

De la *Doamna cu coasa* la “Punks not Dead”. Atribute iconice ale reprezentărilor Morții din Evul Mediu până în epoca muzicii rock

In memoriam Alexandru Avram, magister et amicus.

Sebastian CORNEANU*

Abstract

From the *Grim Reaper*¹ to “Punks not Dead”. The Iconic Attributes of Death’s Representations from the Middle Ages to the Age of Rock Music

The topic of this study is Death as absolute fear. The way it has been personified and reflected in literature and art has gone numerous changes over time. From the Grim Reaper of the Middle Ages to the abstract forms of modern times, death has always stirred imagination. A component of our culture, it remains a great mystery that each epoch views differently. There is a constant evolution of the way we relate to it, both as individuals and as society. This essay is an attempt to analyse a few iconic aspects of death.

Keywords: *Grim Reaper, Death, mortality, iconic, iconography, media, rock music*

Cu toții vorbim despre moarte. *A dat colțul, l-a luat dracul, a dat ortul popii, a crăpat, l-a luat Aghiuză, a trecut la cele veșnice, s-a săvârșit, a răposat* etc. sunt tot atâtea expresii, mai mult sau mai puțin folosite, care fac trimitere la un fenomen natural ce a marcat dintotdeauna umanitatea în general și individul în particular. Dincolo de fenomen în sine, ca stadiu final al unui proces biologic sau ca rezultat al unui accident, există o serie întreagă de componente sociale, psihologice, culturale, care sunt percepute de individ și societate ca fiind mai reale decât însuși fenomenul morții.

Luată în sine, ca proces natural, moartea este pierderea funcțiilor biologice care susțin organismul și buna sa funcționare. Ca stare de fapt, este privită în complementaritate cu viața și tot ceea ce înseamnă aceasta. Nu este timp și nici loc suficient pentru o dezbatere privind caracterul antitetice al celor două noțiuni, viața și

* Lucian Blaga University of Sibiu, Department of History, Cultural Heritage Studies and Protestant Theology, B-dul Victoriei 40, 550024, Sibiu, România (sebastian.corneanu@ulbsibiu.ro).

¹ În engleză Moartea (Death) este de gen neutru. Grim Reaper, secerătorul nemilos ca personificare, este de gen masculin. Forma de “Doamna cu coasa”, folosită în articol este corespondentul în limba română.

moartea, e un subiect prea amplu. Este însă necesar să subliniem primatul vieții, care, prin mecanisme ce țin de cultură, domesticește moartea, îi dă acesteia o formă, o transformă dintr-un simplu proces biologic în fenomen ce se află în centrul preocupărilor noastre, atât ca indivizi, cât și ca societate. De aici și reacțiile individului, care la nivel personal încearcă să eludeze moartea prin acțiunile și operele sale, deoarece în absența morții nu există posteritatea. Opere de artă, fapte de arme, realizări științifice și tehnologice, progresul văzut ca sumă a activităților umane, sunt tot atâtea căi de a eluda moartea, de a lăsa o urmă în timp, atât pentru societate, percepută ca sistem, cât și pentru individ. Prin realizările sale individul transcende moartea, trăiește în memoria socială, dobândește un soi de existență simbolică, ea însăși mai reală pentru ceilalți.

Nici moartea nu scapă acestui proces, memoria colectivă înglobând-o și reprezentând-o într-o formă sau alta, tributare societăților și culturilor în care apar reprezentările acesteia. Dincolo de toate, există însă o constantă prezentă în majoritatea reprezentărilor, cea de teroare, spaimă, frică de anulare. Marea majoritate a religiilor se raportează astfel la moarte, pe care o reflectă și încearcă să o explice ca parte a sacrului care o supradetermină. Acel *numinos*, sacru fără elemente raționale sau morale² care, prin componenta sa de *tremendum* stârnește groază și determină umilință prin atributul *majestas*³ este cel care determină eufemizarea morții. Antropomorfizată, personificată, parte a unei povești în care ea joacă роли bine determinate, moartea devine o prezență ce pătrunde ușor în imaginarul civilizației europene.

Unică, dar în ipostaze multiple, moartea există, i se dă o formă, i se găsește de lucru, ca să spunem așa. Prezentă în *Dansurile Macabre* ca element definitoriu (fig. 1), ea este un soi de personaj colectiv, aflat în multiple ipostaze și locuri, care, prin acțiunile și gesturile sale, sugerează egalitatea în fața morții a tuturor, indiferent de ierarhia socială. În imaginea de aici, arbitrar aleasă, sunt prezente personajele definitorii ale unui dans macabru: papa, împăratul, curtezana, nobilul. Lipsesc însă oamenii obișnuiți, ca să fie sugerată egalitatea deplină în fața morții, fapt ce pledează pentru o concepție în care accentul în această alegorie este pus mai degrabă pe caracterul imperativ al morții. E un moment de tipul *Memento mori* (fig. 2), într-o formă mai elaborată, accentul fiind pus însă pe statutul social al personajelor, în opoziție cu condiția lor muritoare, deci umilă.

Eufemizarea morții prin evocarea acesteia în scene de tip *memento mori* conține în sine un germen de *tremendum*, prezent aici sub forma imanenței morții. Ascunsă sub pietre, sau în detalii, moartea stă la pândă, nu uită de nimeni și de nimic. O evocare total diferită a ei întâlnim în lucrarea *Et in Arcadia ego* a lui Nicolas Poussin (fig. 3), unde prezența morții este abil sugerată prin lepedea de mormânt și inscripția de pe aceasta. Observăm că moartea este doar evocată, nu are caracter

² Rudolf Otto, *Sacrul* (Cluj-Napoca, 1996), 13.

³ Otto, *Sacrul*, 19.

imant, nu e personificată, nu e îngrozitoare. Trimiterea la moarte nu se face prin apelarea la personificările sau reprezentările asociate (scheletul, craniul), ci pur și simplu se recurge la un element de decor, o piatră funerară, căreia privitorul îi asociază ideea de tranziență, prin deducție⁴. Tot tabloul este un enunț descriptiv, o alegorie care nu are ca subiect moartea ca reprezentare, ci mortalitatea ca fenomen și caracterul implicit al acesteia. În mod firesc, acest tip de abordare referențială, în care moartea este percepută ca prezentă doar de cei ce posedă bagajul cultural necesar, conduce la ideea că reprezentările asociate trebuie să conțină atribute specifice, caracteristice personajului inventat. Sigur, moartea face parte dintr-o poveste, dar care e povestea ei?

În 1637, când Nicolas Poussin a pictat tabloul descris mai sus, Moartea avea deja un chip, o funcție, o poveste, precum și atribute specifice, care să o facă identificabilă. Ea este al patrulea înger al apocalipsei, cel care călărește pe un cal gălbui, și e urmat de Casa morților, așa cum este descris în Biblie⁵. Această reprezentare specifică, des întâlnită în Evul Mediu târziu, în care circulă prin intermediul gravurilor, pune accentul pe caracterul general distructiv al Morții (fig. 4). Aceasta este pusă într-un întreg context narativ, nu apare ca un personaj izolat, ci ca parte a unui quartet, în care el este cel mai urât și sordid, zdrențuros și descărnat, cu chip de nebun, călărind o mârțogă. Aici moartea este personificarea alterității și descompunerii absolute, gravura apelând la întregul imaginar medieval, marcat de boli, războaie, distrugerii și foamete. Ea nu este reprezentată ca un personaj de sine stătător, cu atribute specifice, ci este mai degrabă o personificare a unei spaime colective, similară ideii de sugerare a mortalității, așa cum apare mai târziu în alegoria a lui Poussin cu păstorii din Arcadia (fig. 3). Diferențele între cele două țin însă doar de percepția morții, *Cei patru cavaleri ai Apocalipsei* trimitând la universalitatea groaznică a acesteia, în vreme ce păstorii din Arcadia o percep individual, mult mai intim, dar la fel de prezentă și de ireversibilă.

O personificare mult mai clară în ceea ce privește prezența și ireversibilitatea morții este cea de *Doamna cu coasa*, cea care culege sufletele oamenilor (fig. 5). Acum, la sfârșitul Evului Mediu, moartea devine deja un personaj în sine, un colector de suflete, care face posibilă trecerea între viața corporală și lumea de apoi. În această calitate ea prezintă o serie de atribute specifice, care o fac identificabilă, o individualizează, o trec din stadiul de personaj colectiv (mortalitate ca simplu proces natural) în cel de Moarte, ca colector de suflete. *Doamna cu coasa* devine astfel ultimul personaj care apare pe scena de teatru a existenței individuale, călăuză care ne trece dincolo și, în final, ultimul companion. E un personaj absolut, dar care poate fi prins în diverse contexte, poate fi bărbat sau femeie, în funcție de cultură. Sigur că preia o serie de atribute, deja prezente: e fratele sau sora lui Charon, sau

⁴ Erwin Panofsky, *Artă și semnificație* (București, 1980), 384-385.

⁵ Biblia, *Apocalipsa*, 6. 7-8.

poate chiar el, cel care trece sufletele peste Styx, e cea care îl hrănește pe Cerber, e în multe feluri. Nu e timp să o descriem, dar ea e Neantul și are multe chipuri.

În reprezentare Moartea este însă androgenă, asemeni îngerilor, chiar dacă ea nu este îngerul morții, așa cum apare în Biblie atunci când îi culege pe nou născuții lui Faraon⁶. Această androginitate e însă doar un atribut fizic și este ușor explicabilă, de vreme ce un schelet implică în totalitate absența cărnii, implicit a ceea ce este asociat acesteia. Că vorbim de sex, că vorbim de procesele biologice specifice vieții, scheletul, care este corpul fizic al Morții, este o negare totală a carnalității în toate aspectele acesteia, un soi de plăsmuire antiseptică alcătuită din oase. Dacă e să vorbim de Doamna cu coasa ca reprezentare, aceasta este doar o mână de oase, angrenate într-un schelet, îmbrăcat într-o mantie cu glugă, asemănătoare oarecum rasei călugărilor. Acest pseudo personaj ține în mână o coasă, atribut definitoriu pentru funcția sa și apare ipostaziat în posturi multiple, cea mai cunoscută fiind cea verticală (fig. 5). Astfel, dincolo de coasă ca atribut determinant, care trimite la funcția de „secerător de suflete”, Moartea ca personaj este identificată în principal prin schelet. Așa că, nu putem vorbi de Moarte ca de un personaj în *carne și oase*, ci ca o prezență în *ciolane și oase*. Această caracteristică o vom denumi *ositate*, cuvânt care, dacă nu există deja, îl inventăm acum și definește absența totală a cărnii, a carnalității mai precis, implicit a păcatelor strâns asociate acesteia: lăcomia și sexualitatea în principal⁷. Sigur, această *ositate* apare și în reprezentările de tipul *Memento Mori* (fig. 1) sau *Dans macabru* (fig. 2), dar în acestea Moartea nu este personificată, ci doar parte a unei alegorii sau un simplu element vizual. Și aici ajungem la un simbol general al morții în marea majoritate a culturilor, care este craniul. E normal să fie ales acesta ca esență a acelei *osități*, deoarece oasele disparate sunt ușor de confundat cu cele ale animalelor. Craniul niciodată, datorită formei și dimensiunilor specifice. În plus, acolo este esența unei persoane, creierul său și totodată sediu al sufletului, în percepția nu doar medievală, ci universală.

Luat ca element de sine stătător, în reprezentări craniul subsumează ideea de mortalitate, de efemer. E firesc, de vreme ce marea majoritate a operelor de artă sunt portrete ale diferitelor personaje, laice sau religioase. Prin transfer, craniul e un portret general al morții în imaginarul colectiv – chiar dacă e un element izolat de restul scheletului – el poate să fie cu ușurință stilizat, se poate transforma în simbol, apărând în aproape toate culturile. Însuși studiul craniului în portretistică și alte domenii ce țin de vizualitate ar ocupa rafturi de bibliotecă. Nu e loc aici. Imaginea craniului e universală în imagologia creștină și nu doar. Fie că e vorba de Golgota, dealul căpătâniei din icoanele ortodoxe ale *Crucificării*, în care craniul lui Adam

⁶ Biblia, *Exod*, 12.

⁷ Cuvântului „ositate”, care sună atât de ciudat în limba română, i-am găsit un corespondent în limba engleză; “boneity”. Acest cuvânt pare varianta cea mai potrivită pentru versiunea în limba engleză a articolului, care o să fie publicată cândva.

apare la baza crucii⁸ (fig. 6), fie că e vorba de Evul Mediu occidental, în imagistica sa craniul e o sinteză a morții. Ori atunci e normal ca, în formele sale simplificate, Moartea și tot ceea ce ține de aceasta să poată fi evocată doar prin recursul la craniu. O formă comună a acestui demers, e prezentă oricum în acele *memento mori*, care sunt un soi de epitafuri vizuale.

Adevărata punerea în prim plan a craniului se face însă prin includerea într-un context narativ, în care acesta devine element definitoriu ce trimite la inevitabilitatea morții și efemeritatea vieții. Imaginile din această categorie denumite *vanitas*, valorifică craniul, pe care îl transformă din simplu obiect de decor din cadrul naturilor moarte, în esență și imanență a morții (fig. 7). Restul obiectelor din cadrul acestor tablouri, care trimit la științe exacte sau la științele naturii, nu fac altceva decât să accentueze mortalitatea inevitabilă, căreia nu i se poate împotrivi efemeritatea vieții⁹. E un pic ciudat, viața este cea care reflectă moartea, o eufemizează prin operele de artă sau prin literatură, dar ea însăși converge spre moarte. Iar craniul e semnul morții, obiect de decor și cheie spre descifrarea naturilor moarte și compozițiilor care închid în ele ideea de *vanitas*. Acesta e o formă mai prezentă decât *Doamna cu coasa*, care e doar o personificare, un soi de personaj universal, care îți dă ultima întâlnire, unic pentru individ și reprezentativ pentru noi toți, actuali și foști. Craniul e cel care trimite de fapt la moarte, o implică, o reduce la semn. Iar el însuși devine o marcă definitorie. E ca un logo în publicitate, ca o marcă înregistrată. În imaginarul epocii sigur că este prezent sub forma aceasta sau a doamnei cu coasa. Acum însă începe evoluția sa, ca semn și formă în sine.

Această obsesie a craniului, implicit a *osității* medievale nu e nouă, doar că acum imaginarul începe să o valorifice diferit. În toate culturile Moartea este redusă la craniu, inclusiv în cele precolumbiene (fig. 8). Doar că în cultura europeană apare o mutație, iar craniul începe să fie estetizat. Evul Mediu e plin de osuare, care sunt tot atâtea forme de a pune un pic de ordine în haosul mundan al morții în formele sale fizice, doar că abia spre sfârșitul acestei perioade oamenii încep să le estetizeze, să le valorifice, să continue cumva acele dansuri macabre. Eufemizarea prin punere în context își atinge apogeul în baroc, care, prin acele colecții de oase folosite în scop decorativ, transformă craniul și părți din schelet în module ornamentale. Aceste demersuri denotă o viziune scenografică amplă, un soi de *vanitas* suprem, pe care privitorul le percepe mai degrabă prin efectul lor estetic sau caracterul inedit decât prin sentimentul de *tremendum*. Un astfel de caz, selectat arbitrar de noi, este cel al osuarului din Sedlec, Cehia, unde Biserica de Oase se constituie într-un soi de teatru al morții (fig. 9). Într-o epocă care pune la mare cinste cabinetele de

⁸ Dionisie din Furna, *Erminia picturii bizantine* (București, 2000), 116.

⁹ Pentru exemple de obiecte ce apar în reprezentări de tipul *vanitas* vezi: Ioan Albu, „Weapons and Trophies of the «Vanitas Vanitatum» Theme in the Transylvanian Mannerist and Proto-Baroque Funerary Art,” *Brukenthal Acta Musei* VI/2 (2011), 262-264.

curiozități e firesc ca elementele care trimit la Moarte să devină, ele însele, inedite. Moartea este astfel luată în posesie, devine o ciudățenie, e decorativă, iar atributele sale, craniul și ositatea, devin simple elemente de decor, plusul fiind valențele estetice dobândite, sentimentul de *tremendum* devenind *catharsis*.

E o mutație aproape insesizabilă, dar are loc un întreg proces de negare a morții. Literatura încearcă să compenseze fenomenul prin supraproducția de povestiri de groază. Apar o mulțime de lucrări cu caracter fantastic, precursorile genului horror din ziua de azi, care au ca subiect moartea și tot ceea ce ține de ea. Ea este chiar înfrântă, cum e cazul romanului „Frankenstein”, publicat de Mary Shelley în 1818, dar rezultatele sunt dezastruoase, având ca finalitate un monstru. Întreg secolul XIX are o propensiune bolnăvicioasă spre macabru. Romanul gotic, literatura simbolistă, obsesia epocii victoriene de a păstra imaginea celor morți prin fotografiile cu persoane decedate, alături de rudele vii, aranjate în ipostaze ce denotă o viziune coregrafică (fig. 10), sunt tot atâtea modalități de a sugera prezența morții în proximitatea noastră.

Apare însă o problemă, moartea e rareori prezentă ca personaj, ea e doar sugerată. În rest e prezent doar omul și ceea ce ține de mortalitate și de atributele acesteia: cimitirul, groparul, sicriul, penumbra, lumina difuză etc. Părerea noastră este că apusul întregii concepții medievale asupra morții are loc undeva, în secolul XIX, odată cu apariția Realismului în artele plastice. E un triumf al vieții în artă, chiar dacă supușii britanici victorienii – doar cei burghezi pentru că își permiteau – adunau bani ca să facă un portret foto de grup, cu decedații (fig. 10). Acestor portrete care sunt un soi de *memento mori* li se opune cumva tabloul „Înmormântare la Ornans” (fig. 11) pictat de Gustave Courbert, unul dintre cei care stau la baza realismului în artă. Scena conține o vagă sugerare a mortalității și atributelor acesteia, cei vii, care participă la eveniment, fiind în centrul atenției artistului. Mortalitatea de aici este doar un pretext pentru o scenă de gen care are toate caracteristicile unui portret de grup.

Ce mai rămâne însă din Doamna cu coasa? Eludată în portretele de grup victoriene cu morți, negată de realismul francez din pictură, moartea devine doar mortalitate asumată, înglobată în viață ca etapă finală a acesteia. Imaginea morții se refugiază în alegorii, în reprezentări izolate în care ea își pierde atributele fiind mai degrabă prezentă prin impactul său social și individual, abil sugerat în literatură și artă. Personajele bolnăvicioase romantice, poveștile horror, Frankenstein, Jack Spintecătorul, doctori nebuni, ucigași în serie, Dracula, toate spaimele secolului XIX, sunt simpli agenți ai morții, fără să fie Moartea în sine. Aceste orori sunt mult mai prezente și reprezentate ca Doamna cu coasa. Aceasta e depășită, e prea generală, societatea simțind nevoia unei specializări, a unei particularizări a fenomenului. Apar și excepții chiar notabile, în cazul fenomenelor ce implică un număr mare de morți, pandemii și în special războaie (fig. 12). În această caricatură este evident că Moartea este un simplu atribut al lui Adolf Hitler, gesturile și atitudinile ei fiind definitorii. Tot aici este evidentă și o mutație interesantă, cea a personificării morții. Dacă în scenele tributare apocalipsei ea este unul dintre cei

patru cavaleri (fig. 4), în epoca modernă ea devine sub forma de Doamna cu coasa o sinteză a acestora, supradeterminând funcțiile lor. Boala, Războiul, Foametea sunt tot atâtea forme ale Morții, care este percepută astfel ca un rău absolut, ce ia multe chipuri prin agenții săi. Este un soi de metapersonaj polimorf, care bânuie prin lume sub chipul diverșilor tirani sau flageluri.

Apare însă un fenomen inedit, cel al morții ca semn, ca marcă. Craniul, ca esență a mortalității, devine model, adoptat rapid în diverse forme cu semnificații multiple. Îl găsim astfel în diverse versiuni la cei aflați la limita societății, pirajii. Jolly Roger, steagul cu craniu și oase, uneori cu săbii sau alte elemente ce țin de panoplie (fig. 13) e doar o marcă, un atribut al unei categorii de prădători pe mare, iar scopul său e pur și simplu cel de a-și înspăimânta opozanții. E doar o reprezentare făcută pentru intimidare, iar sub ea se ascunde multă bravadă, teribilism și poate chiar infantilism. Ce e interesant e faptul că acel craniu devine el însuși un atribut. El nu mai trimite la moarte și la coasă, ci e pur și simplu o atenționare, o formă de intimidare.

Adevărata transformare în marcă a craniului are loc în Germania Nazistă, unde trupele SS îl adoptă ca semn distinctiv. El se regăsește pe inelele SS, apare pe steaguri, face parte chiar din uniforma militară, ca însemn (fig.14). Pentru naziști, craniul ca marcă distinctivă e un semn al apartenenței la o supra rasă, un atribut, un totem sub care se înregimentau acești cavaleri ai zvasticii. E o viziune mai degrabă medievală, craniul ca atribut trimițând la o castă de războinici aflați în slujba Morții, ca agenți ai acesteia. Poate că această valorizare excesivă a craniului și a morții este cea care determină ca după Al Doilea Război Mondial Moartea să nu mai fie percepută ca inamic al vieții.

Astfel, nazismul a dus până la extrem frica de moarte, dar reprezentanții săi au devalorizat-o, în calitatea lor de agenți ai acesteia. Mai înspăimântătoare decât Moartea în sine e teama de lucrurile care te omoară: război, boală, accidente, calamități. Omul postbelic e mai înspăimântat de pierderea locului de muncă, sau că-l părăsește iubita, sau că se îmbolnăvește, sau de bomba atomică, decât de moarte. Aceasta nu există în realitatea materială, nu are o formă precisă, e generală și nedefinită. Până la urmă cu o moarte suntem cu toții datori. Să ne bucurăm de viață. *Carpe diem.*

Ca rezultat al noilor amenințări și al spaimelor asociate, imaginea morții suferă transformări ireversibile. Moartea este domesticită în totalitate, are loc în condiții controlate, în spital sau în spații amenajate, nu mai e haotică, nu mai e un scop în sine. Nici măcar să mori pentru o cauză sau concept nu mai e fezabil. *Dulce et decorum est pro patria mori!* nu mai înseamnă nimic. Și atunci, ce impact mai are imaginea acesteia? Sigur, e bună de pus ca semn de atenționare, pe sticlele de otravă sau pe stâlpii de înaltă tensiune. Dar atunci e doar un semn al pericolului. Unde a fugit Moartea, fie că e sub forma Doamnei cu coasa, fie că e doar sub forma craniului?

În imaginarul colectiv moartea și agenții acesteia sunt prezenți prin formele lor vizuale (filmele și creațiile literare) vehiculate de mass-media. Apar însă genuri noi, care sunt mult mai înspăimântătoare, monștrii din spațiu sunt mult mai eficienți

decât bătrâna Moarte, care e chiar demodată cu coasa ei ruginită și cu lînțoliul ăla jegos. Vechile romane gotice sau fantastice sunt înlocuite de noile filme horror, care amestecă și scutură bine imaginarul omului modern. Zombii, morții vii, alienii, mutațiile genetice, monstrozitățile diverse, răul dinăuntru și cel din afara noastră, fac ca Moartea să pară o domnișorică politicoasă. Ea e parte din familie, o bunicuță duioasă, alături de care te culci în somnul final. Până la urmă nu e atât de rea.

Această formă de eufemizare transformă cu totul percepția morții. Doamna cu coasa nu mai există sau nu ne mai sperie. Imaginarul nostru păstrează însă în adâncurile sale moartea ca formă mentală de reprezentare, dar, printr-un proces de simplificare excesivă, din toate atributele acesteia păstrează doar craniul, datorită osității sale care e singura ce contează. El devine esența morții, deși Doamna cu coasa rămâne parte din familie, din cultura noastră. Craniul devine astfel icoana absolută a morții, iar noi, oamenii, putem să-l punem în contexte diferite. Nu ne mai e frică de el, hai să-l păstrăm ca atribut al morții, dar să-l personalizăm.

Acest proces determină o deturnare a morții, o recontextualizare totală a reprezentării craniului. E un soi de *memento mori*, dar diferit ca formă și exprimare. Moartea devine atribut al subculturilor, fiind folosită în scopuri multiple. E un soi de totem universal, gata de fluturat. Subculturile sunt noii pirați ai zilelor noastre, reprezentanții lor nu luptă cu cineva anume, ci sunt cumva cei care se opun establishment-ului, iar lupta lor este doar pentru un anumit mod de viață. Ori în mod firesc aceștia au comportamente, acțiuni, credințe, coduri și, nu în ultimul rând, semne și simboluri care îi individualizează. Între aceste semne și simboluri își face loc craniul, se combină cu alte simboluri și semne, potențându-le pe acestea. Moartea triumfă din nou, dar e doar un semn între semne. Și-a pierdut coasa, dar a devenit emblemă. Nu mai face parte dintr-o poveste anume, deoarece suprasaturarea vizuală determină o gândire postnarativă în care mesajul trebuie să aibă un impact imediat. Nu mai contează povestea Morții, ci doar prezența ei. E doar o umbră a ceea ce a fost, dar încă puternică, de vreme ce știm că e dintotdeauna acolo.

Astfel de contextualizări întâlnim la Hell's Angels, aceștia devenind pirați moderni. Prezentă în emblema lor, Moartea se înfățișează sub forma bunului și bătrânului craniu, care de data asta a primit coarne de Diavol și aripi ce sugerează viteza (fig. 15). Analogia cu pirații e corectă, deoarece reprezentanții acestei culturi sunt adepții unui stil de viață liber, anarhic. Sunt tatuați, violenți, miros a sudoare, sunt total opuși etalonului modern al individului adaptat social, spălat, curat, tuns decent. Credem că această subkultură stă cumva la baza apariției subculturilor din zona rock a anilor 70'. Nu e timp să detaliem geneza acestora, dar cu siguranță acestea au fost influențate de libertatea Hell's Angels promovată în producțiile Hollywood ale anilor 60' 70'. E o generație rebelă, care își caută valori și semne.

Nu intrăm în zona curentelor rock, discutăm despre moarte doar. Ea își face loc în heavy metal – puteți căuta pe Wikipedia ce presupune acest gen muzical – unde sloganul "Metal Will Never Die" face carieră și este ilustrat în multiple forme. Sub formă de coperti de album, de insigne, toate se găsesc, într-o formă sau alta online, pentru cumpărat (fig. 16). Ce este interesant aici este recursul la Grim Reaper, dar e

firesc, deoarece sensul sloganului e foarte clar, iar folosirea acestei reprezentări e implicită, de vreme ce una dintre formații se numește chiar "Reaper".

O recontextualizare diferită o întâlnim la Eddie, mascotă a grupului heavy metal "Iron Maiden" (fig. 17). Apare în multiple versiuni, dar noi am ales această variantă deoarece ilustrează cel mai bine tema eseului nostru. Personajul este o sinteză între imaginea morții în forma ei de Doamna cu coasa și esența muzicii heavy metal. Coasa se schimbă în topor, ositatea absolută cedează locul unei carnații de ecorșeu, decorul devine urban, dar aici este prezentă Moartea. Doar că ea e un atribut al lui Eddie și al rock-ului. Până la urmă Eddie e doar un hibrid, o caricatură a Morții, care are plete. Sigur că asemănător apare Moartea și în *Cei patru cavaleri ai apocalipsei* ai lui Dürer (fig. 4), unde ea este descărnată și cu părul vâlvoi. Doar că acolo ea face parte dintr-o poveste, pe când aici e doar un atribut, de vreme ce Eddie e personajul, iar aceasta e doar o ipostază a sa.

Și, în sfârșit, ajungem la sintagma din titlu: „Punks not dead”. Acesta este titlul albumului de debut al grupului punk "Exploited", din anul 1981. Sintagma devine rapid un motto pentru adepții subculturii punk, ilustrat în forme multiple. Deși coperta de album nu conține deloc craniul, acesta este preluat din emblema grupului, un craniu cu creastă, cea din urmă un atribut al punk-istilor (fig. 18). Am ales această imagine ca esență a procesului de recontextualizare pe care îl suferă craniul atât datorită mesajului, care implică cu claritate, deși prin negație, moartea, cât și datorită modului în care o simplă creastă schimbă total sensul reprezentării. Craniul nu mai e o amenințare ci devine un simplu purtător de creastă. Această imagine, deși inițial distinctă de sintagma „Punk’s not dead”, se va asocia cu sloganul, devenind inseparabile. Este versiunea 0 a unui șir lung de variante, mai mult sau mai puțin reușite, se vor mai adăuga detalii, dar creasta și craniul vor rămâne prezente ca atribute vizuale ale acestui slogan (fig. 19).

Poate că această transformare a imaginii craniului "Exploited", care, pătrunsă în mentalul colectiv, este reinterpretată și recontextualizată, arată cel mai bine ce se întâmplă în epoca noastră. Se poate scrie cu ușurință o carte despre prezența craniului în imagistica muzicii rock, dar mai e timp. Ce contează e faptul că Moartea dobândește forme multiple, devine emblema și inel de pus pe deget (fig. 20), model pentru tatuaje, o găsim chiar și pe pijamale. E omniprezentă ca imagine, dar e doar un simplu semn, care nu mai produce spaimă când îl vedem.

Moartea, ca personaj imaginar, și-a pierdut coasa și lințoliul. Sigur că ea rămâne pe marginea minții noastre și venim destul de des în contact cu ea. Dar nu mai e moartea îngrozitoare, ci e mai degrabă mortalitatea în sine, a noastră și a celor apropiați. Aceasta ne sperie și nu Doamna cu coasa, din care a rămas doar craniul. Și atunci transformăm Moartea în imagine, o arătăm, o purtăm pe noi, o domesticim, o personalizăm. E a noastră și a altora, are chip, poate fi exhibită. E prietena tuturor. Să tot mori în ziua de azi!

În încheiere

Mărturisesc că mi-ar fi plăcut să scriu mai multe și asta nu spre a dovedi o oarecare erudiție, ci doar pentru că subiectul m-a prins. Dar acesta e atât de general și generos, încât risc să mă cufund cu totul în el. Deja am deschis și am închis prea multe direcții, iar riscul de a pierde firul poveștii a fost în spatele meu tot timpul. M-am ferit cât am putut de aparatul critic, dar tot a trebuit să fac câteva referințe. Cei care vor detalii au la îndemână o mulțime de surse online. Poveștile se scriu din alte povești, iar eu am sacrificat erudiția în favoarea narațiunii.

Lista ilustrațiilor:

Fig 1. *Danse Macabre*, Bernt Notke: *Surmatants (Totentanz)* biserica St. Nicholas, Tallinn, sfârșitul secolului al XV-lea.

Fig 2. *Memento Mori*, Mormântul lui James Bailie, Cimitirul bisericii St. Cuthbert, Edinburgh.

Fig. 3. *Et in Arcadia ego*, Nicolas Poussin, 1637-1638, Muzeul Luvru.

Fig. 4. *Cei patru călăreți ai Apocalipsei*, Albrecht Dürer, 1498.

Fig.5. *Moartea ca Doamna cu coasa*, Catedrala din Trier.

Fig. 6. *Crucificare*, icoana ortodoxa, lemn secolul XX.

Fig 7. *Grande Vanité*, Sebastian Stoskopff, 1641.

Fig 8. Palenque, Templul Craniilor, detaliu.

Fig 9. Biserica de Oase, Osuarul din Sedlec, 1870, František Rint.

Fig. 10. Părinți cu copil mort. Fotografie, a doua jumătate a secolului al XIX-lea.

Fig. 11. *Înmormântare la Ornans*, Gustave Courbet, 1850.

Fig. 12. *Adolf Hitler, German Fuder, Nazi și Grim Reaper (Doamna cu coasa)*, Georges, în *The Nation*, 1933.

Fig. 13. Jolly Roger, steagul piraților, versiunea comună, Wikipedia.

Fig 14. Uniforma SS germană. Caschetă cu emblemă. Divizia Totenkopf.

Fig. 15. Jachetă Hell's Angel.

Fig. 16. *Metal will never die!* Captură ecran (detaliu)

Fig 17. Mascota Eddie, albumul *Killers*, 1981, Iron Maiden, copertă.

Fig. 18. Exploited – emblemă.

Fig 19. "Punks not dead", versiuni. Captură ecran

Fig 20. Inele comerciale decorate cu craniu. Captură ecran



Fig. 1 (a,b)



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5

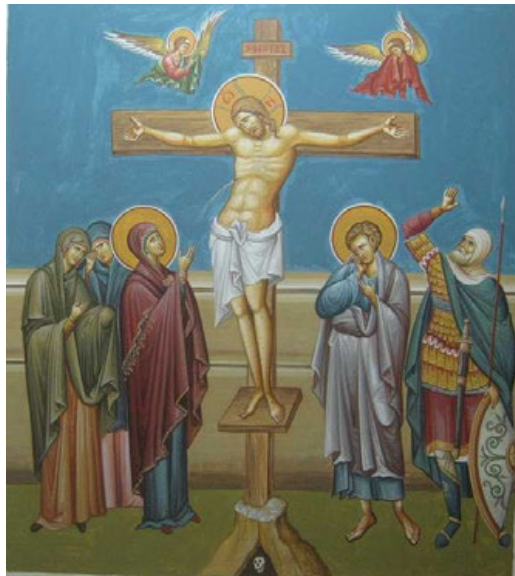


Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12



Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

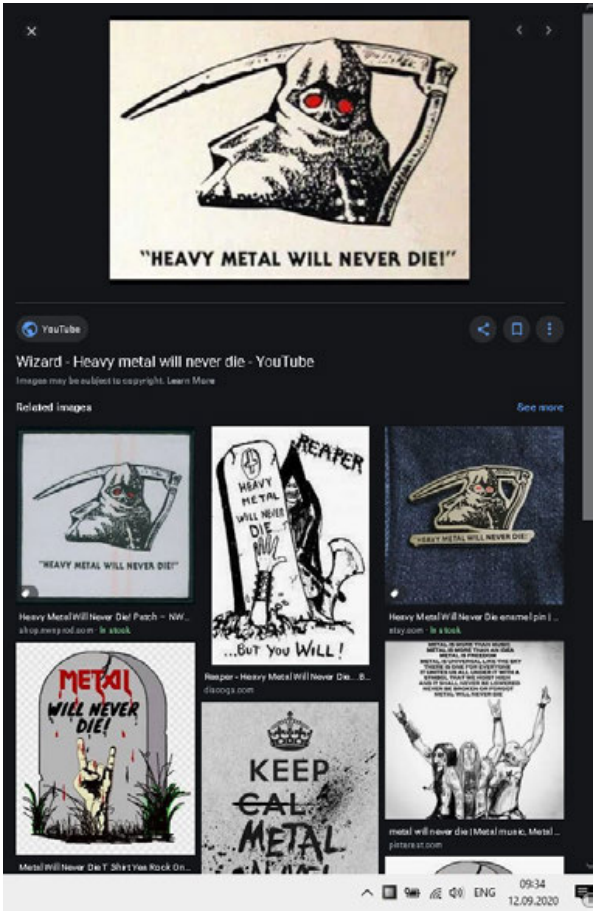


Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18

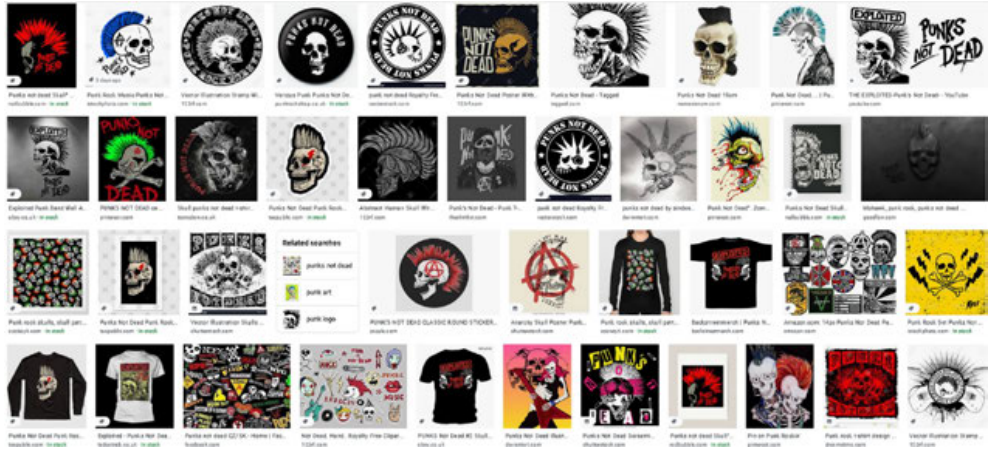


Fig. 19

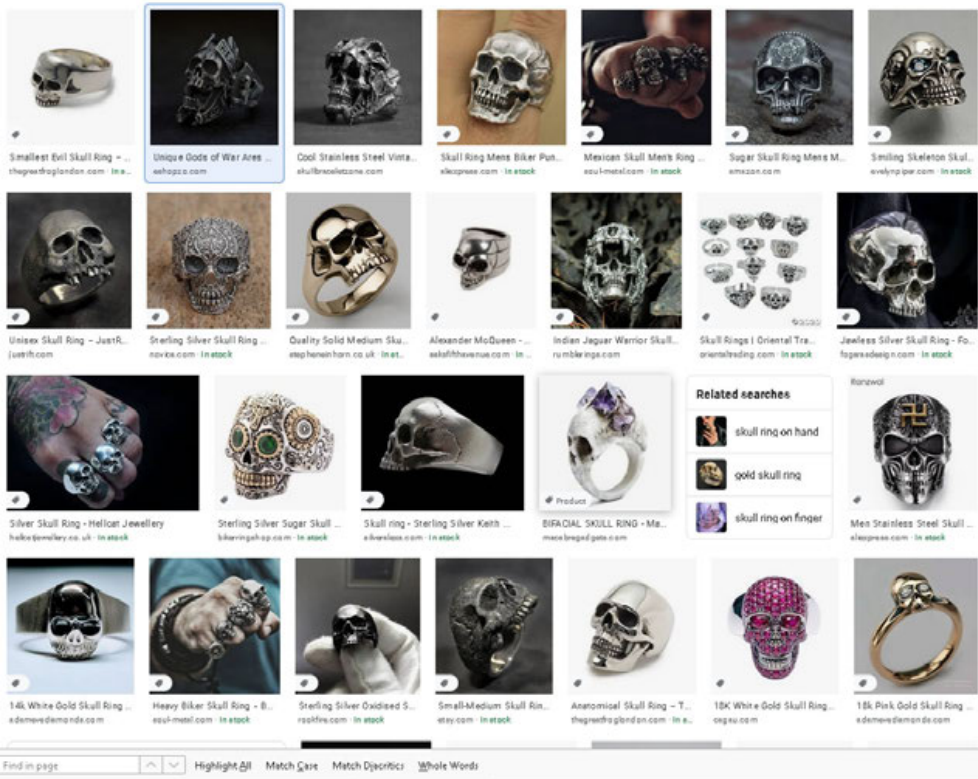


Fig. 20