

Michał Chudoliński

**Neuro-
tyczny Rycerz.
Reminiscencja
Azylu Arkham
Granta Morrisona
i Dave'a McKeana**

Wstęp

Historia opublikowanego w 1989 roku komiksu *Batman: Azyl Arkham. Poważny dom na poważnej ziemi* Granta Morrisona i Dave'a McKeana rozpoczęła się wraz z nadejściem modernistycznej ery w komiksie amerykańskim, zwanej niekiedy mroczną erą komiksu (Levitz, 2016), która trwa de facto do dziś. Wiąże się ona z eskalacją trendów i decyzji kreatywnych widocznych w poprzedniej epoce historii obrazkowych, czyli tak zwanym brązowym wieku, kiedy to autorzy w historiach głównego nurtu często zwracali uwagę na problemy patologii społecznych (takich jak alkoholizm czy narkomania) oraz nierówności wynikające z biedy albo nienawiści na tle rasowym lub religijnym. Od 1985 roku – był to moment graniczny dla rozpoczęcia mrocznej ery – ze względu na trudną sytuację finansową rynku komiksowego redaktorzy postanowili pójść krok dalej i zaczęli nawiązywać w fabułach między innymi do atmosfery zimnej wojny, wydarzeń polityczno-militarnych lat 80., a także do kwestii mniejszości seksualnych. Michał Cetnarowski opisywał to zjawisko w następujący sposób:

W Ameryce komiks undergroundowy szykował się, by wyjść z podziemia. Symbolem zmian był rok 1986, kiedy w odstępie pół roku ukazał się najpierw *Powrót Mrocznego Rycerza* Franka Millera, a potem *Strażnicy* Alana Moore'a i Dave'a Gibbonsa. Ten pierwszy ukazywał Batmana jako złamanego przez życie starca, którego w nocy budzą sny o krwi i zew walki, z każdym i o wszystko; ten drugi udowadniał, jak można pisać komiks superbohaterki bez superbohaterów: bez patosu, naiwności, uproszczeń, psychologicznej tandety. Oto u Moore'a, w komiksowej Ameryce A.D. 1985, ciągle rządzi Nixon, a na ulicach zaczynają ginąć byli „Strażnicy” – samozwańczy „bohaterowie” [...], przeciwko którym wcześniej zbuntowało się społeczeństwo i wystąpiły władze. Oba komiksy stały się wielkim sukcesem artystycznym i komercyjnym. Okazało się, że masowi czytelnicy powieści obrazkowych dojrzeli do poważniejszych historii. (Cetnarowski, 2017: 171–172)

Tym samym podjęto więc – w gruncie rzeczy udaną – próbę przebiccia się z formą komiksową do głównego obiegu informacyjnego i zdjęcia z niej stygmatu bękarta kultury, którym obdarzyli komiks zarówno krytycy – zarzucający mu niskie pobudki i infantylizm (Seldes, 1924) – jak i uczeni oraz politycy, którzy w erze maccartyzmu wytoczyli przemysłowi komiksowemu wojnę obyczajową, w której stawką miały być dusze młodych ludzi. Warto jednak zaznaczyć, że powieści graficzne już wcześniej uważane były za zdrożne i nieprzystojne. W Stanach Zjednoczonych powoływano wiele organizacji cenzorskich oraz różnego rodzaju stowarzyszeń mających dbać o (przynajmniej szcątkową) moralność ukazujących się na kartach komiksu historii. Jednym z nich była Narodowa Organizacja na Rzecz Przyzwoitej Literatury, co miesiąc wydająca na łamach niewielkiego czasopisma „Priest” listę zakazanych lektur (Batchelor, 2018: 104–121). Jednym z największych wrogów amerykańskiego komiksu był jednak Frederic Wertham, o którym Bob Batchelor pisał:

Michał Chudoliński – krytyk komiksowy i filmowy. Prowadzi zajęcia w Collegium Civitas i Warszawskiej Szkole Filmowej z zakresu amerykańskiej kultury masowej, ze szczególnym uwzględnieniem komiksów (*Mitologia Batmana a kryminologia*). Pomysłodawca i redaktor prowadzący bloga „Gotham w deszczu”. Współpracował z „Polityką”, „2+3D”, „Nową Fantastyką”, „Czasem Fantastyki”, Polskim Radiem oraz magazynem „Charaktery”. Obecnie pracuje w TVP. Polski korespondent ogólnosiwiatowego magazynu „The Comics Journal”.

Ten populistyczny psychiatra i autor polemicznej książki *Uwrozenie niewinnych* z 1954 roku już od końca lat 40. podjudzał swoich popleczników, nieustannie występując przeciwko komiksom i ich twórcom w każdej gazecie, programie radiowym czy innym medium skłonny go wysłuchać. Udowadniał, że to prawdziwa zmora, istna plaga, którą należy wypłenić z kultury amerykańskiej. Komiksy wydawały mu się złem przyćmiewającym nieokiełznane okrucieństwo, mordy i destrukcję Adolfa Hitlera. [...] Według niego przyszłość dzieci Ameryki zależała od wyrzeczenia się komiksu i niemoralności nierozzerwalnie z nimi powiązanej. (Batchelor, 2018: 104–105)

Brytyjska inwazja

Aby ukazać komiks w niestereotypowym kontekście i udowodnić, że podlega on licznym – zwykle niesłusznym – generalizacjom, redaktorzy DC Comics podjęli decyzję o zaproponowaniu współpracy brytyjskim twórcom, związanym głównie z kultową brytyjską antologią komiksową science fiction – *2000AD* (Barnett, 2017). Regularnie publikowany zbiór form obrazkowych modelował gusta twórców, którzy w kolejnych latach decydowali o kształcie globalnej popkultury i historii formatywnych. Greg Carpenter pisał nawet o „brytyjskiej inwazji” („the British invasion”) w kontekście prac takich autorów, jak Alan Moore, Neil Gaiman czy Grant Morrison (Carpenter, 2016). Co interesujące, komiksy z *2000AD* niewątpliwie stanowiły inspirację dla Franka Millera, jednego z najważniejszych twórców modernistycznej ery komiksu, autora kanonicznego *Powrotu Mrocznego Rycerza*. Amerykański twórca urozmaicał narracje motywami futurystycznymi i gramami językowymi wplatanymi w wypowiedzi sztandarowych postaci (*Batmana* czy *Daredevila*). Podobne zabiegi pojawiały się także w jego autorskich projektach, takich jak *Ronin*.

Brytyjska inwazja twórców związanych z antologią *2000AD* rozpoczęła się od transferu Moore’a i rysownika Briana Bolla, odpowiedzialnego za *Camelot 3000*. Podczas gdy pierwszy z nich zmienił i unowocześnił formułę komiksu, przekształcając go z opowieści o superbohaterach w dreszczowiec z elementami realizmu magicznego, drugi wprowadził do komiksu superbohaterskiego realizm i dbałość o szczegóły w warstwie graficznej, proponując tym samym sztućce komiksowej nowe standardy estetyczne i jakościowe. Nie tylko oni podążyli tym tropem, już wkrótce:

Renesans komiksu komercyjnego zaowocował uruchomieniem przez wydawnictwo DC imprintu Vertigo (1993), w którym zamierzano publikować historie dojrzalsze, skierowane do odbiorcy dorosłego. [...] Sztandarowym tytułem Vertigo stał się wkrótce [...] *Sandman* Neila Gaimana, pisany do rysunków różnych ilustratorów [...]. Atutem i najmocniejszą stroną tytułu [*Hellblazer*] był jej protagonista – londyński mag John Constantine [...]. Razem z takimi tytułami jak *Saga o Potworze z Bagien* czy *Shade: The Changing Man* [...] historie z Vertigo przecierały drogę do dorosłości także tytułom z innych wydawnictw. (Cetnarowski, 2017: 172)

Wpływ Brytyjczyków na amerykański komiks nasilił się znacznie od roku 1986. Moore i Miller odbrażawali mit superbohatera, ratując tym samym podupadający rynek wydawniczy. Bazowali oni na zabiegach znanych czytelnikom z albumów, których bohaterem był Sędzia Dredd, oraz na chwytach narracyjnych charakterystycznych dla 2000AD. Równocześnie termin „powieść graficzna” pozwolił komiksom ponownie zaistnieć i tym samym poprawić wyniki sprzedaży. Co istotne, zmieniła się również percepcja współpracy pomiędzy twórcami i wydawcami, czego dowodzą między innymi słowa byłej prezes DC Comics Jenette Kahn:

Chciałam, byśmy nie tyle byli postrzegani jako innowacyjni, ile by nasze zespoły kreatywne zostały należycie docenione i by mieli finansowy udział w tym, co projektują. Część artystyczna i ekonomiczna powinny się w jakiś sposób zapętląć [...]. Nie sądzę, byśmy mieli wkroczać w drugą złotą – lub elżbietańską – erę komiksu bez uprzedniego upewnienia się, że nasi artyści postrzegają siebie na podobieństwo akcjonariuszy. (Levitz, 2016)

W odpowiedzi na medialny i finansowy sukces *Strażników* i *Powrotu Mrocznego Rycerza* redaktorka Karen Berger dostała od Kahn specjalne zadanie. Miała zwerbować kolejnych brytyjskich twórców równie utalentowanych, co autor *Strażników*. W tym celu Berger często odwiedzała Londyn wraz z innymi, bardziej doświadczonymi kolegami z pracy, między innymi rysownikiem i wydawcą Dickiem Giordano.

Zwłaszcza drugi wyjazd służbowy okazał się brzemienny w skutkach. Do apartamentu hotelowego, w którym odbywały się spotkania, zawitali dwaj mężczyźni. Pierwszym z nich był Neil Gaiman, przyszły autor *Sandmana* oraz bestsellerowych powieści fantasy. Drugim – dobrze rokujący twórca Grant Morrison. Zasłynął on dzięki reinterpretacji mitu superbohatera jako gwiazdy pop i celebryty w komiksie *Zenith* z serii 2000AD z roku 1987 (Callahan, 2007: 5–37), co stanowiło niejako ucieleśnienie ówczesnej ideologii autora, który uznawał się za reprezentanta nowego pokolenia X. Wśród scenarzystów komiksowych działających na rynku amerykańskim pozostawał on jednym z najbardziej otwartych na mariaże kultury popularnej z kulturą wysoką. Stworzył tym samym nową jakość. Jako autor sztuk teatralnych (a także członek zespołu punkowego) Morrison miał świadomość znaczenia oraz siły oddziaływania dwudziestowiecznych twórców, zwłaszcza Becketta (Stone, 2006), na współczesną sztukę. W tym czasie większość scenarzystów komiksowych dokonywała recyklingu idei sprzed dekad, nie decydując się na kreację, a raczej na odtwórstwo. Stąd gdy Morrison zaproponował powrót do zapomnianego Animal Mana, a jednocześnie wykreował nową przestrzeń dla Batmana (którą miał być szpital psychiatryczny), jego pomysłem było również połączenie komiksu z psychologicznym thrillerem. Wywołał tym ogromne poruszenie wśród czytelników i znawców tematu (Dooley, 2013). Nawet blisko dwie dekady po ukazaniu się *Azylu Arkham* jeden z recenzentów kolejnego wydania Lukas Siegel opisał go jako „[...] trafny, piękny i tak [...]: niepokojący” (Siegel, 2008).

Należy zaznaczyć, że początki współpracy Morrisona z DC Comics nie należały do najłatwiejszych, głównie ze względu na jego ciężenie w stronę postmodernizmu połączonego z inspiracjami sztuką progresywną. Wieloletni pracownicy wydawnictwa „mieli ubaw, śmiejąc się z tego pretensjonalnego

pisarza” (Morrison, McKean, 2004). Podobna reakcja osób z większym doświadczeniem zawodowym mimo wszystko nie była zaskakująca, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że szkocki twórca chciał podążać na przekór panującym trendom. Nie identyfikował się on bowiem z ponurą estetyką komiksów superbohaterskich, spopularyzowaną przez Millera i Moore’a (Morrison, 2012: 224–225). Uznawszy ją za zdezaktualizowaną, postanowił odrzucić powagę i brutalizm demitologizacji na rzecz znacznie mu bliższego oniryzmu. Tytułowe odwołanie do poematu *Church Going* Philipa Larkina miało podkreślić prowokacyjny wymiar i europejski klimat proponowanej przez niego nowatorskiej fabuły.

Komiks ulegał jednak wielokrotnym przeobrażeniom. Z początku miał być równie realistyczny, co *Zabójczy żart* (1987), a także mieścić się w ramie czterdziestu pięciu stron (Carpenter 2016; 136). Scenarzysta chciał, by rysownikiem został Brian Bolland. Pozostało to jednak wyłącznie w sferze potencjalnej. Można również podejrzewać, że redaktorzy DC Comics nie byli szczególnie zainteresowani hiperrealistycznym dreszczowcem o szpitalu psychiatrycznym, który mógł okazać się zbyt przygnębiający dla odbiorcy. Planowane czterdzieści pięć stron rozrosło się do sześćdziesięciu czterech. Obfitowały one w symbolizm z licznymi odwołaniami do mitologii oraz dzieł Carla Gustava Junga (Callahan, 2011: 39). Co istotne, podczas realizacji zadania Morrison coraz częściej popadał w stan zaburzeń świadomości. Pisał pięćdziesiąt godzin niemalże bez przerwy, po czym zaglądał do dzienników sennych, aby przypomnieć sobie własne koszmary z dzieciństwa (Morrison 2012: 226). Warto nadmienić, że wpływ na owe zaburzenia mogły mieć również zażywane przez artystę narkotyki (Hiatt, 2011; Gabriel, 2008).

Kształtowanie szaleństwa

Pomimo początkowych problemów z wyborem odpowiedniego rysownika, ostatecznie wydawnictwo przesłało scenariusz Morrisona do Dave’a McKeana i to właśnie jemu zaproponowano zilustrowanie komiksu. Mimo pewnych oporów ze strony obu artystów, rysownik przyznał ostatecznie:

Spodobała mi się w nim sceneria, coś w rodzaju dziwnego, mrocznego azylu, niczym z *Alicji w Krainie Czarów*. Kiedy robiłem ten komiks, byłem bardzo podekscytowany, naprawdę uwielbiałem spotkania z Grantem Morrisonem. Moim zdaniem Grant jest wspaniałym pisarzem i osobieście bardzo go lubię. Bardzo się cieszyłem, że był gotowy na przerabianie scenariusza i pozwolił mi zmienić wiele rzeczy, aby uczynić tę historię znacznie bardziej symboliczną, niż zwykła opowieść o człowieku przebierającym się za nietoperza. To zresztą była moja decyzja, aby nie wykorzystywać postaci Robina. Z trudem potrafię zrozumieć postać Batmana, ale już kompletnie nie rozumiem postaci Robina [...]. Byłem raczej zainteresowany przemianą głównej postaci w symbol, figurę mityczną. Szczególnie ciekawiła mnie idea czegoś w rodzaju duchowego połączenia człowieka ze zwierzęciem. Jest w tym jakaś pierwotna moc, więc pomyślałem, żeby pójść w tę stronę. (Siromski, 2012)

W wielu wywiadach na przestrzeni lat McKean wskazywał jasno, że to Morrison miał bardzo szczegółowo opracowane plany dotyczące wykorzystania symboli (ryby, zegara czy nietoperza) we własnych komiksach. Rysownik stwierdził, że:

Grant jest bardzo dogłębnym pisarzem. Jego historie, pomimo wymiaru eskapistycznego, zawsze mają interesujące, psychologiczne zaplecze. Dodałem do tego jeszcze kilka rzeczy, które były dla mnie interesujące. Zawsze tak robię, kiedy rysuję. Wiesz, jaki jest twój cel, ale to te małe, intrygujące detale czynią podróż interesującą i wyzywającą. (Siromski, 2012)

Powyższe cytaty wskazują wyraźnie, że na ostateczny kształt komiksu miało wpływ obu jego twórców. Jeden z nich skonstruował dobrze przemyślaną, drobiazgową fabułę, drugi zaś – uzupełnił ją dzięki własnej pomysłowości i artystycznej intuicji. Podkreślenie owej współpracy jest bardzo ważne, szczególnie w kontekście relacji, jaka zrodziła się między twórczymi wrażliwościami Morrisona i McKean, a którą Greg Carpenter opisał następująco:

Jako pisarz Grant Morrison miał głowę pełną pomysłów i był zdeterminowany, by wszystkie je upchnąć w jednej książce, niezależnie od tego, czy była to ikonografia religijna, tarot, narracje grozy, tożsamość seksualna, aluzje literackie czy filozoficzne wykładnie realności lub szaleństwa. Z drugiej strony Dave McKean, któremu DC przypisało projekt, nie był specjalnie zainteresowany superbohaterami i zrezygnował z wielu konwencjonalnych elementów historii, odrzucając postać Robina, odmawiając narysowania Bruce'a Wayne'a i zniekształcając spójność wizerunku Batmana na przestrzeni całej powieści. Ich współpraca sprokurowała dziwną sytuację ciągłego przeciągania liny. Jednak mimo to w niektórych scenach, jak choćby w tej, w której Batman przymuszony jest do badania testem Rorschacha, Morrison i McKean współpracują ze sobą perfekcyjnie, tworząc jedną z najlepiej udratyzowanych scen z udziałem obu postaci. Tym, co łączyło twórców, musiało być więc stworzenie czegoś wykraczającego poza prostą konfrontację Batman *versus* Joker. Dzięki temu, że Morrison wrzucał w fabułę tyle rozproszonych pomysłów, McKean mógł koncentrować się na rzeczach pozornie oderwanych od *mythosu* Batmana, eksperymentując z układem strony, tempem narracji i ikonografią. W ten oto sposób powstał komiks o ikoniczności, rytuałach, przeznaczeniu, rzeczywistości i religii. (Chudoliński, 2019b)

Warto jeszcze dodać, że w swoich komiksach Morrison wprowadził pewien wzór stanowiący szkielet całej historii. Jest on wypadkową światoodczucia i światopoglądu twórcy, a przywodzi na myśl geometrię fraktalną. W dużym uproszczeniu fraktal jest zbiorem obiektów, a jego części są podobne do całości zjawiska. Natomiast w zwielokrotnionym zbliżeniu ukazują się kolejne subtelne detale, które powtarzają swoją postać w nieskończoność (Barnsley, Rising, 1993).

Tego typu zabieg można zauważyć w *Azylu Arkham* choćby na przykładzie ukazania głównego superbohatera. Zostaje on poddany wnikliwej analizie zaczynającej się od zbioru różnorodnych elementów, a kończącej na immersji czytelnika.

Neurotyczny Batman

Niewątpliwym wkładem McKeana w warstwę wizualną komiksu była silna inspiracja czeskimi surrealistami i twórcami animacji – braćmi Quay, czyli Timothyem i Stephenem Quayami (Ahmed 2016: 24–28). Z ich działalnością szkocki pisarz zaczerpnął między innymi niepokojącą atmosferę towarzyszącą czytelnikowi w trakcie całej lektury *Azylu Arkham*, przywodzącą na myśl nerwicę. Warto się zastanowić nad tym, jaki wpływ owe zabiegi miały mieć na samego Batmana. Aby móc tego dokonać, należy sięgnąć do źródeł psychologicznych. Jung definiował psychonerwicę jako „nieudaną próbę uporania się z trudnościami żywymi. Toteż neuroza jest skutkiem niedostatecznego, wadliwego przemyślenia przeżycia” (Wolicki, 1989: 51). Z kolei Lech Kaczmarek pisał, że „zaburzenia nerwicowe oznaczają często jakiś nierozwiązany głęboki problem metafizyczny” (Kaczmarek, 1970: 191), a Marian Wolicki dodawał w tym kontekście, że:

Problem egzystencjalny, metafizyczny, który leży u podstaw powstania nerwicy typu noogenego, egzystencjalnego, może się znajdować w polu świadomości, ale o wiele częściej bywa zepchnięty gdzieś głęboko do podświadomości, a ponieważ nie został na poziomie świadomości należycie i prawidłowo rozwiązany, zaczyna drążyć psychikę w jej sferze nieświadomej i może doprowadzić do wybuchu nerwicy. (Wolicki 1989: 51–52)

Wszystko to jest nierozzerwalnie związane z podświadomością, w której – niezależnie od procesów uświadomionych – pojawia się to, co zostało (świadomie lub nie) wyparte. Należy dodać, że ukazuje się to przede wszystkim w snach i przyjmuje zmienioną, nierzadko bardzo symboliczną postać (Frankl, 1978: 14). U neurotyków nierzadko charakterystyczne jest między innymi wymieszanie pragnienia z fantazją, o czym pisał choćby Todd McGowan w *Realnym spojrzeniu*:

Neurotycy uzupełniają swoje doświadczenie pragnienia fantazją, gdyż nie mogą znieść towarzyszącego mu niespełnienia. Odmawiają bezwarunkowej akceptacji ofiary z rozkoszy, której żąda społeczne prawo. Ich choroba jest faktycznie próbą znalezienia sposobu, żeby doświadczać rozkoszy, pozostając w granicach społecznego prawa. Problem z taką strategią wynika z tego, że w szczególny sposób ucieka się ona do fantazji. Neuroza pozwala podmiotom funkcjonować w strukturach społecznego prawa, a jednocześnie fantazjować, że naruszają te struktury. Zamiast aktywnie zmieniać swoją sytuację (a nawet swoje społeczeństwo), neurotycy zadowolają się fantazmatycznym buntem. Dzięki neurozie mogą uzupełniać społeczną rzeczywistość pragnienia swoim prywatnym, fantazmatycznym światem. (McGowan 2008: 156)

Powyższy opis doskonale oddaje charakter Mrocznego Rycerza przedstawionego w *Azylu Arkham*. Jest on tam herosem nieobecnym, niepewnym siebie, który już nie próbuje zmienić społeczeństwa dzięki swej superbohaterskiej aktywności, lecz pozostaje na wpół bierny, dając jednocześnie asumpt do częściowej realizacji nieuświadomionych, wręcz mrocznych pragnień. Morisson skonstatował, że: „Ten Batman jest przestraszonym i zastraszonego zarazem chłopcem, który poświęcił własne człowieczeństwo na rzecz nowej, przerażającej osoby. Stworzył siebie na nowo jako nieustępliwego i dominującego po to, by nigdy już nie być skrzywdzonym czy porzuconym” (Morrison, McKean, 2004).

Wtórzuje mu zresztą Carpenter w przywoływanej już publikacji *The British Invasion: Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, and the Invention of the Modern Comic Book Writer*. Kreacja postaci Morrisona mogła więc mieć niejako wymiar autoterapeutyczny, stanowić próbę przewyciężenia odrzucenia, jakiego doznał od swojego mistrza Alana Moore’a na rzecz Neila Gaimana. Do owego przewyciężenia mogło dojść na przykład poprzez stworzenie właśnie tak silnie intertekstualnego – nawiązującego do klasycznych dzieł literatury i filmów grozy (van Lieshout: 6) – wręcz przesyconego symbolizmem dzieła. Warto wspomnieć, że nie było to jedyne odtrącenie, jakie przypadło w udziale twórcy komiksu o neurotycznym Batmanie. Można bowiem przeczytać u Carpentera, że:

Jeśli kogokolwiek odstręcza u Morrisona to, co on sam zdiagnozował później jako pretensjonalność stylistyczną, warto przypomnieć sobie, że tego rodzaju idiosynkrazje biorą się często z niepewności pisarskiej [...]. Grant Morisson, opisany przez Karen Barger jako chorośliwie nieśmiały [podk. oryg.] chłopak, marzący o dostaniu się do akademii sztuk pięknych, z której ostatecznie zostaje odrzucony, miał wiele motywacji do tego, by samemu chcieć być nieustępliwym i dominującym po to, by nigdy już nie być skrzywdzonym czy porzuconym. Jego teksty siłą rzeczy musiały więc wtedy przyjmować taki dominujący styl. (Carpenter, 2016: 138)

Walka z traumą

Azyl Arkham to bodaj najbardziej przypominający dzieło sztuki komiks o Batmanie, a jednocześnie jest on – jak dotąd – niepodobny do żadnego innego poświęconego tej postaci spośród wszystkich poprzednich albumów, zwłaszcza sprzed 1988 roku. Pojawiają się w nim bowiem dwie linie czasowe, stanowiące dla siebie wzajemnie odbicie w krzywym zwierciadle. W jednej z nich czytelnik poznaje historię Amadeusza Arkhama, założyciela Azylu Arkham – wątek ten jest silnie inspirowany wpisem nieżyjącego już Lena Weina do encyklopedycznej serii DC *Who's Who in the DC Universe* z 1985 roku (Morrison, McKean 2004).

Odbiorca dowiadyuje się, jak minęło dzieciństwo Amadeusza, kogo spotkał w trakcie swoich podróży oraz jak pogrążył się w delirium po tragicznej utracie żony i córki. W drugiej linii czasowo-narracyjnej Batman zostaje zmuszony do interwencji w szpitalu dla obłąkanych, w którym (z inicjatywy Jokera) pacjenci wznieśli bunt. Symptomatyczne – i jednocześnie symboliczne – że

jest to 1 kwietnia, *prima aprilis*. Owa konfrontacja wzbudza w Mrocznym Rycerzu prawdziwą trwogę przed tym, co może się wydarzyć – szczególnie z nim samym. Odczuciami dzieli się z komisarzem Gordonem, mówiąc: „Ja się boję. Boję, że Joker ma co do mnie rację. Czasami... powątpiewam w racjonalność swoich działań. I boję się, że jeśli wejść w mury Arkham... że kiedy wejść do środka i zatrzaskną się za mną drzwi, to będzie jak powrót do domu” (Morrison, McKean 2004). To sygnał, że psychika Człowieka-Nietoperza stanowi dla niego samego źródło lęku. Być może bohater przeczuwał, że fobie z dzieciństwa, a także życie spędzone w pobliżu społecznych wyrzutków wpłynęły na niego bardziej, niż się spodziewał. Możliwe również, że przez całe życie starał się ujarzmić własne lęki, ale zaczyna mu brakować sił, by to kontynuować.

Losy Batmana i Arkhama stale się przeplatają, niemal spiralnie zmierzając ku stopniowej eskalacji przemocy. Karty poświęcone ich historii przepełnione są symbolami alchemicznymi, biblijnymi oraz nawiązującymi do *psyche*. Pomimo jednak owej bogatej symboliki przedstawiony w *Azylu Arkham* świat jawi się jako hiperrealistyczny. Co istotne, wykorzystane w komiksie metody leczenia stosowane w azylu mają potwierdzenie w praktyce – mowa na przykład o odniesieniach do prowadzonego w latach 70. ubiegłego wieku słynnego eksperymentu Davida L. Rosenhama zwieńczonego publikacją (Rosenham, 1978: 1–23). Ukazał on nie tylko to, w jak prosty sposób można symulować chorobę psychiczną, ale również jaki może być wpływ szpitali psychiatrycznych na świadomość i samopoczucie pacjentów. Według badacza podobne placówki mogły wzmacniać zaburzenia (nawet rzekome) u osób przebywających w ich murach. Morrison z kolei odzwierciedlił to w zachowaniu takich postaci, jak Dwie Twarze (w oryginale Two-Face, uprzednio Harvey Dent) oraz doktor Charles Cavendish.

Co istotne, wszystkie te zabiegi stanowią raczej decorum. Owa dekoracja skrywa prawdziwy obraz rzeczywistości, a także ma wzmacniać poczucie przytłaczającej, niespokojnej atmosfery. Okazuje się bowiem, że w istocie Morrison i McKean zaplanowali dla Batmana próbę inicjacyjną, której celem miała być trwała przemiana w Mrocznego Rycerza. Szkockiego twórcę skłoniła do tego zmiana status quo bohatera. Została ona zainicjowana w kolejnych historiach: *Powrocie Mrocznego Rycerza* Franka Millera z 1986 roku, *Zabójczym żarcie* Alana Moore’a z roku 1988 oraz *Batmanie: Śmierci w rodzinie* Jima Starlina, również z 1988. Interesujące, że przez wiele lat uznawano, że *Azyl Arkham* w komiksowym kontinuum plasuje się właśnie po historii Starlina z racji kalendarza wydawniczego DC Comics. Po doznaniu przez Batmana tak wielu cierpień, goryczy i porażek, Morrison – pragnący zachować człowieczeństwo Batmana i jego ludzki wymiar – obawiał się, że zamaskowany mściciel może się ostatecznie załamać lub przemienić w kolejną wariację przypominającą marvelowskiego Punishera. Właśnie dlatego musiał dać Mrocznemu Rycerzowi szansę na przepracowanie traumy i umieścić go w Azylu Arkham. Dość paradoksalnie pomogło mu to jednocześnie ukazać szlachetną stronę bohatera.

W tym celu Morrison doprowadził do – jakże symbolicznej – konfrontacji herosa z jego cieniem. Archetyp cienia według Junga stanowi część indywidualnej nieświadomości, mogącej przyjmować ustrukturalizowaną formę kompleksu – uprzednio wypartego lub niejako odszczepionego na skutek braku akceptacji środowiska, w którym zachodził rozwój jednostki (Jung, 1970: 134). Kulminacyjnym momentem zmagania z cieniem, będącym zarazem sytuacją graniczną, jest konfrontacja z Killer Crokiem. Kiedy

złoczyńca spada z budynku, przyjmuje postawę ukrzyżowanego Chrystusa, tym samym uświadamiając Batmanowi, jak wielki błąd popełnił. Okazuje się, że „[...] z reguły cień jest tylko czymś niższym, prymitywnym, nieprzystosowanym i niepewnym, ale nie absolutnie złym” (Jung 1970: 134). Żaden z wrogów Batmana nie jest ucieleśnieniem Zła. Za to każdy z nich obrazuje słabości i neurozy współczesnego człowieka – paradoksalnie jednocześnie wskazuje także na przywary obrońcy Gotham – z którymi próbuje on sobie poradzić na własny, z pewnością niedoskonały sposób.

To ważne, że Batman nie dopuszcza do siebie podobnej myśli. Wypiera myśli o złu, które zawsze jest dla niego czymś zewnętrznym, jest w kimś innym, ale na pewno nie w nim samym. Samozwańczo przyjmuje więc rolę stojącego ponad prawem obrońcy, anioła stróża, walczącego z mityczną bestią uosabianą na rozmaite sposoby przez kolejnych złoczyńców. Taki sposób myślenia pozwala mu na utwierdzenie pozytywnego wizerunku własnego ego, podnosi jego poczucie dumy, a jednocześnie pozostawia go w strefie komfortu. Batman nie uświadamia sobie, że zachowanie penitencjariuszy Azylu Arkham to suma jego własnych fobii i lęków. Próbę uświadomienia mu tego podejmuje Szalony Kapelusznik (woryginalie Mad Hatter). Dochodzi do tego, gdy Mroczny Rycerz wkracza do gabinetu luster: „Czasami wydaje mi się, że Arkham to głowa. Jesteśmy wewnątrz ogromnej głowy, która wyśniła nas do życia. Może to twoja głowa, Batmana, Arkham to lustro, a My to Ty” (Morrison, McKean 2015: 73). Superbohater nie akceptuje – a nawet nie dopuszcza do siebie – myśli, że ich wady mogą być tak naprawdę jego słabymi stronami i że choćby z tego tylko powodu powinien ich w jakiś sposób zaakceptować, a jednak tego nie robi. Odrzuca tym samym swoją mroczną stronę, tłamsi ją w sobie i blokuje (Morrison, McKean 2015: 56–57).

Warto dodać, że Bruce Wayne wychowywał się w dobrobycie i poczuciu bycia kochanym przez rodziców, ich gwałtowna śmierć, nagłe osamotnienie chłopca i pragnienie dokonania zemsty na mordercy wyraźnie zachwiały jego psychiką. Owe resentymenty wpłynęły na nieustanne poczucie winy (rodzice zginęli, a on przeżył; nie mógł uratować swoich najbliższych), przed którym Wayne próbował uciec, przemieniając się w Batmana. Aby pomóc bohaterowi w przezwyciężeniu traum z dzieciństwa, Morrison zmusił Mrocznego Rycerza do walki z jego największymi wrogami – dając mu tym samym szansę na sprawowanie realnej władzy nad ich przeznaczeniem, a także zmuszając go do uznania własnych słabości, również tych związanych z odrzuconą przez niego cielesnością skorelowaną bezpośrednio z seksualnością, symbolizowaną w komiksie przez doktor Ruth Adams.

Wewnętrzne rozdarcie i zmagania z własną psychiką, których doświadcza Batman, znajdują odzwierciedlenie w drugiej osi czasowej: także Arkham nie potrafił stawić czoła swoim demonom. Poczucie winy wywołane spowodowaniem śmierci matki zdominowało jego życie. Bohater uciekał przed przytłaczającymi go wspomnieniami, jednak w ostateczności wpłynęły one na zachowanie Amadeusza, który został uznany za chorego psychicznie. Zamknięto go w celi w jego własnym zakładzie. Cień, który otoczył Arkhama, okazał się zbyt silny, by jego ego było w stanie go zasymilować. Można podejrzewać, że Bruce *alias* Batman wykazał zatem większą odporność psychiczną – na co wpływ miały z pewnością wydarzenia z jego życia.

Należy podkreślić, że trauma i nieszczęście są ściśle związane zarówno z powstaniem, jak i z obowiązkami Mrocznego Rycerza. Właśnie stąd wywodzi się przecież jego geneza jako superbohatera. Sytuacja, w której udało mu się ostatecznie przezwyciężyć własne lęki i pozbyć się poczucia

winy, zaowocowałyby prawdopodobnie porzuceniem drugiej tożsamości, ponieważ pozwoliłaby mu się pogodzić z własną, niełatwą historią i zostać wyłącznie Bruce'em Wayne'em. Superbohatera konwencja nie przewiduje jednak takiego scenariusza.

Z drugiej jednak strony, choć Batman nie zdołał zintegrować cienia ze swoim ego, to nie pozwolił mu także sobą całkowicie zawładnąć. Nie ma pewności, czy nie czeka go los Arkhama. Jednak przestępując progi Azylu i mierząc się ze swoimi demonami, bohater rozpoczął symboliczną podróż, która może doprowadzić go do ostatecznego samopoznania, do zintegrowania świadomości i nieświadomości, jak również ukojenia własnej duszy. Nawet jeśli stanowi to tylko chwilowe, cząstkowe rozładowanie, a specyfika rytuału jest w jakiś sposób cykliczna. Pierwszym krokiem do pokonania własnych demonów jest przyznanie, że bohaterowie nie mają wpływu na działanie sił potężniejszych od nich, a życiem rządzi w rzeczywistości tylko przypadek. Niejakim potwierdzeniem tej tezy są słowa samego Batmana: „Czasami tylko szaleństwo sprawia, że jesteśmy tym kim jesteśmy. Albo przeznaczenie” (Morrison, McKean, 2015: 107).

Przeżycia Batmana w Azylu Arkham przywołują skojarzenia z mitem o uprowadzeniu Persefony przez Hadesa w interpretacji Jamesa Hillmana (1992). Jest to mitologiczny obraz inicjacji w rzeczywistość *psyche*. Jest podobny do tego, w jaki sposób Joker (będący odniesieniem do greckiego boga zaświatów) zaprasza do Azylu Batmana. Dusza i podziemia są tu tożsame – zejście w podświadomość oznacza wejście w doświadczenie śmierci czy raczej nieustannego umierania. Batman realizuje ów mit, a jego walka ze zbrodnią jest niczym naiwne marzenie dziecka – niemożliwe do spełnienia. Niepowodzenia, porażki i rozczarowania wywołują u niego zgorzknienie, przez co powątpiewa w słuszność i efekt swojej misji. Wówczas rozpoczyna się kształtowanie świadomości psychologicznej – zwrot do wewnątrz, w ciemne zakamarki *psyche*. Wtedy właśnie stabilne poczucie tożsamości znika, a w jego miejsce pojawia się dojmująca świadomość niejednoznaczności „ja” oraz wszystkich roszczeń, pragnień i sądów.

Batman, podobnie jak Persefona, rozpacza i tęskni do utraconej niewinności. Jednak rekonstrukcja świadomości sprzed uprowadzenia nie jest możliwa. Kiedy wskutek starań Demeter Hades zgadza się na powrót Persefony na ziemię, wkłada jej do ust słodkie pestki granatu, przez co dziewczyna zawsze już będzie funkcjonować w dwóch światach równoległe. Joker – niczym Hades – naznacza Batmana po przejściu granicy inicjacji czy też wtajemniczenia. Hillman skonstatował, że „gwałt dokonany przez Hadesa na niewinnej duszy jest konieczny dla przemiany psychicznej” (Hillman, 1992: 208). Choć kosztowna, jest ona niezbędna, gdyż bez niej jednostka nie może dojrzeć, nie pojmuje wielowymiarowości życia. Morrison popularyzuje więc ukazywanie superbohaterów pełniących rolę współczesnej inkarnacji starożytnych mitów. Potwierdza zarazem tezę Junga, który pisał, że „Żadne drzewo nie będzie rośło ku niebiosom, jeśli jego korzenie nie będą sięgać czeluści piekieł” (Jung, 1991: 43).

Należy zaznaczyć, że to właśnie od momentu, w którym Joker otwiera drzwi placówki Arkham, czytelnik wkracza do świata szaleńców. Pełno w nim cytatów odnoszących się zarówno do popkultury (animacja *Bambi*, film *Psychoza* Hitchcocka), jak i do kultury wysokiej. Znamienna jest tutaj sama persona psychotycznego clowna, który przypomina przewodnika po stworzonym przez człowieka piekle. Owe skojarzenia wydają się tym bardziej zasadne, że Joker zachowuje się jak trickster, przywodzi na myśl Bułkahowskiego Wolanda i jego świtę albo nawet Mefistofelesa z *Fausta* Goethego.

Okazuje się szybko, że Księżę Zbrodni pozornie czyni zło, a jednocześnie pełni funkcję demaskacyjną (Means-Shannon 2015; 194–208).

Trzeba podkreślić, że Morrison dokonał rewolucji w portretowaniu Jokera, kreując go na miarę *Zabójczego Żartu* i jednocześnie sugerując, że jest on w rzeczywistości całkowicie zdrowy na umyśle. Artysta dokonał swego rodzaju dekonstrukcji demonicznego clowna, czytając jego postać poprzez klucz zjawisk popkulturowych. Wypowiadał się na ten temat następująco:

Okej, mamy zatem te różne wersje postaci Jokera. Co jednak, jeśli jest to w rzeczywistości ta sama osoba, która po prostu zmienia się każdego dnia? Racjonalizuję to sobie, mówiąc, że Joker może być całkowicie zdrowy umysłowo – jest po prostu pierwszym człowiekiem w XXI stuleciu, który musi radzić sobie z naporem informacji, zmieniając ciągle swą osobowość. Lubię go, jest jak gwiazda popu, jak Dawid Bowie. (Edwards 2012)

Interesujące, że to właśnie poprzez sportretowanie Jokera jako transwestyty proces tworzenia *Azylu Arkham* został na pewien czas zawieszony, a wydawnictwo rozważało rezygnację z jego publikacji. Wówczas przedstawienie Księcia Zbrodni w stylistyce podobnej do teledysku Madonny *Open Your Heart* uznano za zbyt śmiałe i świętokradcze. Po wielu listach intencyjnych Morrisona i rozmowach z dyrekcją osiągnięto kompromis – postać superzłoczyńcy przedstawiono w długim, skórzanym płaszczu. Z pierwotnego projektu pozostały jedynie buty na wysokim obcasie, widoczne sporadycznie na kartach komiksu. Co więcej, po latach szkocki twórca przyznał, że także seksualność Batmana ma homoseksualne zabarwienie:

Homoseksualność jest wpisana w postać Batmana, niebotycznie bogatego i jednocześnie wychodzącego poza normy seksualne. Nie mówię tego w sensie pejoratywnym, jednak Batman jest bardzo, bardzo gejowski. Trudno temu zaprzeczać. Oczywiście w jego fikcyjną biografię wpisana jest heteroseksualność, jednak w odbiorze całościowa koncepcja postaci jest ewidentnie homoseksualna. Myślę, że dlatego ludzie to lubią. Wszystkie te kobiety w fetyszyzowanych strojach, wychodzące z siebie aż na dachy miast, by go zdobyć – a on po prostu ich nie zauważa. W zamian spotyka się z jednym starszym gościem i młodym chłopakiem. (Edwards, 2012)

Azyl Arkham – dalsze losy

W tym roku *Azyl Arkham*. *Poważny dom na poważnej ziemi* obchodzi trzydziestą rocznicę wydania. Budzi to wielkie zainteresowanie – szczególnie ze strony wiernych fanów. W ciągu minionych trzech dekad artyści komiksu niejednokrotnie odpowiadali na liczne pytania dotyczące nie tylko poszczególnych etapów tworzenia dzieła, ale i planowanych kontynuacji. W 2015 roku Morrison wypowiedział się w sprawie ewentualnej ekranizacji filmowej *Azylu Arkham*:

Nie sędzę, bym chciał być w to zaangażowany, zwłaszcza w tym wymiarze, w jakim już to zrobiłem. Była to moja pierwsza wizja Batmana i było to w dużej mierze ujęcie charakterystyczne dla kina europejskiego, diametralnie odmienne od wszystkich moich innych projektów. Ale tak, myślę, że w końcu zostanie to zekranizowane. Umieszczenie Batmana w zamkniętym miejscu jest fenomenalnym zabiegiem, przypominającym z wielu perspektyw opowieści o nawiedzonych domach. Równocześnie nie zapominajmy, że zrobiono już znakomitą grę *Batman: Arkham Asylum* – a zamykająca cykl trzecia odsłona była prawdopodobnie najlepszym utworem o Batmanie w ogóle... W każdym razie i pierwsza, i ostatnia są absolutnie znakomite. Mając więc w pamięci doświadczenie zwiedzenia Azylu Arkham w grze i to w tym namacalnym wymiarze, bo wcielając się w samego Batmana, trudno mi sobie wyobrazić ekranizację, która by to przewyższyła pod względem artystycznym. Będę w każdym razie z zainteresowaniem obserwować takie próby. (Hughes, 2015)

Jednak już dwa lata później ogłosił podczas trwającego w San Diego festiwalu Comic-Con, że wraz z Chrisem Burnhamem planuje kontynuację bestsellerowego komiksu, kompilującą wszelkie dotychczasowe dokonania pisarza związane z Batmanem – w tym również ostatnią sagę z Damianem Wayne'em oraz Talią al Ghul: „Pokuśmy się o skok na głęboką wodę i zrobmy najlepszą powieść o Batmanie wszechczasów” (McMillan, 2017). Projekt wstępnie opisał jako „manierystyczny, lubessonowski thriller osadzony w przyszłości, w której syn Batmana, Damian, dorósł i przerodził się zarazem w dorosłą kopię Batmana” (McMillan, 2017). Komiks w założeniu miał się mieścić na stu dwudziestu stronach. Prace nad nim trwają, a data publikacji nie jest znana.

Kontynuacja omawianego komiksu jest dla Morrisona pod wieloma względami symbolicznym zatoczeniem koła. Trzy dekady temu niekwestionowany sukces *Azylu Arkham* zapewnił mu status supergwiazdy amerykańskiej popkultury oraz dobrobyt, ale także uświadomił braki warsztatowe, o czym mówił w ten sposób:

Księżycowe zwierciadło Azylu Arkham, w którym się przejrzałem, ujawniło groteskową maskę uszczypliwej pogardy, którą przywdziałem, by ukryć moją niepewność. Obsesyjne zainteresowanie sztuką, moda, mitami i muzyką popularną, dzięki któremu odciąłem się od korzeni, wydawało się równie fałszywe co sztuczna szczęka mojej babci. (Morrison, 2012: 228)

W konsekwencji autor zdecydował się na zmianę wizerunku, by podkreślić przemianę, jaka w nim zaszła, czemu wyraz dał nie tylko poprzez wygląd, ale także w swoich kolejnych dziełach, takich jak *The Invisibles* czy *Multiversity*, na kartach których nakreślił wyznawany światopogląd.

Pomimo upływu trzech dekad *Azyl Arkham* to wciąż jeden z najchętniej kupowanych komiksów na świecie (Diamondcomics.com). Po części jest to wynik zainteresowania czytelników nowatorską formą wydania i jego bardzo dobrą jakością. Owo zainteresowanie niewątpliwie zintensyfikowała jeszcze

premiera *Batmana* w reżyserii Tima Burtona, gdyż komiks Morrisona i McKeanana został pierwotnie opublikowany dwa miesiące po jego premierze. Choć pierwsze recenzje zarzucały mu pretensjonalność i przeintelektualizowanie (Rogers, 2012), to właśnie – dość przewrotnie – *Azyl Arkham* i powstałe na jego bazie narracje transmedialne stanowią przedmiot wielu badań akademickich (Chojnacki, 2017: 67–82; Andreo, Moreira, 2018: 1–4; Wurtz 2011: 555–571; Peaslee, Weiner, 2015). Jeśli chodzi o pierwotną recepcję, do złej sławy dzieła przyczynił się między innymi Alan Moore, co Morrison wspominał w ten sposób:

Alan Moore zgarnął poklask po tym, jak wychwalał wysiłki Dave’a McKeanana, mimo że opisał je i tak jako „pozłacane łajno”. Było to, jak muszę sam przyznać, zwłaszcza po tym, jak skwitowałem *Strażników* jako „trzystustronicowy odpowiednik sześciorzędowego poety”, w nieformalnym wywiadzie dla magazynu o stylu „i-D” – co sprawia, że nie mogę się powstrzymać przed uśmiechnięciem do siebie. (Morrison 2012: 228)

Skoro zaś mowa o drugim twórcy, to McKean wciąż nie lubi wracać do tematu *Azylu Arkham*, był bowiem „tyle już razy pytany o to w wywiadach, że nie ma nic do powiedzenia, zwłaszcza, że wypowiadał się na ten temat dość bezpośrednio” (McKean, Chudoliński, 2018). Jego zdaniem to, że historia jest opisana w konwencji superbohatera, znacząco osłabia jej ostateczny wydzźwięk. Mogłoby się wydawać, że idea, zgodnie z którą dorosły i dobrze sytuowany mężczyzna przebiera się za nietoperza, jest do pewnego stopnia komiczna czy wręcz niepoważna. Dlatego właśnie końcowy efekt może wywoływać w rysowniku wstyd, że to właśnie on jest współautorem tego komiksu. Niemniej Carpenter podkreśla, że:

Azyl Arkham sprzedał się [...] w wielu kopiach i znalazł drogę na biurka wielu reżyserów, spośród których wielu zleciło mi inne prace. Niewiele innych książek można zestawiać z *Azyłem* (jak choćby te George’a Pratta) i tym charakterystycznym mrocznym, sennym klimatem, który się w nim utrzymywał. Oczywiście nie oznacza to, że nie powstały i inne podobne doń utwory. Wiele osób mówiło mi, że to właśnie *Azyl* zainspirował ich do podjęcia naki w akademiach sztuk pięknych, do zostania ilustratorami lub zainteresowania komiksem w ogóle. Na świecie wciąż jest wiele drukowanych kopii książki i nieraz mam okazję je podpisywać, ciągle więc ma ona swoich odbiorców. Nie mam jednak pewności, czy DC uda się wydać drugi raz podobnie kultowy komiks. Być może dziś w ogóle nie przeszedłby procesu akceptacji. (Chudoliński 2019b)

Należy podkreślić, że *Azyl Arkham* zapoczątkował nowy nurt w powieści graficznej, szczególnie w kontekście ukazania superbohatera w odniesieniu do archetypu współczesnego człowieka. Bez jego wpływu wiele powstałych później dzieł wyglądałoby zapewne zupełnie inaczej – by wymienić tylko komiks *Dark Night: A True Batman Story* Paula Diniego, ale też nurt psychoterapii wykorzystujący popkulturę, promowany przez doktora Tralisa Langleya (Langley, 2012) i doktor Janinę Scarlet. W owym ujęciu dzieło Morrisona

i McKeana wydaje się pełnić funkcję terapeutyczną, gdyż „niekiedy dobrze jest postrzegać niektórych superbohaterówi superzłoczyńców jako archetypy, już to tradycyjnie, w wydaniu Jungowskim, już to jeszcze w inny sposób” (Scarlet, Chudoliński, 2018). Jak wyjaśnia dalej:

Pod pewnymi względami postaci komiksowe stały się archetypami w celu wspomoczenia czytelników w lepszym zrozumieniu tych wszystkich sytuacji, przez które musiały one przejść. Sam Batman mógłby być archetypem osoby borykającej się z koszmarem straty, popychającym do działania wtedy, gdy dochodzą do jej uszu wieści o cierpieniu innych. Przykładowo, gdy Batman myśli, że Joker zranił Pearl, poczuł się momentalnie zdruzgotany i załamany. Wraz z doktor Adams i innymi z Azylu Arkham walczył o to, by ją ochronić właśnie ze względu na ten Batmanowski archetyp: ochrony innych za wszelką cenę. Superzłoczyńcy, tacy jak choćby Joker, również mogą być analizowani z tej perspektywy. Joker, ze swym brakiem empatii i czerpaniem radości z krzywdzenia i torturowania ludzi, może być pomocny przy radzeniu sobie z doświadczeniami post-traumatycznymi, pozwalając lepiej zrozumieć grozę uczuć towarzyszących doświadczeniu traumy. (Scarlet, Chudoliński, 2018)

Co więcej, według Carpentera *Azyl Arkham* wciąż pozostaje świeży i odkrywczy, funkcjonuje

[...] w swej własnej czasoprzestrzeni na podobieństwo sztuki barokowej, tchnąca ekstrawagancją i przepychem. Ostatecznie barokowość odsyła do znaczenia zniekształconej perły, co jest najlepszym opisem Azylu Arkham, jaki można byłoby przywołać. Być może jestem w mniejszości, ale ze wszystkich opowieści o Batmanie z tamtego okresu właśnie tę uważam za niezmiennie fascynującą i najmniej starzejącą się zarazem. (Chudoliński, 2019b)

W oderwaniu od historycznego i literaturoznawczego kontekstu *Azyl Arkham* zostanie zapamiętany jako komiks o podnoszeniu się po doświadczonych traumach i ich akceptowaniu. Są one bowiem czymś, co mimo wszystko nieodwołalnie pozostaje w psychice jednostki, kształtując jej tożsamość. Ów osąd znajduje swoje odzwierciedlenie w tym, co David R. Hawkins zawarł w *Technice uwalniania*:

Życiowe kryzysy przynoszą nam korzyść w postaci wzrostu samoświadomości. Sytuacja jest tak przytłaczająca, że zmusza nas do porzucenia wszystkich gier, których używaliśmy dotąd, by odwrócić uwagę. Zmusza nas, by przyrzec się własnej sytuacji życiowej i zweryfikować przekonania, cele, wartości i kierunek, w którym chcemy zmierzać. To okazja, by zrewidować je i uwolnić poczucie winy. Jest to również sposobność do całkowitej zmiany postawy. (Hawkins, 2016: 65)

Okazuje się bowiem, że nawet jeśli zwycięstwo Batmana nad własnymi demonami nie jest ostateczne, jeśli jest choćby chwilowe, to jednak ubogaca go ono w wiedzę, że istnieje możliwość wyboru życiowej drogi. Podążając jedną ścieżką, pozostanie Mrocznym Rycerzem, wybierając drugą – będzie w stanie osiągnąć (przynajmniej względny) spokój. Istotna w tym kontekście jest konstatacja Scarlet, która zauważyła, że:

Kiedy pobyt w Azylu staje się nie do zniesienia, Batman okalecza sobie rękę kawałkiem szkła. W następnym kadrze zaciska zęby z bólu tak, że jego usta wykrzywają się na podobieństwo uśmiechu Jokera. To zupełnie tak, jakby Batman i Joker byli dwiema stronami tej samej osoby, co odsyła momentalnie do obrazu monety Harvey’a Denta. Niemniej jednak, niezależnie od mroku wypełniającego czyjś umysł, to dopiero czyny kształtują to, czy będzie to umysł bohatera czy złoczyńcy. (Scarlet, Chudoliński, 2018)

Bibliografia

- Ahmed M. (2016). *Openness of Comics: Generating Meaning within Flexible Structures*. Jackson.
- Andreo M.C., Moreira do Carmo W. (2018). Meta-história e transmídia em Batman: Arkham Asylum, [w:] *SBC – Proceedings of SBGames*.
- Barnsley M.F., Rising H. (1993). *Fractals Everywhere*. Boston.
- Batchelor B. (2018). *Stan Lee. Człowiek-Marvel*. Kraków.
- Callahan T. (2011). *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville.
- Carpenter G. (2016). *The British Invasion. Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, and the Invention of the Modern Comic Book Writer*. Edwardsville.
- Chojnacki M.M. (2017). Batman Arkham Asylum jako przykład wykorzystania narracji ewokatywnej w grach wideo, [w:] *Giganci Popkultury*. Wrocław.
- Chudoliński M. (2019a). Remembering a serious House on a serious Earth. A Retrospective of Grant Morrison and Dave McKean’s „Arkham Asylum”, „Black Issue”, 113, (71–75).
- Daniels B.J. (2008). Arkham Asylum: Forensic Psychology and Gotham’s (Not So) Serious House, [w:] Rosenberg R.S., Canzoneri J. (red.). *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration*. Dallas.
- Frankl V.E. (1978). *Psychoterapia dla każdego*. Warszawa.
- Hawkins D.R. (2016). *Technika uwalniania. Podręcznik rozwijania świadomości*. Warszawa.
- Hillman J. (1992). *Re-Visioning Psychology*. New York.
- Horney K. (2011). *Neurotyczna osobowość naszych czasów*. Poznań.
- Hutcheon L. (1997). Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność, [w:] Nycz R. (red.). *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Kraków.
- Jung C.G. (1970). *Psychology and Religion: West and East*. T. II. London.
- Kaczmarek L. (1970). *Charakterologia i życie wewnętrzne*. Warszawa.
- Khoury G. (2008). *The Extraordinary Works of Alan Moore. Indispensable Edition*. Raleigh.
- Klock G. (2002). *How to Read Superhero Comics and Why*. New York.
- Langley T. (2012). *Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight*. New Jersey.
- Levitz P. (2014). *The Modern Age of DC Comics*. Kolonia.

- McGlynn F. (2000). *Carl Gustaw Jung*. Poznań.
- McGowan T., (2008). *Realne spojrzenie*. Warszawa.
- Morrison G. (2012). *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*. New York.
- Morrison G., McKean D. (2004). *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, Full Script and Notes*, [w:] *Batman: Arkham Asylum 15th Anniversary Edition*. By Grant Morrison and Dave McKean. New York.
- Morrison G., McKean D. (2015). *Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi*. Warszawa.
- Pearson R., Uricchio W., Brooker W. (red.). (2015). *Many More Lives of the Batman*. London.
- Peaslee R.M., Weiner R.G. (red.). (2015). *The Joker. A Serious Study of The Clown Prince of Crime*. Jackson.
- Riggins R.E. Jr. (1993). *Dark Symbols, Obscure Signs: God, Self, And Community In The Slave Mind*. New York.
- Rosenhan D.L. (1978). O ludziach normalnych w nienormalnym otoczeniu, [w:] Jankowski K. *Przełom w psychologii*. Warszawa.
- Wolicki M. (1989). Zaburzenia nerwicowe a sumienie, „Collectanea Theologica”, 59/3, (51–57).
- Wurtz J.F. (2011). „Out there in the Asylum”: Physical, Mental, and Structural Space in Grant Morrison and Dave McKean’s „Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth”, „Amerikastudien” („American Studies”), t. 56, nr 4.

Netografia

- Barnett D. (2017). 40 years of 2000AD: looking back on the future of comic books, <https://www.theguardian.com/books/2017/feb/26/forty-years-of-2000ad-looking-back-on-the-future-of-comic-books> (dostęp: 20.09.2019).
- Best D., Grant A., Breyfogle N. (2006). BATMAN: Alan Grant & Norm Breyfogle Speak Out, <https://ohdannyboy.blogspot.com/2007/01/batman-alan-grant-norm-breyfogle-speak.html> (dostęp: 24.04.2019).
- Chudoliński M. (2019b). Trzydziestolecie „Azylu Arkham: Poważnego domu na poważnej ziemi”. Z Gregiem Carpenterem rozmawia Michał Chudoliński, <https://creatiofantastica.com/2019/09/26/trzydziestolecie-azy-lu-arkham-powaznego-domu-na-powaznej-ziemi-z-gregiem-carpente-rem-rozmawia-michal-chudolinski/> (dostęp: 26.09.2019).
- Diamondcomics.com (2019), Top 100 Graphic Novels: November 2014, <https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=157604> (dostęp: 26.09.2019).
- Dooley K. (2013). Review: „Batman: Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth”, <https://comicsauthority.com/2013/10/31/review-batman-arkham-asylum-a-serious-house-on-serious-earth/> (dostęp: 21.09.2019).
- Edwards G. (2012). The Super Psyche, <http://www.playboy.com/playground/view/the-super-psyche> (dostęp: 12.09.2012).
- Gabriel N.H. (2008), This Is Grant Morrison On Drugs, <https://io9.gizmodo.com/this-is-grant-morrison-on-drugs-381812> (dostęp: 20.09.2019).
- Hiatt B. (2011). Grant Morrison: Psychedelic Superhero, <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/grant-morrison-psychedelic-superhero-244265/> (dostęp: 20.09.2019).
- Hughes M. (2015). Grant Morrison Talks Superman’s Politics, ‘Arkham Asylum’ Movie, And More, <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2015/10/31/>

- grant-morrison-talks-supermans-politics-arkham-asylum-movie-and-more/ (dostęp: 12.04.2019).
- Levitz P. (2016). Jenette Kahn Interview, <http://paullevitz.com/jenette-kahn-interview/?fbclid=IwAR0UciWkql776jMHUu2MIBCESqJkF3qfMDopWcaZjRyhY-7zpz2WvertB-o> (dostęp: 20.09.2019).
- Lieshout J. van. The Gothic & The Graphic Novel – Voicing Postmodern fears in „Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth”, https://www.academia.edu/4234614/MA_Thesis_The_Gothic_and_The_Graphic_Novel_-_Voicing_Postmodern_fears_in_Arkham_Asyllum_A_Serious_House_on_Serious_Earth (dostęp: 20.09.2019).
- McMillan G. (2017). Graeme, Batman Writer Grant Morrison Unveils ‘Arkham Asylum 2’ Graphic Novel Plans, <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/grant-morrison-unveils-arkham-asylum-2-batman-graphic-novel-plans-at-comic-con-1023154> (dostęp: 26.07.2018).
- Melrose K. (2015). Paul Dini and Eduardo Riso team for „Dark Knight: A True Batman Story”, <http://www.comicbookresources.com/article/paul-dini-and-eduardo-riso-team-for-dark-knight-a-true-batman-story> (dostęp: 22.01.2016).
- Rogers S. (2012). Flex Mentallo and the Morrison Problem, <http://www.tcj.com/flex-mentallo-and-the-morrison-problem/?fbclid=IwAR0jUI4WER-R22aflyDM-IkIK2Nv4-iqsauh-trwCD5xyRn6Plr77Vx6mhY> (dostęp: 24.04.2019).
- Siegel L. (2008). Friday Flashback: Arkham Asylum, <https://www.newsarama.com/790-friday-flashback-arkham-asylum.html> (dostęp: 21.09.2019).
- Sims C. (2012). Ask Chris #96: Why Spider-Man Is The Best Character Ever (Yes, Even Better Than Batman), <http://www.comicsalliance.com/2012/03/09/ask-chris-96-why-spider-man-is-the-best-character-ever-yes/#ixzz25dgi1u00> (dostęp: 6.09.2012).
- Siromski M. (2012). DaveMcKean Mówi..., <https://kzet.pl/2012/11/dave-mc-kean-mowi.html> (dostęp: 24.04.2019).
- Stone T. (2006). The Invisibles, https://www.factualopinion.com/the_factual_opinion/2006/09/the_invisibles.html (dostęp: 27.06.2016).
- West A.R. Why So Psychotic? A Psychoanalysis of The Dark Knight & The Clown Prince of Crime, <https://pdfs.semanticscholar.org/ab67/4aafb1b6d579ca24729coebd6ca79452oabe.pdf> (dostęp: 19.09.2019).

Źródła nieopublikowane:

- Scarlet J., Chudoliński M. (2018). Korespondencja z 21 czerwca.