

BOGUSZ MALEC

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Myślenie utopijne w *Mad Max: Na drodze gniewu*

Utopian Thinking in *Mad Max: Fury Road*

Postapokaliptyczne wyobrażenia w rozmaitych tekstach kultury odsyłają do okrutnych światów nieokreślonej przyszłości¹, w których nastąpiło pęknięcie cywilizacyjne tak silne, że odbudowa fundamentów zrujnowanego porządku społecznego okazuje się zazwyczaj niemożliwa. Sztandarowym reprezentantem fantastyki post-apo jest seria filmów George'a Millera *Mad Max*².

Zagłada w takich utworach staje się punktem zwrotnym. Dezintegruje poczucie wspólnotowe wielkich zbiorowości ludzkich. W jej wyniku zachodzi bowiem zjawisko globalnej atomizacji społeczeństwa. Nowy Świat (po apokalipsie) kształtuje zaś zastępcze reguły komunikacji między ocalałymi. Przywraca plemienność jako podstawową formę społecznego organizowania się – powstają wówczas neoplemiona³. Grupy te konsolidują się pod wpływem różnorodnych czynników. Zasadniczym jest kult siły, będący następstwem przyjęcia darwinizmu społecznego jako naczelnej orientacji światopoglądowej w scenerii post-apo.

Krystyna Skarżyńska i Piotr Radkiewicz wymieniają cztery poziomy formowania się jednostkowego widzenia świata, które pokrótce omówię w kontekście problematyki postapokaliptycznej⁴:

¹ Dalej będę posługiwał się terminem „post-apo”.

² Cztery odsłony serii to: *Mad Max* (1979), *Mad Max 2: Wojownik szos* (1981), *Mad Max pod Kopułą Gromu* (1985) oraz *Mad Max: Na drodze gniewu* (2015).

³ *Vide*: Z. Bauman, *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, Warszawa 1995, s. 285.

⁴ *Vide*: P. Radkiewicz, K. Skarżyńska, *Co wzmacnia/osłabia społeczny darwinizm? O roli doświadczeń z ludźmi, osobowości, wartości osobistych i przywiązania do wspólnoty*, „Psychologia Społeczna” 2011, t. 6, nr 1, s. 7–23, [na:] http://www.spoleczna.psychologia.pl/pliki/2011_1/Skarzynska_Radkiewicz_1_2011.pdf [data dostępu: 08.06.2016].

(1) Społeczne doświadczenia jednostki – w światach post-apo przeważają negatywne doznania, które opierają się na braku zaufania do drugiej osoby oraz odczuwaniu lęku o własne życie. Zagrożenie wzmacniają czynniki związane z katastrofą, np. promieniowanie wywołujące choroby oraz zmiany środowiskowe. W serii *Mad Max* wynikiem katastrofy jest pustynnienie świata i związany z nim stały brak wody pitnej. Panuje też niedobór energetyczny, zwiększający popyt na paliwo, które staje się walutą Nowego Świata i zastępuje pieniądź. Społeczne skutki katastrofy poświadczają ciągłość funkcjonowania kapitalizmu dostosowanego do nowych reguł.

(2) Czynniki osobowościowe – niegościnnie Nowy Świat znacząco wpływa na kondycję człowieka. Świadomość zaniku poczucia bezpieczeństwa w połączeniu z pamięcią relatywnie komfortowej egzystencji w Starym Świecie pogłębiają depresyjną kondycję człowieka. Jednostka kulturuje przekonanie o tym, że „światem rządzi prawa dżungli, a relacje międzyludzkie są antagonistyczne, wrogie i ostro rywalizacyjne”⁵.

(3) Wartości osobiste – apokalipsa wiąże się również z zakwestionowaniem obowiązującego w Starym Świecie systemu aksjologicznego, stanowiącego jeden z filarów relacji społecznych. Zagłada unieważnia wszystkie normy i wzorce postępowania wskutek dezintegracji porządku społeczeństwa. Człowiek musi na nowo przewartościować swój dotychczasowy ogląd rzeczywistości.

(4) Zakotwiczenie jednostki we wspólnocie narodowej i obywatelskiej – atomizacja społeczeństwa prowadzi do wytworzenia się wrażenia permanentnego tracenia gruntu pod nogami, co w filmach z serii *Mad Max* wizualizowane jest przez umiejscowienie akcji na niepoddających się procesom usensowniania istnienia pustkowiach. Szczególnie w najnowszej odsłonie – *Na drodze gniewu* – piaszczysta przestrzeń zyskuje wymiar symboliczny (negatywnego symbolu), wprowadza zarówno atmosferę walki o przeżycie, jak i wywołuje skojarzenia z siłą natury przeciwdziałającą ludzkim potrzebom budowania trwałych artefaktów kultury i konstrukcji społecznych. Staje się miejscem strasliwym (topos *locus horridus*) dla egzystującego w nim człowieka.

W tak zarysowanych warunkach egzystencji rozwijają się wizje świata wrogiego i przeciwludzkiego. Osobiste doświadczenia utraty oraz krzywdy „prowadzą do akceptacji przekonań o negatywnej naturze ludzkiej i cynicznych regułach postępowania z ludźmi”⁶. W uniwersum *Mad Maxa* nie dziwią zatem liczne zabójstwa, niewolnictwo, terror. Sąd o immanencji zła w świecie może służyć do usprawiedliwiania antagonistycznych relacji międzyludzkich oraz stosowania przemocy. Skutkiem tego jest podatność jednostek na odnajdywanie bezpieczeństwa w grupach tworzonych przez osoby o skłonnościach „uży-

⁵ *Ibidem*, s. 11.

⁶ *Ibidem*, s. 9.

skiwania kontroli, władzy, dominacji i wyższości nad innymi⁷, które przyjmują pozycję liderów neoplemion i rozbudowują wokół siebie system neofeudalnych zależności.

Rezygnacja z indywidualnej wolności na rzecz podporządkowania innym może wydać się absurdalna. Jednak neoplemiona w światach post-apo dysponują siłą militarną, dzięki której zapewniają swoim członkom względne bezpieczeństwo. Innym czynnikiem sukcesu despotycznego modelu jest właściwe człowiekowi „poszukiwanie przystani”, które manifestuje się tym, że „podzielanie poglądów innych obiecuje [...] schronienie przed rozterką: braterstwo jednomyślnych, bractwo ideowe, wspólnotę losu i przeznaczenia⁸”. Dlatego też nawet jednostki o empatycznym i etycznym nastawieniu mogą zostać skuszone wizją przynależności do trwałej, choć odmiennej poglądowo, społeczności. Furiosa w *Na drodze gniewu* jest taką właśnie bohaterką. Zanim się zbuntuje, przez długi czas będzie funkcjonować w Cytadeli jako żołnierz, co więcej, ze względu na zasługi uzyska prestiżowy tytuł Imperatorki.

Cytadelę posiada we władaniu, dzięki przejęciu kontroli nad zasobami cennej wody, watażka o pseudonimie Wieczny Joe. To despota przerysowany, groteskowy i odzwierciedlający tyranów znanych z podręczników historii. Reżyser uniwersalizuje zresztą swą, zdawałoby się, pretekstową opowieść. Wieczny Joe angażuje mechanizmy religijnej organizacji wspólnoty w celu podtrzymania systemu władzy opartego na skrajnych nierównościach społecznych i cierpieniu. Oczywiście przywódca modeluje sferę sakralną w taki sposób, aby służyła petryfikacji ustalonego porządku feudalnego. W jego społeczności ponad wegetującymi biedakami znajduje się podporządkowana władcy armia „trepów wojny⁹”, białych niczym żywe trupy, ogłupionych narkotykami. Egzystują w quasi-religijnym przeświadczeniu, że po heroicznej śmierci trafią do bram Valhalli, rajy projektowanego ze źródła mitologii nordyckiej, hołdującej kultowi siły. Tak motywowana armia za wszelką cenę dąży więc do agresywnej konfrontacji bez dbałości o własne, a już na pewno innych, życie. Podporządkowana eschatologicznej obietnicy stanowi idealną siłę militarną Wiecznego Joe.

POSTRZYŻYNY

Okazja na zawitanie w raję nadarza się trepom (War Boys) dość szybko, bowiem Furiosa postanawia przeciwstawić się Wiecznemu Joe i ucieka wraz z jego nałożnicami w kierunku krainy znanej z dzieciństwa, rodzinnej ziemi Kanaan.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Z. Bauman, *op. cit.*, s. 279.

⁹ Określenie w polskim tłumaczeniu filmu konotacyjnie trafne (armia, poziom wykształcenia), ale nadmiernie pejoratywnie identyfikujące oryginalną formułę „War Boys”.

Nieposłuszeństwa swej wojowniczką tyran wybaczyć nie może, dlatego zbiera armię i rusza w pościg za zbiegłymi kobietami.

W filmie uaktywnia się zatem wątek feministyczny. Niezgoda na zastany, wybitnie męskocentryczny, patriarchalny system zależny od dominacji, ucisku i przemocy rodzi potrzebę emancypacyjnego buntu. Już sam wygląd Furiosy, sytuowanej na pozycji nieoficjalnej przywódczyni niewolnic seksualnych Wiecznego Joe, modeluje bohaterkę w opozycji do stereotypu szeregu kobiecych postaci drugoplanowych w kinie akcji, stanowiących niejako nagrodę dla męskich protagonistów. Określenie „damy w opałach”, choć najczęściej używane żartobliwie, świadczy o seksualizacji postaci kobiecych oraz umacnianiu przekonań o ich niezaradności¹⁰.

Tymczasem Charlize Theron, grająca Furiosę w *Na drodze gniewu*, przechodzi wizualną metamorfozę służącą deseksualizacji Imperatorki. Przede wszystkim jej bohaterka jest kaleką, utracone ramię zastępuje mechaniczną protezą, ale zdarza się, że musi ją zdjąć i widzimy wówczas zwisający kikut. Ciało Furiosy jest celowo zdeformowane, oddala się od seksistowskiego kanonu piękna kobiety.

Cechą charakterystyczną wizerunku bohaterki są również jej krótko ścięte włosy. W perspektywie badań socjologicznych, co unaocznia wykorzystywanie cielesności w politycznej aktywności feministek (m.in. „Marsz Szmat” w Polsce), ścięcie włosów zyskuje symboliczne znaczenie, podobnie zresztą jak w przypadku postrzyżyn chłopców praktykowanych w przednowoczesnych społecznościach. Oto kulturowy ideał płci zostaje przełamany ostentacyjnym zerwaniem z eksponowaniem i pielęgnowaniem wtórnych cech seksualnych. Długie włosy oznaczają niewinność, ale i pewną bezwładność człowieka, rezygnację z podmiotowości, oddanie się pod opiekę drugiej osobie (chłopcy przed postrzyżynami znajdowali się w przestrzeni matczynej, a zatem kobiecej). Ich ścięcie nie tylko wpływa na fizjonomię jednostki, ale i przenosi osobę w przestrzeń męskiej dorosłości.

Furiosa przebywa w maskulinistycznym środowisku post-apo, nastawionym na rywalizację i przetrwanie, w którym opuszczenie gardy oznacza niechybny zgon. Bohaterka przyjmuje więc męskie wzorce za własne jako element strategii przetrwania. To, że jej strój nie podkreśla kobiecych cech płciowych, a ona sama nosi krótko ścięte włosy, uzupełnia wybrany sposób działania. W przeciwnym wypadku bohaterce groziłby status nałożnicy Wiecznego Joe. Jest to wybór między całkowitym uprzedmiotowieniem a inscenizacją wcielenia się w rolę męczyzny. Binarna rozpiętość dowodzi zresztą istnienia zinstytucjonalizowanego patriarchy w społeczności Cytadeli: „Tym, co skutecznie podtrzymuje patriarchyat

¹⁰ Vide: A. Jarzębowska, *Dlaczego popkultura potrzebuje silnych postaci kobiecych?*, [w:] *eadem, Balagan kontrolowany*, [na:] <http://www.balagankontrolowany.pl/2016/04/dlaczego-popkultura-potrzuje-silnych.html> [data dostępu: 08.06.2016].

okazuje się sztywny, spolaryzowany podział na dwie płcie i konieczność przypisania do jednej z nich ze wszystkimi tego konsekwencjami”¹¹.

Kobiecość w *Na drodze gniewu* to czytelna szansa i remedium na zło tego świata, ale reżyser daleki jest od głoszenia idei supremacji kobiet. Znaczącą rolę, choć drugoplanową w stosunku do Furiosy, odgrywa w tej kwestii „non-patriarchal” Max. Samotnie przemierzający wymarły świat, zmagający się z traumatyczną przeszłością, znajduje pocieszycielkę, a także równorzędną partnerkę.

ŻYCIE JEST JAK *TETRIS*

Zanim przyjrzę się bliżej relacji między Furiosą a Maxem, chciałbym sformułować kilka spostrzeżeń na temat samej Imperatorki i jej długiej służby u Wiecznego Joe. Co przez ten czas chroniło kondycję psychiczną bohaterki przed ostateczną kapitulacją aksjologiczną i pełnym dostosowaniem się do panujących realiów? Otóż w mojej opinii było to myślenie utopijne sprzężone ze sferą osobistych mitów Furiosy.

Zarówno utopia, jak i mit są wytworami mentalnymi, które wpisane w określoną kulturę stanowią jej fenomeny¹². Oba pojęcia odnoszą się również w pewnym stopniu do wiedzy i jej schematów, powstających z powtarzalnych doświadczeń ludzkich. Przy czym mit jest transfiguracją, rozumianą jako „przekształcenie schematów wiedzy w reprezentacje fikcyjne służące wytworzeniu światopoglądu”¹³, która „integruje schematy wiedzy”¹⁴, a więc służy konceptualizacji rzeczywistości. Legitymizuje porządek na różnych poziomach, od psychologicznego, przez społeczny, po kosmologiczny. Równoległe mit wykorzystuje fikcję jako użyteczne narzędzie w tym procesie, występujące w nim obiekty nie są „rzeczami, o których się myśli”, lecz „rzeczami, którymi się myśli”. Konstatacja ta ma swoje źródło w idei bricolage’u Claude’a Lévi-Straussa, według której opowieści zawartej w micie nie należy odczytywać wyłącznie jako fabuły, lecz przede wszystkim jako układ znaczeniowy przyporządkowany do obiektów tejże opowieści¹⁵.

Tymczasem utopia jest taką transfiguracją, która „buduje wiedzę sprzeczną z doświadczeniem potocznym”¹⁶. Rozumowanie to zasadza się na dialektycznej właściwości kultury, w której obrębie społeczeństwo jest nieustannie konstytu-

¹¹ B. Grabowska, *Ciało upolitycznione – feministyczne dyskusje wokół problemu płci w polityce*, [w:] *Terytorium i peryferia cielesności. Ciało w dyskursie filozoficznym*, pod red. A. Kiepasa i E. Struzik, Katowice 2010, s. 494.

¹² *Vide*: M. Czeremski, J. Sadowski, *Mit i utopia*, Kraków 2012, s. 7.

¹³ *Ibidem*, s. 188.

¹⁴ *Ibidem*, s. 190.

¹⁵ *Vide*: C. Lévi-Strauss, *Mysł nieoswojona*, przeł. A. Zajączkowski, Warszawa 2001, s. 32–39.

¹⁶ M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 190.

owane. Nic zatem nie jest ustalone jako permanentnie obowiązujące w przestrzeni społecznej, gdyż podlega ona powracającym przekształceniom – „żadne społeczeństwo nie jest przyjmowane bez zastrzeżeń do końca”¹⁷. Utopia kontestuje obecny stan społeczny i projektuje jego „odkształcenie” w stronę alternatywnego nomosu (ewentualnie dewiacji już obowiązującego obszaru¹⁸), który stanowi jednak propozycję ustanowienia rzeczywistości pozbawionej procesu dialektycznego, a więc osiągnięcie permanentnego układu społecznego. Innymi słowy, po rewolucji będącej „odkształceniem” albo „rozsadzeniem” porządku następuje arbitralnie zharmonizowana, nowa/przekształcona struktura¹⁹. Utopia zakłada istnienie transcendentnego wobec zastanej rzeczywistości nomosu i opisuje go, wykorzystując schematy fikcji²⁰.

Jak można zauważyć, ten rodzaj deskrypcji omawianego zagadnienia oddala się od wartościujących sądów i poniekąd znajduje potwierdzenie w postulacie Krzysztofa M. Maja o przywróceniu „utopii pierwotnego dla niej żywiołu ironicznej niejednoznaczności i potraktowaniu pary pojęciowej dystopii i eutopii nie jako skrajnie spolaryzowanej antynomii, lecz dwóch stron tego samego medalu”²¹. Tym samym dystopie („złe miejsca”) oraz eutopie („dobre miejsca”) stanowią dialektyczny charakter każdej utopii, która jako taka pozostaje modelem rzeczywistości o neutralnym ładunku wartościującym, bez dopisywania mu immanentnej doskonałości.

Realia post-apo mogą być zatem miejscami utopijnymi (tak!) dla osób aprobujących darwinizm społeczny. W końcu światy te zawieszają wszelkie dotychczasowe umowy społeczne, premią w zamian zachowania skrajnie indywidualistyczne i propagują ideę neoplemion, opartych na przewodnictwie wybranych jednostek. Dla Wiecznego Joe wytworzony przezeń porządek jest doskonały w swej strukturze, w osobie tyrana materializuje się „władca logosu”, cechuje go paternalizm autorytatywny i opresywny²² oraz świadomość tego, iż do podporządkowania ludzi służy „władza nad słowem”²³, która przełamuje indywidualną wolność jednostek. Wieczny Joe skutecznie to wykorzystuje, gdy oszczędnie obdarcza wodą podwładnych w uroczystych ceremoniach podkreślających jego pozycję najwyższego władcy i kapłana religijnego. Zresztą już pseudonim konotuje boski pierwiastek, którym rzekomo dysponuje.

¹⁷ P. L. Berger, T. Luckmann, *Spoleczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy*, przeł. J. Niżnik, Warszawa 2010, s. 156.

¹⁸ *Vide*: M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 123.

¹⁹ *Vide*: K. Mannheim, *Ideologia i utopia*, przeł. J. Miziński, Lublin 1992, s. 159.

²⁰ *Vide*: M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 158–170.

²¹ K. M. Maj, *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, z. 2, s. 173.

²² *Ibidem*, s. 173.

²³ *Ibidem*, s. 167.

Spróbuję określić wzajemne powiązanie mitu oraz utopii, które motywuje Furiosę do podjęcia buntu. W tym celu posłużę się interesującą analogią zaproponowaną przez Macieja Czeremskiego i Jakuba Sadowskiego, polegającą na zestawieniu rzeczywistości potocznej ze strukturą gry wideo *Tetris* (1984, Aleksiej Pażytnow). Zadaniem gracza jest w niej

[...] ciągle strukturyzowanie nieuporządkowanych elementów, a ściślej – dopasowywanie spadających figur geometrycznych do elementów, które spadły już wcześniej i czekają na zharmonizowanie z kolejnym. [...] Poziome rzędy figur idealnie dopasowanych znikają²⁴.

Koniec gry (przegrana) następuje w sytuacji, kiedy przestrzeń zostaje wypełniona elementami nieuporządkowanymi i zabraknie miejsca na kolejne, spadające figury. Oryginalna wersja *Tetrisa* nie zawiera progresywnej rozgrywki i przenoszenia punktacji między kolejnymi partiami gry. To oznacza, że grę można zakończyć albo wskutek rezygnacji z niej, albo przez dotarcie do momentu impasu, kiedy niemożliwym staje się ułożenie poziomego rzędu figur.

Tak więc, przy strukturalnym uproszczeniu zasad gry w *Tetrisa*, można stwierdzić, że celem gracza jest odpowiednie balansowanie między sferą chaosu (nieustannie spadające elementy) i harmonii (dopasowywanie figur i tworzenie poziomych rzędów). Przy czym trzeba podkreślić, iż osiągnięcie stanu wiecznej harmonii jest niemożliwe bez wyjścia poza ramy gry. W analogicznym spojrzeniu na płaszczyznę układu społecznego elementy chaosu harmonizowane są przez instytucje państwowe. Jeśli figury pozostają przez długi czas nieuporządkowane (*vide* kryzys energetyczny w uniwersum *Mad Maxa*), wówczas „gra” kończy się, struktura społeczna rozpada się, podobnie jak osiągnięcia gracza (dyspozytora reguł) w *Tetrisie*.

Nowa partia gry jest poddana losowemu generowaniu spadających figur w ramach systemu, co w skrócie minimalizuje powtarzalność doświadczeń z poprzedniej partii. Równocześnie kod gry (rzeczywistość potoczna) pozostaje w stanie nieuchwytniej superpozycji, konkretyzuje się wyłącznie w percepcji obserwatora, toteż jest poznawalna wyłącznie w perspektywie jednostkowej – w konkretnej partii gry. Koniec w *Tetrisie* oznacza indywidualną utratę stabilności systemu. O ile w grze można z łatwością przystąpić do nowej partii, o tyle w układach społecznych następuje globalna dezorganizacja.

Mity służą zatem strukturyzowaniu rzeczywistości potocznej, eliminują nadmiar chaosu, oswajają jego elementy i włączają w przestrzeń kulturową²⁵. Natomiast utopie kreują spojrzenie wykraczające poza strukturę gry, utopista widzi w *Tetrisie* „skończoną liczbę elementów układanki, które można uporządkować

²⁴ M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 125.

²⁵ *Vide*: J. Bolewski, *Perspektywy teologii kultury*, [w:] *Poza utopią i nihilizmem. Człowiek jako podmiot kultury*, pod red. A. Waśki, Kraków 2007, s. 38.

raz na zawsze”²⁶. Chce przekształcić stan rzeczy, w tym celu przyjmuje figurę projektanta, majsterkowicza²⁷ i szuka transcendentnego wyjścia z systemu. Jednocześnie pragnienie to może przekształcić się w ideologię, czyli „wyobrazeniowy stosunek podmiotu do realnych warunków jego istnienia”²⁸. Cytowana definicja, oparta na Lacanowskich kategoriach, zwraca uwagę na imaginatywny charakter myślenia ideologicznego oraz zawartą w nim chęć rozpoznania Realnego, na podstawie których jednostka tworzy symboliczny ogląd rzeczywistości potocznej.

Myślenie Furiosy zasada się zarówno na micie, jak i utopii – bohaterka sięga do wyobrażeń przeszłości, by przetrwać w trudnych warunkach i (od)rodzić stan harmonii. Jako odmieniec (kobieta przyjmująca rolę mężczyzny) jest w stanie zgłębić mechanizmy spajające despotyczny system. Owszem, znajduje się wewnątrz struktury Cytadeli, ale zarazem odczytuje panujący nomos jako coś obcego. Dzieje się tak, gdyż „podstawowym problemem dla każdego nomosu jest inny nomos”²⁹. Nomos ocalałych, skupionych w społeczności tworzonej przez Wiecznego Joe, jest zabezpieczony przed utratą stabilności dzięki chaosowi pustkowie rozciągającego się wokół Cytadeli oraz wewnętrznie za pomocą instytucjonalnego przejścia kontroli nad wodą pitną. Członkowie neoplemienia są wskutek tego odcięci od wpływu innych układów społecznych, znają tylko jeden system funkcjonujący po Zagładzie, obowiązujący w Cytadeli.

Furiosa projektuje jednak inny nomos, związany z wyobrażeniem dzieciństwa, kiedy przebywała w Domu, zwanym też Gajem, pośród pomagających sobie kobiet. Nieznane są przyczyny odejścia bohaterki z krainy osobistej szczęśliwości i trafienia do Cytadeli, niemniej jej wspomnienia pozwalają na zaistnienie w pamięci wyobrażeń o „raju utraconym”³⁰. Co więcej, faktyczne istnienie Gaju nie jest istotne, w psychoanalitycznej perspektywie może być on fantazmatem tworzącym wewnętrzną przestrzeń mityczną, *axis mundi* w psychice Furiosy, która zajmuje pozycję pierwotnego nomosu, staje się potem podwaliną ideologii zwróconej ku aktywności i działaniu. Bunt Imperatorki ma przełamać depresyjny, negatywny pobyt w Cytadeli, by spróbować powrotu do stanu harmonii. Tej zaś nie można osiągnąć ze względu na nieubłagany wpływ Realnego. Symboliczna konstrukcja Gaju związana z fetyszizowanym wspomnieniem o utraconym Domu zostaje wchłonięta przez obecność pustkowie, mówiąc ina-

²⁶ M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 133.

²⁷ *Vide*: F. Jameson, *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Kraków 2011, s. 52.

²⁸ L. Althusser, *Lenin and Philosophy*, Nowy Jork 1971, s. 162, cyt. za: F. Jameson, *op. cit.*, s. 59.

²⁹ M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 121.

³⁰ O koncepcji „raju utraconego” w kontekście utopijnego myślenia więcej w: D. Kucia, *Wyspy utopii czasów nowych*, [w:] *Poza utopią i nihilizmem...*, s. 103.

czej, dobitnie skonfrontowana z rzeczywistością. Furiosa znajduje się więc na skraju załamania psychicznego. Jej utopijna pewność jest zagrożona. I wtedy z pomocą przychodzi Max.

NA DRODZE REWOLUCJI

Max był w Starym Świecie policjantem pilnującym porządku w strukturze społecznego *Tetrisa*. W pierwszej części filmowego uniwersum jego rodzina zostaje brutalnie zamordowana przez gang motocyklowy. Po tym wydarzeniu bohater przeżywa swą prywatną apokalipsę jeszcze przed jej powszechną epifanią (inkarnacją). Oto zawiódł jako mężczyzna, nie uchronił swoich bliskich. Kiedy zaś koniec cywilizacji faktycznie nadchodzi, Max otrzymuje szansę na odnowienie i spozycjonowanie zagrożonej tożsamości i przyjęcie funkcji strażnika moralnego prawa. Jego postać jest obdarzona impulsem utopijnym – wrażliwością ujawniającą się w kontaktach z rozproszonymi po katastrofie grupami na pustkowiach. Impuls ten jest pozytywny w społecznym oddziaływaniu, bo wprawia w emancypujący ruch pasywne wspólnoty, ale zrealizowanie potrzeb danej grupy przeistacza się w imperatyw odejścia „ku zachodzącemu słońcu”, co wiąże się z toposem kowboja (archetyp w klasycznym westernie *Jeździec znikąd*, USA 1953, reż. George Stevens), herosa – wiecznego tułacza wrażliwego na krzywdę, ale doznającego równocześnie indywidualnego bólu istnienia.

Samo pojęcie impulsu utopijnego wykorzystuje marksistowski filozof Ernst Bloch³¹, kiedy mówi o zasadzie nadziei, w której utopia stanowi element aktywizujący wszelką działalność człowieka. Fredric Jameson pisze o tym następująco: „Bloch zakłada, że impuls utopijny kieruje wszystkimi spośród życiowych i kulturowych działań, które są zwrócone w przyszłość, i że ogarnia wszystko”³², a dalej: „Przyjęta przez Blocha zasada interpretacyjna przynosi największe rezultaty wówczas, gdy odsłania działanie impulsu utopijnego w nieoczekiwanych miejscach, tam, gdzie jest on ukryty albo wyparty”³³.

Szczególnie drugi przytoczony fragment wypowiedzi Jamesona o koncepcji Blocha można odnieść do postaci Maxa. Jego widmowa egzystencja w świecie post-apo wynika z podwójnie zakodowanej w umyśle apokalipsy – osobistej i powszechnej. W związku z tym poczucie rezygnacji zostaje wzmocnione, co nie jest wprawdzie utożsamione z gruntownym porzuceniem nomosu Starego Świata. Dodatkowo mężczyznę prześladowają fantomy osób, które wypominają mu doświadczoną przez nich krzywdę, w konsekwencji trauma zostaje zintensyfikowana. Max odnajduje ukojenie dzięki nawiązaniu relacji z Imperatorką. Fu-

³¹ *Vide*: W. Hudson, *The Marxist Philosophy of Ernst Bloch*, Nowy Jork 1982, s. 107, cyt. za: F. Jameson, *op. cit.*, s. 3.

³² F. Jameson, *op. cit.*, s. 2.

³³ *Ibidem*, s. 3.

riosa okazuje się terapeutką mężczyzny i wygasza jego początkowy brak chęci do udzielenia pomocy grupie uciekinierek z Cytadeli. Bohaterka nieświadomie odwołuje się do nomosu Starego Świata, wydobywa fantazmat o utraconym porządku. Przy okazji rekonstruuje potrzebę społecznej przynależności Maxa, który w realiach post-apo wybrał ścieżkę outsidera: „Samotność była teraz światem, w jakim wypadło przeżyć resztę życia i do którego trzeba było się dostosować po to, by nadać życiu sens”³⁴.

Skutkiem tego Max zyskuje stabilność psychiczną, czemu daje wyraz w sytuacji kryzysu Furiosy po odkryciu, że Gaj nie istnieje. Imperatorka znajduje się wówczas na krawędzi załamania psychicznego, decyduje się zresztą wyruszyć w samobójczą podróż w głąb pustkowie. Wtedy też następuje najważniejszy zwrot w przestrzeni symbolicznej filmu, budzący seksualne konotacje. Ponieważ Max wyzwolił w sobie impuls utopijny we wcześniejszym kontakcie z Furiosą, przesyła go Imperatorce, a to z kolei zmienia wektor jej myślenia utopijnego. Innymi słowy, fantazja bohaterki o powrocie do mitologizowanego w jej psychice Gaju zostaje zastąpiona powrotem do Cytadeli z zamiarem przebudowania jej. Myślenie utopijne staje się ideologicznym projektem rzeczywistości.

Wynika to z neologicznej właściwości pojęcia „utopia”, termin ma bowiem „kalamburyczną etymologię, łączącą w sobie dwie możliwe greckie pisownie głoski «u» jako przedrostka rzeczownika «miejsce», a mianowicie *ou-topos* – «niemiejsce», czyli miejsce, którego nie ma, oraz *eu-topos* – «dobre miejsce»”³⁵. Furiosa rozpoznaje niezgodność nomosu wyjściowego (Gaj, *eu-topos*, siła przyciągająca bieguny) z doświadczeniem potocznym (brak Gaju, *ou-topos*, siła odpychająca bieguny). Bohaterka inwestuje zatem energię w ideę przekształcenia rzeczywistości realnej a nie mitycznej, gdyż myślenie utopijne zakłada przyjęcie postawy idealistycznej w działaniu, jest pragnieniem permanentnego uporządkowania *Tetrisa*.

Furiosa chce przekuć przygodność partii gry (egzystencji) w przeznaczenie: „Można przypadek losowy wynieść do rangi przeznaczenia, jeśli się go uczyni świadomym wyborem i okaże wolę, by wytrwać przy decyzji”³⁶. Eskapistyczna postawa przyświecająca pogoni za „rajem utraconym” zostaje przeformułowana w rewolucyjny projekt o feministycznym zacięciu, dążący do modernizacji wadliwego systemu Cytadeli. Tak oto prowadzona jest przez George’a Millera społecznie zaangażowana narracja w kinie głównego nurtu (za pomocą sztafażu post-apo), propagująca aktywne działanie na rzecz egalitarnego kierunku poprawiania realnych warunków istnienia.

³⁴ Z. Bauman, *op. cit.*, s. 162.

³⁵ M. Czeremski, J. Sadowski, *op. cit.*, s. 146.

³⁶ Z. Bauman, *op. cit.*, s. 264.

BIBLIOGRAFIA

- Bauman Z., *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, Warszawa 1995.
- Berger P. L., Luckmann T., *Spoleczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy*, przeł. J. Niżnik, Warszawa 2010.
- Czeremski M., Sadowski J., *Mit i utopia*, Kraków 2012.
- Grabowska B., *Ciało upolitycznione – feministyczne dyskusje wokół problemu płci w polityce*, [w:] *Terytorium i peryferia cielesności. Ciało w dyskursie filozoficznym*, red. A. Kiepas i E. Struzik, Katowice 2010, s. 489–500.
- Jameson F., *Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe*, przeł. M. Płaza, M. Frankiewicz, A. Misk, Kraków 2011.
- Jarzębowska A., *Dlaczego popkultura potrzebuje silnych postaci kobiecych?*, [w:] *eadem, Bałagan kontrolowany*, [na:] <http://www.balagankontrolowany.pl/2016/04/dlaczego-popkultura-potrzebuje-silnych.html> [data dostępu: 08.06.2016].
- Lévi-Strauss C., *Myśl nieoswojona*, przeł. A. Zajączkowski, Warszawa 2001.
- Mad Max*, G. Miller, Australia 1979.
- Mad Max: Na drodze gniewu (Mad Max: Fury Road)*, G. Miller, Australia, USA 2015.
- Mad Max 2: Wojownik szos (Mad Max 2)*, G. Miller, Australia 1981.
- Mad Max pod Kopułą Gromu (Mad Max Beyond Thunderdome)*, G. Miller, G. Ogilvie, Australia 1985.
- Maj K. M., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, z. 2, s. 153–174.
- Mannheim K., *Ideologia i utopia*, przeł. J. Miziński, Warszawa 2008.
- Poza utopię i nihilizmem. Człowiek jako podmiot kultury*, red. A. Waśko, Kraków 2007.
- Radkiewicz P., Skarzyńska K., *Co wzmacnia/osłabia społeczny darwinizm? O roli doświadczeń z ludźmi, osobowości, wartości osobistych i przywiązania do wspólnoty*, „Psychologia Społeczna” 2011, t. 6, nr 1, s. 7–23, [na:] http://www.spoleczna.psychologia.pl/pliki/2011_1/Skarzynska_Radkiewicz_1_2011.pdf [data dostępu: 08.06.2016].

STRESZCZENIE

W artykule przyjmuję socjologiczne widzenie świata postapokaliptycznego w filmie *Mad Max: Na drodze gniewu* i przedstawiam właściwości myślenia utopijnego Furiosy, bohaterki obrazu. Na podstawie feudalnych warunków społecznych w Cytadeli uzasadniam, że darwinizm społeczny stanowi w utworach post-apo naczelną orientację światopoglądową. Analizuję wątek feministyczny związany z buntem Furiosy. Prezentuję, za Maciejem Czeremskim i Jakubem Sadowskim, strukturalne widzenie mitu oraz utopii. Łączę to z ideologią przy użyciu psychoanalizy, aby wyjaśnić decyzję bohaterki o powrocie do Cytadeli. Stosuję pojęcie *impuls utopijny* Ernsta Blocha do wyjaśnienia zachowania Maxa. Stwierdzam, że dzięki wytworzonej relacji o seksualnym napięciu między Maxem a Furiosą realizuje się projekt modernizacyjny Cytadeli. Celem artykułu jest wykazanie, że fikcyjne światy postapokaliptyczne mogą być analizowane w socjologicznej perspektywie i stanowić kino zaangażowane.

Słowa kluczowe: darwinizm społeczny, feminizm, ideologia, impuls utopijny, *Mad Max: Na drodze gniewu*, mit, myślenie utopijne, postapokalipsa, psychoanaliza, socjologia, utopia

SUMMARY

This article attempts to describe a sociological view of the post-apocalyptic world in *Mad Max: Fury Road* and characteristics of utopian thinking related to Furiosa's rebellion. It reveals that in the post-apocalyptic worlds, social Darwinism grows into fundamental worldview, which is reflected in a feudal society of the Citadel. Afterwards, a feminist topic connected with Furiosa's rebellion is analyzed. Subsequently, the article characterizes Maciej Czeremski's and Jakub Sadowski's structural understanding of the two terms – a utopia and a myth. Furiosa's psychological motivation is interpreted by using them. They also facilitate to formulate a semantic relation between utopian thinking and an ideology, which is defined according to a psychoanalytic method. Afterwards, a Ernst Bloch's phrase – a *utopian impulse* is used to analyze Max's behavior. It ascertains that through relationship between Furiosa and Max a modernization project of the Citadel becomes feasible. A purpose of the article is to show that fictional post-apocalyptic worlds can be analyzed in a sociological perspective and be a part of socially engaged cinema.

Keywords: social Darwinism, feminism, ideology, *Mad Max: Fury Road*, myth, post-apocalyptic worlds, psychoanalysis, sociology, utopia, utopian impulse, utopian thinking