

CULTURAL MATRICES. SCREENINGS OF THE POSTMODERN "HERO" IN CYBERSPACE / LITERATURE**Simona Gruian, PhD Student, "Babeş-Bolyai" University of Cluj-Napoca**

Abstract: The purpose of this study is to highlight the phenomenon of demystifying the ancient myths of the exemplary hero in the postmodern imaginary. The pages of this study try to demonstrate the differences between the man from the past and the present one, emphasizing the idea of metamorphosis of the nowadays imaginary. Current imaginary is a source of knowledge and a source of reappraisal of the past as questioning issues long forgotten, it reconstructs on this basis a new cultural matrix, which is characterized by originality and authenticity. Today the myth of exemplary hero represents an endless matrix because, due to its transformation over the time, it gives to the artist the possibility for ingenious combinations. This paper focuses on demonstrating how the ancient myth interpenetrate in postmodernism, where we are the witnesses of the intertextuality show. Seen from a particular perspective, the power of text regeneration - as it is perceived by the postmodern - proves the mythical regeneration power of the creative imaginary. The study brings in the foreground critical visions upon postmodern imaginary of personalities such as Northrop Frye, Ihab Hassan, Lyotard, Baudrillard, Jacques Derrida, writers in whose opinion the postmodernism is a synonym for decentralization, deconstruction, fragmentary issues, and on the other hand, writers like U. Eco, G. Vattimo, G. Durand, John Barth, who consider the demystification a new postmodern myth. The focus of this paper is also directed towards the phenomenon of the mythical insertion in postmodern text and towards the typology "superman table", bringing into discussion the myth of the birth of the hero, from Otto Rank or Joseph Campbell, to postmodern antihero.

Keywords: myth, heroine, antiheroine, imaginary, postmodernism, demystification, deconstruction.

Un prim sens care se poate stabili al cuvântului „mit” este acela de „povestire fabuloasă cu caracter sacru, despre originea Universului, eroi legendari sau zei”. Dacă luăm în considerare faptul că în Grecia antică *mythos* însemna sunetul articulat de gură și reflectăm asupra cuvintelor Genezei „La început a fost Cuvântul și Cuvântul era Dumnezeu”, mitul ar putea fi interpretat drept o metaforă a „ascunsului”, a „necunoscutului”. Ceea ce este cert este faptul că de-a lungul timpului, mitologia a fost pusă în relație directă cu disciplinele filologice și în mod special cu literatura, dar și în conjuncție directă cu psihologia, psihoistoria, etnologia sau sociologia.

E.B.Taylor – cel care propunea teoria animistă a mitologiei în *Cultura primitivă*, James Frazer – *Creanga de aur*, sau Adolf Bastian cu teoria *ideilor primordiale*, pot fi considerați drept deschizătorii de drumuri ai mitologiei. Emile Durkheim, Franz Boas, ori Bronislaw Malinowski au denunțat importanța societății în transmiterea mitului, relevând importanța difuzării acestuia în sânul unei societăți, mitul fiind socotit drept „o adevărată codificare a religiei primitive și a înțelepciunii practice”, nefiind „o poveste gratuită, ci dimpotrivă, o forță de mare intensitate activă; nu e o explicație intelectuală sau o imagine artistică, ci o carte pragmatică a înțelepciunii primitive” (*Myth in primitive psychology*). De

amintit ar mai fi aici și teoria *ariilor mitice culturale* a lui Leo Frobenius, în viziunea căruia există zone culturale care se înrudesc prin mit, așa-numitele zone mitogenetice, realizând o repartiție geografică a tipurilor de gândire mitică.

Pentru structuralistul Claude Levi-Strauss, mitul reprezintă un sinonim al narativului actului ritual, acesta legitimându-se doar prin celebrarea ritualică și fiind o formă a primitivului de raportare la lumea în care trăiește. În *Totem și Tabu*, Sigmund Freud aplică psihanaliza ca principiu al analizei mitului, identificând o legătură strânsă între acesta din urmă și stările nevrotice, mitul fiind un vis colectiv al umanității produs de nevroza activată de complexe sexuale.

C. G. Jung consideră mitul o expresie a „inconștientului colectiv”, arhetipurile sale putând fi reperate în mitologia tuturor popoarelor. „O expresie binecunoscută a arhetipului o constituie mitul și basmul” în care arhetipul „se manifestă în formă specifică cristalizată”, mitul precedând inconștientul individual, căruia i-ar impune simbolurile sale arhaice. În *Amintiri, vise, reflecții*¹, acesta definește „numinosul” (concept al lui Rudolf Otto echivalent cu „sacru”): „ceea ce este inexprimabil, tainic, înspăimântător, cu totul altfel, însușire hărăzită divinității și nemijlocit experimentabilă” și arhetipul drept „structură fundamentală nereprezentabilă, existentă în stare latentă în inconștientul colectiv”². „Conceptul de arhetip derivă din observația adesea repetată că, de exemplu, miturile și poveștile literaturii universale conțin anumite motive care reapar mereu și pretutindeni. Aceleași motive le întâlnim în fanteziile, visele, delirul și obsesiile indivizilor din ziua de azi. Aceste imagini și conexiuni tipice sunt denumite reprezentări arhetipale”.

Pentru Roland Barthes, mitul este „un sistem semiologic secund” în raport cu limba, mitul fiind un „metalimbaj”, o poveste adevărată și în același timp ireală care transformă istoria în natură³. Și Ernst Cassirer înțelege mitologia ca formă simbolică de gândire, mitul având o forță atotcuprinzătoare față de care celelalte categorii ale conștiinței și cunoașterii umane sunt secundare și abstracte. Prin mit, omul își construiește propria sa reprezentare asupra lumii în care trăiește. Conform lui Franz Boas, „ființele mitice preexistă ordinii actuale a lumii”, miturile cosmogonice sunt „rezultatul unor reflecții despre originea lumii și ale uimirii respectuoase în fața unor achiziții culturale și față de înțelesul riturilor sacre” (*Mythology and Folklore*).

Despre exemplaritatea miturilor vorbește și Mircea Eliade. Istoric al religiilor pasionat de studiul miturilor de pretutindeni, acesta consideră că „funcția principală a mitului este de a revela modelele exemplare ale tuturor riturilor și ale tuturor activităților omenești semnificative”, „mitul viu” „povestește o istorie sacră; el relatează un eveniment care a avut loc în timpul primordial, timpul fabulos al « începuturilor » (...). E așadar întotdeauna povestea unei « faceri » : ni se povestește cum ceva a fost produs, a început *să fie*. Mitul nu vorbește decât despre ceea ce s-a întâmplat *realmente*. (...) În fond, miturile descriu diversele și uneori dramaticele izbucniri în lume a sacralului (sau a supranaturalului)”⁴.

În *Iluziile literaturii române*⁵, Eugen Negrici circumscrie câteva dintre miturile unei *forma mentis* românești precum *Mitul Vârstei de Aur*, *Mitul Paradisului Pierdut*. De asemenea, aplicații ale mitului la actul literar, reflecții ale acestuia în mitocritică și în exegeza mitică și arhetipală realizează N. Frye în *Anatomia criticii*, sau antropologia imaginarului a lui Gilbert Durand, *Mituri și semantism*, în *Structurile antropologice ale imaginarului; Decorul*

¹C. G. Jung : *Amintiri, vise, reflecții*. Editura Humanitas, București, 1996, p.403

² Op.cit. p.403

³ Roland Barthes : *Mitul astăzi*, în *Mythologies*; trad. rom. în *Romanul scriiturii*,. Ed. Univers, București, 1987, pp. 94-112

⁴ Mircea Eliade: *Aspecte ale mitului*. Ed. Univers, București, 1978, pp. 5-6

⁵ Eugen Negrici: *Iluziile literaturii române*. Ed. Cartea Românească, București, 2008

mitic al Mănăstirii din Parma; Figuri mitice și chipuri ale operei, ori psihocritica lui Charles Mauron - Des métaphores obsédantes au mythe personnel.

În lucrarea *Mitul nașterii eroului*, Otto Rank încearcă o abordare a metodei psihanalitice la mitologia comparativă în baza asemănărilor cros-culturale între diferitele mituri ce proiectează imaginea eroului, considerând legenda nașterii acestuia ca o constantă a culturii tuturor popoarelor. Incursiunea sa în universul mitului nașterii eroului are la bază un demers comparativ al analizei miturilor eroice universale. Analogia stabilită de Rank este aceea dintre ego-ul copilului și imaginea eroului mitic, aceasta din urmă reprezentând o proiecție a fantasmelor retrograde ale copilăriei, exemplaritatea lui datorându-se în mare parte frustrărilor copilăriei, căci „Suntem convinși că miturile, cel puțin la origine, sunt structuri ale facultății umane de imaginare, care la un moment dat au fost proiectate din anumite motive asupra cerului și se poate să fi fost transferate în mod secundar asupra corpurilor cerești, cu fenomenele lor enigmatice. Semnificația urmelor inconfundabile pe care acest transfer l-a imprimat miturilor nu trebuie subestimată câtuși de puțin, deși este posibil ca originea acestor figuri să fi avut un caracter psihic, fiind făcută ulterior baza a calculelor astronomice și astrologice, tocmai datorită acestei semnificații. În afară de concepția astrală, ideea rolului jucat de viața psihică trebuie creditată cu aceleași drepturi pentru formarea miturilor, iar această cerință va fi justificată amplu de rezultatele metodei noastre de interpretare. Având acest obiectiv, vom lua întâi materialul legendar pe care se va încerca o astfel de interpretare psihologică pentru prima oară la o scară mare și vom selecta din marea masă a acestor mituri eroice pe acelea care sunt cunoscute cel mai bine.”⁶ De asemenea, în viziunea aceluiași cercetător, se pare că mitul eroului exemplar se datorează fenomenului de migrație sau împrumut.

Desigur, continuând linia de cercetare freudiană, studiul lui Otto Rank reprezintă un punct de plecare în evidențierea unor legături comune, care au stat la baza nașterii mitului eroului din Antichitate și până în zilele noastre, însă acest demers al lui Otto Rank nu mai poate fi considerat aplicabil pentru imaginarul culturii actuale, azi când discutăm tot mai des despre o dezontologizare a lumii, despre o desacralizare a miturilor de odinioară, o societate raportată la *gândirea slabă*, cum ar spune Gianni Vattimo.

Pentru David Adams Leeming, mitologia este considerată drept o expresie în simboluri și imagini a psihicului uman⁷. Realizând o incursiune în aventura simbolică a eroului universal, acesta stabilește opt etape ale monomitului eroului: etapa I- nașterea uimitoare, miraculoasă a eroului; etapa II – copilăria – un stadiu incipient al inițierii, în care eroul primește un semn divin; etapa III – pregătirea și meditația eroului, incluzând aici și tentațiile lumii la care este supus eroul; etapa IV- agonia înspre viața de adult; etapa a -V-a – confruntarea cu moartea, la fel de unică precum nașterea eroului; etapa a VI-a – descinderea în Infern și confruntarea cu forțele răului; etapa VII - continuarea misiunii de țap ispășitor, învingerea morții; etapa a-VIII-a ispășirea, unirea cu cosmosul, devenirea.

Una dintre viziunile pertinente asupra mitului eroului îi aparține lui Joseph Campbell. Mitologul american propune o grilă de interpretare care permite studiul miturilor repetate în interiorul oricărei societăți. În viziunea sa, eroul este un construct social care a parcurs trei mari etape în devenirea sa ca model cultural. Aceste etape devin adevărate rituri de trecere simbolice ale eroului: separarea de lumea profană, inițierea și în cele din urmă reîntoarcerea sau metamorfozarea acestuia. Luke Skywalker, eroul trilogiei *Star Wars* este un exemplu semnificativ al parcurgerii acestor etape ale devenirii eroicului.

⁶ Otto Rank : *Mitul nașterii eroului*. Edit. Herald, București, 2000, p.7

⁷ David Adams Leeming: *Mythology, The voyage of the hero*. New York, Oxford University Press, 1998, p.146

În viziunea lui Campbell eroul „este bărbatul sau femeia care a fost în stare să-și depășească limitele personale și istorice, ajungând la formele umane normale și general valabile (...) eroul a murit ca om modern, dar ca om etern, perfect și universal, a fost renăscut. A doua lui sarcină solemnă este ca el să se întoarcă la noi, transformat și să ne predea lecția pe care a învățat-o despre viața renăscută”⁸. Fie că vorbim despre Prometeu, Ulise, despre marii războinici ai omenirii, eroul ca sfânt, sau ca salvator al lumii, se pare că această aventură și figură a eroului de odinioară a dispărut, fiindcă, așa cum spunea Zarathustra al lui Nietzsche, acum „Toți zeii sunt morți!”, azi „faptele eroului nu mai sunt cum erau în secolul lui Galileo”, fiindcă „nu numai că nu există ascunziș pentru zei în fața telescopului și microscopului, dar nu se mai găsește azi nicio societate dintre cele pe care zeii le susțineau cândva”.⁹ Campbell consideră faptul că povestirea mitică are la bază diferitele arhetipuri ale eroilor exemplari, care au parcurs un itinerariu inițiativ. Vorbind în ansamblu despre mitologie acesta redă patru dintre cele mai importante funcții ale acesteia: funcția mistică, cosmică, pedagogică și sociologică. Raportată la aceste funcții, misiunea eroului exemplar este aceea de a aduce în sânul societății o pildă vie, de a-i determina pe indivizi să se identifice cu experiențele sale, sau ca întregul său itinerariu să aibă efect moralizator. Azi, când se vorbește tot mai mult despre o criză a valorilor,¹⁰ ipoteza lui Campbell asupra devenirii eroului pare să devină o tot mai evidentă necesitate.

Pentru societatea postmodernă eroul din textele clasice a murit. Locul său a fost luat de supra-omul de masă despre care vorbește Umberto Eco, sau de anti-eroul postmodern anunțat de Ihab Hassan, o altă ipostază a fragmentării și multiplicității lumii actuale. Personal, văd în postmodernitate o vârstă a multiplicității ce se caracterizează prin abandonarea linearului în favoarea asimetriei, diferenței. Michel Maffesoli identifică, de altfel, o moarte a eroului grec, Prometeu, simbol al tehnicii sau al progresului modernist, locul său fiind luat de repetatele „reîncarnări” ale lui Dionysos¹¹. Acest schimb de roluri focalizează un erou postmodern negativ și hedonist.

Identitatea postmodernă derivă din supremația unui soi de instrumentalism de tip tehnologic care susține o combinatorie a semnului convertit în hiperreal. Conștiința postmodernă se face remarcată printr-o viziune fragmentaristă asupra lumii, printr-un joc asumat al deconstrucției ce declanșează un travaliu al pulverizării asumate, iar în cazul eroului, acesta a devenit el însuși o făptură cu o identitate pulverizată.

O carte de referință pentru tema adusă în discuție este *Sfâșierea lui Orfeu*¹² a lui Ihab Hassan, care anunța, de altfel, marea criză a modernității: incapacitatea limbajului de a mai exprima într-o lume care și-a pierdut semnificația, drept pentru care, literatura a experimentat metafora tăcerii prin operele lui Kafka sau Beckett. Această formă a tăcerii nu este decât un semn al rupturii, un semn incipient al post-modernismului care aduce în prim – plan disoluția eului, anularea rațiunii, fragmentarismul, dar și nașterea de noi (hiper) realități.

Tot Ihab Hassan este și cel care circumscrie figura antieroului, analizat ca atare în *Radical Innocence*: clovnul, criminalul, alienatul, țapul ispășitor, rebelul fără cauză. Se pare că astfel, omul societății contemporane și-a pierdut încrederea în eroii homerici, iar dacă eroul epocilor trecute reprezenta o utopie a omului real, atunci antieroul devine o imagine distopică a individului în societatea contemporană.

⁸ Joseph Campbell : *Eroul cu o mie de chipuri*. Edit.Herald, București, 2013, p.24

⁹ Idem, p.388

¹⁰ David Le Breton: *Passions du risque*, coll. Traversées, Paris, Métailié, 1991, p. 118

¹¹ Michel Maffesoli: *L'ombre de Dionysos : contribution à une sociologie de l'orgie*. Coll. Sociologie au quotidien. Paris, Librairie des Méridiens, 1985, p. 212

¹² Ihab Hassan : *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*. New York, Oxford University Press, 1971, 297p

În ce sens este reconstruită identitatea eroului zilelor noastre? Cum se definește el ca fantasmă a spiritualității postmoderne? Ideea pe care o lansăm în acest studiu este aceea că nu există propriu-zis un erou postmodern. El este mai degrabă un erou cu o identitate de tip puzzle, construit în baza unui fragmentarism specific postmodernității, sau o ființă rizomatică ce se definește prin tot atâtea exerciții de demitizare ale eroilor secolelor trecute.

Conceptul de scriitură, aflat în centrul reflecțiilor criticii postmoderne, anunța holograma unui text care se naște odată cu textul, în care demitizarea devine focarul intern; *mitos*-ul este de-construit în spijinul poiesisului, arhitecturii textului: „mitul nu se transformă în urma receptării sale, ci prin organizarea arhitecturii narative. În timp ce în procesul reactualizării hermeneutice *mitul viu* este în general reluat în totalitatea referențială numai pentru a fi citit altfel, din contră, aici el se vede supus unei munci creatoare de destructurare”¹³, pentru ca *mitemele* să devină niște *electroni* liberi de sens „liberi să supraviețuiască pe cont propriu sau să intre în noi asociații”, în termenii lui Wunenburger *poietica mitică* reclamă o *logică a dezmembrării-remembrării*, o logică ce nu îi este deloc străină, de altfel, eroului postmodern.

Deconstrucția, ca metodă post-structuralistă, poate să demonstreze felul în care în postmodernism miturile sunt, pe de o parte, dezbrăcate de conotația sacralității datorită repetatelor interpretări, sau re-construcții, regroupări, prin experimentarea aluziei, citatului, rescrierii și pe de altă parte, ele sunt particule ale arhitecturii textului, fiindcă afirmă Jacques Derrida, „Nu există unitate și nici sursă absolută a mitului. Vatra sau sursa lui sînt, întotdeauna, doar niște umbre sau niște virtualități insesizabile, inactualizabile și, mai presus de orice, inexistente. Totul începe prin structură, prin configurație și prin relație. Nici discursul cu privire la această structură a-centrică care e mitul nu poate să aibă un subiect și un centru absolute. Pentru a nu rata forma și mișcarea mitului, acest discurs trebuie să evite violența constând în centrarea unui limbaj ce descrie o structură a-centrică”¹⁴.

Mitologiile lui Barthes sunt un rezultat al implementării scriiturii descentrate propuse de către Derrida, o dovadă că, într-adevăr, miturile sunt o chestiune care ține de discurs¹⁵, că transformările mitului se leagă de „indefinita sa generativitate”¹⁶. Așa cum am afirmat anterior, pentru Barthes, mitul este *un sistem semiologic secund*, ce încorporează două sisteme semiologice, unul *descentrat - limba, limbajul obiect - și mitul propriu-zis*, pe care îl numește *meta-limbaj*, deoarece acesta e „o a doua limbă în care se vorbește despre prima”¹⁷. Citind mitul ca sistem semiologic, scriitorului îi revine sarcina nu de a reprezenta realul ci de a-l investi cu semnificații.

Analiza semiologică întreprinsă de Barthes propune pe lângă *semnificat* și *semnificant* și relevanța *semnului*. Există o antiteză de substanță între *Semnificant* și *semn*; primul este *vid* iar al doilea este *plin*. Extrapolând discuția, problema care se pune este aceea a umplerii spațiilor, după cum afirmă Barthes însuși atunci când se referă la limbajul publicitar; în cadrul textului literar umplerea spațiilor am crede că se pot realiza prin ceea ce Derrida numește *joc liber*, căci, „nu există, pretutindeni, decît un singur joc, acela al semnului și al similarului, și de aceea natura și verbul se pot încrucișa la infinit, formând, pentru cine știe să citească, un fel de mare text unic”¹⁸. Autoreferențialitatea textului implică o combinatorie a semnului. „Fragmentul” trimite la *ruptură, discontinuitate*, anulează totalitatea, limitele structurii și

¹³ Jean-Jacques Wunenburger : *Mitoforie: forme și transformări ale mitului în Aspecte ale mitului*. Coord. Ionel Bușe. Edit. Universitaria, Craiova, 2001, p.24

¹⁴ Jacques Derrida: *Scriitura și diferența*. Trad. de Bogdan Ghiu. Și Dumitru Țepeneag. Edit. Univers, București, 1998, p.384

¹⁵ Idem, p.86: „Mulțimea miturilor unei populații e o noțiune care ține de discurs”.

¹⁶ Jean-Jacques Wunenburger : *Imaginarul*. Ed. Dacia, Cluj, 2009, p.18

¹⁷ Roland Barthes: *Romanul scriiturii*. Antologie. Trad. de Adriana Babeți și Delia Șepețean -Vasilii. Edit. Univers, București, 1987, p.174

¹⁸ Michel Foucault: *Cuvintele și lucrurile*. Edit. Univers, București, 1996.p.76

centralitatea, marcă a viziunii tradiționale asupra operei literare. Deși se prezintă ca o ruptură, spațiu declanșat în interiorul textului, cititorul va fi cel care va realiza irizarea sensului, într-un joc intertextual propus de ceea ce înțelegem prin statutul *operei aperta*. Logocentrismul este abandonat în favoarea pluricentrismului. Acest joc al irizării de sens este specific și eroului postmodern, un erou care se legitimează prin tot atâtea posibile decantări de semnificație în măsura în care acesta este așa cum spunea Salvatore Battaglia în *Mitografia personajului*, „copleșit de povara lui Sisif: toate entitățile istoriei și ale existenței, care mai înainte colaborau cu el, au devenit niște stânci ce se prăvălesc independent, în afara lui și în afara existenței sale”.¹⁹

Cu *Mitologii* Barthes realizează o frescă a miturilor noi ale societății de consum. Pe urmele lui Barthes, câțiva cercetători – Gilles Lipovetsky, Bernard Pivot, David le Breton, Jérôme Garcin²⁰ – au întreprins un demers similar. Rezultatul: o mică antologie de mituri ale societății actuale întoarse cu fața spre tehnologizarea și virtualitate a lumii contemporane. Câteva titluri sugestive în acest sens ar fi: *Noua Evă*, *Noii Îndrăgostiți*, *iPod*, *Zidane*, *Star Academy*, *Telefonul mobil*.

După Gérard Lutte noțiunea de erou, în sensul de model, reprezintă reflecția dorințelor și așteptărilor individului social, proiecția unui ideal imaginar al sinelui. Dacă mediul familial oferă primele modele de-a lungul existenței sale, aceste modele intră în confluență cu influențele unor personaje mai mult sau mai puțin populare din perimetrul sportului, sau al scenei muzicale. Exemple de acest gen ar putea fi reperate în fenomenul Beatlemania, sau Backstreet Boys ori Spice Girls, care marchează o zonă a inflenței culturii pop. De asemenea, fiecare generație în parte și-a creat propriile star-uri, precum Elvis Presley, Jim Morrison, Madonna, Justin Biber.

Dacă analizăm cu atenție specificul cyberspace-ului, putem constata faptul că, în plină eră a tehnologiilor, acesta se legitimează deja ca o agoră virtuală²¹ ce adăpostește o comunitate cyber. Colectivitatea on line nu doar că reproduce structurile reale, ci le sporește posibilitățile, iar hyper-discursivitatea acestei lumi se legitimează cu aceleași noțiuni cheie ale postmodernismului: îmbrățișarea discursului multinarativ, descentralizarea, fragmentarea. Aducând în discuție paradigma unui nou tip de erou, Scott Bukatman²² face referire la denumirea convențională a unei noi subiectivități pe care o impune ecranul computerului, realizând un demers comparativ asupra literaturii science fiction actuale și proiecțiile filosofice ale lui Fredric Jameson, Donna Haraway, sau Jean Baudrillard, dar și abordări din perimetrul mitologiei, Bukatman identifică, astfel, un nou prototip al identității în era informaticii. Pe de o parte, acesta vorbește despre o criză a subiectului postmodern, dar totodată și despre nașterea unui subiect virtual. Putem să afirmăm deci, că eroul postmodern nu este doar un construct social, ci este și rezultatul unei proiecții născute în sânul agorei virtuale, o societate cel puțin paralelă cu lumea reală, capabilă ea înseși de construcția unor noi mitologii, sau eroi / antieroi, o lume a simulacrului în sensul lui Baudrillard.

„Eroul” timpului nostru este un produs al societății de consum, un supra-om de masă destinat noii formule comerciale. Supraomul de masă se înscrie pe linia supraomului nietzschian, Zarathustra, sau acela al lui Dumas, Edmond Dantes; numai că în postmodernitate acesta capătă noi semnificații, devenind un „produs” destinat unei mese de cititori, „construit în funcție de noua formulă comercială a romanului de consum, ca o poveste contradictorie în care chestiuni ideologice, logica structurilor narative și dialectica pieței editoriale se întrepătrund într-un ghem problematic deloc ușor de descurcat”²³. Alături de

¹⁹ Salvatore Battaglia - *Mitografia personajului*. Traducere de Alexandru George. București, Editura Univers, 1976, p. 433

²⁰ Jérôme Garcin (coord.): *Noile mitologii*, București, Edit. Art, 2009

²¹ Steven G. Jones : *Virtual Culture. Identity and communication in Cybersociety*. London, Sage Publications, 2002, p.89

²² Scott Bukatman: *Terminal Identity*. Duke University Press, 1993, p.206

²³ Umberto Eco: *Supraomul de masă*. Edit. Pontica, Constanta, 2003, p.6

eroii amintiți, Eco realizează o analiză complexă a structurilor narative din proza lui Fleming, considerându-l pe James Bond drept un astfel de „produs” artistic al unui autor care a „ales calea basmului ce cere să fie consumat ca adevăr”, căci, „Fleming e reacționar, tot așa cum e reacționar la origini basmul, orice basm; e ancestralul și dogmaticul conservatorism static al poveștilor și al miturilor ce transmit o înțelepciune elementară”²⁴.

Literatura fantasy, benzile desenate, dar și jocurile digitale fac abstracție de „discursul slab” și consacră fel de fel de super-eroi, precum Harry Potter sau Frodo. Este evident faptul că aceștia se distanțează de tipologia eroului clasic întrucât, eroul actual rescrie mitul eroului salvator, identificat în constructe precum Batman, Superman, Spider-Man, X-Man.

În discursul său asupra specificității eroului postmodern, Joseph Campbell atrage atenția asupra schimbării postulatului eroului de la o perioadă la alta, astfel încât, dacă în perioada premodernă este posibil să recunoaștem câteva transformări substanțiale în tipologia eroului – trecerea de la *eroul fabulos* la *eroul uman* – apropierea față de cultura noastră ne permite să constatăm o transformare importantă în tipologia eroilor privilegiați de cultura modernă și postmodernă căci, „acolo unde am observat un erou exemplar constructiv, pozitiv (pentru societatea sa) ...vom regăsi din ce în ce mai mult un erou postmodern hedonist și negativ ...diferiții eroi postmoderni nu sunt altceva decât reprezentări tot atât de diferite ale lui Dionysos”²⁵.

După un discurs de elucidare a devenirii și investirii figurii eroului în mentalitatea socială, Danny Fingeroth²⁶ se întreabă în studiul său care au fost motivele pentru care eroul a fost înlocuit de către super-erou? Sau, de ce avem nevoie de mai mulți super-eroi și nu ne este suficient doar unul singur? Intreaga nedumerire a autorului amintit nu e neapărat legată de preocuparea sa înspre explicarea fenomenului de abandonare a eroului clasic în favoarea super-eroului, ci, studiul său e focusat, mai degrabă, pe explicarea nevoii de adoptare a unui adevărat cult al super-eroului asumat de către societatea postmodernă : „suntem conștienți că avem un cult al super-eroului. Desigur, acest cult pare să se extindă la nivelul întregii planete și poate că, într-un mod straniu, super-eroul este mult mai influent decât orice religie sau substitut al acesteia. Dintr-un punct de vedere optimist, poate că super-eroul poate să unifice lumea transgresând granițele entice, religioase sau naționale.”²⁷

Din acest punct de vedere, să fie oare acest super-erou un construct cultural marcă a unei culturi globalizatoare ?

Eroi de azi, eroi de demult ... indiferent de axul timpului, omului îi este mereu specifică încercarea de a-și crea singur noi mitologii în care să creadă, iar postmodernismul se pare că excelează în reconstrucție mitică.

Revenind, însă la tipul de erou virtual, ar mai fi de subliniat faptul că, după David Lyon, înlocuirea cărții tipărite cu ecranul T.V. sau al monitorului, e un indiciu al trecerii de la *logocentrism* la *iconocentrism*²⁸. Cultura postmodernă a depășit inclusiv acest stadiu dominat de iconocentrism, e o cultură a virtualului, iar acest lucru e sesizabil și în ceea ce privește statutul eroului în interiorul lumii virtuale, dar și încercarea de virtualizare a lumii. În prezent, există programe sau jocuri computerizate care reproduc lumea, funcționează ca simulacre ale realității și ca *lumi compensatorii* prin intermediul cărora user-ul poate să devină ceva cu totul diferit de ceea ce este în lumea reală, căci odată cu internetul lumea noastră a intrat într-un labirint virtual potențial infinit, pe care dacă îl parcurgem construim un gând în eter.

²⁴ Idem p.163

²⁵ Joseph Campbell : *Puissance du mythe*, Edit. OXUS, Paris, 2009, p. 259

²⁶ Danny Fingeroth: *Superman on the Couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. Ed. The Continuum International Publishing Group, London, 2004, p.15

²⁷ Idem: p. 20

²⁸ David Lyon: *Postmodernitatea*, trad. de Luana Schidu, Editura Du Style, Bucuresti, 1998, p.40.

Logându-ne și căutând link-uri nu facem altceva decât să intrăm în regatul-Web în căutarea unui loc. De obicei, pentru a afla informații particulare parcurgem adevărate străzi labirintice.”²⁹

Prin hipertext se inaugurează trecerea de la textul bi-dimensional specific literaturii condensate în cărți de hârtie, la textul electronic, tridimensional, „unul dintre modurile de scriitură ale postmodernismului, strâns legat de evoluția tehnologică a epocii post-industriale”³⁰. Termenul de hipertext a fost impus de către Nelson în anii '70 ca și scriere non-secvențială ce permite user-ului (cititorului) să facă alegeri în timpul lecturii sale. *World Wide Web* este un sistem de documente și informații de tip hipertext legate între ele și care pot fi accesate de către utilizatori prin intermediul internetului. Dincolo de funcția informativă a sa, hipertextul aduce o schimbare în interiorul ființei umane; limbajul rostit și scris se transformă în limbaj virtual, care „participă la procesul cultural continuu de redefinire a sinelui, a cunoașterii și a experienței. Așa cum hypertextul remediază tipăritura, hypertextul și celelalte forme de scriere electronică participă totodată la reactualizarea acestor noțiuni legate de „sine” în decursul acestei „vârste târzii” a tiparului.”³¹

Ficțiunile hipertext sunt „produse ale literaturii digitale, scurte nuvele sau povestiri care sunt scrise în hipertext și care de cele mai multe ori, suntacompaniate de imagine, film sau sunet”³². Exemple de astfel de ficțiuni digitale ar fi *Hypertext Hotel and Penguins* (2007) *A Million Penguins* proiect. Specific acestor ficțiuni hipertext este interactivitatea. Cititorul participă activ la construcția textului, autorul e unul multiplu.

Se pare că miticul Dedal e amputat; locul său e luat de un Dedal virtual, devenit peste noapte un posibil “erou”, unul cu o mie de fețe.

Bibliografie:

1. Barthes, Roland - *Mitul astăzi*, în *Mythologies*; trad. rom. în *Romanul scriiturii*,. Ed. Univers, București, 1987, 245 p.
2. Barthes, Roland: *Romanul scriiturii. Antologie*. Trad. de Adriana Babeți și Delia Șepețean-Vasiliu. Edit.Univers, București, 1987, 231 p.
3. Battaglia, Salvatore - *Mitografia personajului*. Traducere de Alexandru George. București, Editura Univers, 1976, 478 p.
4. Bell, Alice: *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Palgrave Macmillan. UK.. 2010, 310 p.
5. Bolter, Jay David: *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Associates, 2000, 245 p.
6. Bukatman, Scott - *Terminal Identity*. Duke University Press, 1993, 319 p.
7. Derrida, J. Jacques: *Scriitura și diferența*. Trad. de Bogdan Ghiu. Și Dumitru Țepeneag. Edit.Univers, București, 1998, 423 p.
8. Campbell, Joseph – *Eroul cu o mie de chipuri*. Edit.Herald, București, 2013, 313 p
9. Campbell, Joseph: *Puissance du mythe*, Edit. Oxus, Paris, 2009, 309 p.
10. Eco, Umberto: *Supraomul de masă*. Edit. Pontica, Constanta , 2003, 278 p.

²⁹ <http://www.moebiusonline.eu/fuorionda/labirinti.shtml>

³⁰ Ion Manolescu: *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale*. Editura Ars Docendi, București, 2002, p.156

³¹ Bolter Jay David: *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Lawrence Erlbaum Associates, 2000, p.147

³² Alice Bell: *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Palgrave Macmillan. UK.. 2010, p.3

11. Eliade, Mircea - *Aspecte ale mitului*. Ed. Univers, București, 1978, 310 p.
12. Fingerioth, Danny - *Superman on the Couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. Ed. The Continuum International Publishing Group, London, 2004, 278 p.
13. Foucault, Michel: *Cuvintele și lucrurile*. Edit. Univers, București, 1996. 189 p.
14. Garcin, Jérôme (coord.): *Noile mitologii*, București, Edit.Art, 2009, 178 p.
15. Jones, G. Steven - *Virtual Culture. Identity and communication in Cybersociety*. London, Sage Publications, 2002, 458 p.
16. Jung, C. G. - *Amintiri, vise, reflecții*. Editura Humanitas, București, 1996, 512 p.
17. Hassan, Ihab - *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*. New York, Oxford University Press, 1971, 389 p.
18. Le Breton, David- *Passions du risque*, coll. Traversées, Paris, Métailié, 1991, 206 p.
19. Leeming, David Adams – *Mythology, The voyage of the hero*. New York, Oxford University Press, 1998, 234 p.
20. Lyon David- *Postmodernitatea*, trad. de Luana Schidu, Editura Du Style, Bucuresti, 1998, 345 p.
21. Maffesoli, Michel - *L'ombre de Dionysos : contribution à une sociologie de l'orgie*. coll. Sociologie au quotidien. Paris, Librairie des Méridiens, 1985, 358p.
22. Manolescu Ion: *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale*. Editura Ars Docendi, București, 2002; 289p.
23. Negrici, Eugen - *Iluziile literaturii române*. Ed. Cartea Românească, București, 2008, 412 p.
24. Rank, Otto – *Mitul nașterii eroului*. Edit. Herald, București, 2000, 156 p.
25. Wunenburger, Jean-Jacques- *Utopia sau criza imaginarului*. Editura Dacia, Cluj-Napoca, 200, 293 p.
26. Wunenburger, Jean-Jacques : *Imaginarul*. Ed. Dacia, Cluj, 2009, 212 p.

<http://www.moebiusonline.eu/fuorionda/labirinti.shtml>