

Najbardziej przerażająca jest bezsilność, czyli *Dług* i *Funny Games*

PIOTR ZWIERZCHOWSKI

1.

„*Dług*” atakuje organizm, wychodzi się z niego z bólem ze zdenerwowania brzuchem. I nie jest to zwykłe kinowe zdenerwowanie, wynika z niepokoju o dalsze losy bohaterów. To fizyczne poczucie skrajnej bezsilności, które – w wyniku precyzyjnych działań twórców – zmuszeni jesteśmy, jako widzowie, przepuścić przez siebie. A odczuwając wraz z bohaterami bezsilność, nie potrafimy wykonać żadnego zwykłego samoobronnego ruchu, instynktownie szukamy rozwiązań, które normalnie uznalibyśmy za wykluczone. Ulga, z jaką przyjmujemy popełnioną przez naszych bohaterów zbrodnię – to pułapka, którą od początku zastawili na nas twórcy¹.

Przywołuję zaraz na początku ten dość długi fragment autorstwa Tadeusza Lubelskiego, ponieważ oddaje on dokładnie moje odczucia po obejrzeniu filmu Krzysztofa Krauzego (1999). Powołałem się na ten tekst, dzięki temu mogę bowiem pokazać, że moje emocje nie były odosobnione. *Dług* wywołuje lęk przekraczający granice sali kinowej. Identyfikujemy się z bohaterami, będąc zarazem pozbawionymi możliwości wykonania jakiegokolwiek ruchu obserwatorami ich beznadziejnej walki. Podobne wrażenie, może nawet jeszcze bardziej intensywne i obezwładniające, odniosłem po filmie Michaela Haneke *Funny Games* (1997). Te dwa filmy w sposób najbardziej przejmujący, docierający do trzewi widza opowiadają o lękach współczesnego człowieka.

Może nie bez znaczenia jest jednak fakt, że dotyczy to lęków kultury europejskiej. W zasadzie należałoby użyć bardziej precyzyjnego sformułowania: lęki te właściwe są każdemu człowiekowi, ale kultura amerykańska jest przekonana o możliwości prostych rozwiązań. Kino europejskie, którego reprezentantami są przecież Michael Haneke i Krzysztof Krauze, nie tylko nie podziela tego optymizmu, ale wątpi wręcz, czy jakiegokolwiek rozwiązanie jest możliwe. Kiedy pierwszy raz obejrzałem *Funny Games*, wyszedłem z kina przekonany, że to nie był dobry film. Dziś zdaję sobie sprawę z tego, że zadziałał mechanizm obronny. Odrzuciłem ten film, ponieważ dotarł do moich lęków, uświadomił potencjalną bezsilność.

Ludzkość boi się: zagłady atomowej, przeludnienia, głodu, katastrof ekologicznych, poddania się woli maszyn, zagubienia własnej tożsamości itd.² Wizualizację tych lęków niejednokrotnie prezentowało kino, sięgając do takich gatunków, jak film katastroficzny czy science fiction. Ale problemem człowieka nie są

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ

jedynie lęki kolektywne. Przyczyną lęku mogą stać się zwyczajność i codzienność. Traktujemy je, zapewne słusznie, jako coś dobrze znanego, zapewniającego spokój i bezpieczeństwo właśnie przez fakt oczywistości. Okazało się wszakże, że dobrze znana codzienność, zapewniająca równowagę psychiczną, kryje wiele tajemnic i zagrożeń. Nie sposób przy filmie Hanekego wmówić sobie, że zawarte w nim niepokoje dotyczą jedynie bohaterów. Jesteśmy zmuszeni, jak pisał Tadeusz Lubelski o *Długu*, przepuścić je przez siebie. I nie mają one bynajmniej właściwości oczyszczających, rozwiewających lęki widza, zapewniających uczucie ulgi, że to była tylko fabuła. *Funny Games i Dług* są wnikliwą i okrutną diagnozą naszej teraźniejszości. Nie miałyby tej mocy, gdyby były „tylko filmami”.

2.

Antoni Kępiński pisał: *Być dobrym psychiatrą w praktyce oznacza umieć rozładować lęk swego pacjenta*³. Gdyby tak spojrzeć na kino, to w tych kategoriach Krzysztof Krauze i Michael Haneke na uznanie nie zasługują. Nie tylko nie rozładowują lęków pacjenta-widza, ale wręcz przeciwnie: każą mu przeżywać je nieustannie na nowo, zmuszają do zastanawiania się nad problemem, którego nie jest w stanie rozwiązać. Przerażenie każe widzowi sięgać w głąb siebie, coraz bardziej i bardziej, aż w końcu pojawia się zrozumienie. Nie zmienia to w niczym faktu, że wiedza, mądrość widza, której zdobycie w tak nieprzyjemny sposób umożliwiają *Funny Games i Dług*, nie niwelują lęków. To, że niezrozumiałe przetrząsa się w zrozumiałe, nie daje satysfakcji. Być może wzmacnia jeszcze nasze uprzednie lęki. Tyle że zadanie reżysera różni się od celów psychiatry. Haneke i Krauze stworzyli przejmującą wizję współczesności, choć każdy z nich posłużył się inną formą uogólnienia.

Dobrymi psychiatrami (lub raczej: psychoterapeutami) byliby natomiast filmowcy amerykańscy, tacy jak Michael Winner, Don Siegel czy Phil Karlson. Oni bowiem w latach 70. zrealizowali filmy pokazujące, w jaki sposób przeciętni obywatele amerykańscy oraz stróże prawa wykraczający poza standardowe role społeczne mogą poradzić sobie z niespodziewanym zagrożeniem. Filmy te pełniły w pewnym sensie funkcję terapeutyczną, umożliwiały widzom poradzenie sobie z przynajmniej niektórymi lękami dręczącymi Amerykanów. Może już nie w tak wyraźny sposób, ale kino hollywoodzkie w znakomitej większości do dzisiaj oferuje swoim widzom terapię w cenie biletu do kina.

Takie filmy jak *Życzenie śmierci* (*Death Wish*, reż. Michael Winner, 1974) ukazywały obywateli, którzy sami ustalają prawo⁴. Sympatia twórców stała zdecydowanie po ich stronie. Prawo naturalne miało przewagę na prawem stanowionym, jeżeli to ostatnie okazywało swoją słabość. Bohaterem tych filmów stał się „silny człowiek”, umiejący poradzić sobie w warunkach zagrożenia. Zaatakowany, oddawał cios, przechodził do kontrataku i, co najważniejsze, zwyciężał. Początkowa bezsilność nie była niczym innym niż oczekiwaniem na podjęcie działań przez instytucje do tego przygotowane, czyli np. policję. Kiedy to nie następowało, bądź było nieskuteczne, bohater brał sprawy we własne ręce i odpowiadając agresją na istniejące (bądź nie) zagrożenie. Kiedy w *Życzeniu śmierci* żona architekta Paula Kerseya zostaje zabita, a jego córka zgwałcona, przypomina on sobie o umiejętnościach strzeleckich i sam zaczyna poszukiwać sprawców nieszczęścia, przy okazji wymierzając sprawiedliwość na ulicach miasta.

Swoistą odmianę takich filmów stanowiły te, których bohaterem był policjant (*Brudny Harry* /*Dirty Harry*/, reż. Don Siegel, 1972) bądź szeryf (*Z podniesionym czołem* /*Walking Tall*/, reż. Phil Karlson, 1974), kierujący się jednak własnym poczuciem sprawiedliwości i niewahający się odpowiedzieć na zagrożenie w sposób zwielokrotniony. Najsłynniejszym przedstawicielem takich stróżów prawa był bez wątpienia „brudny” Harry Callahan. Tu sytuacja nieco się jednak różniła od *Życzenia śmierci*. Policjant to człowiek, który w ramach pełnionej roli społecznej powinien być przygotowany do spotkania z nienawiścią, przemocą i zagrożeniem, ale także umieć walczyć z własnym lękiem. Policjant walczący z bandytami tak skutecznie jak Harry Callahan umacniał jednak w widzu poczucie wymiernego systemu sprawiedliwości (aczkolwiek sprzecznego niekiedy z normami prawnymi) i swoistego rodzaju kompensację. Bohater mścił się na zakłócających ład i porządek społeczny przestępcach w imieniu widzów, którzy nie byli do tego przygotowani.

Bohater kina amerykańskiego wie, podobnie jak przeciętny widz, że najważniejsze jest działanie mające na celu likwidację zagrożenia. W większości filmów jego podjęcie jest tylko kwestią czasu. Pomoc może nadejść z zewnątrz bądź też sam bohater odnajdzie w sobie siłę, aby przeciwstawić się zagrażającemu Złu. Mimo występującej czasem konieczności poniesienia pewnych ofiar – ginie ktoś z drugoplanowych bohaterów, główny bohater odnosi obrażenia itd. – akcja kończy się sukcesem, jakim jest wyeliminowanie (czytaj: zabicie) osobników będących uosobieniem Zła (lub po prostu zła, gdyż jest w ono w tych filmach najczęściej dosyć banalne). Oczywiście, nie ma w tym nic nowego. Ten wzorzec istnieje wszakże w kinie od kilkudziesięciu lat.

Czym w takim razie, pyta Marek Haltof, amerykańskie filmy przełomu lat 60. i 70. różnią się chociażby od filmu detektywistycznego lub klasycznego westernu, w którym samotny jeździec bądź dzielny szeryf oczyszczają ulice miasta ze wszelkiej maści złoczyńców? W tych ostatnich dominował motyw reakcji na bezpośrednie zagrożenie – bohatera albo jego bliskich, ewentualnie mogło chodzić o zemstę. W *filmach agresji prospołecznej* – pisze Haltof – *jest to walka z całym złem we wszystkich jego postaciach, akcja oczyszczania, odwrzadzania miasta, kraju, ziemi z chorobliwych narośli. Kampania ta nigdy się nie kończy i nie ma zakreślonych granic*⁵. Takie filmy jak *Brudny Harry* czy *Życzenie śmierci* wyróżniały się tym, że stanowiły *reakcję na negatywne procesy zachodzące w amerykańskim społeczeństwie, były czułym zwierciadłem nastrojów społecznych*⁶. „Mocni ludzie” stanowili wynikającą z pewności nadzieję, że można opanować chaos i powrócić do akceptowanych przez większość norm.

Nic dziwnego, że filmy przedstawiające takie właśnie historie, opowiadane wciąż na nowo, cieszą się nieustannie ogromną popularnością na całym świecie. Któż nie chciałby wychodzić z sali kinowej z przekonaniem, że nie ma takiej sytuacji, z której nie znalazłoby się wyjście. Wiara w moc własnych czynów działa, przynajmniej przez chwilę, uzdrawiająco. W przeciwieństwie do amerykańskiego lub bardziej precyzyjnie: hollywoodzkiego, kino europejskie (mam przy tym świadomość nieuchronnej generalizacji), po pierwsze, wcale nie jest pewne, czy takie rozwiązanie jest możliwe w każdym przypadku, po drugie zaś stara się przede wszystkim opisać w wiarygodny sposób stan ducha człowieka żyjącego w (rozmaitym) zagrożeniu, a nie zapewniać go, że wszystko będzie dobrze.

3.

Nietrudno dostrzec różnicę między kinem amerykańskim i europejskim w ukazywaniu człowieka znajdującego się w sytuacji zagrożenia⁷. Amerykańska wiara w możliwość działania, które rozwiązuje problem niezależnie od warunków i skutków, nie sprawdza się – jak widać – w filmie europejskim. Austriackie *Funny Games* i polski *Dług* z jednej strony ukazują człowieka w sytuacji bezsilności, niemającego poradzić sobie z niebezpieczeństwem i doprowadzonego w ten sposób do śmierci bądź zbrodni, z drugiej natomiast uświadamiają widzowi jego bezsilność wobec zdarzeń ekranowych i potencjalnej rzeczywistości. U widza pojawia się lęk przed własną niemocą, przed sytuacją, w której normy, prawo itd. stają się bezużyteczne.

Adam i Stefan, bohaterowie *Długu*, są młodymi mężczyznami pragnącymi prowadzić własne interesy. Bank odmawia im pożyczki. Stefan napotyka przypadkowo na koleżę z dzieciństwa, Gerarda, który oferuje pomoc. Pieniądzy nie udaje im się uzyskać, za to Gerard żąda zwrotu rzekomo poniesionych kosztów. „Dług” rośnie w oszałamiającym tempie, doprowadzając przyjaciół do ruiny finansowej. Cały czas znajdują się pod kontrolą Gerarda, który przejmując władzę nad ich życiem. W końcu Adam i Stefan, jak również wpłątany w całą sprawę Tadeusz, doprowadzeni do granic wytrzymałości, zabijają swojego dręczyciela i jego pomocnika. Adam, targany wyrzutami sumienia, zgłasza się na policję.

Funny Games opowiadają z kolei o rodzinie Schoberów, która wybiera się do swojego domku letniskowego. W ich życie wkraczają dwaj mili młodzieńcy, Peter i Paul, którzy najpierw stają się natrętni i aroganccy, a następnie zniemacka atakują Georga. Mężczyzna, jego żona Anna i synek Schorschi zostają uwięzieni we własnym domu. Okazuje się, że wcześniej podobny los spotkał ich sąsiadów. Peter i Paul świetnie się bawią, torturując fizycznie i psychicznie całą rodzinę. Najpierw w obecności rodziców zabity zostaje chłopiec. Później, po bezskutecznej próbie ucieczki Anny, ginie Georg. Peter i Paul opuszczają dom Schoberów i płyną żaglówką do ich znajomych, po drodze zabijając Annę. W kolejnym domu rozpoczynają swoją grę.

To ciekawe, że *Życzenie śmierci* zostaje przywołane przez recenzentów zarówno przy omawianiu *Funny Games*, jak i *Długu*. (...) *kiedy presja prześladowcy jest zbyt silna, postawiona pod ścianą ofiara przejdzie do kontrataku. Na podobnym modelu psychologicznym oparty jest kanoniczny dla współczesnego kina akcji film „Życzenie śmierci” (...), zbudowany zresztą na podobnej sytuacji społecznej – rosnącym braku zaufania do prawa i jego stróżów*⁸. Ta analogia chyba jednak idzie zbyt daleko. Przy bardziej wnikliwej analizie łatwo zauważyć, że podobieństwa tych filmów są w dużej mierze powierzchowne. Zarębski pisze wprost, choć nie wyciąga z tego dalej wniosków, że film *Winnera* należy do kina akcji. A więc znowu – nastawionego na działanie. Filmy Krauzego i Hanekego ukazują coś innego, o czymś innym chcą opowiedzieć. Stefan i Adam, jak również Tadeusz decydują się przecież w końcu na ruch, który powinien zakończyć się uwolnieniem – zabijają prześladowającego ich Gerarda. Widz podświadomie oczekuje, że ta sprawa skończy się „jak w amerykańskim filmie”. Możliwość działania okazuje się jednak zwodnicza. Wywodzące się z różnych tradycji (jeden z amerykańskiej, drugi z europejskiej) filmy niosą odmienne sensy i znaczenia. Różnice interpretacyjne są uwarunkowane przestrzenią kulturową realizacji i odbioru filmu.

Działania Kerseya oraz Adama i Stefana mogą faktycznie wydawać się w pierwszej chwili podobne. W obydwóch przypadkach ofiara postanawia wreszcie sama wymierzyć sprawiedliwość, nawet jeżeli jej konsekwencją będzie śmierć. Między filmami Michaela Winnera i Krzysztofa Krauzego istnieje jednak fundamentalna różnica. O ile bowiem działania Kerseya są dowodem na jego moc sprawczą, moc „czynienia sprawiedliwości”, to postępek polskich bohaterów wynika z ich bezsilności. W filmie Winnera nie obserwujemy w zasadzie lęku bohatera przed rzeczywistością, ponieważ jest on na tyle silny, że będzie w stanie tę rzeczywistość, jak również własne uczucia, okiełznać. Od pewnego momentu, od podjęcia decyzji, Kersey kieruje swoimi działaniami (co znajduje odbicie w kolejnych czterech filmach, bazujących głównie na schemacie samotnego sprawiedliwego).

Czyny Kerseya oraz Adama i Stefana różnią się nie tylko konsekwencjami (społeczna aproba – dezaproba i wysokie wyroki sądowe). Można z nich odczytać dwa nastawienia wobec świata, nie samych bohaterów, lecz twórców filmu. Kersey, mogąc wymierzać sprawiedliwość, we własnym rozumieniu, staje w pewnym momencie ponad społeczeństwem. W związku z tym znikają jego lęki wynikające z relacji z otoczeniem społecznym. Kontakt z drugim człowiekiem nie będzie odtąd dla architekta (ta profesja wydaje się znacząca) źródłem lęku. Niezależnie od wszystkiego, Kersey jest przygotowany. Drugi człowiek nie może być Nieznany, ponieważ spodziewamy się z jego strony wszystkiego najgorszego. Lęk zatem znika. Kersey będzie odtąd gotowy do działań w obronie społeczeństwa.

Inaczej dzieje się w przypadku bohaterów *Długu*. Na początku są przekonani, że sprawują kontrolę nie tylko nad własnym postępowaniem, ale także nad dotychczasowymi ich relacjami ze światem. Unikają wszelkich sytuacji mogących podać w wątpliwość samodzielność. Mają poczucie własnego sprawstwa. Odmawiają przyjęcia pomocy od ojca jednego z nich, ponieważ mogłoby to zakłócić ich widzenie siebie w świecie. Początkowo ta pewność siebie znajduje potwierdzenie w ich relacjach z otoczeniem. Wydaje się, że bohaterowie – podobnie było w *Funny Games* – mają przewagę. Jej źródłem jest znajomość reguł. Przy pierwszych kontaktach z Gerardem to oni wydają się panować nad sytuacją. Gerard pozornie jest zaskoczony ich twardą postawą. Ta twardość dotyczy wszakże tylko znanego im świata. W świecie Gerarda po prostu nie istnieje, nie liczy się. Adam i Stefan tracą kontrolę, ponieważ przenoszą się do świata Gerarda i przebywają w nim na jego warunkach. Próby uwolnienia się z różnych powodów (scena na komisariacie) nie udają się. Kiedy w końcu dochodzi do wyzwolenia – zabicia Gerarda – okaże się ono, jak pisał Lubelski, jedynie pułapką. Dalej pozostają bowiem w obcym sobie świecie. Lęk nie znika. Dotyczy to także widzów. Problem został rozwiązany pozornie. Bohaterowie i tak przegrali. Przegrał również widz, którego zakłócony spokój nie jest już w stanie powrócić do stanu równowagi.

Kiedy Charles Bronson jako Paul Kersey w *Życzeniu śmierci* mścił się za śmierć żony i gwałt na córce, sympatia widza stała po jego stronie. Kiedy Adam i Stefan zabijają w końcu swojego prześladowcę i jego pomocnika, widz właściwie powinien solidaryzować się z nimi. Zło zostało ukarane, porządek przywrócony. Podobny wniosek można wysnuć jednak tylko w przypadku *Życzenia śmierci*. W rzeczywistości *Długu* zakłócenie stanu równowagi okazuje się, z jed-

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ

nej strony, na tyle silne, że ów wypływający z najgłębszej rozpaczyny czyn niczego nie może zmienić, z drugiej natomiast zabójstwo Gerarda pogłębia chaos, ostatecznie uniemożliwiając bohaterom powrót do normalności. W kinie amerykańskim dostrzegamy świat jednowymiarowo. Dlatego tak łatwo w gruncie rzeczy uporać się w nim z własnym lękiem. Sposoby agresywnego radzenia sobie z zagrożeniem nie tylko w filmie mają przyzwolenie społeczne.

Marek Haltof, podsumowując rozważania na temat „pewnej tendencji w kinie amerykańskim”, pisał: *Mordowanie ludzi złych w imieniu ludzi dobrych zawsze stwarza sytuację dwuznaczną moralnie. Wymierzanie sprawiedliwości drewnianą maczugą, jak miało to miejsce w przypadku szeryfa Buforda Pussera, bohatera filmu „Z podniesionym czołem”* (zresztą postać autentyczna – dop. P. Z.) *nie powinno liczyć na nasze moralne alibi, bez względu na motyw, jakie kierują postępowaniem obrońcy publicznego porządku. Usprawiedliwiają tę sytuację, stajemy się bowiem cichymi współnikami*⁹. Lęk widza zostaje również wywołany powoli uświadamianym wrażeniem, że zgadzamy się przyjąć postawę, którą odrzucamy. Akceptujemy postępowanie, którego nie chcemy akceptować.

Dług opowiada historię, która wydarzyła się naprawdę. Całkowita zgodność (bądź niezgodność) z tamtymi wydarzeniami jest jednak czymś drugorzędnym (aczkolwiek nie bez znaczenia), przede wszystkim liczy się bowiem zgodność z naszym własnym sumieniem¹⁰ (choć trzeba tu dodać, że podobne rozumienie jest sprzeczne z intencjami twórców¹¹). Po premierze filmu przez łamy prasowe przetoczyła się fala artykułów, w których autorzy zastanawiali się nad prawdziwymi postaciami, których losy stały się kanwą filmu. Wiadomo, że film – mimo że oparty na wydarzeniach autentycznych – jest jednak kreacją artystyczną. Opowiadanie historii nie mogło zmienić losów ludzi, którzy zapłacili własnym sumieniem i wolnością za próbę wyjścia z chaosu. Czy można ich usprawiedliwiać? Zostawię to pytanie bez ostatecznej odpowiedzi, wskazując jedynie na dwa aspekty całej sytuacji. Czyn, którego dopuścili się mężczyźni, nie może zostać usprawiedliwiony, ponieważ jest on naruszeniem norm prawnych, społecznych i moralnych. Bohaterowie wpadli w pułapkę własnych decyzji. Przyglądając się sprawie z drugiej strony, nie sposób nie dostrzec, że obydwaj znaleźli się w sytuacji lękowej, w której ich czyny warunkowane są w zupełnie inny, pozaracjonalny sposób.

4.

Bezsilność – bohaterów i widzów – jest przerażająca z dwóch powodów. Pierwszy jest oczywisty: poczucie własnej niemocy nigdy nie jest przyjemne. To uczucie wywołuje w nas zarówno *Dług*, jak i *Funny Games*. Człowieka XX wieku od dłuższego czasu przekonuje się o jego podmiotowości i możliwości własnego sprawstwa. Wprawdzie co jakiś czas działania wojenne czy też wszechogarniający totalitaryzm ograniczają jego wolność, ale są traktowane jako sytuacje patologiczne, wyjątkowe. *Dług* i *Funny Games* reprezentują dzieła, które uświadamiają nam, że możliwość decydowania o własnym losie jest o wiele mniejsza, nawet w warunkach pozornej „normalności”.

Kiedy w *Funny Games* nadchodzące rozwiązanie ostateczne wydaje się coraz bardziej nieuniknione, zostaje zakłócone jeszcze raz, dosłownie w ostatnich scenach filmu. Kobieta znajduje się z zabójcami na łódce; wydaje się, że będzie

mogła uwolnić się z więzów. To daje nadzieję, że ucieknie albo nawet pokona prześladowców. Ta nadzieja jest jednak tylko złudzeniem, pragnieniem widza, aby zburzony porządek świata wrócił do normy i przestał go niepokoić. Cisza, jaka zapada po śmierci kobiety utopionej w jeziorze, zapowiada nie odzyskany spokój, ale kolejną zbrodnię. Ład egzystencjalny świata zostaje w tym momencie w *Funny Games* zburzony do końca. W tym świecie porządek i norma już nie zapanują. Paradoksalnie, lęk bohaterów mija razem z ich śmiercią, ale lęk towarzyszący widzowi nie zniknie po wyjściu z kina.

O drugiej sprawie pisał w przywoływanym wcześniej fragmencie Tadeusz Lubelski. Bezsilność wywołuje w nas pragnienie poszukiwania za wszelką cenę wyjścia z sytuacji. Kiedy respektowane przez prawo i moralność sposoby zawiodą, sięgamy do innych rozwiązań, nawet tych, których w normalnych warunkach sami nie potrafilibyśmy zaakceptować. Morderstwo popełnione przez bohaterów *Długu* nie wzbudza w widzach sympatii dla nich, ale potrafimy je zrozumieć, co nie znaczy bynajmniej, że zaakceptować. Czy w *Długu* pojawia się happy end? W tym pytaniu kryje się pewna dwuznaczność. Bohaterowie wspomnianych filmów amerykańskich zwyciężają, ale stają się tak dzięki przejęciu metod walki przeciwnika, czyli przede wszystkim wykorzystywaniu przemocy i zadawaniu śmierci. Takie podejście nie powinno nas oburzać. Związane jest wyraźnie z tradycją amerykańskiego pogranicza, z wizją człowieka, którego przetrwanie zależy od podjęcia walki.

Filmy pokazujące przemoc i agresję skierowaną na przeciętnego człowieka wyzwalają w nas dwojakie przekonanie. Kino hollywoodzkie udowadnia, że każdy może dać odpór złu, ponieważ nie tylko jesteśmy gotowi odpowiedzieć agresją jeszcze bardziej zawziętą, ale w dodatku istnieje naturalne prawo, które nam na to pozwala, niezależnie od funkcjonującego w społeczeństwie prawa stanowionego. Nie jest to oczywiście nic innego, jak przywołanie reguł rządzących światem przedstawionym klasycznego westernu. To przekonanie uspokaja widza, ale zarazem wprowadza moralną ambiwalencję. Nie jestem także do końca pewny, czy nie stanowi zafałszowania świata, nadmiernego subiektywizowania pozwalającego „nie widzieć” niektórych rzeczy.

W *Funny Games* dzieje się jeszcze inaczej. Wbrew oczekiwaniom widzów, przyzwyczajonych do odmiennych konwencji gatunkowych, od samego początku, a jak się później okazuje, aż do końca, Schoberowie nie są gotowi na podjęcie walki (jak mimo wszystko Adam i Stefan), nawet w imię przetrwania. Próby, które podejmują, są żałosne, świadczą o całkowitej słabości. Czy jednak słowo „słabość” jest w tym momencie adekwatne? Dlaczego Schoberowie zachowują się tak, a nie inaczej? Dlaczego spotkanie z Peterem i Paulem staje się ich klęską? Przecież rzecz nie jest od razu tak oczywista. Szanse, przynajmniej pozornie, wydają się równe.

Ciekawych odpowiedzi na te pytania udziela Beata Kosińska-Krippner. Z różnych przesłanek możemy wnioskować, że Schoberowie są ludźmi wykształconymi i zamożnymi. Jeżeli nawet nie należą do elity, to w każdym razie do wyższych warstw społecznych. *A może właśnie to czyni ich tak nieodpornymi i bezsilnymi wobec zła?* – pyta autorka. *Są jak wielu z nas zbyt „cywilizowani”, zbyt dobrzy, czyli „naiwni”, aby podjąć prawdziwą walkę. (...) Ci ludzie stracili instynkt samozachowawczy. Mają idealny stosunek do życia, którego proza może okazać się*

*brutalna i nieznaną litości*¹². Adam i Stefan także ulegają, ponieważ są cywilizowani. Tego rozumowania nie zmienia fakt, że w końcu dopuszczają się morderstwa. Nie potrafią czerpać z tego korzyści. Ich bezwzględność wypływa z rozpacz. Wobec zła są mimo wszystko bezsilni. Zabijają, bo są zbyt słabi, aby pozwolić Gerardowi żyć. To cywilizacja osłabia bohaterów, wskazuje bowiem na reguły, które w brutalnym świecie, bez gotowości negocjacji, są zupełnie nieprzydatne. W *Funny Games* tylko dziecko i zwierzę są od razu zaniepokojone, wyczuwają zagrożenie.

Wspominałem już, że *Dług* pozornie oferuje podobne rozwiązanie jak film *Winnera*. Różnice są jednak niezwykle istotne. Pierwsza z nich jest związana z konstrukcją świata przedstawionego, z zawartą w nim hierarchią wartości. Czyni, których dopuszcza się Paul Kersey, znajdują w świecie społecznym akceptację. Inaczej jest w rzeczywistości *Długu*. Druga sprawa jest jeszcze ważniejsza. Odwaga, agresja i okrucieństwo, jakimi odpowiedzieli Adam i Stefan na sytuację zagrożenia, która doprowadziła ich do ostateczności, nie rozwiązują ani ich problemu, ani – co więcej – problemu widza. O ile bowiem po obejrzeniu filmów amerykańskich widz mógł w pewnym sensie poczuć się bezpieczniej, gdyż wprowadzały one porządek w świat chaosu, o tyle odnajdując uspokojenie po projekcji *Długu*, wpadamy w pułapkę. Orientujemy się szybko, że lęk wywołany tym filmem nie minął. Zaproponowane rozwiązanie, które byłoby skuteczne w filmie amerykańskim, tu rozwiązaniem nie jest.

Brak zdecydowanego działania bohaterów *Funny Games*, pisze Kosińska-Krippner, może budzić u widzów zdenerwowanie, irytację, chęć buntu. Te oczekiwania wynikają jednak nie tyle ze znajomości rzeczywistości, ile ze skojarzeń ze światem fikcji, czyli m.in. licznymi filmami. Zachowanie Georga jest – co zresztą musi widza najbardziej niepokoić – prawdopodobne. W sytuacji zagrożenia można zareagować agresją, ale i bezsilnością. Właśnie to drugie wyjście jest mimo wszystko bardziej wiarygodne. *A może jest to świadome przeciwstawienie się naszej pobłażliwości dla agresji w imię dobra, dwuznaczności moralnej wielu filmów? Może właśnie tacy ludzie jak Schoberowie są jedyną nadzieją dla naszego świata?*¹³

5.

Beata Kosińska-Krippner analizowała film Hanekego przez pojęcie zabawy. Sam wybór tej właśnie kategorii, aczkolwiek całkowicie usprawiedliwiony, może wydać się okrutnym żartem. Ale rzecz w okrucieństwie, które wiąże się z lękiem o życie, zdrowie, bliskich. Lękiem, który nie jest spowodowany wojnami, epidemiami, zamachami terrorystycznymi, troską o przyszłość planety, ale słoneczną codziennością. Zwyczajność dnia nie zapewnia już bezpieczeństwa. Ofiarami są przeciętni ludzie wyróżniający się może stanem posiadania (dom letniskowy Schoberów), ale przyjęcie perspektywy społecznej byłoby absolutnym nieporozumieniem. Dla zabawiających się młodzieńców nie ma to bowiem żadnego znaczenia.

Zarówno w *Funny Games*, jak i w *Długu* można doszukiwać się – w sposób uzasadniony – kilku poziomów znaczeń. Dzieło Michaela Haneke to m.in. film o filmie, a właściwie o nierzeczywistości, jaką oferują media. Potraktowanie jednak *Funny Games* jako prostego oskarżenia mediów o propagowanie przemocy to znaczne uproszczenie. Haneke polemizuje z takim obrazem współczesności,

w którym lęki zostają pozornie całkowicie okiełznane (*vide* wspomniane filmy amerykańskie) i zyskujemy możliwość władzy i kontroli nad nimi. Wydaje się, że gra w przemoc dzięki naszemu przyzwyczajeniu do nie-realności ma dobrze znane reguły. Haneke udowadnia, że tych reguł nie ma. Peter i Paul są jakby z nie-realności (nie-rzeczywistości), ale przecież w niczym nie zmienia to położenia Schoberów. Wówczas lęk powraca z całą mocą.

Pozostajemy – pisze Beata Kosińska-Krippner – z *niepokojącym pytaniem: Dlaczego? Zbrodnia jest tym bardziej przerażająca, im bardziej bezinteresowna, pozbawiona motywów, absurda. Brak przyczyny tej przemocy – fabularnej (zemsta, prowokacja, rabunek, obrona) czy psychologicznej (odreagowanie, choro-)* zaczyna rodzić realne obawy. *Budzi Lęk przed nieznanym*¹⁴. Przecież to nie przemoc jest czymś najbardziej okrutnym i przerażającym w obydwóch filmach. Do przemocy jesteśmy – jakkolwiek dwuznacznie to zabrzmiało – przyzwyczajeni. Znamy pewne sposoby obrony przed nią. Ale największy lęk budzi nasza własna bezsilność, niemoc. Może i jesteśmy przygotowani do życia społecznego, ale zakłada ono istnienie norm. Na normach opieramy sposoby postępowania w różnorodnych sytuacjach. W obydwóch filmach normy są czymś nieistotnym. Nie chodzi nawet o to, że ich nie ma, bo być może istnieją gdzieś niedaleko.

W przypadku *Życzenia śmierci* i *Z podniesioną głową* mamy do czynienia z opanowaniem lęku – głównie przez widza – dzięki agresji. Ponieważ normy społeczne tracą na znaczeniu i nie potrafią zapewnić zniwelowania sytuacji lękowej, gotów jest on sięgnąć do stłumionych form zachowań (widz realizuje swoje marzenia dzięki bohaterowi). Potrafi, pisze Antoni Kępiński, zaskoczyć *wówczas swoje otoczenie, a nawet siebie niespodziewanym okrucieństwem, ale też odwagą i bohaterstwem*¹⁵. *Za wszelką cenę bowiem – czytamy dalej – człowiek ogarnięty lękiem chce ratować siebie i gotów wszystko niszczyć, by ten cel osiągnąć. Prawo zachowania własnego życia działa w tym przypadku destrukcyjnie na wytworzone w ciągu dotychczasowego życia formy ludzkiego współżycia i na stłumienie form nie akceptowanych*¹⁶. Twierdzenie, że to przemoc stanowi przyczynę lęku widza w przypadku obydwóch tych filmów, jest znacznym uproszczeniem. Przemoc występuje w wielu innych filmach, które niekoniecznie na nas wpływają, w dodatku w tak dużym stopniu. Co więcej, w niektórych przypadkach, a należą do nich wspomniane wcześniej filmy amerykańskie, przemoc może w swoisty sposób spełniać funkcję oczyszczającą.

Oni się muszą nas bać, mówi Tadeusz w *Długu*. I rzeczywiście, przez chwilę przemoc wydaje się odpowiednim rozwiązaniem. Pomocnik Gerarda, młody chłopak, faktycznie zaczyna się ich bać. Ale moment, w którym Adam wbija nóż w Gerarda, jest jednocześnie przyznaniem się do słabości norm i bezsilności jednostki. Niezależnie od tego, czy mamy do czynienia ze śmiercią Schoberów, czy też z zabójstwem Gerarda, za każdym razem oznacza to bezsilność człowieka wobec codzienności. Nic więc dziwnego, że filmy Krauzego i Hanekego budzą w widzach niepokój. Opowiadają o lękach współczesności. Nie są one związane z egzystencjalnym drżeniem duszy, nie dotyczą wojen i katastrof, nie zwiastują kłęski świata. Pokazują, że zaczęliśmy bać się zwyczajności, ponieważ w najmniejszym stopniu nie jesteśmy przygotowani na zmierzenie się z nią wówczas, kiedy zaczyna nas osaczać.

6.

Czy jesteśmy w stanie uniknąć sytuacji lękowej? Odciać się od niebezpieczeństwa, starać się go nie prowokować? Żyć w świadomości, że zagrożenie istnieje, ale możemy żyć tak, aby go uniknąć? Dzięki takiemu podejściu być może uda nam się odzyskać chwilowy spokój. Lęk przed codziennością zniknie. Można przecież uznać, że bohaterowie *Długu* w jakimś sensie sami prowokują sytuację, w której się znaleźli. To oni usiłowali zdobyć pieniądze, a Gerard wyczuł ofiarę jak drapieżnik. Stali się w ten sposób uczestnikami gry, której zasad nie zrozumieli i ta niewiedza stała się przyczyną ich nieszczęścia. Nie od dzisiaj jednak wiadomo, że nieznanomość reguł postępowania nie zwalnia od odpowiedzialności. Stefan i Adam zagrali w nie swoją grę i przegrali. Wystarczy zatem pilnować, aby zawsze postępować zgodnie z zasadami zapewniającymi przeżycie.

Jednak w przypadku *Funny Games* tragedia polega na tym, że nie istnieją zasady, dzięki którym można zrozumieć to, co zaszło. Nie potrafią uczynić tego bohaterowie, ale nie potrafi również widz. Zazwyczaj osobnicy nieprzestrzegający norm są przez społeczeństwo odrzucani. To większość decyduje o tym, co stanowi normę. Peter i Paul sami ustalają reguły gry. Nikt inny (ani bohaterowie, ani widzowie) ich nie zna. W obliczu irracjonalnej przemocy zasady cywilizacyjne przestają mieć jakiegokolwiek znaczenie. Lęk budzi nie tyle pojawienie się zabójców, ile absolutna nieprzewidywalność ich działania. Choć z drugiej strony w tym irracjonalnym postępowaniu jest jakiś cel, powoli odkrywany przed widzami. Chodzi o zabawę, zadanie bólu i śmierci. Ale dlaczego? Haneke pokazuje, że we współczesnym świecie to pytanie jest co najmniej niewłaściwie zadane. Odpowiedź na nie wydaje się niemożliwa. Nie ma „dlaczego” – po prostu coś się dzieje. To budzi u widza lęk.

Pojęcie „świata znanego”, zapewniającego bezpieczeństwo, okazuje się jedynie iluzją, niepotrafiącą, niestety, zapewnić nam ucieczki od lęku. W normalnej sytuacji możemy z dużym prawdopodobieństwem przewidzieć następstwo naszych codziennych działań. Przyszłość nie stanowi dla nas źródła zagrożenia, bowiem – w pewnym sensie – potrafimy ją ośwoić. Inaczej rzecz wygląda w trakcie działań wojennych czy klęski żywiołowej. Wtedy świadomość „obcości” nawet najbliższych chwil może spowodować zakłócenie równowagi psychicznej. Niczym niezmaczone rytuały codzienności pozwalają wierzyć, że przyszłość jest przewidywalna i dzięki temu bezpieczna.

U Hanekego i Krauzego pojawia się lęk, ponieważ przyszłość okazuje się całkowicie zasłonięta nie tylko przez bohaterami, ale i przed widzami. Gdyby te filmy trzymały się jakiegóż konwencji gatunkowej, widz miałby prawo spodziewać się rozwiązań znanych z wcześniejszych doświadczeń. Tymczasem dzieje się inaczej. Niekiedy przyszłość bohaterów jakby się rozjaśniała. To jednak kolejna sztuczka, iluzja, która nie pociesza, ale wzmacnia niepokój. Widać to doskonale w scenie ucieczki kobiety w *Funny Games*. Oczekujemy, że uda jej się sprowadzić pomoc. Ten wariant zyskuje na chwilę na wiarygodności, kiedy na drodze pojawia się samochód, będący – na zasadzie prawdopodobieństwa – zapowiedzią ocalenia i ukarania winnych. Ale tym samochodem jadą złoczyńcy. Lęk odbiorcy wzrasta coraz bardziej – nie można przewidzieć następnych wydarzeń.

Kiedy pierwszy raz na ekranie pojawia się Adam, widzimy człowieka doskonale panującego nad sytuacją. Oto ktoś zdecydowany, wiedzący, czego chce,

mający określoną wizję, jak powinno wyglądać jego życie, i konsekwentnie ją realizujący. Co prawda chodzi tylko o budowę domu i kontakt z robotnikami, ale takie właśnie drobne sprawy pozwalają nam zarysować charakter tego człowieka. Tak przynajmniej mogłoby się wydawać. Stefana spotykamy na ścianie do wspinaczki. Pnie się do góry, ma jasno wytyczony cel. Obydwaj mężczyźni starają się szczegółowo zaplanować przyszłość. Ze świadomości własnego postępowania wynika ich pewność siebie.

Adam buduje dom, chce robić interesy. Dowiaduje się, że zostanie ojcem. Spada na niego szczęście połączone z odpowiedzialnością. Stefan chciałby pojechać na wyprawę, aby wspiąć się po górach. Ich życie jest uporządkowane i przewidywalne. Nie tylko potrafia wyobrazić sobie najbliższą (być może i dalszą) przyszłość, ale też podejmują drobiazgowo zaplanowane działania, aby ich marzenia się ziściły. W tym życiu, w tym świecie nie ma miejsca na niepokój. W każdym razie ani Adam, ani Stefan nie dopuszczają do siebie myśli, że coś mogłoby pójść nie tak, że przed nimi czai się niedostrzegalne jeszcze zagrożenie. Pierwszy sygnał (odmowa udzielenia kredytu przez bank) pozostaje niemal niezauważony. Zresztą, kiedy bezpośrednie zagrożenie (w postaci Gerarda) staje wprost przed nimi i rzuca pierwsze ostrzeżenie, też je ignorują. Ale wkroczyli właśnie do świata, który nie jest dla nich do końca zrozumiały.

Scena, w której ojciec Adama recytuje *Pana Tadeusza*, pochodzi jakby z innego dzieła. Poemat Mickiewicza raczej nie pasuje do współczesnych interesów. Ojciec należy do świata wartości, który jest mu bliski i zrozumiały niezależnie od zmieniających się czasów i tego, co myślą inni. Adam nie rozumie postawy ojca, może nawet trochę ją lekceważy. Ojciec trzyma się postawy zapewniającej mu bezpieczeństwo. Adam za to przekracza granicę, za którą rozpościera się kraina odległa, pożądana jak ziemia obiecana, ale kryjąca nieuświadomiane zagrożenia. Wkracza do niej nieprzygotowany i ponosi karę. Może jednak należałoby zadać pytanie idące nieco dalej. Czy Adam i Stefan, a później także Tadeusz, nie mieli prawa tego uczynić, czy złamali tabu, za co muszą zostać ukarani?

Gdyby tak rzeczywiście było, lęk widza byłby w dużej mierze nieuzasadniony, a w każdym razie znacznie mniejszy. Wynikałby jedynie z organizacji wydarzeń w świecie przedstawionym. Po wyjściu z kina ta „dobrze opowiedziana historia” dosyć szybko przestałaby nas zajmować. Tak się jednak nie dzieje. Lęk nie opuszcza widzów nawet po dłuższym czasie. Skąd w takim razie się to bierze? Przecież nauczani doświadczeniem nie mamy zamiaru przekraczać granicy znanego świata. Ale fundamentalny problem polega na tym, że Adam i Stefan tak naprawdę nie zrobili niczego, co byłoby w znanym im świecie niedopuszczalne. Dlaczego zatem spotkał ich tak okrutny los?

Odpowiedzią na to pytanie jest w pewnej mierze *Funny Games*. Historia rodziny Schoberów uświadamia nam, że nie ma norm, reguł, zasad, zbioru przepisów, praw, których znajomość w sposób absolutny broniłaby nas przed zagrożeniem wolności i życia. Młodzieńcy powoli zaczynają osaczać gospodarzy. Narasta napięcie, ale Schoberowie jeszcze nie zdają sobie z tego sprawy. Są przekonani, że znajdując się we własnym domu, dyktują warunki. To oni wyznaczają standardy zachowania. Anna zdecydowanie stwierdza: *Młody człowieku, nie wiem, w jaką grę pan gra, ale nie zamierzam się przyłączać*. Kobieta nie ma pojęcia, że ta deklaracja jest spóźniona i nie ma w gruncie rzeczy żadnej mocy

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ

sprawczej. Jej wola bowiem straciła znaczenie. Słowa i gesty Georga też sugerują jego pewność siebie i zdecydowanie. Jest wszakże panem sytuacji, przynajmniej we własnym mniemaniu. Obydwoje nie wiedzą, że gra już się rozpoczęła. Nie wiedzą o tym, bo żeby zauważyć początek gry, trzeba znać chociaż część rządzących nią zasad. Tymczasem ani Georg, ani Anna nie dopuszczają myśli (bo przecież nikt przy zdrowych zmysłach nie sądziłby inaczej), że oto zaczyna się coś, czego nie można wytłumaczyć w sposób racjonalny, tzn. taki, który jest dopuszczalny przez obowiązujące normy.

Oczywiście wiadomo doskonale, że funkcjonowanie norm społecznych czy moralnych nie polega na tym, że dostosowują się do nich wszyscy członkowie społeczeństwa. Wystarczy, że czyni tak większość, a osoby, które tego nie robią, ponoszą społeczne konsekwencje. Co jednak dzieje się w sytuacji, kiedy tych konsekwencji nie ma? Gerard ponosi karę, ale wynika ona z innego porządku niż normy społeczne i prawne. Chłopcy z *Funny Games* pozostają bezkarni. Bezsilność Schoberów i „bycie ponad prawem i moralnością” morderców są tym bardziej przynębiające, że tych drugich w pewnym sensie zbliżają do Absolutu, przed którym ucieczka jest niemożliwa. O ile w *Życzeniu śmierci* prawo stanowione musiało ustąpić miejsca prawu naturalnemu, o tyle w *Funny Games* właściwie trudno mówić o jakimkolwiek prawie. Niezależnie od tego, jakie byłoby to prawo, zaakceptowanie jego reguł i wiara w skuteczność równoznaczne są ze spokojem, którego podstawą staje się znajomość zasad rządzących światem. W *Funny Games* normy w naszym rozumieniu nie istnieją.

7.

Psychiatryczne rozważania Kępińskiego, dotyczące przecież lęku schizofrenicznego, spróbujmy przenieść do sytuacji dzieła artystycznego. Nie chodzi przy tym o dokładne ich zastosowanie, ale o punkt wyjścia do ukazania metafory wykorzystanej przez Hanekego. W *Funny Games* tracimy możliwość dokonywania jakichkolwiek odniesień do znanego nam świata i jego zasad. Tracimy zdolność orientacji wobec drugiego człowieka, stajemy się bezradni¹⁷. To dotyczy nie tylko bohaterów, ale przede wszystkim widzów. Lęk Schoberów oraz Adama i Stefana to ilustracja naszego lęku przed drugim człowiekiem. Miłym, sympatycznym, zwyczajnym, przeciętnym człowiekiem, którego niby nie sposób się bać, a który w sumie staje się przyczyną bezpośredniego zagrożenia – dla bohaterów, i pośredniego – dla widzów.

Wygląd negatywnych postaci jest niepokojąco neutralny. Peter, Paul i Gerard są wizualnie tak samo przeciętni jak ich ofiary. Zwłaszcza dwaj pierwsi wyglądają niewinnie, trudno byłoby się ich obawiać. Dopiero kontekst wydarzeń zmienia odczytanie postaci. Zaczynają wyglądać złowrogo, ich pojawienie się sygnalizuje zagrożenie (Gerard). Ale kolejne potencjalne ofiary, nie znając przeszłości, nie domyślając się przyszłości, w dalszym ciągu będą traktować ich przyjaźnie (Peter i Paul). W końcu trudno odnosić się nieprzychylnie do dwóch miłych, może nawet nieco zagubionych młodzieńców. Krauze i Haneke pokazują, że człowiek jest całkowicie nieprzygotowany na odparcie ataku nadchodzącego niespodziewanie ze strony osób, których nie sposób w pierwszej chwili podejrzewać o złe zamiary.

Gerard jest miły, dobroduszny, przyjacielski, troskliwy wobec wszystkich. Dopiero później się przeobraża. Idealnym odtwórcą tej roli okazał się Andrzej

Chyra. Zagrał tę postać jako wręcz ucieleśnienie Zła, tyle że właściwie całkowicie niedostrzegalnego. Najbardziej bowiem przerażająca jest zwyczajność Gerarda. To w niej czai się największe niebezpieczeństwo. Nie inaczej rzecz wygląda w przypadku dwójki morderców z filmu Hanekego. Ich przeciętność jest jeszcze bardziej przerażająca. Otrzymujemy pewne informacje o dwójce zabójców z *Funny Games*, ale w gruncie rzeczy wszystkie są (mogą być) fałszywe. Jakakolwiek informacja, której udzielają, szybko okazuje się częścią prowadzonej przez nich zabawy¹⁸. Zło powinno być identyfikowalne od razu. Do tego w dużym stopniu przyzwyczaiło nas kino popularne.

W wielu baśniach, starych i współczesnych, przyczyną lęku jest budzące grozę miejsce, najczęściej ponure i opuszczone. To zrozumiałe – boimy się przecież nieznanego. Niezidentyfikowana do końca groza miejsca sprawia, że czujemy się zagubieni. Tymczasem w *Funny Games*, podobnie jak w *Długu*, znajdujemy się w miejscach, które – mogłoby się wydawać – doskonale znamy. Oddalenie domu Schoberów nie ma znaczenia, ponieważ znajduje się on w przestrzeni oswojonej. To dla widza staje się najbardziej przerażające, bowiem okazuje się, że nie ma już miejsc bezpiecznych. Inaczej mówiąc – nawet dobrze nam znana przestrzeń może stać się źródłem zagrożenia, kiedy wkracza do niej nieznane. Nie jesteśmy jednak w stanie sprawdzić, kiedy Nieznane przyjdzie i czy przypadkiem nie czai się pod postacią Znanego. Schoberowie mają szansę ucieczki, ale po co mieliby uciekać? Przecież znajdują się u siebie. Są bezpieczni, bo czy może być bardziej bezpieczne miejsce niż własny dom? To, rzecz jasna, stereotyp, należący jednak do tych, w które wierzymy najczęściej.

W *Długu* sceną, która budzi niezwykle żywe emocje, jest wizyta Adama na komisariacie. Udał się tam po pomoc, konkretną, potrzebną natychmiast. Szukał przestrzeni, która winna zapewnić azyl, zaoferować bezpieczeństwo. To wynika z przyjętych w społeczeństwie prawa norm. Jedyne, co otrzymuje, to niewiele znaczące słowa i informacje o konieczności podporządkowania się pewnemu rytuałowi wymiaru sprawiedliwości – biurokracji. Rzecz w tym, że ów rytuał nie daje żadnego zabezpieczenia. Więcej – wzmacnia lęk, ponieważ jasno dowodzi, że prawo nie potrafi obronić przez znanym-nieznanym. Kiedy przynajmniej jedna strona nie przestrzega norm, to w gruncie rzeczy znaczy, że te normy nie istnieją.

8.

Film Krauzego jest mocno osadzony w polskich realiach. Bez trudu rozpoznajemy w nim elementy polskiego życia społecznego. Krauze wykracza jednak poza jednostkową opowieść. *Dług* to coś więcej niż obyczajowa okrutna anegdota, zaczerpnięta z pierwszych stron gazet. Dotyka problemu uniwersalnego. Dlatego też zestawienie go z filmem austriackim, ale dziejącym się właściwie poza określonym czasem i przestrzenią, nie jest nadużyciem. *Dług* jest opowieścią, której rzeczywisty finał miał miejsce na sali sądowej. Bohaterowie ponieśli surową karę za czyn, który miał być wyzwoleniem, a wpędził ich w pułapkę bez wyjścia (nie chodzi tylko o więzienie, ale także o świadomość zadania śmierci). Film Michaela Haneke to pozornie irracjonalna opowieść, należąca raczej do kina grozy. Przypomina koszmar, który nie tylko nie może się skończyć, ale jeszcze przechodzi z jednego snu do drugiego, aby śnić się kolejnym osobom. Mimo różnic obydwie te filmy coś łączy.

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ

Funny Games rozpoczynają się długimi ujęciami jadącego samochodu. Jego pasażerowie prowadzą swoją małą niewinną grę polegającą na odgadywaniu muzyki puszczonej przez drugą osobę. Już te pierwsze fragmenty są bardzo znaczące. Długie i spokojne ujęcia stwarzają wrażenie świata doskonale znanego. Nieprzypadkowo występuje także muzyka klasyczna i operowa. Jest z jednej strony świadectwem swoistej majestatyczności, z drugiej natomiast – istnienia doskonale znanych i co najważniejsze przestrzeganych reguł. Schoberowie nie rozumieją jeszcze, że już niedługo wbrew własnej woli zostaną zmuszeni do wzięcia udziału w innej grze, której stawką będzie ich życie. Pierwsze ujęcia *Funny Games* są zwodnicze. Ukazują porządek, który tylko pozornie jest nienaruszalny, zwykły i codzienny.

Tuż przed pojawieniem się krwistoczerwonego napisu *Funny Games* sielankę burzy ostra muzyka rockowa, wdzierająca się nagle w uporządkowany świat zapowiadany przez operę. Bohaterowie nie zdają sobie z tego sprawy; to sygnał przeznaczony dla widza. Muzyka ta towarzyszy widokom pięknych ogrodów, żywopłotów, jasnej zieleni. Pierwsza obecność młodzieńców u sąsiadów zostaje zignorowana. Co prawda zachowanie sąsiadów zostaje uznane za dziwne, ale trudno powiedzieć, aby wzbudziło silny niepokój u bohaterów. Widz jak na razie może się domyślać, że to kolejny dziwny sygnał, zapowiedziany przecież wcześniej przez muzykę. Kiedy sąsiad z jednym z chłopców przychodzi pomóc zwodować łódź, wydaje się to ciągle naturalne. Ale uważny widz dostrzeże, że chłopiec nosi w piękny ciepły dzień białe rękawiczki.

Sposób konstruowania napięcia wzmacnia w widzu niepokój wywołany przez wydarzenia w świecie przedstawionym. Haneke, tak samo jak Krauze, pokazuje świat całkowicie zgodny z naszym wyobrażeniem zwyczajności i codzienności. Reżyser *Funny Games* zakłóca go co prawda dosyć szybko, ale u Krauzego trwa to przez pewien czas. W miarę rozwoju fabuły widzowi – pisze Beata Kosińska-Krippner – *z każdą sekwencją coraz trudniej jest znaleźć uspokojenie, że świat na ekranie jest całkowicie umowny. Widz już nie tylko utożsamia się z dręczonymi postaciami, ale sam staje się ofiarą (także symboliczną ofiarą medium)*¹⁹.

Realność świata przedstawionego *Funny Games* i *Długu* różni się. W filmie Krauzego nie mamy powodu, aby podać ją w wątpliwość. Świadomość, że mamy do czynienia z historią opartą na autentycznych wydarzeniach, wzmacnia jeszcze to wrażenie. Z kolei w filmie Hanekego w kilku momentach świat przedstawiony traci przejrzystość. Paul zwraca się wprost do widza. Czyżby było to zatem zanegowanie iluzji i zwrócenie uwagi widzowi, że ma do czynienia ze spektaklem? Ale przecież te fragmenty w żaden sposób nie osłabiają napięcia, które już towarzyszy widzom, lecz wręcz przeciwnie – po raz kolejny tracimy orientację w świecie. Ta przemoc, która – mamy nadzieję – jest złudna, zamienia się w koszmar realności. Chciałoby się rzec, że to specyficzna forma oniryzmu. Spojrzenia w kamerę i cofanie czasu zdarzeń mogłyby sugerować, że to tylko zły sen, śniący się w dzień nocny koszmar. Adam i Stefan też biorą udział w wydarzeniach tak nieprawdopodobnych (dla nich i dla widza), że nie potrafią uwierzyć w rzeczywistość. Cierpienie i śmierć są mimo to nadspodziewanie realne.

Filmy te są nieprzyjemne w odbiorze (rzecz bynajmniej nie w estetyce, ta bowiem – oprócz kilku scen – nie odrzuca). *Dług* rozpoczyna się scenami wywołania czegoś z rzeki. Widzimy policję, świadków, ciekawskich gapiów, łatwo się

domyślić, że doszło do popełnienia przestępstwa, prawdopodobnie zbrodni. Po chwili, kiedy płetwonurkowie wychylają się z wody, wątpliwości już nie ma. Z rzeki zostaje wyłowione ludzkie ciało, potem będą szukać następnego. Ciała są pozbawione głów, identyfikacja jest więc niemożliwa. Nie wiemy, czyje zwłoki zostały wyłowione. Ta niepewność towarzyszy nam przez cały film, aż do sceny zabójstwa Gerarda i jego pomocnika. Należy przy tym zauważyć, że z napisów początkowych dowiadujemy się, iż film został oparty na wydarzeniach autentycznych. Jeżeli zatem widz pamięta z gazet tę sprawę, nie będzie zaskoczony przebiegiem zdarzeń. Czy to jednak oznacza, że jego niepokój znika? Znajomość faktów niczego nie zmienia. Podstawowym walorem filmu Krauzego nie jest przecież zagadka kryminalna, choć *Dług* trzyma się zasad thrillera. Chodzi o umiejętnie budowane napięcie.

W *Funny Games* obeszła nas spójność obrazu, a w *Długu* jego nerwowość. W pierwszym filmie niemożność działania, w drugim – jego pozorność. Rytm jednego i drugiego filmu całkowicie się różni, a jednak w obydwóch odgrywa podobną rolę. Świadczy to o różnorodności wypowiedzi artystycznej, wielości użytych środków wyrazu, „odległości od realizmu”, ale jednocześnie nie zmienia dość jednolitej diagnozy ukazującej „człowieka w świecie”. Świat wbrew oczekiwaniom nie reaguje na zapowiedź zbrodni i na nią samą. Przykłady odnajdziemy w warstwie fabularnej (scena na komisariacie w *Długu*), ale także w sposobie obrazowania. Dla *Funny Games* charakterystyczny jest spokój świata i kamery po dokonaniu zabójstwa. Jakże inny jest jej rytm w obydwóch filmach. Spokojna, niewzruszona kamera u Hanekego i rozedrgany, szamocący się obraz u Krauzego tworzą konstrukcje, które wbrew wszystkiemu więcej łączy niż różni.

9.

Nie chcę porównywać tych filmów – są zbyt odmienne. Pragnąłem raczej pokazać, jak się uzupełniają, jak za pomocą różnych poetyk opowiadają o dręczących nas koszmarach jasnego dnia. Coraz częściej lęk nie przychodzi nocą, nie wtedy, kiedy jesteśmy gotowi na zmierzenie się z nim, ale atakuje w słonecznym blasku. Pamiętam swoje odczucia zarówno po obejrzeniu *Funny Games*, jak i *Długu*. Za każdym razem wychodziłem z kina przybity, pełen niesmaku. Początkowo byłem przekonany, zwłaszcza po filmie Hanekego, że to wynik bezsensownego epatowania przemocą i śmiercią. Zdawałem sobie sprawę z tego, że Haneke stara się powiedzieć coś więcej, tak samo jak Krauze. To nie są filmy nastawione na tzw. tanią sensację, o tym wiedziałem od razu. Mój odruch odrzucenia tego, co widziałem, łączył się z podświadomym, przynajmniej początkowo, lękiem o swój zagrożony byt. Nie szedłem ciemnymi uliczkami, w bramach nie pojawiali się podejrzani osobnicy. A jednak lęk mnie nie opuszczał. I kiedy przypomniałem sobie poczucie bezsilności towarzyszące mi po tych filmach, lęk powraca.

Kino amerykańskie dawało nadzieję. Pozwalało wierzyć, że jeżeli nie w prawie, to w każdym z nas możemy znaleźć oparcie i odpowiedź na nurtujące nas obawy przed codziennością. Nawet jeżeli będziemy musieli sięgnąć po broń, tak jak uczynił to Paul Kersey. Rzecz jednak w tym, że jesteśmy raczej w sytuacji bohaterów *Długu* i *Funny Games*. Bezsilność bohatera przeradza się w bezsilność widza. Następuje tym samym proces projekcji-identyfikacji, choć dzieje się tak wbrew oczekiwaniom oglądającego. Nie chcemy utożsamiać się z tymi bohaterami.

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ

mi, bowiem przeraża nas ich bezsilność. Udziela nam się ich lęk. Nasze doświadczenie społeczne wskazuje, że sytuacja, w której się znaleźli, nie jest niemożliwa. Lęk widza pojawia się nie dlatego przecież, że bohaterom coś się stało, ale dlatego, że z przerażeniem uświadamia sobie, jak niewiele brakuje, aby on sam znalazł się na ich miejscu.

PIOTR ZWIERZCHOWSKI

¹ T. Lubelski, *Nadzieja i rozczarowanie*, „Kino” 1999 nr 12, s. 6.

² Por. J. Mitarski, *Demonologia lęku. Niektóre formy ekspresji i symboliki lęku w dziejach kultury*, w: A. Kępiński, *Lęk*, Warszawa 1977, s. 319.

³ A. Kępiński, dz. cyt., s. 15.

⁴ Zob. M. Haltof, *Z podniesionym czołem. O pewnej tendencji w kinie amerykańskim*, w: tegoż, *Kino lęków*, Kielce 1992.

⁵ Tamże, s. 93.

⁶ Tamże.

⁷ Omawiane filmy pochodzą z różnych dekad, ale ich porównanie wydaje się uprawnione, ponieważ nie chodzi o proces historycznofilmowy, ale o porównanie dwóch różnych kultur.

⁸ K. J. Zarębski, *Apelacja*, „Kino” 1999 nr 11, s. 35.

⁹ M. Haltof, dz. cyt., s. 97.

¹⁰ Zob. T. Lubelski, *NATO i kasy chorych. „Dług”, „Pan Tadeusz”: dwie inwokacje*, „Kino” 2002 nr 9, s. 35.

¹¹ Zob. *Pod wiatr. Rozmowa z Krzysztofem Krauze, reżyserem filmu „Dług”*, rozmawiał Ł. Maciejewski, „Kino” 1999 nr 12.

¹² B. Kosińska-Krippner, *„Funny Games”, czyli przemoc w białych rękawiczkach*, „Kwartalnik Filmowy” 1998 nr 21-22, s. 190. Artykuł ten był dla mnie bardzo inspirujący i sporo mu zawdzięczam.

¹³ Tamże, s. 191.

¹⁴ Tamże, s. 197-198.

¹⁵ A. Kępiński, dz. cyt., s. 160.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ Por. B. Kosińska-Krippner, dz. cyt., s. 187 i n.

¹⁹ Tamże, s. 198.



Dług, reż. Krzysztof Krauze (1999)