

## **S ONE STRANE DOBRA I ZLA : B A T M A N**

### ***BEYOND GOD AND EVIL: B A T M A N***

*Ovo se izlaganje bavi mitskom strukturom koja se skriva unutar popularnog filma, počevši od njegovih zlatnih godina pa sve do danas. S time da je naglasak na epskoj kategoriji koja nije sasvim mitološka, ali koja od nje preuzima mnoge karakteristike. Naročito danas kada je, čak i više od književnosti, ep (žanrovski) taj koji osvaja i filmove i televiziju. Radi se naime o filmovima i o TV serijama koje sadrže neke zajedničke stilske i strukturalne elemente: snažan osjećaj stvarnosti, kompleksna narativna struktura, popularni stav, fantastični elementi, dubiozni heroj pun tamnih strana i suštinski mračnu viziju stvarnosti koja skriva krhku nadu. Bitno je tu, međutim, shvatiti da li, i to neovisno o veličanstvenim masovnim scena, ima i ponešto materijala koji pripada tradicionalnoj zapadnoj epici. Ovdje će se, i to neovisno o povijesnim činjenicama, pokušati shvatiti da li se izraz "ep" koristi ispravno kada se u vidu ima filmove kao što su ciklus Petera Jacksona „Gospodar prstenova“, „300“ Zacka Snydera, i posebno što se tiče trilogije „Vitez tame“, gdje se čovjek šišmiš, odnosno Batman pretvara u Viteza Tame.*

**Ključne riječi:** *Batman, catwoman, Gotham City, Joker, Pingvin, Tim Burton, film, ep, herojski lik, pad, epos.*

*The report focuses on the mythical structure hidden within the popular movies from its golden times to the present days. More specifically, it deals with the epic, which, although not being exactly mythology, possesses many of its characteristics. Nowadays, it is the epic the one invading both the big and the small screen, even more than the literature. This occurs through movies and TV series that are joined by their stylistic and structural elements: strong realism, a complex narrative structure, a popular attitude, fantastic elements, a struggling hero full of dark sides, and a gloomy vision of reality hiding a slight hope. Within this framework, it is important to understand if, beyond the grandeur of the massive scenes, there is indeed some material belonging to the traditional western epic. Here, without entering into the merits of history, we will try to find out whether the term "Epic" is used properly when talking about movies like: The Lord of the Rings series by Peter Jackson, 300 by Zack Snyder especially the Dark Knight trilogy, where the one only known as Batman becomes the Dark Knight.*

**Key words:** *Batman, catwoman, Gotham City, Joker, Pengvin, Tim Burton, cinema, epic, heroic figure, fall, epos.*

„Živi kao da je došao taj dan. Nije društvo to koje treba voditi i spasiti junaka, već upravo suprotno. I tako svaki od nas sudjeluje u vrhovnoj probi – nosi križ Otkupitelja, ne u slavnim trenucima velikih pobjeda svog plemena, već u tišini svog očaja“. **F. Nietzsche**

U ovome radu, namjera je prikazati onu mitsku strukturu koja se 'skriva' unutar popularnog filma, počevši od njegovih zlatnih godina pa sve do danas. Središte mog 'prodiranja' je ep koji, iako suštinski nije sasvim mitološki, u sebi nosi i neke značajne elemente mita. I to pogotovo danas kada se ep, više od književnosti, sve više uvlači u filmove i televizijske serijale, a da o tetovažama i ne govorimo.

Razloge zbog čega, i to upravo danas, ep sadržava sve adute potrebne za obnavljanje okcidentalnog čovjeka moguće je uvidjeti u sociološkim teorijama koje proučavaju odnos publike, a to znači i svakoga od nas i suvremenih medija<sup>1</sup>. Osobito, imajući u vidu suvremeno doba koje je na sve opsežniji, mogli bismo reći i totalitaristički, način obuhvaćeno medijskim oblikovanjem stvarnosti koji identitarnu krizu, koju suvremeni čovjek proživljava, potencira povezujući se na događaj 11. rujna. Filmovi i TV serije te vrste, koji se na posredni ili neposredni način zasnivaju na mitskoj strukturi, posjeduju ujedinjavajuće stilske i strukturalne elemente: snažan realizam, kompleksnu narativnu strukturu, populistički stav, fantastične elemente, junaka punog dvojbi i tamnih strana i sve to unutar suštinski mračne vizije stvarnosti i beznađa prema bližoj budućnosti. Apokaliptičko stanje osnaženo je veličanstvenim masovnim scenama zahvaljujući upotrebi najboljih tehnika CGI<sup>2</sup> koje to s lakoćom i omogućuju. Sve je to omogućilo scenaristu i redatelju upotrebu elemenata koji pripadaju zapadnoj epskoj tradiciji – (i to grčkoj, rimskoj, keltskoj, germanskoj, ali ne i slavenskoj, ako se izuzme *Čudotvorni mač* iz 50-ih godina prošlog stoljeća) – dajući novi smisao mitološkim junacima svih meridijana, koji od pamtivjeka pripadaju kolektivnoj svijesti čovjeka i u sebi nose sve elemente kako uništivača tako i spasioca.

Međutim, naš cilj ovdje nije iskoračiti na putu desakralizacije povijesnih činjenica, već pokušati razotkriti koristi li se izraz "ep"<sup>3</sup> u svom ispravnom značenju u filmovima poput ciklusa (trilogije) *Gospodar prstenova*<sup>4</sup> Petera Jacksona, *300*<sup>5</sup> Zacka Snydera, ili, što se

<sup>1</sup> Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

<sup>2</sup> **Computer-generated imagery** Specijalni efekti kompjuterizirane grafičke izrade.

<sup>3</sup> Polazeći od Homera posredstvom nekih nužnih etapa, kao što su Platonava i Aristotelova djela ili suvremeniji Haimsworthovi ili Bowraovi tekstovi.

<sup>4</sup> *The Lord of the Rings – The Fellowship of the Ring*, New Zealand/USA, 2001; *The Lord of the Rings – The Two Towers*, New Zealand/USA, 2002; *The Lord of the Rings – The Return of the King*, Nuova Zelanda/USA, 2003.

<sup>5</sup> *300*, Zack Snyder, USA 2006.

našeg slučaja tiče, trilogije Dark Knight<sup>6</sup> gdje se Čovjek Šišmiš od Batmana pretvara u *The Dark Knight*, kao i činjenica pripadaju li ovi filmovi 'makro-žanru' poznatome kao *New International Epica (Novi Međunarodni Ep)* unutar kojeg ulaze filmovi poput *Inception*<sup>7</sup>, *Vahalalla Rising*<sup>8</sup> i *Into the wild*<sup>9</sup> i drugi. Radi se naime o filmovima u kojima lik junaka ili likovi junaka dominiraju jer – nema epa bez junaka.

### **Lik junaka**

Analiza junaka zaslužuje više pažnje od onoga što nam je ovdje dopušteno iskazati. Zbog toga ćemo se ovdje usredotočiti samo na neke njegove prepoznatljive osobine: junak je onaj koji se zbog nekih, njemu svojstvenih osobina (od polu-božanske naravi ili nadnaravne moći, snage ili vještine) razlikuje od običnog čovjeka nadvisujući se do razine koja pristaje klasičnim bogovima.<sup>10</sup> Treba međutim reći da postoje i neke 'diferentia specifica'. Na primjer, nasuprot usamljenom srednjovjekovnom vitezu, kao što je Sir Gawain, koji je uvijek u potrazi za velikim djelima radi potvrđivanja vlastitog junaštva, rimski je junak primjer građanske vrline – uzora kojeg treba slijediti. Neovisno o mogućoj 'diferentia specifica' – jesu li oni u potrazi za slavom, svetim Gralom ili se samo pokušavaju vratiti doma, nakon dugotrajnog rata ili prosvijetljujućeg puta – njihova su djela najuzvišenija i zbog toga zaslužuju da se prenose i na buduće naraštaje<sup>11</sup> posredstvom epskog pjevanja kao najizravnijeg izraza herojske glorifikacije. Epsko se pjevanje međutim u mnogome razlikuje od epike: dok je prva naracija slavljeničkog tipa, druga je složenija i posjeduje sposobnost dovođenja u pitanje onoga i ono što se slavi; prva je uglavnom kratka kompozicija koja ne dodaje, ne obogaćuje i ne proširuje priču nekim dodatnim elementima koji publiku potiču u daljnjem slušanju i u prekoračenju već ispričanog; nasuprot tome temeljna odrednica i osobina epa, i to neovisno o sadržaju same priče, je razvoj osjećaja, kreacija i oblikovanje likova, što priči omogućuje neprekidnu evoluciju i širenje. Na taj način pustolovine preobražuju junaka što omogućuje i naizgled statičnom junaku da doživi preobražaj.

U tom su smislu Campbellova proučavanja mita suštinska u razumijevanju junakovog puta: „*Mitološki junak po izlasku iz svakodnevne kolibe ili dvorca biva odmamljen, odvučen, ili pak*

<sup>6</sup> *Batman – The Dark Knight*, Christopher Nolan, USA, 2008.; *Batman – The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, USA, 2012.; *Batman Begins*, Christopher Nolan, USA, 2005.

<sup>7</sup> *Inception*, Christopher, Nolan, USA 2010.

<sup>8</sup> *Vahalalla Rising*, Nicolas Winding Refn, Denmark-GB, 2009.

<sup>9</sup> *Into the wild*, Sean Penn, USA, 2007.

<sup>10</sup> Na toj listi junaka prvi je zasigurno Hercules, junak *par excellence*, koji zahvaljujući svojim djelima osvaja I Olimp.

<sup>11</sup> Prema Mauriceu Bowru: *Prvi su grčki filozofi pripisivali određeni položaj ljudima koji žive za akciju i za čast koja iz akcije proizlazi. [...] Čovjek koji traži čast i sam je dostojan časti.* C. M. Bowra, *La poesia eroica 1*, La Nuova Italia, Firenze, 1979, str. 1.

svojevoljno odlazi do praga pustolovine. Ondje susreće sjenovitu prisutnost koja stražari nad prolazom. Junak može poraziti ili udobrovoljiti tu silu i u kraljevstvo mraka ući živ (bitka s bratom, bitka sa zmajem; žrtva, čini), ili ga suparnik može pogubiti, pa će sići u smrti (komada-nje, razapinjanje). Prešavši tako prag, junak putuje svetom ne-znanih no čudnovato bliskih sila, od kojih mu neke strogo prijete (ispiti), a neke mu daju čarobnu pomoć (pomagači). Kad stigne u nadir mitološkog ciklusa, on prolazi vrhunsko iskušenje i zadobiva nagradu. Pobjeda se može prikazati kao junakovo spolno sjedinjenje s božicom-majkom sveta (sveti brak), priznavanje od strane oca-tvorca (pomirba s ocem), vlastito obogotvorenje (apoteoza), ili pak – ako su sile ostale neprijateljski nastrojene prema njemu – kao njegova krađa dobrobiti po koju je došao (krađa nevjeste, krađa vatre); u biti je riječ o širenju svijesti, a time i bitka (prosvjetljenje, preobrazba, sloboda). Konačno djelo jest povratak. Ako su sile blagoslovile junaka, on sada polazi pod njihovom zaštitom (izaslanik); ako nisu, on bježi pred potjerom (preobražajni bijeg, bijeg preko prepreka). Na pragu povratka transcedentalne sile moraju se zadržati; junak se vraća iz kraljevstva strave (povratak, uskrснуće). Dobrobit koju donosi obnavlja svijet (eliksir)<sup>12</sup>. Epska se pjesma usredotočuje samo na djelić tog putovanja<sup>13</sup> što čini preobražaj junaka manje izražajnijim i jasnijim, naročito onome koji nije upoznat s cjelinom mita; nasuprot tome stoji prepričavanje cijelog putovanja, kao što je to u slučaju *Beowulfa*, čime preobražaj postaje očitiji, odnosno vidljiviji.

### **Junak između raznolikosti i konstantnosti**

Ono što u stvari karakterizira junaka je, kao što piše Jung, činjenica da je njegov *“ljudski karakter (je) pojačan do nadnaravne granice.”*<sup>14</sup>

Ono što karakterizira junaka je činjenica da on, da bi to postao, mora imati i svog oponenta, suparnika koji, kao u slučaju Gilgameša i Enkidua može također biti junak. U većini se slučajeva između njih uspostavlja zaseban, takmičarski odnos, što čini da, od tog trenutka, izazov postaje srž priče (kao *epos izazova*<sup>15</sup>). Dvoboj je zapravo uobičajeni *topos* žanra i najbolji prikaz herojskog življenja. U kolektivnoj mašti koja danas prevladava naj-uobičajeni lik junaka je onaj osamljenog pojedinca – oličenje vitezova srednjovjekovne romantične tradicije, koja će se, na zapadu nastavljati s usamljenim jahačem vestern filmova, ali i na istoku s japanskim samurajima.

<sup>12</sup> Joseph Campbell, *Junak s tisuću lica*, Biblioteka Argo, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, studeni 2009., str. 253-254.

<sup>13</sup>Na primjer, *Odiseja* prepričava samo junakov povratak kući.

<sup>14</sup> Carl G. Jung, *Psicologia dell'archetipo «fanciullo»*, u Carl G. Jung i Károly Kerényi, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino, 1972, str. 128.

<sup>15</sup> Ruggero Eugeni, *Feeling together. A Semiotic Analysis of Star Trek* (J.J. Abrahams, Usa, 2009), intervencija u filmu in the post media age – XIII International film and mediastudies conference in Transylvania, 22- 23 listopada 2010. Uwww.docenti.unicatt.it

Junak može imati i svoje pomagače ili pripadati nekoj družini koja je podređena nekakvom uzvišenom interesu. Tada se govori o *eposu suradnje*,<sup>16</sup> primjer Robinova suradnja s Batmanom (ali i negativni junak, vidi gotičkog Drakula, od B. Stokera, može imati pomagača<sup>17</sup>.

Joseph Campbell<sup>18</sup> u monomitu "*Junakovom putovanju*", obrađujući junački životni ciklus, pokazuje da je on karakteriziran mnogim elementima koji se neprestano ponavljaju u svim mitovima, uz neke kulturne i vremenske varijacije<sup>19</sup>, ovisno o tome je li njegova sreća trajnija od kulture porijekla, jer su kulturni okvir i prijenosna sredstva priče elementi koji zahtijevaju stalnu obradu herojskog lika<sup>20</sup>.

### ***Campbell i njegov "Junak s tisuću lica"*<sup>21</sup>**

Proučavajući priče i mitove o junakovom svijetu, Campbell je otkrio da svi u osnovi sadržavaju istu priču ispričanu na tisuću različitih načina i s beskrajnim varijacijama. Sve naracije slijede drevne mitološke modele i sve priče mogu biti uključene u terminima Junakovog Putovanja.<sup>22</sup>

Sa znanstvenom preciznošću, on je usporedio nekoliko stotina kratkih priča i plemenskih legendi i postupno otkrio nekakvu shemu, opću radnju, jedan 'monomit' zajednički svim tim pričama, junačko putovanje u devetnaest faza koje su prisutne u cijelosti ili djelomično u svakom mitu.

Za njega je tema junakovog putovanja univerzalna i bezvremenska: putovanje mitološkog junaka može se odvijati na fizičkoj, materijalnoj dimenziji, ali njegovo značenje uvelike nadilazi puku fizičku provedbu. U stvari, putovanje je unutarnjeg tipa, put do dubina vlastite duše duž kojeg se potrebno sukobiti s mračnim snagama i otporima koje treba nadvladati da bi uspjeli uskrsnuti davno zaboravljene moći prosvjetljenja, stavljajući ih tako na raspolaganju svijetu.

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> Dean A. Miller, *The epic hero*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2000.

<sup>18</sup> Prema Campbellu, život junaka gotovo uvijek mora proći kroz ove stadije: tajanstveno rođenje; komplicirani odnosi s porodicom (siročić, loš otac, itd.); povlačenje iz društva, posebno obrazovanje (često uz pomoć nadnaravnog vodiča); povratak u društvo kojemu nosi i svoje spoznaje ili darove, često je to oružje koje samo on / ona može upotrijebiti.

<sup>19</sup> Joseph Campbellove psihoanalitičke teorije i Jungove orijentacije imat će veliki utjecaj na filmsku produkciju i to naročito na one iz osamdesetih godina. U tome će zasigurno veliku zaslugu imati i Chris Voglerov uporabni tekst za scenariste: *Putovanje junaka* (Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 2002.; Joseph Campbell, *Junak s tisuću lica*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2009.

<sup>20</sup> Herojski, dakle, lik prolazi kroz sve poznate pripovjedne oblike – počevši od mita (Hercules), bajke (princ), epa (Ahilej), viteškog romana (Sir Gawain), kazališta (Henrik V), opere (Siegfried), romana i feljtona ili/i sapunice (D'Artagnan) – kojemu također pripada i književni žanr od kojeg preuzima ime, naime herojske fantastike (Conan), tj. stripu (Batman) i filmu (James Bond), TV serialu (dr. Kilder ili dr. House), kao i video igre (Lara Croft), obnavljajući se i prilagođavajući potrebama publike. Uostalom kao što se i danas događa.

<sup>21</sup> Op- cit.

<sup>22</sup> Campbell je od mita učinio svoje područje istraživanja i iskustva te ga temeljito proučio, uključivši i bajke braće Grimm, kao i razne legende o Gralu, grčke i rimske mitove, biblijsku i uopće religijsku narativu.

Stupnjeva koje Joseph Campbell uviđa i koji karakteriziraju junakovo putovanje ima ukupno devetnaest:

1. Dnevni okoliš
2. Zov u pustolovinu
3. Odbijanje zova
4. Natprirodna pomoć
5. Prijelaz prvog praga
6. Utroba kita (junak je progutan od nepoznatog i smatran mrtvim)
7. Put probe/iskušenja
8. Susret s božicom
9. Žena kao zavodnica
10. Pomirba s Ocem
11. Apoteoza
12. Posljednja blagodat
13. Odbijanje povrata
14. Čarobni bijeg
15. Izvanjska pomoć
16. Prijelaz praga povratka
17. Povratak
18. Gospodar/Vladar dvaju svjetova
19. Sloboda življenja

Radi se o shematskom dijagramu koji neminovno vodi do kanonske sheme pustolovine i obreda prijelaza drevnih vremena: prvih šest stupnjeva može biti uključeno u općenitije vrijeme Odlaska ili Razdvajanja, dok sljedeći, od sedmog do dvanaestog, čine stupnjeve inicijacije, i konačno, posljednjih sedam predstavlja trenutak povratka.

Campbellova je studija jasni dokaz činjenice da, sve priče koje prate ljudski život već tisućama godina, dolaze iz istog mitskog korijena, utječući na bajke, priče i romane na kojima su se izgradili i naši identiteti pojedinaca i zajednice.

Što se suvremene književnosti tiče, *Jorge Luis Borges*<sup>23</sup> mit svrstava u četiri ciklusa: opsadu, povratak, potragu i žrtvovanje. Prva se dva ogledaju u *Ilijadi* i *Odiseji*, treći u kronikama *Zlatnog Runa* i *Svetog Grala*, a četvrti u *Attisovom*, *Odinovom* i *Kristovom mučeništvu*. Budući da je većina Borgesovih navoda preuzeta iz epa, ne smije nas iznenaditi ako se savršeno uklapaju unutar epskog konteksta, kao što je to bilo i s mitom.

<sup>23</sup> J. L. Borges, *L'Oro delle tigri*, Adelphi, Milano, 2004.

Što se Batmana tiče, nas ovdje zanimaju samo neki od elementa junačkog života koji se nalaze u svim tradicijama. A oni su:

1. Djetinjstvo<sup>24</sup>;
2. Drugovi pustolovina<sup>25</sup>;
3. Ljubav<sup>26</sup>;
4. Smrt<sup>27</sup>.

Ep se zapravo može podijeliti i u dva glavna tematska ciklusa: "rat" i "putovanje ili lutanje", jer se u sklopu putovanja nalazi i "povratak" i "potraga". Ponekad se radi i o putovanjima koja se odvijaju kroz nezemaljske dimenzije (Hada, zagrobnog života); ta se potraga ponekad odvija na kopnu ili na moru. Radi se o najčešćoj tematskoj razdiobi, ali i najintuitivnijoj i lako upotrebljivoj u svojoj predmetnoj kategorizaciji.

### Revizija klasičnog junaka

Ono što karakterizira moderni ep je prisutnost kulturno jasnog herojskog lika s kojim se gledatelj može i poistovjetiti, jer je i on prožet slabostima, nesigurnostima i dvojbama oko mogućih djelovanja koja terete suvremenog zapadnog pojedinca<sup>28</sup>. Likovi koji su prožeti i modernim nijansama koje ih spajaju, podložni su promjenama i spuštenu na humaniju razinu<sup>29</sup>, neovisno o svojoj kulturnoj tradiciji. Tamna strana njihove ličnosti čini ih stvarnijim i bližim publici<sup>30</sup>.

Suvremeni junak uronjen je u nepredvidljivi svijet koji je u stalnoj evoluciji. Pritom se ne izostavlja zadovoljenje univerzalne, mitološke<sup>31</sup> potrebe junaštva koju svatko od nas nosi duboko u sebi. Rješenje toga je prizivanje herojskog doba u skladu s pravilima paralelnog

<sup>24</sup> Junak se rađa od roditelja koji su s jedne strane božanske naravi (Ahilej, Eneja, Hercules) ili plemenitog podrijetla. Zbog smrti svojih roditelja, ili zbog nekih posebnih događaja često je odgajan od nekog zamjenskog polubožanskog roditelja (Hercules) i to daleko od domovine ili od dvora kojem pripada po rođenju (Siegfried, Pariz, Arthur); posvojitelji mogu pripadati i ljudskoj vrsti, fantastičanim bićima ili životinjama (Romul, Edip). Nije dakle neuobičajeno da on ne zna ništa o svom podrijetlu. Može biti jedini sin (Eneja, Siegfried) ili imati braću prepoznatljivih obilježja (Romul i Rem). Odnos s biološkim ocem može također biti konfliktan ili odsutan, tada zamjenska uloga jednog ujaka ima veliku važnost (Tristan i kralj Mark). Junak također rano očituje svoje izuzetne kvalitete (Hercules).

<sup>25</sup> Njegovi pratitelji su životinje (Perzej i Pegasus), obično se radi o konjima, psima ili vukovima, ali može se raditi i o ptici grabljivici, mački, zmajevima. Radi se o bićima s kojima junak ulazi u simbiozu i koji postaju simbolom junaka. Kad odlazi u neku pustolovinu ponekad je sam (Perceval), ali može također otputovati s partnerom ili partnericom (Erec i njegova supruga Enide).

<sup>26</sup> Iako postoje mnogi usamljeni junaci, većina njih ima mnogo ljubavnih avantura (Sir Gawain, Hercules) i skoro se svi, prije ili poslije vjenčaju, ili barem za vrijeme svog života susretnu svoj dominantan ženski lik (Tristan i Izolda).

<sup>27</sup> Smrt junaka uvijek je važno poglavlje, ali rijetko se dogodi na prirodan način, uglavnom je iznenadna, i to prouzročena nekakvom vanjskom silom (Ahil) ili se sam junak žrtvuje u 'jednoj' posljednjoj velikoj akciji (Beowulf).

<sup>28</sup> Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos* (Prvo poglavlje), u *Il Cinema della convergenza*, uredio Federico Zecca, Mimesis, Sesto San Giovanni (Milano), 2012, str. 151-164.

<sup>29</sup> Radi se o istom procesu provedenom u *Gospodaru prstenova* o kojemu nećemo ovdje govoriti.

<sup>30</sup> Junakova se humanizacija pokazuje kao izuzetno težak zadatak, zbog opasnosti da postane trivijalna, budući da se brisanjem veličine jednog lika riskira uništenje samog eposa. Naime, neki nedostaci zasigurno mogu povećati značenje junakovih akcija, ali ga nesposobnost može samo izbristi.

<sup>31</sup> Zapravo su evolucija, starenje, smrt i tragedija jednog lika oni elementi koji ga približavaju publici. Saga, dakle, otkriva onaj narativni oblik koji će se pokazati najpogodnijim za našu suvremenost.

svijeta. *Golden age* (1938.-1951.) suvremenog epa odvija se kroz učestale preobražaje koji vode do *Silver Age* (1956.-1971.) koji je poznat i pod sloganom “*super junaci sa super problemima*”.<sup>32</sup> Načelo humanizacije heroja stripa zapravo je dovelo do toga da i oni podliježu starenju i smrti.<sup>33</sup>

Pedesetak godina nakon vrhunca spomenutog Zlatnog doba / *Golden Age*, potreba za junakom koji je bliži publici učinila je da žanr dosegne svoju konačnu narativnu obradu<sup>34</sup>, uključujući i samog junaka stripova, polazeći od najnaprednijih faza *Silver agea* i njegovih revizionista u liku koji nas ovdje najviše interesira – Batmanu.

### ***Vogler i herojska struktura u filmskom jeziku***

Svjetskom dominacijom masovne komunikacije, književnost je sve više degradirana na sekundarnu ulogu, gubeći na važnosti i to posebno razvojem i nametanjem spektakularnog oblika filma.

Film se, u dvadesetom stoljeću, pojavljuje kao ‘lingua franca’, kao komunikativno sredstvo sposobno da fascinira publiku kroz priče, zamjenjujući tako knjige u ulozi stvoritelja fantastičnih i nestvarnih svjetova. Još i danas, zahvaljujući svojoj sposobnosti da poklanja snove pružajući čovjeku priliku bijega od svakodnevice, film zna povući mase ljudi, uronjenih u neku drugu stvarnost, pružajući čovjeku mogućnost preobražaja u nekog drugog.

U osnovi se film temelji na naraciji, na scenariju koji sadržava osnovne elemente priče koja se potom i realizira pred kamerom. Upravo se te priče neprestano povezuju i s onom legendarnom matricom o kojoj Campbell opsežno govori. No otkriće povezanosti između analize junakovog putovanja i strukture filmskih scenarija zasigurno pripada Christopheru Vogleru.

Vogler je bio "lektor" scenarija koji je radio kod mnogih holivudskih 'Studiosa' i, tijekom karijere, imao je priliku da se približi i mnogim bajkama i legendama različitih kultura. Bio je odlučan odgonetati tajnu dobre scenografije i, kada se 1985. godine upoznao s Campbellovom knjigom "*Junak s tisuću lica*", postalo mu je jasno junakovo putovanje. Naime, pronašao je "alate drevnog umijeća pripovijedanja" i, zajedno s njima, glavni element koji se nalazi u podlozi scenografija holivudskih uspješnih filmova kao što su "*Ratovi zvijezda*" i "*Bliski susreti treće vrste*", otkrivši u njima one univerzalne elemente

<sup>32</sup> Tu se misli na Marvelove stripove (*Spider-Man* i *X-man*), koje je Stan Lee pokrenuo šezdesetih i sedamdesetih godina prošlog stoljeća.

<sup>33</sup> Treba reći da su revizionisti iz sedamdesetih i osamdesetih, poput Franka Millera i Alana Moorea, učinili još jedan važan korak u tom smjeru.

<sup>34</sup> Michail Bachtin , *Epos e romanzo* u *Estetica e romanzo*, Einaudi Torino, 1979.



koje je Campbell uvidio u mitovima. U onim filmovima bilo je nešto što je ljudima potrebno. Radilo se o pričama utemeljenima na putovanju junaka koji svakog fasciniraju jer proizlaze iz kolektivne podsvijesti i odražavaju univerzalne brige.

Vogler, da bi pojednostavio Cambellovu shemu, u Hollywoodu je 1985. godine prilagodio mitskog junaka potrebama scenarista i filmskoj sceni uopće. Radi pojednostavljenja, Campbellovi su stupnjevi od devetnaest smanjeni na dvanaest i opisani u memorandumu od sedam stranica što je postalo obvezno štivo za rukovoditelje sektora razvoja *Walt Disney Corporation*, gdje je Vogler i radio. Uskoro je Voglerov rad postao svima pristupačan. Vogler je 1993. godine Memorandum razvio u knjizi pod naslovom "*Putovanje pisca*" koja je postala obvezna literatura za sve scenariste početnike. Ondje se "*Junak s tisuću lica*" obrađuje u svjetlu suvremenog pisanja scenarija: put je zanimljiv i povezan s razvojem zapadne klasične scenografije.

Stupnjevi koje junak prevladava nose konstrukciju isprepletenosti utemeljenu na sukobu, borbi i pobjedi, a ti elementi karakteriziraju svaku valjanu scenografiju.

Struktura tog putovanja sastoji se od sljedećih dvanaest etapa:

1. Običan svijet: junak je opisan i prikazan u svom uobičajenom svijetu, u svojoj svakodnevnici, kako bi se stvorilo snažan kontrast s novim nadnaravnim svijetom, u koji će brzo morati ući ili upasti;
2. Zov pustolovine: junaku je dano da riješi jedan problem, izazov ili pustolovinu koju treba izvršiti. Ova faza pojašnjava osobine uloga s kojim se junaka mora suočiti: ulaskom u tu nadnaravnu dimenziju junaku je zabranjen povratak u prijašnju, uobičajenu dimenziju;
3. Odbijanje Poziva: radi se o uobičajenoj ljudskoj slabosti, strahu, jer se osoba mora suočiti sa strahom od nepoznatog.
4. Susret s Učiteljem: prihvaćajući poziv, junak dolazi u dodir s nekim izvorom mudrosti ili pomoći prije nego li krene na put, kao poticaj koji junaku daje snagu da prihvati izazov.
5. Prijelaz Prvog Praga: tu je junak u potpunosti posvećen izazovu, on prevladava strah i počinje djelovati. To je korak koji se mora učiniti u vjeri, što dovodi junaka u nadnaravni, neuobičajeni svijet priče iz kojeg nema povratka.
6. Probe, saveznici, neprijatelji: prelazeći Prvi Prag, junak se susreće s novim izazovima i iskušenjima, upoznaje saveznike i neprijatelje i počinje učiti pravila tog nadnaravnog svijeta. U toj se etapi junak konfrontira s čuvarima

- praga, čiji je zadatak da stave junaka u iskušenje.
7. Približavanje skrivenoj pećini: junak stiže do granica opasnog mjesta gdje mora pronaći čarobni predmet koji će mu omogućiti da prijeđe i Drugi Prag. Radi se o fazi pripreme i osmišljavanja strategije da bi prevladao ne samo moćnije čuvare, već i vlastite otpore i strahove.
  8. Vrhovna Proba: trenutak kada junak doživljava obrat sreće suočavajući se sa svojim najvećim strahom, s mogućnošću umiranja. Radi se o trenutku u kojemu junak mora umrijeti ili se suočiti s neizbježnim trenutkom istine, što će ga neminovno i preobratiti da bi se mogao vratiti.
  9. Nagrada: na taj način junak dolazi u posjed onoga što ga je i navelo na putovanje – spoznati svoj pravi identitet.
  10. Put povratka: naglašava odluku povratka u običan svijet, a to znači i suočavanje s novim opasnostima, kušnjama i iskušenjima.
  11. Uskrsnuće: predstavlja vrhunac filma, prikazuje junakovu obnovu koja se odvija posredstvom posljednje probe, prije povratka u običan svijet. Junak dokazuje svoj preobražaj u novo biće koje je imuno na bilo koju napast koja ga je prethodno zarobila.
  12. Povratak s Elixirirom: junak se vraća u običan svijet noseći sa sobom neko blago ili učenje iz nadnaravnog svijeta.

Te su Voglerove faze i danas temelj brojnih uspješnih filmova, i to ne samo onih koji su u izravnoj vezi s mitom o junakovom putovanju, jer većina je suvremenih filmova odraz tog puta u većoj ili manjoj mjeri. Redosljed tih faza nije uvjet, često mogu izostati, odnosno jedna ili više faza može biti odsutna. Može se također dogoditi da su raspoređene i na različiti način, u odnosu na klasičnu osnovnu shemu, ne gubeći zato na učinkovitosti. Važan je kondenzat, skup vrijednosti sadržanih u tom modelu: elementi tipičnog putovanja su simbolički prikazi univerzalnih iskustava života i mogu se promijeniti prilagođavajući se svakoj novoj priči i potrebama društva na koje se oni odnose.

Zahvaljujući suvremenim filmovima, vječna tradicija mitova i priča pronašla je plodno tlo i najprirodniji način da se i dalje prenosi i na mlađe generacije. Filmska se publika i dalje nastavlja “empatički” boriti s junakom s tisuću lica. Iako je junak preobražen u različite likove, svaki put kada unatoč mnogim neuspjesima i naizgled nepremostivim preprekama, na kraju ipak dolazi do spoznaje i do preobražaja. Stvarajući time kod publike osjećaj cjelovitosti i zadovoljstva, jer, junakova priča i dalje je putovanje, i to ne samo fizičko, nego i putovanje uma, srca ili duha. U svakoj priči junak raste i mijenja se,

prelazeći iz jednog načina bivanja u drugi. To su emocionalna putovanja koja znaju očarati publiku čineći priču zanimljivijom i poučnom.

### ***Batman kao hibridni junak***

(analiza Batmana kao filmskog lik junaka našeg vremena)

Tko je Batman<sup>35</sup>? Maskirani ulični pravednik ili osvetnik koji ne posjeduje nikakve nadnaravne moći: danju imućan poduzetnik Gotham Cityja po imenu Bruce Wayne, a noću Čovjek Šišmiš, pravednik-kriminalac, koji se na nelegalni način bori protiv kriminala i luđaka koji se kreću njegovim gradom.

Batman je proizvod crtača Boba Kanea (1939. godine), koji se u oblikovanju lika koristi elementima pulp i noir kulture, iz koje preuzima noćne i gradske atmosfere, ali i iz drugih književnih žanrova narodne tradicije.

Maskirani vitez u stvari je hibridno oličenje Zorroa, Čovjeka sjene, Sherlocka Holmesa, Tarzana i, naravno, njegovog stripovskog prethodnika Supermana<sup>36</sup>. Neki ga čak povezuju i s Grofom Montekristom kao i s drugim velikim književnim osvetnicima. Razlog tome nalazi se u činjenici da njegova žeđ za pravdom ne izvire iz osjećaja uzvišene dužnosti, već prvenstveno iz želje za osvetom<sup>37</sup>. Ima i povezanosti sa srednjovjekovnim vitezovima koje tradicija oslikava kao plemenite i osamljene, od kojih preuzima svoje drugo ime – Vitez, kao i s Millerovom slikom koja ga prikazuje na konju. Tom nazivu nadodan je i pridjev Mračan/Dark, oslikavajući noćnu prirodu lika tog problematičnog junaka koji ponekad poprima i zastrašujuće osobine.

Što se lika samog junaka tiče, primijetiti će se da i Batman u sebi odražava neke od spomenutih konstanti klasičnog herojskog lika:

pripadnik je višeg društvenog sloja (njegovi su roditelji bili zaštitnici, gospodari Gotham Cityja);

odgojen je od strane supstitutivnog roditelja Alfreda, dvorskog upravitelja, nakon kobne smrti roditelja dok je on još bio dijete;

šišmiši, koji ga okružuju, daju mu tajanstvenu auru i do te mjere su povezani s njegovim likom da su postali simbolom njegovog maskiranog identiteta, poput, na primjer, Odinovog gavrana; šišmiš, kao viteški grb, oličenje je Batmana kojeg građani Gothama

<sup>35</sup> Što se Batmana tiče, kao junačkog lika: Gino Frezza, *Potenza caosmotiche, mutazioni dell'eroe tecnologico tra fumetti e cinema digitale*, str. 272., u *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, uredio Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.

<sup>36</sup> Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000, str. 101.

<sup>37</sup> Bob Kane, *La leggenda di Batman*, Dc Comics, 1940.

podizhu prema nebu da bi ga pozvali u pomoć u trenutku kada se jedino on može suprotstaviti zlu koje gradska vlast ne može spriječiti.

### **Tim Bartonov Batman**

Važna prekretnica tog lika događa se tijekom osamdesetih godina prošlog stoljeća, kada superjunaci poput *Daredevila*, ali i sam Batman, prolaze kroz ruke tzv. revizionista<sup>38</sup>.

Rađa se tako *Batman: Godina prva (Batman: Year One)*<sup>39</sup>. Franka Millera (1987.). Radi se o, na novo obrađenim, Batmanovim počecima, onakvima kakvima ih mi danas poznajemo, gdje su pulp osobine, koje su uvelike utjecale na njegovog izvornog tvorca Boba Kanea, pojačane i povezane sa surovim realizmom.

U *The dark knight returns*<sup>40</sup>, Čovjek-Šišmiš potpuno je uronjen u najtmurniju dimenziju životne depresije: Batman je tu bolestan i star.

Godine 1988. izlazi *The Killing Joke*<sup>41</sup> Alana Moorea i Briana Bollarda, koji Jokera preoblikuju u Batmanovog suparnika. Tu Joker i Batman nisu ništa drugo nego dva maskirana luđaka.

Na osnovi ovih albuma, (posebno *The killing joke*<sup>42</sup>), 1989. godine Tim Burton snima i svoju verziju Batmana<sup>43</sup>, koja se značajno udaljava od estetičkog pristupa prethodnih televizijskih serijala i filmova<sup>44</sup> o Supermanu. Ovdje Batman, nadgledan od svog izvornog tvorca Boba Kanea, u sebi spaja utjecaje novih stripova s ponovno otkrivenom klasičnom tradicijom, i to kroz osobni stil režisera<sup>45</sup>. Imamo već formiranog lika u svojim četrdesetim godinama, bogatog i introvertiranog, naviknutog na svoj dvojni život.

Na samom početku filma, Batman spašava obitelj napadnutu pri izlasku iz kina<sup>46</sup> svog grada, Gotham Cityja<sup>47</sup>, čiji je on i branitelj. To je prljavi grad, maglovitog izgleda i

<sup>38</sup> Nakon pregleda bezbroj materijala o Batmanu u DC uredima, Nolan i Goyer odlučili su se povezati uglavnom sa sljedećim tekstovima: *Čovjek koji pada (The man who falls)*, Dennisa O'Neila i Dicka Giordanoa iz '89. (Radi se o Bruceovim lutanjima i obuci širom svijeta nakon što napušta Gotham City.); *Batman: godina prva (Batman: Year One)* Franka Millera koji obrađuje početke osvetnika na jasan način, i dugog *Halloween* Jepha Loeba i Tima Salea, kojeg Miller nastavlja produbljujući mafijski rat u Gotham Cityju i preobražaj okružnog tužitelja Harveyja Denta u Dable-Face.

<sup>39</sup> Frank Miller David Mazzucchelli, Richmond Lewis, *Batman Anno uno*, Lion, Novara, 2014.

<sup>40</sup> Frank Miller, *Batman : il ritorno del Cavaliere Oscuro*, La Repubblica, Roma, 2005.

<sup>41</sup> Alan Moore, *The killing Joke*, in Bob Kane, *Batman*, Panini, Roma, 2003.

<sup>42</sup> Ibidem.

<sup>43</sup> *Batman*, Tim Burton, USA 1989.

<sup>44</sup> Stil televizijskog serijala u Spanuovom tekstu definiran je kao *camp*.

<sup>45</sup> Kao što on sam kaže: Ovo je film koji sam želio napraviti i vjeran je duhu prema kojemu u svom početku sam i odlučio ostvariti ga. Ono je nešto novo i originalno, a ne kopija nečega što je ranije učinjeno. Posjeduje svoju vlastitu dušu koja se pojavljuje i na ekranu. (Tim Burton, Intervju Alanu Jonesu u *Designing the Legend*, u "Cinefantastique", tomo.20, br.. 1/2, studeni 1989. u Ivi, str. 62.).

<sup>46</sup> U toku filma uvidjet će se da je ovaj prvi dio snažno povezan s počecima junaka i važniji je nego što se čini na prvi pogled.

<sup>47</sup> Treba reći da je prikaz grada najdojmljiviji element Burtonovog filma, kojeg je dizajner Anton Furstao u potpunosti izgradio unutar studija. To je jedan od najvećih holivudskih kinematografskih seta još od vremena Mankieviczeovog filma *Cleopatra* (1960. Godine).

kolijevka kriminala, jer nije učinkovito branjen od strane službenih institucija. Cijela arhitektura grada pod snažnim je utjecajem ekspresionističke kinematografije<sup>48</sup> i uključuje različite stilove koji potječu iz prve polovice dvadesetog stoljeća kao što je futurizam, upadljiv kroz moderne monumentalne građevine oblikovane u gotičkom miljeu, stvarajući tako osjećaj bezvremenosti. Naime, samo ime Gotham, implicira gotiku, ali ne u izvornom značenju nadvisivanja prema nebu i svjetlu, nego u svojoj suprotnosti, kao srozavanje prema ulicama i kanalizacijama, prikazujući ga uronjenog u neku vječnu tamu ljudske podsvijesti. Radi se o gradu u kojem svako mjesto, svaka zgrada i stan u sebi sadržavaju, odražavaju i oslikavaju osobnost njegovih likova koji ga nastanjuju. Likovi su, kao i sam grad, izvan svakih normalnih mjerila i snažno ekspresionistički<sup>49</sup>. Istražujući tako pogledom detalje Ville Waynea, kao grada uopće, shvatit će se, i to više nego kroz izreke ili dijalog, Batmanovo duhovno stanje koje je kaotično i puno sjena. Oni se, naime, poistovjećuju.

Dovodeći do krajnjih posljedica slike izvornog stripa, one u filmu poprimaju sva obilježja mračne gotičke arhitekture, jednu vrstu *gargoylea*. I ne samo to.

Gotham City je svijet u malom, dovršen ekosustav iz kojeg njegovi likovi nikada ne izlaze. Zapravo, ondje nema ni oznaka nekog izvanjskog svijeta. Radi se stoga o savršenom herojskom razdoblju, u vidu neodređene epohe – mjesta u kojem junak može započeti i dovršiti svoje pustolovine bez ikakve povezanosti sa stvarnošću, uključujući i vlastito propadanje. Iako je i tu Batman u samom naslovu filma, naracija više prostora pridaje liku Jokera, njegovom nastajanju i preobražaju. Batman se tu pojavljuje po suprotstavljanju, kroz *eposa izazova*, omogućavajući gledatelju da upozna, shvati i poistovjeti se s junakom, jer bez zla dobrota ne bi bila zanimljiva. U našem slučaju bez 'zlobnog' negativca ne bi se primijetila svijetla osebnost 'dobrog' negativca. Tu se, dakle, radi o dvojici suprotnih, ali u sebi komplementarnih i tijesno povezanih likova. To je neka vrsta međuzavisne geneze.

Tijekom filma dolazi se do šokantnog otkrića; Joker je zapravo ubojica Batmanovih roditelja, odnosno krivac za traumu koja je Brucea Waynea dovela do toga da postane kriminalni, nezakoniti (ili, bolje, van-zakoniti) branitelj pravde. Ali i Batman ima tu svoju krivnju. Naime, on je taj koji Jockera, od običnog kriminalca, pretvara u monstruma zbog pada u kiselinu.

Oni su slični i po tome što su oboje maskirani, dakle drugačiji od drugih, iako se tu

<sup>48</sup> Vidi *Metropolis* Fritza Langa, Njemačka, 1927. godine i projekte grada budućnosti koji su izloženi na izložbi "Futurama" tijekom Svjetskog sajma u New Yorku, 1939.

<sup>49</sup> Kao što tvrdi i Burton "Likovi filma su toliko ekstremni da sam osjetio važnost da ih se stavi u posebno za njih stvorenu arenu [...]" (*Film architecture. Set designs from Metropolis to Blade runner, Batman.*, uredio D. Noiman, Prestel, Munich- New York, 1976., str. 163 u Federico Pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, str.124.).

radi o različitostima koje posjeduju suprotne osobine. Naime, dok Batman, poput Zorroa, svoj maskirani identitet skriva i od svojih najmilijih, Joker koristi i televizijske medije da bi propagirao svoj imidž<sup>50</sup>. Joker je, za razliku od Batmana, narcisoidno opsjednut vlastitom maskom koju tumači kao neku vrstu prosvjetljenja u negativnom smislu te je zato želi otisnuti na svačija lica kroz kiselinu. Dakle, to je neka vrsta preobražaja jer, za razliku od Batmanove maske, ona ne pokriva lice, već se s njim poklapa – ona je on.

I u filmu iz 1992. godine, u *Batman se vraća*, gdje je autorov doprinos još izraženiji, *villain*, *freacks* su ti koji upravljaju naracijom. Tu su Pingvin i Catwoman pravi protagonisti. S jedne strane imamo složeni, dramatični lik šizofrenične Seline Key (tj. Catwoman), a s druge tragičnu figuru zlobnog Pingvina, kriminalca koji izlazi iz kanalizacije kao oličenje svih marginaliziranih Anonimusa koji potječu iz nižih slojeva društva.

S estetskog gledišta, radi se o dva izrazito karikaturalna lika, koji, iako kriminalci, kod gledatelja znaju potaknuti i poneko sažaljenje i suosjećanje, što je izazvalo i podosta negativnih reakcija kod nekih američkih roditeljskih udruga.

U tom se filmu lik Seline Key u mnogome razlikuje od tradicionalnog lika. Radi se o običnoj, beznačajnoj i sramežljivoj tajnici koju šef baca s krova nebodera i koja se čudnovato spašava preporođujući se u ludu Ženu-Mačku.

Dok obična i beznačajna tajnica, Selina, ne posjeduje nikakvu privlačnost za Čovjeka-Šišmiša, preobražujući se u Catwoman poprima osobine srodne duše (neka vrsta jing-janga), što još jednom pokazuje da je Batman komplementaran onima protiv kojih se bori<sup>51</sup>. To postaje još eksplicitnije u prizorima maskiranog plesa u Shreckovom domu<sup>52</sup>, gdje jedini koji su bez maske jesu upravo Catwoman i Batman, koji inače nose maske. Je li to znak da su zapravo jedino oni normalni?

Unatoč svojoj složenosti treba još jednom istaknuti da se radi o nestvarnim likovima, koji su uronjeni u svijet papirnate noćne more. Tome uvelike doprinosi i tmurnost Gotham Cityja, koji, već od samog početka filma, ovdje nije prikazan iz perspektive mračnih uličica, tj. iz same površine, već iz perspektive kanalizacije, tj. najmračnijeg nivoa, gdje susrećemo i upoznajemo odbačeno dijete visokog društva koji će, s razlogom, poprimiti sve osobine negativca (Pingvin).

<sup>50</sup> Iz čega proizlazi izuzetno negativna vizija medija.

<sup>51</sup> U stvari Catwoman, privučena od strane Batmana, smatra da: "su *takozvani normalni ljudi ti koji te uvijek razočaraju. Psihotici nikako me ne plaše. Oni su od kreveta do krevetića.*" I ovdje još jednom imamo odnos s različitim (posebice kroz atrakciju izazova koji se stvara između njih) što razjašnjuje I tko je zapravo Batman, jer tom prigodom i Bruce po prvi puta skida svoju masku, i to baš ispred Seline-Catwoman, izjavljujući "*Mi smo jednaki Selina, dio nas je dobar, a dio zao.*"

<sup>52</sup> "*Shrek*", ime bogatog gradonačelnika, znači čudovište. U stvari, radi se o čovjeku koji se skrivajući iza normalnosti pokazuje da je daleko više monstrozniiji od onih koji su poznati kao takvi.

Taj, uvijek prisutan odnos između visine i nizine, pada i leta, je ono što dijeli dobročinitelja od zlikovca.

Naime, ono što Batmana razlikuje od njemu sličnih kriminalaca je činjenica da unatoč svojoj problematičnosti i padu, on se uvijek uspijeva podići, izviriti i letjeti nad gradom, kao gospodar Gothama, dok su zlikovci i dalje povezani s podzemljem i u vječnome padu.

Padati, kao što je to bio slučaj u prvom filmu, označuje silazak u 'drugu dimenziju', u dimenziju ushićenja i ludila (pada i Selina s nebodera preobražujući se u Catwoman, pada Joker u kiselinu pretvarajući se u monstruma, pada novorođenče i izvire Pingvin, pada mladi Brucea Waynea i rađa se Batman). Da bi se donekle shvatio Burtonov pristup toj problematici pada, emblematičan je dijalog između Batmana i Jokera na kraju filma *The Killing Joke*. Scena se odvija na vrhu tornja – nebodera: "*Batman: Ne mora završiti baš ovako, ne znam što je uništilo tvoj život, ali tko zna, možda sam i ja kroz to prošao, možda ti mogu pomoći. [...] Joker: Ne, žao mi je ali ... ne. [...] Haha! Znaš smiješna je ova situacija, podsjeća me na jedan vic. Postoje ova dva tipa u ludnicu, i jedne noći odluče da su umorni živjeti u ludnici, i odluče da će pokušati pobjeći. I tako se popnu na krov i, s druge strane, vide nebodere grada koji se prostiru na svjetlosti mjeseca (na mjesecini), prema slobodi. Prvi skoči do obližnjeg krova, bez ikakvih problema, ali njegov se prijatelj [...] ne usudi napraviti taj skok. Jer [...] se boji da će pasti, tada prvom iskrsne ideja i reče mu: "Hej! uzeo sam svjetiljku sa sobom! Prosvijetlit ću ti prostor između dviju zgrada, tako ćeš mi se pridružiti hodajući na snopu svjetlosti!", no ovaj drugi odmahuje glavom i kaže [...] "Što misliš da sam lud? Misliš da neznam da kad ću biti na pola puta ugasit ćeš je. "Haha! ... Batman: Haha! .."*<sup>53</sup>. U osnovi su njih dvojica doživjeli sličnu traumu, samo što ju jedan od njih ne želi prevladati odlučujući tako pretvoriti sav svoj očaj u ludilo, no, na kraju krajeva, ni Batman nije ništa drugo nego luđak.

Tijekom devedesetih godina prošlog stoljeća, snimljena su dva idealna nastavka čiji je redatelj – dizajner Joel Schumacher (misli se tu na: *Batman forever*<sup>54</sup> i na *Batman i Robin*<sup>55</sup>), koja su podosta povezana s Burtonovim filmovima korištenjem iste scenografije i dovedena do ekscesa i povezana s arhitekturama režima dvadesetog stoljeća. Ekces je tu razlikovno obilježje i u oblikovanju samih likova: kičasto i karikaturalno, tipičan tzv. *camp* stil, karakteriziran jakom autoironijom tipičnom za devedesete godine prošlog stoljeća.

U Schumacherovom filmu vizija onog svijeta i likovi koji ga nastanjuju dovedeni su do kristalizacije: trošenje likova pokušava se spriječiti kroz statičke i ponavljajuće formule koje

<sup>53</sup>*The killing Joke* Alan Moore, Brian Bollard in Bob Kane, Batman, Panini, Roma, 2003, str.172-173.

<sup>54</sup>*Batman Forever* Joel Schumacher, USA - UK, 1995.

<sup>55</sup>*Batman e Robin* Joel Schumacher, USA - UK, 1997.

ih vode do istrošenja.

Nakon 1997. Batman na neko vrijeme nestaje s filmskih ekrana, i nije uopće zamijenjen nekim drugim supstitutivnim superjunakom<sup>56</sup>.

### **Nolanov *The Dark Knight***

Tek u novom tisućljeću, kada epska kinematografija nailazi na esplikativno<sup>57</sup> plodno tlo, izlazi i nova verzija o Batmanu i to u režiji Christophera Nolana, *Batman Begins*, čija se filozofija može ukratko označiti rečenicom: "*Ako želiš pobijediti strah moraš postati strah*", koja se duboko razlikuje od prethodnih verzija o tom superjunaku<sup>58</sup>.

I tom prilikom režiser svoju naraciju započinje od nulte točke, bez ikakve povezanosti s prethodnim verzijama, koje govore o junakovim pustolovinama (*reboot*), zasnivajući se prvenstveno na stripovima revizionista kao: *Batman: Year One* (Batman: godina prva) i *The man who falls* (Čovjek koji pada) Denisa O'Neil i Dicka Giordana. Nolanova je izričita namjera stvoriti epsku sagu utemeljenu na Batmanu<sup>59</sup>.

Značajna novina je da Nolanov *Vitez tame* (*The Dark Knight*), po prvi puta napušta svoj grad, živi i putuje Azijom i završava svoju pustolovinu u Europi, gdje se i povlači.

Osobina je dakle junaka novog milenija da nisu toliko "*povezani s teritorijem, gubi se povezanost s nacionalnom državom i teži se imati jedan svjetski sustav.*"<sup>60</sup> Radi se dakle o likovima koji su međunarodnog karaktera, prilagođavaju se različitim teritorijima koji su sve povezani, i to ne samo zbog mreže, već i zato što je za sve (ne samo za jednog milijardera kao što je to Bruce Wayne) lako prijeći s jednog kontinenta na drugi. Suvremeni se dakle junak, kao građanin svijeta, s lakoćom može udomiti bilo gdje bez ikakvog doživljaja otkrića.

Nolanova je namjera ostvariti trilogiju koja započinje s *Batman Begins*, koji govori o nastanku i obuci junaka. Protagonist je tu, i to već od prvih scena prikazan u jednom drugačijem miljeu od izvorno kanonskog: bradati, prljavi, otrcani i usred nasilne borbe prsa

<sup>56</sup> I to sve do *Batman v Superman: Dawn of Justice* Zacka Snydera. Film je izašao u ožujku 2016. istovremeno u Europi i SAD-u, i to i u 3D, IMAX 3D, 4DX i 70mm. Film je od kritičara uglavnom negativno vrednovan, zbog razvoja naracije i prekomjerne uporabe vizualnih efekata, ali hvaleći njegov vizualni izgled i razne uspjele performanse Afflecka i Gadota. I tu Batman, kao i u prethodnim verzijama, sebe definira kao kriminalca.

<sup>57</sup> *Smallville*, USA, 2001-2011.; *X-men*, Brian Singer, USA, 2000.; *Spider-man*, Sam Raimi, USA, 2002.; *Daredevil*, Mark Steven Johnson, USA, 2005.

<sup>58</sup> Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera, Roma, 2008, str.70.

<sup>59</sup> *Genesis of the Bat*, dokumentarni film koji među posebnim sadržajima ima i *Batman Begins*, USA, 2005.

<sup>60</sup> Ruggero Eugeni, *La ridefinizione del popolare nella società delle reti* u: amsacta.unibo.it. „*Pojave vezane za digitalizaciju komunikacije sada izgledaju neraskidivo povezane sa globalizacijom; u tom smislu mnogi autori tumače suvremeno doba u svjetlu dual dijalektike: s jedne strane lokalne i globalne, a s druge fizičke i digitalne. Uređaj koji artikulira tu dvostruku dijalektiku povezujući ta dva područja je mreža: globalno društvo, kao što je korištenje digitalnih komunikacijskih mreža. [...] Ljudi gube svaku lokalnu konotaciju: narodi i njihove kulture pripadaju različitim narodima i rasama i prepoznaju se po jakim procesima estetizacije vlastite društvenosti*“.



o prsa<sup>61</sup>. I ne samo to, već ni mjesto nema nikakve veze s tradicionalnim Batmanovim likom. Brucea Waynea nalazimo u jednom Kineskom logoru u ulozi zatvorenika, a ne epskog junaka iz prethodnih filmova. On je, kao običan čovjek, u potrazi za smislom života, identiteta i načina koji će mu omogućiti da prevlada svoje strahove.

Strah i pad su i tu temeljne pokretnice filma: kroz dugi *flashback* seže se do prvog "pada" u bunar, kada se Bruce kao dijete po prvi puta susreće sa šišmišima – životinjama koje ga od tada plaše i koje će, baš zbog toga, postati i njegov simbol; već pri izlasku iz bunara Bruce je poučen prvom od najvažnijih lekcija života – dignuti se: "*Znaš zašto padamo? Da bi naučili ponovno ustati.*"<sup>62</sup>

S tim u vezi scenografija razvija dvije temeljne komponente bitne za Bruceov unutarnji put: moć straha i granicu između pravde i osvete. Izvorna namjera je da publika suosjeća ne samo s Batmanom superjunakom, već i s Bruceom Wayneom kao običnim čovjekom. Cilj je da lik bude zanimljiv i bez kostima: ne pada bez razloga Bruce Wayne tijekom filma nekoliko puta kako fizički tako i metaforički da bi shvatio s kim se bori i što želi postati; radi se o čovjeku koji, padajući u tami/mraku, dostiže (svoju) najnižu točku, ali uči kako ustati, griješeći.

U prvom se dakle dijelu filma obrađuju svi tipični trenuci junačke mladosti:

1. smrt prirodnih roditelja,
2. odnos s onima koji će ga odgojiti – ovdje se ne radi samo o Alfredu, već i o Henriju Ducardu / Ra je -al –Ghula,
3. odlazak od kuće i domovine,
4. uvježbavanje i razvoj velikih osobina,
5. konfliktni odnos sa stečenim ocem i
6. povratak u Gotham City.<sup>63</sup>

Radi se tu o realnom gradu, o gradu naše suvremenosti, a ne *ad hoc* rekonstruiranom u studiju. Gotham City ima lice Chicaga, ležišta američke mafije *par excellence*, povećavajući na taj način kontradikciju između herojskog lika i stvarnog svijeta (odsutnost herojskog doba). Svi ono prijašnji rekonstruirani elementi koji grad približavaju i donekle povezuju s gotičkom i kreativnom arhitekturom tridesetih godina (kao primjerice željeznica i Wayne Enterprise) uništeni su već krajem prve epizode. Na taj se način, istočnoj mističnoj dimenziji putovanja, koja karakterizira prvi dio filma suprotstavlja njegov

<sup>61</sup> Što se tiče implicitnih značenja borbe prsa o prsa vidi esej Slavoj Zizeka, *Benvenuti nel deserto del reale: cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

<sup>62</sup> Wayneov otac – Linus Roache, *Batman begins*.

<sup>63</sup>Koji se, osim kroz duge *flashbackove*, pojavljuje tek naknadno, nakon četrdeset i pet minuta od početka filma.

dolazak u svijet kakvog poznajemo u Gotham Cityju. Nolanov Batman proizvod je ovih dvaju okruženja koja ga oslikavaju i prikazuju njegovu dvojnu prirodu.

Mnogo mu se puta, tijekom njegovog usavršavanja, ponavlja kako treba postati: "*simbol*", "*sam strah*" (nalazimo se tu u području mitologije i arhetipskih slika); dok je s druge strane lik krajnje realističan, ima sve ljudske osobine, do te mjere da su čak i njegove fantastične naprave ovdje realne<sup>64</sup>. Radi se dakle o liku koji se nalazi u sredini između mitološkog i stvarnog svijeta. To isto valja i za zlikovce, koji također ne posjeduju nikakvu nadnaravnu sposobnost ili moć, udaljavajući se tako od prethodnih karikaturnih likova.

Drugi dio filma obrađuje tematiku dragu Timu Burtonu, tj. onu o maski. Tu se „normalni“ Bruce Wayneov život, više nego u prethodnim filmovima, pretvara u radikalnu obmanu. Ovdje Bruce Wayne koji se u svom svakodnevnom životu pojavljuje kao svjetski biznismen i velikodušni filantrop, nosi i masku jednog *viveura* kojega ne zanima javni život i problemi koji tište građane Gotham Cityja<sup>65</sup>, što će postati još relevantnije u drugoj epizodi, *The Dark Knight*.

U stvaranju grada nestaje svaki *retrò* ukus ili ugođaj, imamo ultramoderne nebudere i *shopping* centre koji su tipični za gradove poput Chicaga ili Hong Konga, gdje po prvi put vidimo Batmana u gostima, što gradu daje sve osobine stvarnosti<sup>66</sup>. To uranjanje u realnost čini ne samo da opasnosti, s kojima se junak mora suočiti, izgledaju bližima današnjim zbivanjima, već i njegovo *lase faire*, nezainteresiranost za probleme koji tište suvremenog čovjeka, čini da lik ima dosta sličnosti sa svakime od nas. Osim toga, tematika panike i nereda, kao proizvod zla koje hara gradom, u mnogome naznačuje terorističke strahove koje građani velegradova sve više doživljavaju.

Ako je prvi film bio sav usmjeren na junaka, ne ostavljajući neko relevantno mjesto zlikovcima (ako se izuzme R'as- Al Ghula, kao supstitutivna roditeljska figura), ovdje je odnos s protivnikom presudan, što čini iskorak *eposu izazovu*.

Kao što je i najavljeno na kraju *Batman Begins*, na scenu stupa Joker, kriminalac čije radnje ne posjeduju neku unaprijed definiranu ideologiju, već djeluje bez ikakvog razloga. Radi se o ludi i zaljubljeniku u kaos, koji plaši baš zbog svoje nepredvidljivosti jer nije

<sup>64</sup> Među Batmanovim napravama, ona koja doživljava najzanimljiviju i najupečatljiviju promjenu u tom pogledu je Batmachine. Vidi: Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera, Roma, 2008, str. 86.

<sup>65</sup> Završna rečenica lika tužiteljice Rachel Wood sugerira da je pravo lice Bruce Waynea onaj maskirani čovjek, označavajući tako kraj mladenačke faze njegovog života. S ovom se rečenicom predviđa neizbježna promjena koja će se dogoditi u drugoj epizodi, gdje dolazi do napuštanja unutarnjeg konflikta između dvaju personifikacija junaka: Bruce, zahvaljujući prvoj avanturi, napokon shvaća da su on i Batman jedno.

<sup>66</sup> «Želimo ispričati jednu mnogo veću priču, jednu priču u gradu ili priču o gradu. [...] Ako želiš osvojiti Gotham, moraš joj dati težinu, uzdisaj, dubinu. Na taj se način moraš nositi s političarima i medijskim figurama. Sve je to dio tkanine koja okružuje jedan grad.» (Intervju Christopheru Nolanu, 12. srpanj 2007. u <http://www.ign.com/>).

normativno-znanstveno određen (negativna osobina 'Druge dimenzije'). Taj novi i 'problematičniji' strah čini da normirani kriminal, u tom slučaju mafija koja se pojavljuje u prvoj epizodi, ovdje postaje definitivno nadmašen. Zapravo, one podzemne, *underground* opasnosti, koje su važile za *golden age* / zlatno doba, pripadaju prošlosti.

Ovdje svoju priliku izražavanja imaju njegovi potencijalni suradnici koji se pojavljuju već u prvom filmu: Lucius Fox, Alfred, Komesar Gordon, ali i novi lik: nepotkupljivi Harvey Dent. Međutim, i usred tih pomagača on i dalje ostaje usamljeni vitez, budući da se njegov tradicionalni prijatelj avantura, Robin, ovdje još ne pojavljuje.

Ovdje su ključni likovi Joker i Harvey. Joker ovdje nema nikakve sličnosti s Burtonovim likom kao ni s onim iz stripova. Ovdje maska-lice, prema izvornom stripu stvorena od kiseline, postaje isprana i ispadajuća šminka, a osmijeh, karakteriziran neprirodnim položajem flastera iz Burtonovog filma, ovdje se opredmećuje kroz dva vidljiva ožiljka koja se protežu s obje strane usta. Radi se naime o liku oblikovanom od crtača Jerryja Robinsona koji ga preuzima iz knjige *Čovjek koji se smije*<sup>67</sup> Victora Hugoa.

Paranoična osobina, koja ga karakterizira poistovjećujući se s maskom, naglašena je već u prvoj sceni u kojoj nosi masku klauna ispod koje skriva svoje (pravo) lice – još jednu masku. On je oličenje nerazumnog zla, bez samilosti i poštovanja, njegova je funkcija prikazati najgoru stranu<sup>68</sup> junaka: ekstremno nasilje.

Radi se o granici koja odvaja dobro od zla koju Batman dobro poznaje i koju ne uspijeva uvijek savladati kada se nalazi licem u lice s najmračnijom i zastrašujućom stranom svoga bića. To će dovesti do toga da, za građane Gotham Cityja, simbol pravde postane još jedan od zlikovaca kojih se treba čuvati i koje treba poraziti<sup>69</sup>. Razlog tome je Joker, oličenje samog đavola prevaranta, gospodara kaosa<sup>70</sup>, čiji je cilj pridobiti sve na svoju stranu, kao što nas na to podsjeća rečenica koju Joker (Jack Nicholson) opsesivno ponavlja: "*Da li ti ikad plešeš s vragom na blijedoj mjesecini?*". Suština tog 'mračnog' dvoboja na vidjelo dolazi u posljednjoj okladi koja se vodi za spas ili propast Gotham Cityja, gdje se stanovništvo, podijeljeno između običnih građana i kriminalaca, spašava kada svi zajedno odluče stati na stranu dobrobiti grada, dakle u suprotnosti s Jokerovim očekivanjima da će prevagnuti čovjekova zlobna narav.

Kao i u *The Killing Joke* i u završetku Burtonovog filma, oni su na vrhu tornja/zgrade, gdje Joker tvrdi kako nikad neće ubiti Batmana jer je previše zabavan, ali i Batman shvaća

<sup>67</sup> Kod Victora Hugoa dječak je žigosan ožiljcima kako bi postao dio putujućeg cirkusa, u stvari osmijeh skriva veliku patnju, poput mnogih Batmanovih likova, u mnogim je stripovima povezan s cirkusom.

<sup>68</sup> Ključna scena je ona nasilja/zlostavljanja što Batman čini Jokeru.

<sup>69</sup> Salviano Miceli, Christopher Nolan, Sovera, Roma, 2008, str. 87.

<sup>70</sup> «*Neki ljudi žele samo vidjeti kako svijet gori*» Michael Caine-Alfred- in *Batman – Vitez tame*.

da nikada neće moći definitivno uništiti Jokera<sup>71</sup>, budući da je i on samo jedan od beskrajnih lica zla.

Druga je ključna osoba političar Harvey Dent, oličenje pravednosti, poštenja i dobrote. On je, prema Batmanovom shvaćanju, bolji i poželjniji za budućnost Gotham Cityja. Iako se radi o čovjeku koji u svom odlučnom trenutku pada i pokazuje svu nesposobnost da se ponovno podigne i nastavi<sup>72</sup>, Batman ne smatra da je čovjek tome odgovoran već je to slučajnost koja ga je dovela do toga. Dent, međutim, pripada onim pojedincima koji su nesposobni prepoznati i prihvatiti vlastite slabosti i pogreške: jednom ranjen i fizički i psihički, ne uspijeva pozitivno reagirati na Jokerove insinacije, podliježući ludilu koje će ga preobraziti u negativca Dva lica, još jednog od gorkih Batmanovih neprijatelja. No gradu-domovini, svakoj domovini, treba junak čistog srca zbog čega će se Batman na kraju i žrtvovati za onu višu svrhu koje će, međutim, Dent postati 'simbol'. Zbog toga on mora nestati kako bi sjećanje na Denta postala inspiracija junaka na kojeg se svatko može pozvati<sup>73</sup>. Radi se naime o simbolu, koji Batman, kao stvarni junak, ne može biti.

I u trećem poglavlju Batmanovo se ime ne pojavljuje u naslovu, što označuje već spomenuto radikalno odstupanje od tradicionalnog lika kao i povezanost s naslovom Millerove spomenice: *The Dark Knight Rises*, što posjeduje sve osobine evociranja epskog tona i mračne i jezive atmosfere filma.

Prošlo je desetak godina od predhodne epizode i Bruce Wayne, koji se povukao iz društvenog života, stariji je i boležljiv, i ne koristi svoj dvojni identitet – Batmanovu masku. Dokaz je to da su u Nolanovoj verziji likovi i okoliš u stalnom razvoju kao, uostalom, i stvarni svijet. Različiti je, dakle, od prethodnih verzija<sup>74</sup>.

Do promjene dolazi kada se u Ville Wayneu pojavljuje Selina Key *alias* Catwoman koja se po svemu razlikuje od Burtonove: ne posjeduje nikakvu nadnaravnu moć, nije psihički nestabilna, već moderna i samostalna žena koja može zaista i postojati. Krađa Catwoman samo je prvi u nizu događaja koji kulminiraju dolaskom metodičnog i nepogrešivog revolucionara Banea u grad, koji u zagušenim prostorima kanalizacije organizira svoju vojsku. I tu zlo izvire i djeluje iz podzemlja, što je tipično, kako za stripove tako i za Burtonove filmove. Ovaj put, međutim, iza svega toga stoji politički projekt velikih

<sup>71</sup> «Bez mene ne bi znao što činiti. A ja bez tebe ne bih se zabavljao. Evo zašto se nikad nećemo ubiti» Heat Ledger-Joker u *Batman – The Dark Knight*.

<sup>72</sup> Kao što Joker reče: «Uzeo sam branitelja Gothama i doveo ga na našu razinu. Ludilo djeluje kao gravitacija, dovoljno je samo malo gurnuti». (Ibidem.)

<sup>73</sup> Kao što je navedeno u posljednjim Batmanovim rečenicama: «Jer ponekad, istina nije dovoljna. Ponekad ljudi zaslužuju više. Ponekad ljudi imaju potrebu da njihovo povjerenje bude nagrađeno.» u *Batman - The Dark Knight*.

<sup>74</sup> Salviano Miceli, op. cit.

proporcija, a naš junak, nasuprot zlikovcu koji je fizički i psihički nadmoćniji, nije više mlad i motiviran, dok Banea pokreće duboka vjera i ljubav prema onome u što vjeruje<sup>75</sup>. To čini da depresivni Batman podliježe u sukobu s Baneom i naizgled umire<sup>76</sup>. Ovdje se lik nepobjedivog junaka definitivno raspada ujedinjujući strukturu monomita pokrenutu u prvom poglavlju: junakovo rođenje, pustolovina, smrt, uskrsnuće, neprijateljski poraz, apoteoza, sjedinjenje s božicom. Dok je Gotham City<sup>77</sup> pod opsadom zlikovaca, Bruce ponovo završava unutar bunara-zatvora koji se, ovog puta, nalazi na nekakvom nepoznatom egzotičnom/mitološkom mjestu, možda negdje na istoku, kao što je to bilo i u prvom filmu. Junak mora u sebi pronaći snagu da bi prevladao i tu novu egzistencijalnu opreku i definitivno izašao iz tame bunara, kao u vrijeme svog djetinjstva. Samo se tako moguće vratiti novom životu putem ponovnog uskrsnuća u Batmanov lik i žrtvujući se da bi spasio Gotham City te se popeti tako u nebo nestajući.

Kraj priče daje nam tri različite i konvergentne solucije:

1. Gotham je tako spašen i ima svog jakog i stvarnog junačkog lika, ovjekovječenog svojom požrtvovnošću; no budući da se radi o realnom gradu naše suvremenosti, te kao takav predstavlja cijeli svijet, Batman postaje primjer cijelome svijetu;
2. Batman nije mrtav, već zajedno sa Catwoman<sup>78</sup> živi svoj zasluženi i miran život negdje daleko od svog grada;

U monomitskoj strukturi govori se o braku s božicom, o bajci vjenčanja koje zatvara naraciju: Bruce Wayne se vjenča sa Selinom Key. U stvari, taj se odnos s božicom, u svojoj narativnoj strukturi, razvija kroz dva trenutka jer se radi o biću (Selina) dvojne naravi: prva junaka stavlja u nevolju, iskušavajući ga i udaljavajući ga od svog puta; nasuprot tome, druga ga ohrabruje i potiče da nastavi svojim putem. Obe su bitne u formiranju junaka<sup>79</sup>.

Selinin lik odražava te dvije duše: prije predlagajući junaku bijeg iz okupiranog grada riječima: "*Dođi sa mnom, već si sve dao ovom gradu*"; kasnije pomažući mu ostvariti svoju misiju. Ona posjeduje i neke komponente koje su karakteristične za tipologiju

<sup>75</sup> Što se tiče Baneovog lika i implikacije sa suvremenosti vidi: Slavoj Žižek, *The politics of Batman* u [www.newstatesman.com](http://www.newstatesman.com), kolovoz 2012.; Ted Johnson, *Blockbusters can't escape politics*, [www.variety.com](http://www.variety.com), srpanj 2012.

<sup>76</sup> Preuzima se slika gdje zlikovac razbija Batmanova leđa samo jednim udarcem. U Chuck Dixon, Grahm Nolan, *La vendetta di Bane*, Mondadori, Milano, 2012.

<sup>77</sup> Ovdje je još jednom naglašena veza između junaka, zajednice i regije.

<sup>78</sup> Vidi: *The dark knight rises production notes*, [uhttp://www-deadline-com.vimg.net](http://www-deadline-com.vimg.net).

<sup>79</sup> Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010.

najrelevantnijih boginja mitologije<sup>80</sup>: kao Žena-Mačka tijesno je povezana uz noć i mjesec (Selina); a kao žena od akcije, Artemidovo je oličenje.

3. U konačnici: Batmanovo se naslijeđe nastavlja prelaskom na mladog Robina, budući da se radi o junaku-simbolu koji se može prenositi i svako novo razdoblje ima potrebe za promjenama: *Renovatio*<sup>81</sup>.

Trilogija se, kroz svoj gotovo okomiti klimaks, zatvara na savršeni način povezujući sva tri djela naracije, do te mjere da je gotovo nemoguće shvatiti, iako kroz stalna ponavljanja i flashback-ove, narativnu strukturu i značenje trećeg filma bez prva dva, jer se kroz razna poglavlja protagonist razvija i neprestano mijenja približavajući se tako gledatelju što ga čini stvarnim i prepoznatljivim.

S druge strane, *The dark knight rises* ne izbjegava pokazati i onaj mitološki dio junaka, i to kroz legendu o paklenom bunaru. Rezultat takvog pristupa je saga koja je u cijelosti usredotočena na junaka i na funkcionalnosti lika za nas, naročito danas u vremenu bez vrijednosti i kulture.

Nolan je, u vezi svog otvorenog i višestrukog finala, rekao: "*Za mene, Vitez tame: Povratak (The Dark Knight Rises) je zasigurno i definitivno kraj Batmanove priče koju sam htio ispričati, a otvorenost filma samo je važna tematska ideja koju smo htjeli uključiti u filmu, tj. da je Batman simbol*"<sup>82</sup>.

Bitno je to shvatiti jer nakon 11. rujna nisu samo gledatelji ti koji umjetničke proizvode doživljavaju pod utjecajem suvremenih događaja, već su i autori ti koji osjećaju dužnost da nešto kažu u tom smislu. Potreba da se živi, da se promatra, da se zauzme stav, da se izrazi snažne osjećaje, da se piše, sve je učestalija u krugu zapadnih intelektualaca. Primjerice, pisci poput Johna Le Carrea, Dona DeLilloa i Slavoja Žižeka koji, u tom pogledu, tvrde da se unutar našeg društva, u prošlim godinama, izgubila svaka povezanost sa stvarnošću što postmodernizam i dokazuje. Ona odražava unutrašnju potrebu iskušenja boli jednog stvarnog osjećaja koji se ispoljava u ukusu prema

<sup>80</sup> Carl Gustav Jung i Karoly Kerényi, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino, 1972.

<sup>82</sup> „Za mene, *The Dark Knight – Povratak* je na specifičan i definitivni način kraj priče o Batmanu koju sam htio ispričati, a otvorena priroda filma jednostavno je važna tematska ideja koju smo htjeli uključiti u filmu, tj. da je Batman simbol. To može biti bilo tko, nešto što je bilo vrlo važno za nas. Neće se svi Batmanovi obožavatelji nužno složiti s ovim tumačenjem filozofije lika, ali za mene sve se povezuje sa scenom u privatnom jetu, između Brucea Waynea i Alfreda, u *Batman Begins*, gdje sam pronašao da je jedini način da se izvede vjerodostojna karakterizacija čovjeka koji se pretvara u Batmana, samo, ako se postavlja kao nužan simbol. Vidio je sebe kao katalizator promjene i, stoga, radilo se o privremenom procesu, možda petogodišnji plan, koji je trebao biti primjer da na simboličan način potiče dobre iz Gothama da ponovo preuzmu svoj grad. Za mene, da bi ta misija bila uspješna, mora završiti, dakle to je za mene kraj, i kao što sam rekao, svi otvoreni elementi povezani su s tematskom idejom da Batman nije bio važan kao čovjek, jer je nešto više. On je simbol i simbol nastavlja živjeti." <http://movieweb.com/movie/the-dark-knight-rises/christopher-nolan-interview/>(slobodan prijevod). Treba također reći da se struktura poistovjećuje s onom posljednjeg poglavlja *Harry Potter i Darovi smrti*, (*Harry Potter and the Deathly Hallows*).

katastrofalnim događajima ili nezdravom hiperrealizmu. Stvarnost se manifestira kroz fizički kontakt, u sukobu prsa o prsa, što nestaje iz modernih ratova, što filmovi mogu pružiti, naročito oni epskog karaktera<sup>83</sup>.

### **Bibliografija**

- 1) Campbell, Joseph. *Junak s tisuću lica*. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk, 2009.
- 2) Canova, Gianni. *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*. Milano : Bompiani, 2000.
- 3) Jenkins, Henry. *Cultura convergente*. Milano : Apogeo, 2007.
- 4) Jung, Carl G. i Kerényi, Károly. *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*. Torino : Boringhieri, 1972.
- 5) Miller, Dean A. *The epic hero*. Baltimore-London : Johns Hopkins University Press, 2000.
- 6) Miller, Frank; Mazzucchelli, David; Lewis, Richmond. *Batman Anno uno*. Novara : Lion, 2014.
- 7) Parent-Altier, Dominique. *Introduzione alla sceneggiatura*. Torino : Lindau, 1997.
- 8) Vanoye, Francio. *Sceneggiatura. Forme, dispositivi, modelli*. Torino : Lindau, 1997.
- 9) Vogler, Christopher. *Il viaggio dello scrittore: la struttura del mito per autori di racconti e sceneggiatori*. Roma : Dino Audino Editore, 1992.
- 10) Žižek Slavoj. *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*. Roma : Meltemi, 2002.

---

<sup>83</sup> Slavoj Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale: cinque saggi sull'11 settembre e date simili (Dobrodošli u pustinji realnosti : pet eseja o 11 rujna i sličih datuma)*, Meltemi, Roma, 2002.