

Fulvio Šuran

Sveučilište “Juraj Dobrila” u Puli, Hrvatska
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
fsuran@unipu.hr

S one strane dobra i zla: B A T M A N

Sažetak

Ovo se izlaganje bavi mitskom strukturom koja se skriva u popularnim filmovima o Batmanu, počevši od njihovih 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, čak i više od književnosti, ep (žanrovski) 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, popularan stav, fantastični elementi, dubiozan heroj pun tamnih strana i suštinski mračna vizija stvarnosti koja skriva krhku nadu. Bitno je tu, međutim, shvatiti ima li, i to neovisno o veličanstvenim masovnim scenama, i ponešto materijala koji pripada tradicionalnoj zapadnoj epici. Ovdje će se, i to neovisno o povijesnim činjenicama, pokušati shvatiti koristi li se izraz „ep” ispravno kada se na umu imaju filmovi kao što su ciklus Petera Jacksona „Gospodar prstenova”, „300” Zacka Snydera i posebno trilogija „Vitez tame”, gdje se Čovjek-šišmiš, odnosno Batman, pretvara u Viteza tame.

Ključne riječi: Batman, Catwoman, Gotham City, Joker, Penguin, Tim Burton, film, ep, herojski lik, pad, epos.

S one strane dobra i zla: B A T M A N

„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 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 medija¹. Osobito imajući na umu suvremeno doba koje je na sve opsežniji, mogli bismo reći i totalitaristički, način obuhvaćeno medijskim oblikovanjem stvarnosti koji krizu identiteta što je suvremeni čovjek proživljava potencira povezujući se na događaj 11. rujna. Filmovi i TV serije te vrste, koji se na posredan ili neposredan 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 u pogledu bliže budućnosti. Apokaliptično stanje osnaženo je veličanstvenim masovnim scenama zahvaljujući upotrebi najboljih tehnika CGI², 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 pedesetih godina prošlog stoljeća) – dajući novi smisao mitološkim junacima svih meridijana, koji od pamtivijeka pripadaju kolektivnoj svijesti čovjeka i u sebi nose sve elemente kako uništavača tako i spasitelja.

Međutim, naš cilj ovdje nije iskoračiti na putu desakralizacije povijesnih činjenica, nego pokušati razotkriti koristi li se izraz ep³ u svom ispravnom značenju u filmovima poput ciklusa (trilogije) *Gospodar prstenova*⁴ Petera Jacksona, *300*⁵ Zacka Snydera ili, što se našeg slučaja tiče, trilogije *Dark Knight*⁶ gdje se Čovjek-šišmiš od Batmana pretvara u *The Dark Knight*; kao i otkriti pripadaju li ovi filmovi „makrožanru” poznatome kao *new international epica* (*novi međunarodni ep*) u koji ulaze filmovi poput *Inception*⁷, *Vahalalla Rising*⁸ i *Into the wild*⁹ i drugi. Radi se, naime, o filmovima u kojima lik junaka ili likovi junaka dominiraju jer – nema epa bez junaka.

1 Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

2 *Computer-generated imagery* - specijalni efekti kompjuterizirane grafičke izrade.

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

4 *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.

5 *300*, Zack Snyder, USA 2006.

6 *Batman – The Dark Knight*, Cristopher Nolan, USA, 2008.; *Batman – The Dark Knight Rises*, Cristopher Nolan, USA, 2012.; *Batman Begins*, Cristopher Nolan, USA, 2005.

7 *Inception*, Christopher, Nolan, USA 2010.

8 *Vahalalla Rising*, Nicolas Winding Refn, Denmark-GB, 2009.

9 *Into the wild*, Sean Penn, USA, 2007.

Lik junaka

Analiza junaka zaslužuje više pažnje od onoga što nam je ovdje dopušteno iskazati. Zbog toga ćemo se usredotočiti samo na neke njegove prepoznatljive osobine: junak je onaj tko se zbog nekih njemu svojstvenih osobina (polubožanske naravi ili nadnaravne moći, snage ili vještine) razlikuje od običnog čovjeka nadvisujući se do razine koja pristaje klasičnim bogovima.¹⁰ Treba, međutim, reći da postoji i neka *differentia specifica*. Na primjer, nasuprot usamljenom srednjovjekovnom vitezu, kao što je Sir Gawaina, koji je uvijek u potrazi za velikim djelima radi potvrđivanja vlastitog junaštva, rimski je junak primjer građanske vrline – uzora koji treba slijediti. Neovisno o mogućim razlikama – jesu li oni u potrazi za slavom, Svetim gralom ili se samo pokušavaju vratiti doma nakon dugotrajnog rata ili prosvjetljujućeg puta – njihova su djela uzvišena i zbog toga zaslužuju da se prenose i na buduće naraštaje¹¹ posredstvom epskog pjevanja kao najizravnijeg izraza herojske glorifikacije. Epsko se pjevanje, međutim, u mnogome razlikuje od epike: dok je prvo naracija slavljeničkog tipa, epike je složenija i posjeduje sposobnost dovođenja u pitanje onoga i ono što se slavi; prvo 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 preobražavaju 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 svakodnevnice kolibe ili dvorca biva odmamljen, odvučen, ili pak svojevremeno 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 (komadanje, razapinjanje). Prešavši tako prag, junak putuje svetom neznanih 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 transcendentalne sile moraju se zadržati; junak se vraća iz kraljevstva strave (povratak, uskrsnuće). Dobrobit koju donosi obnavlja svijet (eliksir)¹². Epska se pjesma usredotočuje samo*

10 Na toj listi junaka prvi je zasigurno Heraklo, junak *par excellence*, koji zahvaljujući svojim djelima osvaja I Olimp.

11 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.

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

na djelić tog putovanja¹³, što čini preobražaj junaka manje izražajnijim i jasnijim, naročito onome tko 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 ustvari karakterizira junaka je, kao što piše Jung, činjenica da je njegov *ljudski karakter pojačan do nadnaravne granice*.¹⁴

Junak, 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, natjecateljski odnos, što čini da izazov postaje srž priče (kao *epos izazova*¹⁵). Dvoboj je zapravo uobičajeni *topos* žanra i najbolji prikaz herojskog življenja. U kolektivnoj mašti koja danas prevladava najuobičajeniji 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.

Junak može imati i pomagače ili pripadati nekoj družini koja je podređena nekakvom uzvišenom interesu. Tada se govori o *eposu suradnje*,¹⁶ primjer je Robinova suradnja s Batmanom, ali i negativni junak (vidi gotičkog Drakulu B. Stokera) može imati pomagača¹⁷.

Joseph Campbell¹⁸ u monomitu o *junakovom putovanju* pokazuje da junački životni ciklus karakteriziraju mnogi elementi koji se ponavljaju u svim mitovima, uz neke kulturne i vremenske varijacije¹⁹, 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 lika²⁰.

13 Na primjer, *Odiseja* prepričava samo junakov povratak kući.

14 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.

15 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. U www.docenti.unicatt.it

16 Ibidem.

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

18 Prema Campbellu, život junaka gotovo uvijek mora proći kroz ove stadije: tajanstveno rođenje; komplicirani odnosi s obitelji (siročje, 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.

19 Psihoanalitičke teorije Josepha Campbella i Jungove orijentacije imat će veliki utjecaj na filmsku produkciju i to naročito na onu iz osamdesetih godina. U tome će zasigurno veliku zaslugu imati i za scenariste uporabni tekst Chrisa Voglera: *Putovanje junaka* (Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma 2002.; Joseph Campbell, *Junak s tisuću lica*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb, 2009.)

20 Herojski, dakle, lik prolazi kroz sve poznate pripovjedne oblike – mit (Heraklo), bajku (princ), ep (Ahilej), viteški roman (Sir Gawain), kazalište (Henrik V.), operu (Siegfried), roman i feljton ili/i sapunicu (D'Artagnan) – kojemu također pripada i književni žanr od kojega preuzima ime, tj. herojsku fantastiku (Conan), strip (Batman) i film (James Bond), TV serial (dr. Kilder ili dr. House), kao i videoigre (Lara Croft), obnavljajući se i prilagođavajući potrebama publike. Kao što se, uostalom, i danas događa.

Campbell i njegov „Junak s tisuću lica”²¹

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*.²²

Sa znanstvenom preciznošću on je usporedio nekoliko stotina kratkih priča i plemenskih legendi i postupno otkrio 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 u fizičkoj, materijalnoj dimenziji, ali njegovo značenje uvelike nadilazi puku fizičku provedbu. Ustvari, putovanje je unutaršnjeg tipa, put do dubina vlastite duše, duž kojega se treba sukobiti s mračnim snagama i otporima koji se moraju nadvladati da bi se uskrsnule davno zaboravljene moći prosvjetljenja, stavljajući ih tako na raspolaganju svijetu.

Devetnaest je stupnjeva koje Joseph Campbell uviđa i koji karakteriziraju junakovo putovanje:

1. Dnevni okoliš
2. Zov u pustolovinu
3. Odbijanje zova
4. Natprirodna pomoć
5. Prijelaz prvog praga
6. Utroba kita (junaka proguta nepoznato i on se smatra mrtvim)
7. Put probe/iskušenja
8. Susret s božicom
9. Žena kao zavodnica
10. Pomirba s ocem
11. Apoteoza
12. Posljednja blagodat
13. Odbijanje povratka
14. Čarobni bijeg
15. Izvanjska pomoć
16. Prijelaz praga povratka

²¹ Op- cit.

²² Cambell 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.

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 povratak.

Campbellova je studija jasni dokaz 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 Borges²³ mit svrstava u četiri ciklusa: opsadu, povratak, potragu i žrtvovanje. Prva se dva ogledaju u *Ilijadi* i *Odiseji*, treći u kronikama o zlatnom runu i Svetom gralu, 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.

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

1. Djetinjstvo²⁴;
2. Drugovi pustolovina²⁵;
3. Ljubav²⁶;
4. Smrt²⁷.

23 J. L. Borges, *L'Oro delle tigri*, Adelphi, Milano, 2004.

24 Junak se rađa od roditelja koji su s jedne strane božanske naravi (Ahilej, Eneja, Heraklo) ili plemenitog podrijetla. Zbog smrti svojih roditelja ili zbog nekih posebnih događaja često ga odgaja neki zamjenski polubožanski roditelj (Heraklo) i to daleko od domovine ili od dvora kojem pripada po rođenju (Siegfried, Paris, Artur); posvojitelji mogu pripadati i ljudskoj vrsti, fantastičanim bićima ili životinjama (Romul, Edip). Nije 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 (Heraklo).

25 Njegovi pratitelji su životinje (Perzej i Pegaz), obično konji, psi ili vukovi, ali može biti i ptica grabljivica, mačka, zmajevi. Radi se o bićima s kojima junak ulazi u simbiozu i koji postaju simbolom junaka. Kad odlazi u neku pustolovinu, ponekad je sam (Parsifal), ali može također otputovati s partnerom ili partnericom (Erec i njegova supruga Enide).

26 Iako postoje mnogi usamljeni junaci, većina ih ima mnogo ljubavnih avantura (Sir Gawain, Heraklo) i gotovo se svi, prije ili poslije vjenčaju, ili barem u životu susretnu svoj dominantan ženski lik (Tristan i Izolda).

27 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 f'jednoj' posljednjoj velikoj akciji (Beowulf).

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); potraga se ponekad odvija na kopnu, ponekad 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 dvojabama oko mogućih djelovanja koja opterećuju suvremenog zapadnog pojedinca²⁸. Likovi su prožeti modernim nijansama koje ih spajaju, podložni su promjenama i spuštenu na humaniju razinu²⁹, neovisno o svojoj kulturnoj tradiciji. Tamna strana njihove ličnosti čini ih stvarnijima i bližima publici³⁰.

Suvremeni junak uronjen je u nepredvidljivi svijet koji je u stalnoj evoluciji. Pritom se ne izostavlja zadovoljenje univerzalne, mitološke³¹ potrebe za junaštvom koju svatko od nas nosi duboko u sebi. Rješenje toga je prizivanje herojskog doba u skladu s pravilima paralelnog svijeta. *Golden age* (1938.-1951.) suvremenog epa odvija se kroz učestale preobražaje koji vode do *silver agea* (1956.-1971.) poznatog i pod sloganom „super junaci sa super problemima”.³² Načelo humanizacije heroja stripa zapravo je dovelo do toga da i oni podliježu starenju i smrti.³³

Pedesetak godina nakon vrhunca spomenutog *zlatnog doba / golden agea*, potreba za junakom koji je bliži publici učinila je da žanr dosegne svoju konačnu narativnu obradu³⁴, uključujući i junaka stripova, polazeći od najnaprednijih faza *silver agea* i njegovih revizionista u liku koji nas ovdje najviše interesira – Batmanu.

28 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.

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

30 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.

31 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.

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

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

34 Michail Bachtin, *Epos e romanzo* u *Estetica e romanzo*, Einaudi Torino, 1979.

Vogler i herojska struktura u filmskom jeziku

Svjetskom dominacijom masovne komunikacije književnost gubi na važnosti i sve više ima sekundarnu ulogu, i to posebno razvojem i nametanjem filma u obliku spektakla.

Film se u XX. stoljeću pojavljuje kao *lingua franca*, kao komunikativno sredstvo sposobno da fascinira publiku kroz priče, zamjenjujući tako knjige u ulozi stvaratelja fantastičnih i nestvarnih svjetova. Zahvaljujući sposobnosti da poklanja snove jer pruža čovjeku priliku bijega od svakodnevice, film zna povući mase ljudi koji se uranjajući u neku drugu stvarnost preobražavaju u nekog drugog.

U osnovi se film temelji na naraciji, na scenariju koji sadrži osnovne elemente priče koja se potom realizira pred kamerom. Upravo se te priče neprestano povezuju i s onom matricom legende 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 u mnogim holivudskim studijima, a tijekom karijere imao je priliku približiti se mnogim bajkama i legendama različitih kultura. Bio je odlučan odgonetati tajnu dobrog scenarija 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 scenarija uspješnih holivudskih filmova kao što su *Ratovi zvijezda* i *Bliski susreti treće vrste*, otkrivši u njima one univerzalne elemente koje je Campbell uvidio u mitovima. U tim filmovima bilo je nešto što je ljudima potrebno. Radilo se o pričama utemeljenima na putovanju junaka koje svakoga fasciniraju jer proizlaze iz kolektivne podsvijesti i odražavaju univerzalne brige.

Vogler, da bi pojednostavio Campbellovu shemu, u Hollywoodu je 1985. godine prilagodio mitskog junaka potrebama scenarista i filmskoj sceni uopće. Radi pojednostavljenja, Campbell je smanjio broj stupnjeva s devetnaest na dvanaest i opisao ih u memorandumu na sedam stranica, što je postalo obavezno štivo za rukovoditelje sektora razvoja u *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 obavezna literatura za sve scenariste početnike. U njoj 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 svaki valjani scenarij.

Struktura tog putovanja sastoji se od sljedećih dvanaest etapa:

1. Običan svijet: junak je opisan i prikazan u svom uobičajenom svijetu, u svojoj svakodnevici, kako bi se stvorio 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 negoli krene na put, kao poticaj koji junaku daje snagu da prihvati izazov.
5. Prijelaz prvoga 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 kako bi prevladao ne samo moćnije čuvare, nego 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: junak dolazi u posjed onoga što ga je i navelo na putovanje – spoznaje svog pravog identiteta.
10. Put povratka: naglašava odluku povratka u običan svijet, a to znači i suočavanje s novim opasnostima, kušnjama i iskušenjima.
11. Uskrснуće: predstavlja vrhunac filma, prikazuje junakovu obnovu koja se odvija posredstvom posljednje probe, prije povratka u običan svijet. Junak dokazuje svoj preobražaj u novo biće imuno na bilo koju napast koja ga je prethodno zarobila.
12. Povratak s *eliksirom*: 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 u većoj ili manjoj mjeri odraz tog puta. Redoslijed tih faza nije uvjetan, neke, odnosno jedna ili više faza mogu izostati. Može se također dogoditi da su raspoređene i različito od klasične osnovne sheme, 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, to kod publike stvara 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 junaka našeg vremena)

Tko je Batman³⁵? Maskirani ulični pravедnik ili osvetnik koji ne posjeduje nikakve nadnaravne moći: danju imućan poduzetnik Gotham Cityja po imenu Bruce Wayne, a noću Čovjek-šišmiš, pravédnik-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 drugih književnih žanrova narodne tradicije.

Maskirani vitez ustvari je hibridno oličenje Zorroa, Čovjeka sjene, Sherlocka Holmesa, Tarzana i, naravno, svog stripovskog prethodnika Supermana³⁶. Neki ga čak povezuju i s grofom Montecristom, kao i s drugim velikim književnim osvetnicima. Razlog se nalazi u tome da njegova žed za pravdom ne izvire iz osjećaja uzvišene dužnosti, nego prvenstveno iz želje za osvetom³⁷. 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 samog junaka tiče, primijetit 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);
- odgojio ga je dvorski upravitelj Alfred, koji mu je zamijenio roditelje nakon njihove kobne smrti kad je bio dijete;

35 Što se tiče Batmana 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.

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

37 Bob Kane, *La leggenda di Batman*, Dc Comics, 1940.

- 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 i građani Gothama podižu ga prema nebu da bi pozvali u pomoć Čovjeka-šišmiša u trenutku kada se jedino on može suprotstaviti zlu koje gradska vlast ne može spriječiti.

Batman Tima Bartona

Važna prekretnica toga lika događa se tijekom osamdesetih godina prošloga stoljeća kada superjunaci poput Daredevila, ali i sam Batman, prolaze kroz ruke tzv. revizionista³⁸.

Rađa se tako *Batman: Godina prva (Batman: Year One)*³⁹, Franka Millera (1987.). Radi se o nanovo 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*⁴⁰ Čovjek-šišmiš potpuno je uronjen u najtmurniju dimenziju životne depresije: Batman je tu bolestan i star.

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

Na osnovi tih albuma (posebno *The Killing Joke*⁴²), 1989. godine Tim Burton snima i svoju verziju Batmana⁴³, koja se znatno udaljava od estetičkog pristupa prethodnih televizijskih serijala i filmova⁴⁴ o Supermanu. Ovdje Batman, nadgledan od izvornog tvorca Boba Kanea, spaja utjecaje novih stripova s ponovo otkrivenom klasičnom tradicijom, i to kroz osobni stil režisera⁴⁵. Imamo već formiranog lika u četrdesetim godinama, bogatog i introvertiranog, naviknutog na svoj dvojni život.

38 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 mafijaški rat u Gotham Cityju i preobražaj okružnog tužitelja Harveyja Denta u Dable-Face.

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

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

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

42 Ibidem.

43 *Batman*, Tim Burton, USA 1989.

44 Stil televizijskog serijala u Spanuovom tekstu definiran je kao *camp*.

45 Kao što on sam kaže: *Ovo je film koji sam želio napraviti i vjeran je duhu prema kojemu sam u svom početku i odlučio ostvariti ga. On 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.).

Na samom početku filma Batman spašava obitelj napadnutu pri izlasku iz kina⁴⁶ u gradu Gotham Cityju⁴⁷, čiji je on branitelj. To je prljavi grad maglovitog izgleda i kolijevka kriminala, jer ga službene institucije učinkovito ne brane. Cijela arhitektura grada pod snažnim je utjecajem ekspresionističke kinematografije⁴⁸ i uključuje različite stilove 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 njezinoj suprotnosti, kao srozavanje prema ulicama i kanalizacijama, prikazujući ga uronjenog u vječnu tamu ljudske podsvijesti. To je grad u kojemu svako mjesto, svaka zgrada i stan u sebi sadržavaju, odražavaju i oslikavaju osobnost likova koji ga nastanjuju. Likovi su, kao i sam grad, izvan svih normalnih mjerila i snažno ekspresionistički⁴⁹. 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 obliku 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 *epos izazova*, omogućavajući gledatelju da upozna, shvati junaka i poistovjeti se s njim, jer bez zla dobrotu 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 međuovisne 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, izvanzakonski) branitelj pravde. Ali i Batman ima tu svoju krivnju. Naime, on Jokera od običnog kriminalca pretvara u monstruma zbog pada u kiselinu.

46 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.

47 Treba reći da je prikaz grada najdojmljiviji element Burtonovog filma, koji je dizajner Anton Furstao u potpunosti izgradio unutar studija. To je jedan od najvećih holivudskih kinematografskih setova još od vremena Mankieviczeovog filma *Cleopatra* (1960. godine).

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

49 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, Grattaciel e Superuomini, Le mani, Recco (GE), 2010., str. 124.)*

Oni su slični i po tome što su obojica maskirani, dakle drugačiji od drugih, iako su različiti po suprotnim osobinama. Naime, dok Batman, poput Zorroa, svoj maskirani identitet skriva i od najmilijih, Joker koristi i televizijske medije da bi propagirao svoj imidž⁵⁰. Joker je, za razliku od Batmana, narcisoidno opsjednut vlastitom maskom koju tumači kao neku vrstu prosvjetljenja u negativnom smislu te je zato kiselinom želi otisnuti na svačije lice. Dakle, to je neka vrsta preobražaja jer, za razliku od Batmanove maske, ona ne pokriva lice, nego se s njim poklapa – ona je on.

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

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

U tom se filmu lik Seline Key umnogome razlikuje od tradicionalnog lika. Ona je obična, beznačajna i sramežljiva tajnica koju šef baca s krova nebodera, ali se čudnovato spašava preporodivši se u ludu Ženu-mačku.

Dok obična i beznačajna tajnica Selina nije privlačna Čovjeku-šišmišu, preobražavajući se u Catwoman poprima osobine srodne duše (neka vrsta jina i janga), što još jednom pokazuje da je Batman komplementaran onima protiv kojih se bori⁵¹. To postaje još eksplicitnije u prizorima maskiranog plesa u Shreckovom domu⁵², gdje su jedini bez maske Catwoman i Batman koji inače nose maske. Je li to znak da su zapravo jedino oni normalni?

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

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 se unatoč svojoj problematičnosti i padu uvijek uspijeva podići, izviriti i letjeti nad gradom, kao gospodar Gothama, dok su zlikovci i dalje vezani za podzemlje i u vječnome padu.

50 Iz čega proizlazi izuzetno negativna vizija medija.

51 Ustvari Catwoman, privučena Batmanom, smatra da „su takozvani normalni ljudi ti koji te uvijek razočaraju. Psihopati me nikako 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 razjašnjava i tko je zapravo Batman, jer tom prigodom i Bruce prvi put skida masku, i to baš ispred Seline-Catwoman, izjavljujući: „Mi smo jednaki, Selina, dio nas je dobar, a dio zao.“

52 Shrek, ime bogatog gradonačelnika, znači čudovište. Ustvari, radi se o čovjeku koji se skrivajući iza normalnosti pokazuje daleko monstruozniji od onih koji su poznati kao takvi.

Padati, kao što je bio slučaj u prvom filmu, označava silazak u „drugu dimenziju”, u dimenziju ushićenja i ludila (pada i Selina s nebodera preobražavajući se u Catwoman, pada Joker u kiselinu pretvarajući se u monstruma, pada novorođenče i izvire Penguin, pada mladi Bruce Wayne i rađa se Batman). Da bi se donekle shvatio Burtonov pristup toj problematici pada, amblematičan 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. Dva tipa u ludnici jedne noći odluče da su umorni živjeti u ludnici i da će pokušati pobjeći. I tako se popnu na krov i, s druge strane, vide nebodere grada na mjesecini, prema slobodi. Prvi skoči do obližnjeg krova, ali njegov se prijatelj [...] ne usudi napraviti taj skok jer [...] se boji da će pasti. Tada prvom sine ideja i reče mu: „Hej! uzeo sam svjetiljku sa sobom! Posvijetlit ću ti prostor između dviju zgrada, tako ćeš mi se pridružiti hodajući na snopu svjetlosti!” No drugi odmahuje glavom i kaže: [...] „Što misliš da sam lud? Misliš da ne znam da ćeš je ugaziti kad budem na pola puta.” Haha! ... Batman: Haha!*⁵³. U osnovi su njih dvojica doživjeli sličnu traumu, samo što je 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 prošloga stoljeća snimljena su dva idealna nastavka čiji je redatelj dizajner Joel Schumacher (misli se na *Batman Forever*⁵⁴ i na *Batman i Robin*⁵⁵), koja su podosta povezana s Burtonovim filmovima po korištenju iste scenografije dovođenjem do ekscesa, kao i po arhitekturama režima dvadesetog stoljeća. Eksces 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 ih vode do istrošenja.

Nakon 1997. Batman na neko vrijeme nestaje s filmskih ekrana i nije zamijenjen nekim drugim zamjenskim superjunakom⁵⁶.

53 *The killing Joke* Alan Moore, Brian Bolland in Bob Kane, Batman, Panini, Roma, 2003, str.172-173.

54 *Batman Forever* Joel Schumacher, USA - UK, 1995.

55 *Batman e Robin* Joel Schumacher, USA - UK, 1997.

56 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 su kritičari uglavnom negativno vrednovali 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 predhodnim verzijama, sebe definira kao kriminalca.

Nolanov *The Dark Knight*

Tek u novom tisućljeću, kada epska kinematografija nailazi na eksplikativno⁵⁷ plodno tlo, izlazi i nova verzija o Batmanu i to u režiji Christophera Nolana. Filozofija filma *Batman Begins* može se ukratko označiti rečenicom „Ako želiš pobijediti strah moraš postati strah”, koja se duboko razlikuje od prethodnih verzija o tom superjunaku⁵⁸.

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’Neila i Dicka Giordana. Nolanova je izričita namjera stvoriti epsku sagu utemeljenu na Batmanu⁵⁹.

Značajna novina je da Nolanov *Vitez tame* (*The Dark Knight*) prvi put 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*.⁶⁰ Radi se, dakle, o likovima koji su međunarodnog karaktera, prilagođavaju se različitim teritorijima koji su sve povezaniji, 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 drugačijem miljeu od izvorno kanonskog: bradati, prljavi, otrcani i usred nasilne borbe prsa o prsa⁶¹. I ne samo to, 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, identitetom i načinom kako da prevlada svoje strahove.

Strah i pad su i tu temeljni pokretači filma: kroz dugi *flashback* seže se do „prvog pada” u bunar, kada se dijete Bruce prvi put susreće sa šišmišima – životinjama koje ga od tada plaše i koje će, baš zbog toga, postati njegov simbol; već pri izlasku iz bunara Bruce je poučen prvom od najvažnijih lekcija života – dignuti se: „Znaš zašto padamo? Da bismo naučili ponovo ustati.”⁶²

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

58 Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera, Roma, 2008., str.70.

59 *Genesis of the Bat*, dokumentarni film koji među posebnim sadržajima ima i *Batman Begins*, SAD, 2005.

60 Ruggero Eugeni, *La ridefinizione del popolare nella società delle reti* u: amsacta.unibo.it. fPojave vezane za digitalizaciju komunikacije sada izgledaju neraskidivo povezane s 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.⁴

61 Što se tiče implicitnih značenja borbe prsa o prsa vidi esej Slavojka Žizeka *Benvenuti nel deserto del reale: cinque saggi sull’11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

62 Waynov otac – Linus Roache, *Batman begins*.

S tim u vezi scenarij 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, nego i s Bruceom Wayneom kao običnim čovjekom. Cilj je da lik bude zanimljiv i bez kostima: ne pada Bruce Wayne bez razloga 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 dijelu filma obrađuju svi tipični trenuci junačke mladosti:

1. smrt roditelja,
2. odnos s onima koji će ga odgojiti – to nije samo Alfred, nego i Henri Ducard / R'as al Ghula,
3. odlazak od kuće i iz domovine,
4. uvježbavanje i razvoj velikih osobina,
5. konfliktni odnos sa stečenim ocem i
6. povratak u Gotham City.⁶³

Gotham City je realni grad, grad naše suvremenosti, a ne *ad hoc* rekonstruiran u studiju, ima lice Chicaga, ležišta američke mafije *par excellence*, povećavajući na taj način kontradikciju između herojskog lika i stvarnog svijeta (odsutnost herojskog doba). Svi oni prijašnji rekonstruirani elementi koji grad približavaju i donekle povezuju s gotičkom i kreativnom arhitekturom tridesetih godina (primjerice željeznica i Wayne Enterprise) uništeni su već krajem prve epizode. Tako se istočnoj mističnoj dimenziji putovanja, koja karakterizira prvi dio filma, suprotstavlja njegov dolazak u svijet kakav poznajemo u Gotham Cityju. Nolanov Batman proizvod je tih 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); s druge strane, lik je krajnje realističan, ima sve ljudske osobine, do te mjere da su čak i njegove fantastične naprave ovdje realne⁶⁴. To je, dakle, lik koji se nalazi u sredini između mitološkog i stvarnog svijeta. Što vrijedi i za zlikovce, koji također ne posjeduju nikakvu nadnaravnu sposobnost ili moć, udaljavajući se tako od prethodnih karikaturalnih likova.

Drugi dio filma obrađuje tematiku dragu Timu Burtonu, tj. onu o maski. Tu se „normalni” život Brucea Waynea, više nego u prethodnim filmovima, pretvara u radikalnu obmanu. Ovdje Bruce Wayne, koji se u svakodnevnom životu pojavljuje kao svjetski biznismen i velikodušni filantrop, nosi i masku *viveura* kojega ne zanima javni život i problemi koji tište građane Gotham Cityja⁶⁵, što će postati još relevantnije u drugoj epizodi, *The Dark Knight*.

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

64 Među Batmanovim napravama najzanimljiviju i najupečatljiviju promjenu u tom pogledu doživljava Batmachine. Vidi: Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera, Roma, 2008, str. 86.

65 Završna rečenica tužiteljice Rachel Wood sugerira da je pravo lice Brucea 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 dviju personifikacija junaka: Bruce, zahvaljujući prvoj avanturi, napokon shvaća da su on i Batman jedno.

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 stvarnosti⁶⁶. To uranjanje u realnost čini ne samo da opasnosti s kojima se junak mora suočiti izgledaju bližima današnjim zbivanjima, nego i njegovo *lase faire*, nezainteresiranost za probleme koji tište suvremenog čovjeka čini da lik ima dosta sličnosti sa svakim od nas. Osim toga, tematika panike i nereda, kao proizvod zla koje hara gradom, umnogome naznačuje strahove od terorizma koje građani velegradova sve više proživljavaju.

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

Kao što je i najavljeno na kraju *Batman Begins*, na scenu stupa Joker, kriminalac čije radnje ne vodi neka unaprijed definirana ideologija, nego djeluje bez ikakvog razloga. Radi se o ludi i zaljubljeniku u kaos, koji plaši baš zbog nepredvidljivosti jer nije 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 vrijedile za *golden age* / zlatno doba, pripadaju prošlosti.

Ovdje priliku za izražavanje 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 među tim pomagačima on i dalje ostaje usamljeni vitez, budući da se njegov tradicionalni prijatelj avantura, Robin, ovdje još ne pojavljuje.

Ključni su likovi Joker i Harvey. Joker nema nikakve sličnosti s Burtonovim likom kao ni s onim iz stripova. Ovdje maska-lice, prema izvornom stripu stvorena kiselinom, postaje isprana i ispadajuća šminka, a osmijeh, karakteriziran neprirodnim položajem flastera iz Burtonovog filma, opredmećuje se u dva vidljiva ožiljka koja se protežu s obje strane usta. Lik je oblikovao crtač Jerry Robinson, a on ga preuzima iz knjige *Čovjek koji se smije*⁶⁷ Victora Hugoa.

Paranoična osobina, koja ga karakterizira poistovjećujući se s maskom, naglašena je već u prvoj sceni u kojoj nosi masku klauna, a ispod nje skriva svoje (pravo) lice – još jednu masku. On je oličenje nerazumnog zla, bez samilosti i poštovanja, njegova je funkcija prikazati najgoru stranu⁶⁸ 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

66 *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/>).*

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

68 Ključna scena je ona nasilja/zlostavljanja što ga Batman čini Jokeru.

treba čuvati i koje treba poraziti⁶⁹. Razlog tome je Joker, oličenje samog đavla prevaranta, gospodara kaosa⁷⁰, 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 mjeseci?” 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 da nikada neće moći definitivno uništiti Jokera⁷¹ budući da je i on sam 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 je on čovjek koji u odlučnom trenutku pada i pokazuje svu nesposobnost da se ponovo podigne i nastavi⁷², Batman ne smatra da je on odgovoran nego da ga je slučajnost dovela do toga. Dent, međutim, pripada onim pojedincima koji nisu sposobni prepoznati i prihvatiti vlastite slabosti i pogreške: jednom ranjen i fizički i psihički, ne uspijeva pozitivno reagirati na Jokerove insinuacije, podliježući ludilu koje će ga preobraziti u negativca Dva lica, još jednog od gorkih Batmanovih neprijatelja. No gradomovini, svakoj domovini, treba junak čistog srca, zbog čega će se Batman na kraju i žrtvovati za višu svrhu koje će Dent postati „simbol”. Zbog toga on mora nestati kako bi sjećanje na Denta postala inspiracija za junaka na kojeg se svatko može pozvati⁷³. Radi se naime o simbolu, koji Batman, kao stvarni junak, ne može biti.

Ni 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 prethodne 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. Različitije, dakle, od prethodnih verzija⁷⁴.

69 Salviano Miceli, Christopher Nolan, Sovera, Roma, 2008, str. 87.

70 *Neki ljudi žele samo vidjeti kako svijet gori*, Michael Caine-Alfred- u *Batman –Vitez tame*.

71 *Bez mene ne bi znao što činiti. A ja bez tebe ne bih se zabavljao. Eto zašto se nikad nećemo ubiti*, Heat Ledger-Joker u *Batman –The Dark Knight*.

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

73 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*.

74 Salviano Miceli, op. cit.

Do promjene dolazi kada se u Ville Wayneu pojavljuje Selina Key *alias* Catwoman koja se po svemu razlikuje od Burtonove: nema nikakvu nadnaravnu moć, nije psihički nestabilna, nego moderna i samostalna žena koja može zaista 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 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 vjeruje⁷⁵. To čini da depresivni Batman podliježe u sukobu s Baneom i naizgled umire⁷⁶. 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 City⁷⁷ 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 može vratiti novom životu, putem ponovnog uskrsnuća u Batmanov lik i žrtvujući se da bi spasio Gotham City te se popeti 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 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, nego zajedno s Catwoman⁷⁸ živi zasluženi miran život negdje daleko od svoga grada.

U monomitskoj strukturi govori se o braku s božicom, o bajci vjenčanja koje zatvara naraciju: Bruce Wayne se vjenča Selinom Key. Ustvari, 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 junaka⁷⁹.

75 Što se tiče Baneovog lika i implikacije sa suvremenosti vidi: Slavoj Žižek, *The politics of Batman* u www.newstatesman.com, kolovoz2012.; Ted Johnson, *Blockbusters can't escape politics*, u www.variety.com, srpanj 2012.

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

77 Ovdje je još jednom naglašena veza između junaka, zajednice i regije.

78 Vidi: *The dark knight rises production notes*, u <http://www-deadline-com.vimg.net>.

79 Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010.

Selinin lik odražava te dvije duše: prije predlažući junaku bijeg iz okupiranog grada riječima: „Dođi sa mnom, već si sve dao ovom gradu”; kasnije pomažući mu ostvariti misiju. Ona posjeduje i neke komponente koje su karakteristične za tipologiju najrelevantnijih boginja mitologije⁸⁰: kao Žena-mačka tijesno je povezana uz noć i mjesec (Selina); a kao žena od akcije Artemidino je oličjenje.

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 potrebu za promjenama: *Renovatio*.

Trilogija se, u gotovo okomitom klimaksu, zatvara na savršeni način, povezujući sva tri dijela naracije do te mjere da je gotovo nemoguće shvatiti, iako uz stalna ponavljanja i *flashbackove*, 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 konture.

Nolan je o svom otvorenom i višestrukom finalu rekao: „Za mene je *Vitez tame: Povratak (The Dark Knight Rises)* 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.”⁸¹

Bitno je to shvatiti jer nakon 11. rujna ne samo gledatelji umjetničke proizvode doživljavaju pod utjecajem suvremenih događaja, nego i autori 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 u tom pogledu tvrde da se unutar našeg društva prethodnih godina izgubila svaka povezanost sa stvarnošću, što postmodernizam i dokazuje. Ona odražava unutarnju potrebu iskušenja boli u stvarnom osjećaju koji se izražava u ukusu prema 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 karaktera⁸².

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

81 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)*.

82 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.

Literatura:

Campbell, Joseph, *Junak s tisuću lica*. Zagreb, Naklada Jesenski i Turk, 2009.

Canova, Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*. Milano, Bompiani, 2000.

Jenkins, Henry, *Cultura convergente*. Milano, Apogeo, 2007.

Jung, Carl G., i Kerényi, Károly. *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*. Torino, Boringhieri, 1972.

Miller, Dean A., *The epic hero*. Baltimore-London, Johns Hopkins University Press, 2000.

Miller, Frank; Mazzucchelli, David; Lewis, Richmond, *Batman Anno uno*. Novara, Lion, 2014.

Parent-Altier, Dominique, *Introduzione alla sceneggiatura*. Torino, Lindau, 1997.

Vanoye, Francio, *Sceneggiatura. Forme, dispositivi, modelli*. Torino, Lindau, 1997.

Vogler, Christopher, *Il viaggio dello scrittore: la struttura del mito per autori di racconti e sceneggiatori*. Roma, Dino Audino Editore, 1992.

Žižek, Slavoj, *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*. Roma, Meltemi, 2002.

Beyond Good and Evil: B A T M A N

Abstract

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, Penguin, Tim Burton, cinema, epic, heroic figure, fall, epos.*