vladari u nazivlju ulica i trgova najvažnijih hrvatskih gradova. *Povijesni prilozi* 26/32: 283-294.
- HAYDOCK, Nickolas. 2008. *Movie Medievalism. The Imaginary Middle Ages*. Jefferson: McFarland and Company.
- HEEHS, Peter. 1994. Myth, History, and Theory. *History and Theory* 33/1: 1-19.
- HOGLE, Jerrold E. 2002. Introduction: the Gothic in western culture. U *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, ur. Jerrold E. Hogle, 1-20. Cambridge: Cambridge University Press.
- JANEKOVIĆ ROEMER, Zdenka. 2000. Povijesna spoznaja i metodologija povijesti u postmoderni. *Radovi: Radovi Zavoda za hrvatsku povijest Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu*, 32-33/ 1: 203-221.
- JANEKOVIĆ ROEMER, Zdenka. 2014. Problem revizije u povijesnoj znanosti. U *Historiografija / povijest u suvremenom društvu. Zbornik radova s okruglog stola održanog 11. i 12. listopada 2011. u Zagrebu*, ur. Gordan Ravančić et al, 127-136. Zagreb: Hrvatski institut za povijest.
- JENKINS, Keith. 2008. *Promišljanje historije*. Zagreb: Srednja Europa.
- KILGOUR, Maggie. 1995. *The Rise of the Gothic Novel*. London: Routledge.
- KLANICZAY, Gábor, Éva PÓCS. 2005. Introduction. U *Demons, Spirits, Witches: Communicating with the Spirits*, ur. Gábor Klaniczay i Éva Pócs. Budimpešta: CEU.
- KLINE, Daniel T. 2014. Introduction „All Your History Are Belong to Us“: Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages. U *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, ur. Daniel T. Kline, 202-213. London: Routledge.
- KLINE, Daniel T. 2016. Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming. U *The Cambridge Companion to Medievalism*, ur. Louise D'Arcens, 75-88. Cambridge: Cambridge University Press.
- KOHL, Philip L. 1998. Nationalism and Archaeology: On the Constructions of Nations and the Reconstructions of the Remote past. *Annual Review of Anthropology* 27: 223-246.
- KURI, Borna. 2019. The Elder Scrolls III Morrowind: Dwemeri i antiteizam. *Obnova: časopis za kulturu, društvo i politiku* 12/1: 207-221.



- LE GOFF, Jacques. 1993. *Srednjovjekovni imaginarij*. Zagreb: Izdanja Antibarbarus.
- LE GOFF, Jacques. 1994. L'imaginaire de Radovan/Imaginarno kod Radovana. U *Majstor Radovan i njegovo doba*, ur. Ivo Babić, 15-21. Trogir: Muzej grada Trogira.
- LE GOFF, Jacques. 2011. *Za jedan drugi srednji vijek: vrijeme, rad i kultura na Zapadu*. Zagreb: Izdanja Antibarbarus.
- LE GOFF, Jacques. 2015. *Treba li povijest zaista dijeliti na razdoblja?*. Zagreb: TIM press.
- LONZA, Nella. 2016. Posljednje vještice pred dubrovačkim sudom. U *Ljudi 18. stoljeća na hrvatskom prostoru*, ur. Lovorka Čoralić et al., 671-677. Zagreb: Hrvatski institut za povijest.
- LOUD, Graham A., Martial STAUB. 2017. Introduction: Some Thoughts on the Making of the Middle Ages. U *The Making of Medieval History*, ur. Graham A. Loud, Martial Staub, 1-13. York: York Medieval Press.
- FEBVRE, Lucien. 1982. *The Problem of Unbelief in the Sixteenth Century. The Religion of Rabelais*. Cambridge, SAD: Harvard University Press.
- MAJNARIĆ, Ivan. 2019. Historija, mitohistorija i Sisačka bitka 1593. U *Sisačka bitka 1593. – 2018.*, ur. Hrvoje Kekez et al., 223-238. Sisak – Zagreb: Sisačka biskupija – Hrvatsko katoličko sveučilište – Fakultet hrvatskih studija.
- MAJNARIĆ, Ivan. 2021. The Others and the Croats in Early Medieval Eastern Adriatic History. *Sic* 11/2: 1-30.
- MAJNARIĆ, Ivan. 2021. Domišljanje srednjovjekovnog. *Historijski zbornik* 74/2: 207-236.
- MATTHEWS, David. 2011. From Medieval to Medievalism: A New Semantic History. *The Review of English Studies, New Series* 62/257: 695-715.
- MIHALJEVIĆ, Josip. 2021. Usporedna analiza igrifikacijskih elemenata u arhivima i drugim informacijskim ustanovama. *Arhivski vjesnik* 64/1: 61-85.
- HARRIS, Stephen J., Bryon L. GRIGSBY (ur.). 2008. *Misconceptions About the Middle Ages*. London: Routledge.
- MOMMSEN, Theodor E. 1942. Petrarch's conception of the Dark Ages. *Speculum* 17/2: 226-242.
- MURIEL, Daniel, Garry CRAWFORD, ur. 2018. *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- NURDBERG, Mihael. 2017. *Dinamični srednji vek*. Beograd: Evoluta.
- OEXLE, Otto Gerhard. 1999. The Middle Ages through Modern Eyes. A Historical Problem: The Prothero Lecture. *Transactions of the Royal Historical Society* 9: 121-142.
- PATERSON, Lee. 1990. On the Margin: Postmodernism, Ironic History, and Medieval Studies. *Speculum* 65: 87-108.
- PUGH, Tison, Angela Jane WEISL. 2013. *Medievalisms Making the Past in the Present*. London: Routledge.
- PUNTER, David. 1996. *The Literature of Terror. A history of gothic fictions from 1765 to the present day*. London: Routledge.

- RANCIERE, Jacques. 2015. The Concept of Anachronism and the Historian's Truth. *Inprint* 3/1: 21-52.
- REINHARD, Wolfgang. 1996. *Power Elites and State Building*. Oxford: Clarendon Press.
- ROMERA, Cesar San Nicolas, Miguel Angel Nicolas OJEDA, Josefa Ros VELASCO. 2016. Video Games Set in the Middle Ages: Time Spans, Plots, and Genres. *Games and Culture* 13/5: 1-22.
- REUTER, Timothy. 1998. Medieval: another tyrannous construct?. *The Medieval History Journal* 1/1: 25-45.
- REYNOLDS, Susan. 1994. *Fiefs and Vassals: The Medieval Evidence Reinterpreted*. Oxford: Oxford University Press.
- REYNOLDS, Susan. 2015. Nations, Tribes, Peoples and States. *Medieval Worlds* 2: 79-88.
- SAHLINS, Marshall. 1999. Two or Three Things that I Know about Culture. *The Journal of the Royal Anthropological Institute* 5/3: 399-421.
- SCHIVELBUSCH Wolfgang. 2010. *Povijest putovanja željeznicom: O industrijalizaciji prostora i vremena u 19. stoljeću*. Zagreb: Naklada Ljevak.
- SHAW, Adrienne. 2010. What is Video-Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5/4: 403-424.
- SOBCHUK, Oleg i Peeter TINITS. 2020. Cultural Attraction in Film Evolution: the Case of Anachronies. *Journal of Cognition and Culture* 29/3-4: 218-237.
- STURTEVENT, Paul B. 2017. Medievalisms of the Mind: Undergraduate Perceptions of the „Medieval“ and the „Middle Ages“. *Studies in Medievalism* 26: 213-235.
- STURTEVENT, Paul B. 2018. *The Middle Ages in Popular Imagination. Memory, Film and Medievalism*. London: Bloomsbury Academic.
- ŠEŠO, Luka. 2021. Otherness as a Social and Cultural Determinant of the Past, Present and Future. *Sic* 11/ 2: 1-6.
- TULLOCH, Rowan. 2010. „A man chooses, a slave obeys“: agency, interactivity and freedom in video gaming. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 2/1: 27-38.
- URBAŃCZYK, Przemysław. 2010. Before the Poles: problems of ethnic identification in Polish archaeology of the Early Middle Ages, ur. Walter Pohl, 204-209. *Archaeology of Identity – Archäologie der Identität*. Beč: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften.
- VALKOVIĆ, Jerko. 2008. Karakteristike i djelovanje nasilja u videoigrama. *Riječki teološki časopis* 32/2: 483-502.
- VEDRIŠ, Trpimir. 2009. Reviving the Middle Ages in Croatia. *Annual of Medieval Studies at CEU* 15: 197-211.
- VEDRIŠ, Trpimir. 2017. „Baptismal Font of the Croats“: A Case Study in the Formation of a National Symbol. *Memoirs of the American Academy in Rome* 62: 65-98.
- VERCRUYSSSE, Tom. 2014. *The Dark Ages Imaginary in European Films*. Leuven: Faculteit Sociale Wetenschappen.
- WEBER, Max. 1989. *Metodologija društvenih nauka*. Zagreb: Nakladni zavod Globus.
- WHITE, Hayden. 1975. Historicism, History, and the Figurative Imagination. *History and Theory* 14/4: 48-67.

- WHITE, Hayden. 2004. Historijska pripovjednost i problem istine u historijskom prikazivanju (prijevod Višeslava Aralice). *Časopis za suvremenu povijest* 36/2: 621-635.
- YOUNG, Helen. 2015. Introduction – multiple middle ages. U *The Middle Ages in Popular Culture. Medievalism and the Genre*, ur. Helen Young, 1-9. Amherst: Cambria Press.
- ZERUBAVAL, Eviatar. 1999. *Social Mindscapes. An Invitation to Cognitive Sociology*. Cambridge, SAD: Harvard University Press.
- ZUMTHOR, Paul. 1986. *Speaking of the Middle Ages*. Lincoln: University of Nebraska Press.

### *Mrežne stranice*

- <https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/where-to-start-reading-the-books-that-inspired-netflixs-the-witcher/> (pristup 21. 1. 2022)
- <https://www.diabloii.net/blog/comments/diablo-2-development-history-david-craddock> (pristup 21. 1. 2022)
- <https://www.fool.com/investing/2021/06/26/microsoft-is-now-worth-2-trillion-heres-how-it-get/> (pristup 21. 1. 202.)
- <https://hackernoon.com/top-10-most-sold-consoles-of-all-time-ranked-e22t34xs> (pristup 21. 1. 2022)
- <https://www.investopedia.com/5-companies-owned-by-atvi-5093046>. (pristup 21. 1. 2022)
- <https://povcast.hr/trpimir-vedris-u-podcastu-bitno-net-a-mracna-povijest-crkve-srednjivijek-je-pozornica-na-koju-projiciramo-svoje-probleme/> (pristup 21. 1. 2022)
- <https://www.theverge.com/21449178/microsoft-xbox-bethesda-zenimax-media-acquisition-xbox-game-pass> (pristup 21. 1. 2022)

## Modern and Contemporary Images of the Middle Ages – an Anachronism between Fairy Tale and Horror

The paper reviews modern and contemporary images of the Middle Ages with emphasis on popular culture in the form of selected cases from literature, cinematography and video games in the context of the notion of historical anachronism. Erroneous statements that antedate or misplace events, objects or people basically constitute an “innocent” anachronistic transgression, which can be easily rectified using verifiable data. However, faulty projection of a set of features or characteristics to an age which did not know them represents a far more dangerous fallacy because it opens the question of interpretation – and interpretations vary. To understand past realities it is necessary to uncover how past people understood their own reality and why did they what they did. Projecting contemporary meanings onto the past, in this case the Middle Ages, is a genuinely perilous anachronism which is very difficult or even impossible to rectify. One example of such a historical “mistreatment” is the notion of the “Dark Ages”. Therefore, the paper traces the idea of the “Dark Ages” from the 14<sup>th</sup> century onward and considers the context in which it became quite widespread from the 18<sup>th</sup> and 19<sup>th</sup> centuries to the present day.

However, the existence of a counter-myth in the form of the romantic idealization of the Middle Ages as a time of lost pre-modern innocence is also emphasized. The process of industrialization and modernization of (primarily English and Western) European societies in the 18<sup>th</sup> and 19<sup>th</sup> centuries and the enthronement of science and progress as leading social principles brought about an (only seemingly) unexpected consequence. Social change provoked nostalgia for an idealized and more simple pre-modern past which gave rise to the Gothic genre that introduced the (at that time socially subversive) element of “horror”. However, at the same time it engendered a romantic and nostalgic depiction of “olden times” which attracted a serious (mostly female) literary public. Even more important is the fact that the elements of the Gothic genre still exist in popular culture to this day through transmission into other popular culture venues, such as literature, cinematic and television content or video games.

The extreme dual understanding of the Middle Ages between, metaphorically speaking, fairy tales and horror initially seems confusing, but in reality these images represent two opposite sides of the same coin. Finally, the paper seeks to answer the question of why the Middle Ages are imagined in the ways they are imagined, while notions about the Middle Ages are understood as an integral part of modern (secular) mythical discourse that legitimizes (post)modernity through the construction of extreme medieval otherness. Like it or not, the real or imagined medieval past is a recurrent and in some aspects even dominant feature of the

(post)modern popular imagination. It would appear that it will remain so in the future, especially in the dynamic and newly developing post-COVID-19 world order.

*Keywords:* middle ages, medieval, “dark middle ages”, anachronism, popular culture, medievalism, modern and contemporary, myth, identity, otherness

*Ključne riječi:* srednji vijek, „mračni srednji vijek“, anakronija, popularna kultura, medievalizam, modernost i suvremenost, mit, identitet, drugotnost

Ante Bećir  
Ulica hrvatskih žrtava 74  
21218 Seget Donji  
ante.becir@gmail.com

FILOZOFSKI FAKULTET SVEUČILIŠTA U ZAGREBU

ZAVOD ZA HRVATSKU POVIJEST  
INSTITUTE OF CROATIAN HISTORY  
INSTITUT FÜR KROATISCHE GESCHICHTE

**RADOVI**  
**54**  
**BROJ 2**

ZAVOD ZA HRVATSKU POVIJEST  
FILOZOFSKOGA FAKULTETA SVEUČILIŠTA U ZAGREBU

The logo for FF press, featuring the letters 'FF' in a stylized font with a horizontal line through them, followed by the word 'press' in a lowercase, sans-serif font.

ZAGREB 2022.

RADOVI ZAVODA ZA HRVATSKU POVIJEST  
FILOZOFSKOGA FAKULTETA SVEUČILIŠTA U ZAGREBU

Knjiga 54, broj 2

*Izdavač / Publisher*

Zavod za hrvatsku povijest  
Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Zagrebu  
FF-press

*Za izdavača / For Publisher*

Domagoj Tončinić

*Glavna urednica / Editor-in-Chief*

Inga Vilogorac Brčić

*Izvršna urednica / Executive Editor*

Kornelija Jurin Starčević

*Uredništvo / Editorial Board*

Jasmina Osterman (stara povijest/ancient history), Trpimir Vedriš (srednji vijek/medieval history), Hrvoje Petrić (rani novi vijek/early modern history), Filip Šimetin Šegvić (moderna povijest/modern history), Tvrtko Jakovina (suvremena povijest/contemporary history), Silvija Pisk (mikrohistorija i zavičajna povijest/microhistory and local history),  
Zrinka Blažević (teorija i metodologija povijesti/theory and methodology of history)

*Međunarodno uredničko vijeće / International Editorial Council*

Denis Alimov (Sankt Peterburg), Živko Andrijašević (Nikšić), Csaba Békés (Budapest), Rajko Bratož (Ljubljana), Svetlozar Eldarov (Sofija), Toni Filiposki (Skopje), Aleksandar Fotić (Beograd), Vladan Gavrilović (Novi Sad), Alojz Ivanišević (Wien), Egidio Ivetić (Padova), Husnija Kamberović (Sarajevo), Karl Kaser (Graz), Irina Ognyanova (Sofija), Géza Pálffy (Budapest), Ioan-Aurel Pop (Cluj), Nade Proeva (Skopje), Alexios Savvides (Kalamata), Vlada Stanković (Beograd), Ludwig Steindorff (Kiel), Peter Štih (Ljubljana)

*Izvršni urednik za tuzemnu i inozemnu razmjenu /*

*Executive Editor for Publications Exchange*

Martin Previšić

*Tajnik uredništva / Editorial Board Assistant*

Dejan Zadro

Adresa uredništva/Editorial Board address

Zavod za hrvatsku povijest, Filozofski fakultet Zagreb,  
Ivana Lučića 3, HR-10 000, Zagreb  
Tel. ++385 (0)1 6120191

Časopis izlazi jedanput godišnje / The Journal is published once a year

Časopis je u digitalnom obliku dostupan na / The Journal in digital form is accessible at  
Portal znanstvenih časopisa Republike Hrvatske „Hrčak“  
<http://hrcak.srce.hr/radovi-zhp>

Financijska potpora za tisak časopisa / The Journal is published with the support by  
Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa Republike Hrvatske

Časopis je indeksiran u sljedećim bazama / The Journal is indexed in the following databases:  
Directory of Open Access Journals, EBSCO, SCOPUS, ERIH PLUS, Emerging Sources Citation  
Index - Web of Science

*Naslovna stranica / Title page by*

Marko Maraković

*Grafičko oblikovanje i računalni slog / Graphic design and layout*

Marko Maraković

*Lektura / Language editors*

Samanta Paronić (hrvatski / Croatian)

Edward Bosnar (engleski / English)

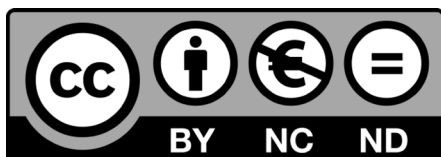
*Ilustracija na naslovnici*

Muza Klio (Alexander S. Murray, *Manual of Mythology*, London 1898)

*Časopis je u digitalnom obliku dostupan na Portalu znanstvenih časopisa  
Republike Hrvatske „Hrčak“ <http://hrcak.srce.hr/radovi-zhp>*

*The Journal is accessible in digital form at the Hrčak - Portal of scientific  
journals of Croatia <http://hrcak.srce.hr/radovi-zhp>*

DOI: 10.17234/RadoviZHP.54



Djelo je objavljeno pod uvjetima Creative Commons Autorstvo-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 Međunarodne javne licence (CC-BY-NC-ND) koja dopušta korištenje, dijeljenje i umnažanje djela, ali samo u nekomercijalne svrhe i uz uvjet da se ispravno citira djelo i autora, te uputi na izvor. Dijeljenje djela u prerađenom ili izmijenjenom obliku nije dopušteno.