

# Spis treści

<i>Wprowadzenie</i> .....	9
<b>Średniowieczność jako fantazmat kultury</b> .....	18
1. Średniowieczność — między fantazmatem a mitem .....	20
2. Kody kulturowe średniowieczności w demotyuatorach .....	29
2.1. Palenie zabija, czyli oświeceniowy mit „czarnego” średniowiecza .....	32
2.2. Objęcia <i>blachary</i> , czyli romantyczne konstruowanie średniowieczności ..	35
2.3. Średniowieczny melanz, czyli modernistyczny Eros pod płaszczem <i>memento mori</i> .....	42
3. Średniowieczność jako dyskurs .....	45

## I. AUDIOWIZUALNOŚĆ

<b>Oralność narracji wizualnych, czyli o trwałości mediewalizmu w kulturze współczesnej</b> .....	50
1. Kultura (nowej) widzialności .....	52
1.1. Od <i>Biblia Pauperum</i> do przekazów telewizyjnych .....	52
1.2. Życie w cywilizacji obrazu .....	56
1.3. Średniowieczna alegoryczność a współczesna obrazowość .....	63
2. Między oralnością a narracyjnością kultury średniowiecznej i współczesnej ..	68
2.1. Tradycja ustna w kulturze średniowiecza .....	69
2.2. Oralność kultury współczesnej .....	74
<b>Średniowieczność jako przestrzeń parodii</b> .....	81
1. Średniowieczność jako przestrzeń intertekstualności .....	82
2. Parodia jako narzędzie konstruowania mediewalizmu .....	85
3. Średniowiecze okiem kamery .....	88
4. Średniowieczność melodramatyczna, czyli parodia w sytuacji odbioru ...	92
5. Casus Gogola, czyli parodia średniowieczności .....	97
6. Średniowieczny <i>showtime</i> , czyli parodia spektaklu .....	101
7. Neomediewalizm, czyli parodia jako pomost .....	105

<b>Sarah Young i nagie miecze, czyli jak pornografia adaptuje średniowiecze</b> ..	111
1. Erotyka i jej przekaz w czasach średniowiecza ..	112
1.1. Życie seksualne w średniowieczu — nauka teologiczna i praktyki obyczajowe ..	114
1.2. Zachowania seksualne — aspekt genderowy ..	119
1.3. Przestrzeń życia seksualnego ..	124
1.4. Alegoryzacja doświadczeń seksualnych ..	126
2. Pornografia filmowa ze średniowieczem w tle ..	129
2.1. Co to jest pornografia filmowa? ..	129
2.2. <i>Hard core</i> w „mrokach średniowiecza” ..	136
2.2.1. Adaptacje literackie ..	137
2.2.2. Adaptacje filmowe ..	140
2.2.3. Adaptacje kulturowe ..	143
2.3. Ile w <i>hard core</i> średniowiecza? ..	145
3. Średniowieczność jako seksualna utopia ..	150

## II. WIDOWISKOWOŚĆ

<b>Sposoby uobecnienia się średniowiecza w muzyce popularnej — przypadek heavy metalu</b> ..	156
1. <i>Heavy Metal World</i> — warstwa muzyczna ..	157
2. <i>Kings of Metal</i> — warstwa tekstowa ..	160
3. <i>Monster of Rock</i> — warstwa widowiskowa ..	169
4. <i>Kingdom Come</i> , czyli po co metalom średniowiecze ..	173

<b>Transkulturowe funkcjonowanie przestrzeni na przykładzie średniowiecznych rekonstrukcji historycznych</b> ..	176
1. Rekonstrukcje historyczne — historia, idea, przestrzeń ..	177
2. Tematyzowanie przestrzeni jako ślady przeszłości ..	180
3. Przestrzeń rekonstrukcji wobec antropologii miejsca ..	185
4. Czytanie przestrzeni rekonstrukcji metaforami ponowoczesności ..	189
4.1. Spektakl / widowisko ..	189
4.2. Muzeum ..	191
4.3. Parki rozrywki (Disneyland) ..	194
4.4. RPG — od narracyjności do symulakryzacji ..	197

## III. NOWE MEDIA

<b>Anamnesis w średniowieczu i we współczesności. Od teologii do technologii</b> ..	202
1. Anamneza a judeochrześcijańskie pojmowanie czasu ..	203

---

2. Anamneza a czas człowieka średniowiecza .....	208
3. Anamneza w świetle nowych mediów .....	212
3.1. Nowe media i anamneza — problem czasu .....	213
3.2. Anamneza a właściwości nowych mediów .....	217
3.3. Anamneza w przekazach nowych mediów .....	220
4. Zakończenie .....	226
<b>Czytanie powierzchniowe mediów, czyli o średniowieczności pikseli ...</b>	<b>227</b>
1. <i>Biblia Pauperum</i> wczoraj i dziś .....	231
2. Czytanie powierzchniowe w średniowieczu .....	234
3. Czytanie powierzchniowe mediów .....	238
<b>O średniowieczności doświadczenia wirtualnego .....</b>	<b>243</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>256</b>
<b>Indeks osób .....</b>	<b>269</b>
<b>Indeks rzeczowy .....</b>	<b>275</b>