

Amerykańskie przebudzenie

Transgresja ideologiczna w filmach Davida Finchera

AGNIESZKA KAMROWSKA

Transgresja jest *sui generis* procesem, ruchem, który podtrzymuje zakaz, ale prowadzi do jego osłabienia przez wypaczenie. We współczesnej kinematografii trudno jest wyznaczyć jakiegokolwiek zasady, które mogłyby być postrzegane jako zakazy. Dlatego transgresję filmową można rozumieć jako indywidualne reinterpretowanie i naginanie reguł rządzących widowiskiem kinowym. Taki właśnie proces zachodzi w filmach Davida Finchera. Aktywność transgresyjna to czynny-wyczyny, które pozwalają przekształcać rzeczywistość¹. Prezentując własną wizję amerykańskiej rzeczywistości, reżyser próbuje wpłynąć na jej optymistyczny, powszechnie zinternalizowany wizerunek. Akcja tych filmów rozgrywa się we współczesnych miastach amerykańskich: w *Siedem* (*Seven*, 1995) i *Podziemnym kręgu* (*Fight Club*, 1999) reżyser przedstawia bezimienną, stereotypową metropolię amerykańską, w *Grze* (*The Game*, 1997) możemy bez cienia wątpliwości stwierdzić, iż jest to San Francisco, a w *Azylu* (*Panic Room*, 2002) – Nowy Jork. Obydwa miasta funkcjonują w filmach Finchera na prawach symboli – San Francisco jako połączenie kalifornijskiego luzu z tradycją, zaś Nowy Jork jako niekwestionowana stolica amerykańskiej elity finansowej. Akcentując rys ogólności, Fincher próbuje nadać swym wypowiedziom uniwersalny (w skali Ameryki) wymiar krytycznej obserwacji socjologicznej. Bohaterowie filmów Finchera nie wyróżniają się szczególnie na tle innych protagonistów kina amerykańskiego. W *Siedem* obserwujemy zmagania pary policjantów, w *Grze* i *Azylu* – przedstawicieli bogatych elit, a w *Podziemnym kręgu* – nuworysza, który próbuje zakończyć swój udział w wyścigu szczurów. To nie typy bohaterów, lecz ich losy wyróżniają filmy tego reżysera z zalewu tytułów zaliczanych do kina głównego nurtu i dokonują wyłomu w prezentowanym przez to kino monolitycznym systemie amerykańskich wartości.

Bohaterowie *Siedem* – policjanci Mills i Somerset – w bezimiennym mieście-molochu podążają śladem makabrycznych zbrodni dokonywanych w imię siedmiu grzechów głównych. Życiem Nicholasa Van Ortona, bohatera *Gry*, zaczyna manipulować tajemnicza organizacja CRS. Pojawiają się zagrożenia i tajemnice, które początkowo wydają się bez związku, lecz w końcu okazują się misterną grą, w której stawką jest zdrowie psychiczne bohatera. Jack – narrator *Podziemnego kręgu* – odkrywa, że jego mieszkanie wyleciało w powietrze, zamieszkuje więc w ruderze wraz z nowo poznanym Tylerem Durdenem. Dzięki tej znajomości Jack odkrywa, jak wiele ciekawych wrażeń może dostarczyć prymitywna bijatyka i oddaje się temu zajęciu z zapałem, tworząc *Fight Club* – nielegalny klub walk, który jednak – wbrew jego intencjom – przeradza się

w ogólnoświatową organizację anarchistyczną. W *Azylu* bogata rozwódka Meg Altman chce ułożyć sobie życie po rozstaniu z mężem. Kupuje olbrzymie mieszkanie na Manhattanie i wprowadza się do niego wraz z nastoletnią córką Sarą. Jednak już pierwszej nocy do świetnie strzeżonego z pozoru domostwa włamują się trzej intruzy, którzy szukają ukrytej w nim fortuny. Uwikłani w niebezpieczne sytuacje bohaterowie Finchera dostrzegają, iż otaczająca ich rzeczywistość to tylko fasada, pod którą kryją się zjawiska, które nie pasują do wszechobecnej amerykańskiej ideologii sukcesu i które ta ideologia, przez swój propagandowy wizerunek, próbuje zatrzeć. Reprezentowane przez francuskich teoretyków filmu – Jean-Louis Baudry'ego, Jean-Luca Comolliego i Jeana Narboniego – ujęcie ideologiczne bada gatunek filmowy w ramach relacji, jakie zachodzą pomiędzy społeczeństwem, przemysłem i publicznością. W tym ujęciu gatunek reprodukuje dominującą ideologię, której przejawami są w filmach *Siedem, Gra, Podziemny krąg* i *Azyl* indywidualizm, mit sukcesu i konsumpcjonizm. Fincherowska transgresja tego obszaru dokonuje się w procesie unaocznienia i napiętnowania kontekstów ideologicznych. Klasyczny tekst *Cinéma, idéologie, critique* autorstwa Comolliego i Narboniego wyróżnia siedem kategorii filmów ze względu na ich reprezentatywność lub odejście od panujących przejawów ideologii. Do grupy piątej („e”) zostały przypisane filmy, które *powstają w kręgu dominującej ideologii, lecz w istocie zwracają się przeciw niej, gdyż ją ujawniają, uobecniają*². W swej klasyfikacji Comolli i Narboni brali pod uwagę zarówno filmową formę, jak i treść. Elementem formalnym transgresji ideologicznej jest w obrazach Finchera autotematyczność objawiająca się w ujawnieniu procesu opowiadania historii.

Owo ujawnienie dokonuje się na różnych poziomach dzieła filmowego. W filmie *Siedem* odbywa się to przez umieszczenie w fabule filmu licznych aluzji do konkretnych tekstów literackich oraz ukazanie samego procesu tworzenia tekstu. Autotematyzm w *Grze* objawia się już w tytule. Każdy film jest z definicji grą z widzem, stworzoną w celu dostarczenia wrażeń w bezpiecznej, zapośredniczonej formie. W filmie Finchera tytułowa gra ma takie samo zadanie: zapewnienie głównemu bohaterowi – Nicholasowi Van Ortonowi – silnych emocji oraz asekuracji w ich doświadczaniu. *Podziemny krąg* jest punktem dojścia filmowej samoświadomości stylu tego reżysera. Istotny element narracji – komentarz z offu – jest w całości skierowany do czytelnika tekstu filmowego. Bohater filmu Jack – patrząc prosto w kamerę – adresuje swą wypowiedź bezpośrednio do widzów, z którymi dzieli się spostrzeżeniami, doświadczeniami i informacjami na temat tego, co się właśnie wydarzyło w rzeczywistości ekranowej. Jest samoświadomym pośrednikiem pomiędzy światem przedstawionym filmu a jego odbiorcami. Swoimi zachowaniami obaj bohaterowie *Podziemnego kręgu* nie tylko dają do zrozumienia, iż wiedzą, że są oglądani, lecz także odkrywają przed widzami tajniki i szczegóły techniczne samej projekcji filmowej. Zdradzają również tricki stosowane przez reżysera. Tyler Durden – drugi protagonista filmu – pracuje jako kinooperator. Wykorzystując mechanizm postrzegania podprogowego, wkleja do filmów rodzinnych obrazki pornograficzne, powodując ich nieuświadomioną percepcję m.in. przez dzieci. Podobny zabieg stosuje sam Fincher, umieszczając w różnych momentach filmu pojedyncze klatki przedstawiające m.in. męskie genitalia. Autotematyzm w filmie *Azyl* objawia się dwójako: przez wykorzystywanie CGI (Computer Generated Imagery) oraz

pokazywanie systemu rejestracji obrazu w postaci kamer i ekranów systemu monitorującego posiadłość bohaterki. Komputerowo generowane obrazowanie Fincher wykorzystuje na swój własny sposób: do pokazania niemożliwych dla zwykłej kamery przejść przez stropy dzielące dwa poziomy domu, przez drzwi windy czy jazdy kamery wzdłuż instalacji wewnątrz ścian. Jest to kontynuacja stylistyki wypracowanej w poprzednim filmie, w którym cyfrowo wygenerowane ujęcia zostały zastosowane tam, gdzie kamera fizycznie nie może dotrzeć, np. w kąt za lodówką czy na dno kosza ze śmieciami. W jednej ze scen „nurkuje” ona z krawędzi wysokiego budynku na ulicę, przechodzi przez asfalt i ląduje w bagażniku furgonetki zaparkowanej na podziemnym parkingu; w innej ukazuje wypełnianie mieszkania gazem ulatniającym się z kuchenki. Dzięki takiemu nieortodoksyjnemu zastosowaniu technologii cyfrowej widzimy na ekranie zwyczajne przedmioty z zupełnie nowej perspektywy, a forma filmowa traci przezroczystość i zwraca na siebie uwagę. Pokazanie w *Azylu* kamer i monitorów nie tylko podważa przezroczysty charakter widowiska filmowego, lecz także dokonuje jego destrukcji. W jednej ze scen bohaterka filmu – Meg – niszczy kamery młotem, przez co monitory gasną i stają się bezużyteczne jako narzędzie obserwacji. Reżyser w ten sposób symbolicznie odbiera widzowi prawo do bezpiecznego podglądactwa i przeżywania zastępczych emocji, tak jak odebrał bohaterce filmu bezpieczne w jej mniemaniu schronienie we własnym domu.

Filmy Davida Finchera można zaliczyć do kategorii piątej podziału Commollegio i Narboniego również ze względu na zawartą w nich krytykę mitów konstytuujących społeczeństwo amerykańskie i rządzące nim prawa. W *Siedem*, *Grze*, *Podziemnym kręgu* i *Azylu* reżyser porusza tematy często obecne w kinematografii *mainstreamu*: kondycję społeczeństwa amerykańskiego, a w szczególności indywidualizm jego członków oraz wyznawany przez nich kult sukcesu. Indywidualizm jest cechą konstytutywną dla amerykańskiej mentalności. Pojęcie to w ciągu wieków ewoluowało – jego początki sięgają etyki protestanckiej, która promowała dążenie jednostki do zbawienia przez ciężką pracę, oszczędzanie i współzawodnictwo³. Wraz z rozwojem amerykańskiej demokracji cechy przedsiębiorczości, zapobiegliwości i pracowitości stały się podwalinami panującego w tym kraju kapitalizmu. Duchowe spełnienie odsunięto na plan dalszy, jego miejsce zajął Amerykański Sen i jego archetypiczne uosobienie: *self-made man*, który – zaczynając od pracy własnych rąk – wytrwałością i sprytem zdobywał fortunę. Ameryka zyskała sławę *krainy możliwości*, w której społeczna mobilność zależała wyłącznie od indywidualnej inicjatywy⁴. Propaganda sukcesu rozprzestrzeniła się z szybkością błyskawicy i wkrótce ludzie zaczęli oceniać i być oceniani według tego, co osiągnęli. *Sukces amerykański jest sukcesem uznanym nie przez Boga Rzeczy Takimi Jakie Są, lecz przez sąsiadów. Sukces musi być nie tylko wymierny, ale oglądany, rejestrowany, oklaskiwany i musi stanowić źródło zazdrości*⁵. Protestancki indywidualizm stał się nowoczesnym indywidualizmem kolektywnym – nie izolacją ludzkiej jednostki, lecz obcowaniem z innymi. Nie zaowocowało to jednak wytworzeniem silnych więzi społecznych. Kiedy Amerykanie konsolidują się, skłonni są to robić przez rozwarstwianie społeczeństwa na „enklawy stylu życia” – grupy zadowolonych z siebie ludzi, którzy dzielą te same upodobania, bez zbytniego wzajemnego oddziaływania na siebie. Bohaterowie filmów Finchera – jak wszyscy Ameryka-

nie – są indywidualistami. Jednak reżyser nie ukazuje ich jako samoświadomych jednostek dążących do polepszenia bytu, lecz jako ofiary wszechmocnego Amerykańskiego Snu. W ten sposób dokonuje się w *Siedem, Grze, Podziemnym kręgu* i *Azylu* transgresja ideologiczna, reżyser odkrywa inne, nieakceptowane i skrętnie ukrywane oblicze propagandy sukcesu. Ukazane zostają skutki jej oddziaływania niszczące psychikę postaci.

Kreśląc w *Siedem* portret seryjnego mordercy, Fincher nadaje mu imię John Doe – synonim przeciętnego Amerykanina. W filmie Franka Capry *Meet John Doe* (1941) nazwisko to zostaje nadane dzielnemu, idealistycznemu obywatelowi Stanów Zjednoczonych, który swym przykładem ma dodać rodakom otuchy w ciężkich czasach kryzysu. W *USA, gdzie żyje zaledwie pięć procent światowej populacji, jest 75% ogólnej liczby seryjnych morderców*⁶. Aby bez przeszkód ukończyć swe wyrafinowane i skomplikowane dzieło, Doe w filmie *Siedem* przybiera nie tylko nazwisko, ale i powierzchowność szarego człowieczka. Przeciętność daje mu szansę na niewykrywalność, stanowi maskę, dzięki której może on bezkarnie wykonać swój plan. W utworach fabularnych współczesny amerykański seryjny morderca często działa w obrębie wielkiej narracji kulturowej Ameryki – „bezugranicznego indywidualizmu”. (...) Postrzegana początkowo jako typowo urbanistyczna zbrodnia, działalność seryjnego mordercy jest obecnie definiowana jako wysoce uogólniony i upolityczniony wyraz amerykańskiego indywidualizmu, szerzącego się zarówno w sferze ekonomicznej, jak i politycznej oraz społecznej. Przez to jest on – do pewnego stopnia – sankcjonowany kulturowo⁷. Niemal wszyscy seryjni mordercy to biali mężczyźni, którzy – urodzeni i wychowani w sercu Ameryki – stanowią zdeformowaną wersję Amerykańskiego Snu⁸. Upór, z jakim Doe dąży do ukończenia swego dzieła, do złudzenia przypomina amerykański pęd do osiągnięcia sukcesu. Jednak nie samo dzieło jest tu najważniejsze, lecz jego nagłośnienie. John Doe wykorzystuje skłonność mediów do poszukiwania sensacji. Seryjne zabójstwa stanowią świetny materiał telewizyjny: są zazwyczaj wyjątkowo spektakularne, ze względu na seryjny charakter zapewniają ciąg dalszy, i – co się z tym wiąże – niesłabnącą uwagę widzowi. Richard Dyer twierdzi, iż *seryjny morderca jest typem postaci charakterystycznym dla współczesnych mediów bazujących na przyjemności seryjności*⁹. Dążąc do upublicznienia swego dzieła, Doe wpisuje się w amerykański mit sukcesu na pokaz. *Rozgłos liczy się w Ameryce bardziej niż prywatność. Jest to tylko jedno ze zjawisk, które czynią amerykański indywidualizm kolektywnym, nie jednostkowym. (...) Amerykanie są formowani zarówno przez naśladowanie, jak i przemożną presję opinii publicznej*¹⁰. Analizując *Siedem*, Dyer zauważa, iż *John Doe próbuje uzyskać nieprzemijający rozgłos przez dosłowne wpisywanie uświęconych w jego kulturze tekstów w torturowane ciała reprezentantów siedmiu grzechów głównych chrześcijaństwa*¹¹. W książce poświęconej seryjnym mordercom jako bohaterom amerykańskich utworów literackich i filmowych Philip Simpson twierdzi, iż *współcześni seryjni mordercy w utworach fabularnych ściśle współgrają z amerykańską opinią publiczną, ponieważ dosłownie wyrażają to, co czuje wielu ludzi – niestychanie silną frustrację nie tylko dehumanizującą zawartością masowej demokracji, ale i charakterystyczną dla współczesnego świata ambiwalencją*¹².

Robin Wood, w tekście *Ideology, Genre, Auteur*, umieścił listę mitów zawartych w klasycznym kinie hollywoodzkim. Jako główne składniki amerykańskiej

ideologii znalazły się na niej m.in.: kapitalizm (jako prawo do posiadania, prywatnej przedsiębiorczości, własnej inicjatywy), etyka pracy (podkreślenie, iż „uczciwe zajęcie” samo w sobie jest godne podziwu), sukces i bogactwo (wartości, których głęboko wstydzi się hollywoodzka ideologia), syndrom Różyczki (pieniądze to nie wszystko; pieniądze korumpują; biedni są szczęśliwsi – bardzo wygodny parawan dla kapitalistycznej ideologii; im bardziej jesteś ciemniejszy, tym powinienes być szczęśliwszy)¹³. Wartości te jako przedmiot ataku ideologicznego umieścił w *Grze* David Fincher. Zagadkę – główny element filmu kryminalnego jako gatunku – stanowią przyczyny samobójczej śmierci Van Ortona Seniora, ojca głównego bohatera. Wiadomo o nim niewiele, oglądamy go jedynie w retrospektywnych, amatorskich filmikach sprzed lat. Jawi się on na nich jako człowiek milczący, posepny, mający coś do ukrycia. Niewiele więcej ma o nim do powiedzenia Ilsa – długoletnia służąca Van Ortonów. Mówi jedynie, że nie rzucał się w oczy, można było nie zauważyć jego obecności, za dużo pracował i nikt się o niego nie martwił. Ten enigmatyczny człowiek zbudował fortunę, którą zarządza i pomnaża jego starszy syn – Nicholas. Fortuna nie dała ojcu zadowolenia czy satysfakcji, przeciwnie – pewnego dnia spostrzegł, iż wypełniona pracą egzystencja sama w sobie nie jest powodem, aby ją kontynuować, więc zakończył życie skokiem z dachu. *Rozwój zachodniego sposobu bycia w kierunku istnienia jako wytwarzania doprowadził do skrajności niemożność samopoznania i samooceny. Samobójstwo człowieka-wytwórcy jest (...) buntem przeciwko hipotezie egzystencji wpisanej w kulturę wytwarzania*¹⁴. Desperacki krok Van Ortona Seniora stanowi również potwierdzenie tezy Christophera Lascha o kulturowym i psychicznym wyniszczeniu Amerykanów spowodowanym industrialnym kapitalizmem¹⁵. Hołubione w Ameryce wartości – przedsiębiorczość i pracowitość, oraz ich efekty – sukces i majątek – wywołały jedynie poczucie alienacji i osamotnienia, które uczyniły dalsze życie Van Ortona niemożliwym. Pielęgowaniem tych samych wartości zajmuje się jednak Nicholas, który zdążył już zrezygnować z rodziny, rozwodząc się z żoną. Elisabeth darzyła go uczuciem, lecz nie potrafiła zaakceptować całkowitego poświęcenia się „światu interesów”. Bohater *Gry* wie, że samotnicze życie rekina finansjery, który emocje i uczucia zastępuje kalkulacją i towarzyską poprawnością. *Wszyscy się tu uśmiechają, ale nie robią tego ani przez grzeczność, ani po to, by nas uwieść. Ich uśmiech oznacza tylko konieczność uśmiechu. (...) Uśmiech nietykalny, uśmiech reklamowy: „Ten kraj jest dobry, ja jestem dobry, jesteśmy najlepsi”*¹⁶. Według Ericha Fromma Amerykanie stracili zdolność do spontanicznego okazywania uczuć, ich miejsce zastąpił repertuar ról i masek, jakie wybiera się na odpowiednią okazję. Taki styl bycia stanowi gotową receptę na autodestrukcję, dlatego też Conrad Van Orton – nie chcąc, aby brat poszedł w ślady ojca – ofiarowuje mu w prezencie symulację uczuć ekstremalnych: strachu, lęku, poniżenia i bezsilności, aby przywrócić w nim zdolność odczuwania. Dla Nicholasa sens manipulacji, w jaką wciąga go tajemnicza firma, przez długi czas pozostaje ukryty. Bohater próbuje to sobie tłumaczyć na własne sposoby – jako próbę zawłaszczenia jego pieniędzy czy też „pociąganie za sznurki” w celu odebrania mu władzy. Działalność CRS (Consumer Recreation Services) ma „pomóc ślepcom przejrzeć na oczy”. Aby to osiągnąć, zostaje stworzona specjalna symulacja, która przeistacza przyjazne i znane bohaterowi otoczenie w pełen niebezpie-



Siedem, reż. David Fincher (1995)

czeństw labirynt. Wywołując skrajne, negatywne stany emocjonalne, CRS odbiera uczestnikowi gry tak ważne dla każdego Amerykanina przekonanie o własnej wartości, podbudowane w przypadku Van Ortona powodzeniem w sferze finansowej. Pasma sukcesów zostaje zastąpione szeregiem niepowodzeń i drobnych nieprzyjemności: od poplamienia koszuli począwszy, na kompromitacji w oczach kontrahenta skończywszy. Bohaterowi zostaje odebrane poczucie sprawowania bezgranicznej kontroli nad własnym życiem, aby udowodnić, iż tak naprawdę go nie potrzebuje, podobnie jak pogoni za kolejnym sukcesem.

Podziemny krąg jest spektakularnym przykładem filmu demaskującego „tkankę amerykańskiego marzenia”: indywidualizm, karierę zawodową, mit wygrywania i konsumpcjonizm – *najlepszy przykład indywidualnego zachowania, które nasze społeczeństwo [Amerykanie] traktuje jako absolutnie osobiste (...) Konsument jest królem, a konsumentka – królową*¹⁷. Bohater *Podziemnego kręgu*, Jack na początku filmu jest wzorowym pracownikiem wielkiego koncernu oraz zapalonym konsumentem. Stanowi modelowy przykład yuppie, który zastanawia się nad kolorem obicia sofy oraz nad tym, jaki zestaw naczyń najlepiej określa jego osobowość. Problemy te zarysowują obraz Ameryki jako krainy fałszywych potrzeb, w której *obcujemy głównie z przedłużeniami naszych własnych ego. Rzadko wchodzimy w kontakt z siłą, która w jawny i oczywisty sposób nie ma nic wspólnego z nami samymi. Każde zmaganie jest zmaganiem z samym sobą, ponieważ we wszystkim, co napotykamy – w mieszkaniach, ubraniach, samochodach, miastach, urządzeniach, a nawet jedzeniu – znajduje się mała częśćka nas samych*¹⁸. Bohater *Podziemnego kręgu* reprezentuje dwa rodzaje indywidualizmu: utylitarny – objawiający się w koncentracji na sobie i dążeniu do sukcesu zawodowego, oraz ekspresywny – zakładający głęboką autoekspresję wyrażającą się kupowaniem rzeczy. Tworząc swą drugą osobowość – Tylera Durdena – Jack zaprzecza wszystkim wyznawanym do tej pory wartościom. Durden pracuje na kilku posadach, lecz każda z nich jest dorywcza i nie polega na wspinaniu się po szczeblach biurokratycznej kariery. Mieszka w wałącym się squacie, podczas gdy dla Jacka jego apartament w nowoczesnym budynku (ze ścianami ze zbrojonego betonu) umeblowany produktami IKEA był podstawowym fetyszem. *Konsumeryzm jest społeczną analogią choroby psychicznej zwanej depresją, której objawami są równocześnie osłabienie i bezsenność*¹⁹. Cierpiący z powodu chronicznego braku snu narrator *Podziemnego kręgu* wydaje się idealnym potwierdzeniem tej tezy. Aby wyrwać się z okowów amerykańskiej mentalności, Jack zakłada podziemny klub, którego uczestnicy walczą ze sobą w piwnicach i magazynach nie po to, by zwyciężać, lecz po to, by poczuć coś prawdziwego, pochodzącego z ich wnętrza, a nie z przyjętego sposobu bycia. Raniąc się do krwi, członkowie Fight Club buntują się przeciwko zakłamanemu i sztuczności panujących wokół obyczajów.

Bohaterka *Azylu Meg* mogłaby być żoną Nicholasa Van Ortona z *Gry*. Jest kobietą sukcesu, lecz ten status zawdzięcza małżeństwu, które właśnie dobiegło końca. Meg w zamian za zgodę na rozwód otrzymuje fortunę, dzięki której może żyć na wysokim poziomie, lecz w innych dziedzinach życia jest zdana tylko na siebie. I tę właśnie drogę – samotnej matki i kobiety po przejściach, która dzięki własnym staraniom ułożyła sobie życie i samodzielnie odniosła sukces – wybiera Meg. Na dobry początek postanawia kupić olbrzymie mieszkanie na Manhatta-

nie, które będzie godnie reprezentowało jej pozycję jako kobiety zamożnej, ceniącej tradycję. Jak określa go agentka sprzedająca nieruchomości – apartament jest nieprzyzwoicie drogi, ale Meg może sobie pozwolić nawet na tak wygórowaną cenę i to właśnie decyduje o jej wyborze. Agentka sugeruje, iż skoro Meg stać na tak drogi dom, to powinna go kupić, nie zastanawiając się, czy potrzebuje aż tylu pięter. Wpisuje się to w nurt określający kulturę amerykańską jako kulturę nadmiaru, ponieważ społeczeństwo to uważa nadpodaż za jedną z cnót obywatelskich tożsamą z wolnością wyboru. Bohaterka postanawia rozpocząć nowy etap w swoim życiu – chce wrócić na studia i rozpocząć własną karierę. Realizuje tym samym stereotypowy amerykański mit „zaczynania od nowa” jako sposobu, by dojść do siebie po trudnych przeżyciach, w tym przypadku po porzuceniu przez męża, który związał się z młodszą od niej kobietą. Meg postanawia pokazać sobie i innym że jest coś warta i właśnie ta ślepa koncentracja na udowadnianiu całemu światu własnej wartości jest głównym wyznacznikiem indywidualistycznego nastawienia bohaterki. Jednak w jej przypadku indywidualizm nie oznacza egoizmu. Meg – jak sama stwierdza – nieprzyzwoicie kocha swoją córkę, jednak i w tym przypadku uczucie to zostaje naznaczone indywidualizmem i powoduje nadopiekuńczość, która irytuje nastoletnią Sarę.

Nigdzie telewizja nie stanowi tak integralnej części życia codziennego, jak w Stanach Zjednoczonych. W dziewięćdziesięciu dwóch milionach domów (co stanowi 98% całej populacji) w USA jest przynajmniej jeden odbiornik telewizyjny ²⁰. Ten niezwykle istotny element amerykańskiej codzienności występuje w filmach *Siedem*, *Gra*, *Podziemny krąg* i *Azyl* w sposób szczególny. Jest on jednym z rekwizytów tła – pozornie niezauważalnym, ale pełniącym bardzo istotną funkcję w kreowaniu świata przedstawionego. Odbiorniki telewizyjne pojawiają się w obrazach Finchera jako niezbędny element wyposażenia mieszkań i biur, zamieszkiwanych i wykorzystywanych przez bohaterów, których reżyser ukazuje jako wyznawców *American Way of Life*. W medium takim, jakim jest telewizja, wymagającym inwestycji finansowych w zakresie produkcji i emisji programów, wyrażane wartości i przekonania zmierzają do podkreślenia interesów dominujących ²¹. Włączone telewizory emitują treści, które delikatnie, lecz skutecznie otulają obrazami *status quo* nieświadome niczego umysły Fincherowskich bohaterów, powodując upowszechnienie i uprawomocnienie szczególnego światopoglądu społecznego. Jak twierdzi Jerry Medera, *telewizja to medium zdecydowanie antydemokratyczne* ²², dlatego już przez samo pokazywanie włączonego telewizora Fincher dokonuje transgresji amerykańskiej ideologii, której jednym z ważniejszych (jeśli nie najważniejszym) filarów jest właśnie demokracja. Grubas – pierwsza ofiara Johna Doe w filmie *Siedem* – ma w kuchni dwa telewizory, jeden ustawiony na drugim. Kiedy jego ciało zostaje odnalezione, każdy z odbiorników jest włączony na inny kanał. Jeden z detektywów wspomina, iż z powodu swej tuszy ów mężczyzna od pewnego czasu nie opuszczał już domu, szklany ekran był więc jego „oknem na świat”. Ekstremalnym przykładem tego typu egzystencji był ważący 600 kg Amerykanin Walter Hudson. W chwili śmierci przy jego łóżku [którego nie opuszczał] znajdował się zapewniający egzystencję podstawowy zestaw osobisty: lodówka, toaleta, komputer, telefon i telewizor ²³. Dwa włączone odbiorniki telewizyjne znajdują się również w biurze Eliah Goulda – zamordowanego prawnika, ofiary chciwości. Przebiegając

w pościgu za Johnem Doe przez przypadkowe mieszkanie, Mills zastaje w nim trójkę dzieci samotnie oglądających kreskówkę. Przypomina ona klasyczne amerykańskie filmy animowane produkowane przez hollywoodzkie studia MGM i Warner Bros. oraz wytwórnię Walta Disneya. W latach swej świetności służyły one promowaniu *status quo* przez zabawne historyjki o przygodach zwierzęcych bohaterów. W innej scenie młody detektyw ogląda dla relaksu mecz koszykówki – sportu stanowiącego kwintesencję Amerykańskiego Snu o karierze. W *Grze* telewizor, nadający wiadomości finansowe sieci CFN (Cable Financial Network), służy przedstawieniu głównego bohatera filmu – Nicholasa Van Ortona – jako biznesmena zajętego wyłącznie robieniem interesów i pragnącego, dzięki ciągłemu dostępowi do informacji utrzymać się u steru. Telewizor jest więc włączony od samego rana w jego sypialni, w ciągu dnia w biurze (Nick zerka na niego nawet podczas rozmów z sekretarką i innymi osobami), a wieczorami w bibliotece. Włączony odbiornik pojawia się też w kawiarni, w której Van Orton spotyka się z byłą żoną Elisabeth. Protagonista filmu *Podziemny krąg* Jack na początku jest ucieleśnieniem amerykańskich cnót, ma więc w swoim nowoczesnym mieszkaniu odbiornik telewizyjny. Kiedy zmienia się w anarchizującego buntownika, wprowadza się do ruiny na Paper Street, gdzie telewizora nie ma i po krótkim czasie przestaje mu to przeszkadzać. W *Azylu* nie występuje motyw telewizji *sensu stricto*, ponieważ gardzą nią członkowie amerykańskiej klasy wyższej, do której należy główna bohaterka filmu. Zamiast tego pojawiają się wspomniane wcześniej monitory, dzięki którym można obserwować każdy kąt rozległego mieszkania. Mają one zapewnić poczucie bezpieczeństwa, jednak w filmie Finchera pełnią odwrotną funkcję. To dzięki nim Meg orientuje się, iż w domu są intruzy. Uwięziona razem z Sarą w „azylu” obserwuje na monitorach przerażające poczynania włamywaczy mające na celu wywabienie mieszkańek apartamentu z kryjówki. Kiedy role się odwracają i Sarah wpada w ręce bandytów, Meg nie może wezwać pomocy ani swobodnie rozmawiać z policją, ponieważ sama jest obserwowana. Zamiast zapewnić poczucie bezpieczeństwa, monitory w domu Meg pokazują zagrożenie i uniemożliwiają podjęcie skutecznych środków prowadzących do usunięcia go.

Proces ideologiczny (proces, który ustanawia granice tego, co jest rozsądne i uzasadnione dla interesów szczególnego, określonego wycinka społeczeństwa) realizuje się poprzez telewizję w sposób zapośredniczony. Prawa do posiadanych dóbr wysuwane przez przywódców politycznych, biurokratycznych i korporacyjnych są ideologicznie neutralizowane i uniwersalizowane ²⁴. Neutralizowanie znaczeń ideologicznych odbywa się w telewizji za sprawą konwencjonalizacji form, w jakich owe znaczenia są przedstawiane. W swoich filmach, prócz symptomatycznej obecności włączonych odbiorników, Fincher umieścił dwa przykłady „gatunkowych” form telewizyjnych: wiadomości oraz reklamę. Ze wszystkich telewizyjnych konwencji wiadomości kładą największy nacisk na wspieranie *status quo*. Wymagany w tej formie „dziennikarski obowiązek „równowagi” i „obiektywizmu” oraz zaabsorbowanie naruszaniem i przywracaniem porządku strukturują informacje tak, aby przekazany został określony pogląd na świat z wykluczeniem poglądu alternatywnego. Wiadomości telewizyjne oferują szczególny sposób poznawania środowiska socjopolitycznego – w postaci pofragmentaryzowanego zbioru wyrwanych z kontekstu zdarzeń, którym pośred-

nictwo określonej osoby nadaje jedność²⁵. W *Siedem* rodzaj dziennika telewizyjnego pojawia się przy okazji odnalezienia ciała Goulda. W biurze prawnika dwa włączone na ten sam kanał telewizory emitują wywiad z prokuratorem okręgowym Martinem Talbotem, który – obiecując, iż *śledztwo będzie przykładem sprawiedliwości* – zapewnia, że naruszony porządek szybko zostanie przywrócony. *Zajmują się tym nasi najlepsi ludzie* – mówi Talbot, lecz kilka sekund później słyszymy, że Mills został określony mianem żółtodzioba, jako nowo przybyły, młody i niedoświadczony funkcjonariusz. Nicholas Van Orton – bohater *Gry* – ogląda tylko dziennik CFN prezentowany przez Daniela Schorra. Ten właśnie prezenter, podczas jednego ze swych codziennych programów, informuje go o przystąpieniu do *Gry* i ustanowieniu nowych zasad, którym od tej pory będzie podlegało jego życie. Dotychczasowa egzystencja Nicka była ściśle planowana i monotonna, dlatego radykalna zmiana, jaka się w niej dokonała, została ukazana za pomocą usterek: szumów i zniekształceń emisji telewizyjnej. Członkowie Projektu Zagłada oglądają w filmie *Podziemny krąg* program „Breaking News” na kanale czwartym, aby nacieszyć się swym sukcesem – zdemolowaniem wnętrza i elewacji jednego z biurowców. Wiadomości relacjonuje atrakcyjna prezenterka, która co prawda informuje o spektakularnym naruszeniu porządku, lecz prosi o wyjaśnienie incydentu komendanta policji – przedstawiciela prawa, który swym autorytetem ma przywrócić u widzów poczucie ładu i wiary w sprawiedliwość. W dziennikach telewizyjnych *konsekwentnie ignoruje się alternatywne widzenie świata lub dewaluuje je jako komiczne, dziwaczne czy niebezpieczne, uniemożliwiając tym samym uznanie zmiany społecznej za pozytywnie wartościowane novum*²⁶. Aby dostosować swoje dzieło do potrzeb medium, uczestnicy Projektu Zagłada „malują” na murze budynku uśmiechniętą twarz, wyśmiewając się tym samym z powagi relacji telewizyjnej.

*Nawet powierzchowne spojrzenie na telewizję amerykańską pokazuje, że reklama zajmuje w niej centralną pozycję zarówno w systemie tekstualnym, jak i ekonomicznym. (...) Reklamy rozpoznawane są jako miejsca, w których telewizyjna misja konsumpcjonizmu staje się oczywista – nie tylko dla ekonomistów, ale również dla widzów – a dominująca ideologia medium zostaje wyraźnie wyeksponowana*²⁷. W analizowanych filmach Finchera reklama telewizyjna pojawia się dwukrotnie. W *Grze* dzięki spotowi środka przeciw migrenie „Trust Taggrene” bohater odkrywa, iż jego obecne życie – podobnie jak reklama – opiera się na fikcji. Występująca w reklamówce postać wcale nie jest lekarzem, lecz aktorem, który przed Nicholasem udawał specjalistę z sekcji danych CRS. Jack z *Podziemnego kręgu* ogląda reklamy, gdy nie może zasnąć. Zachowanie bohatera stanowi ironiczny komentarz tezy, iż *medium usypia publiczność w pasywnej beczynności i wpaja stopniowo burżuazyjne aspiracje i wartości, obiecując osobiste spełnienie dzięki praktykom i produktom współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego*²⁸. Według Jeana Baudrillarda telewizja stwarza potrzeby produktów, które potem zaspokaja²⁹. Mechanizmowi fałszywych potrzeb ulega Jack, który dostrzega konieczność zakupu stolika Jing-Jang i wielu innych produktów dopiero po obejrzeniu ich reklam w telewizji.

*Uprzywilejowaną pozycję zajmują w kinie klasycznym te motywy, które reprezentują wartości związane z rodziną, prawem i instytucjami je wspierającymi*³⁰. Wątki te są obecne również w filmach Davida Finchera, lecz – jak w przypadku amerykańskiego mitu sukcesu i indywidualizmu – służą prezentacji pesymistycz-

nej wizji społeczeństwa, w którym nie ma miejsca na trwałe związki i gdzie nie można się czuć bezpiecznie. *Siedem* jest jedynym filmem tego reżysera, w którym pojawia się motyw „podstawowej komórki społecznej” – tworzą ją detektyw David Mills i jego żona Tracy. Oboje pochodzą z prowincji, poznali się w szkole średniej, po której ukończeniu wzięli ślub. Oboje są piękni, młodzi i zakochani. W mrocznym i ponurym filmie, jakim jest *Siedem*, ich małżeństwo jest jedynym optymistycznym motywem. Zostaje ono jednak brutalnie unicestwione przez Johna Doe, który – realizując swój makabryczny plan – zabija ciężarną Tracy. Punktem odniesienia dla widza jest w filmie Finchera postać czarnoskórego detektywa Williama Somerseta. Sprawia on wrażenie postaci jednoznacznie pozytywnej, jednak jego przeszłość kryje mroczny sekret. Otóż przed laty namówił swą partnerkę do aborcji, ponieważ nie chciał powoływać życia na świat przesiąknięty złem. Opętana hasłami prorodzinnymi Ameryka pod względem obyczajowym jest krajem purytańskim, w którym przerywanie ciąży jest kwestią wysoce kontrowersyjną. Dlatego aborcja – jako zachowanie antyrodzinne – popełniona przez jednego z nielicznych pozytywnych bohaterów filmu może być odczytywana jako akt ideologicznej transgresji. W podobny sposób można interpretować postać samego Johna Doe ogłaszającego się narzędziem samego Boga, który – w Nietzscheańskiej koncepcji religii judeochrześcijańskiej – jest poskromicielem Chaosu. W zsekularyzowanej kulturze Stanów Zjednoczonych do zwalczania Chaosu powołana jest instytucja państwa. Doe zagraża jej prerogatywom, symbolizuje też amerykańską obawę przed fanatyzmem religijnym, dlatego musi zostać unieszkodliwiony.

W *Grze* reżyser przeprowadza krytyczną analizę wszechobecnego w Stanach Zjednoczonych procesu instytucjonalizacji. Zjawisko to polega m.in. na powierzeniu elementów własnej egzystencji wąsko wyspecjalizowanym organizacjom, które – zajmując się ściśle wytyczonym wycinkiem życia – redukują jednostkę do rangi przypadku statystycznego. Symbolem tego jest w filmie Finchera CRS ponadnarodowa korporacja, która pomaga swoim klientom znaleźć odpowiedź na odwieczne pytanie o sens istnienia. Firma ta ma filie na całym świecie, zatrudnia rzesze wąsko wyspecjalizowanych pracowników, a jej siedziby – aseptyczne, sztucznie neutralne biura – mieszczą się w drapaczach chmur. Poszczególni klienci są numerami w komputerowej kartotece, która nie tylko rejestruje ich dane osobowe, dochody, ale i prowadzi punktację. Firma ma także swą umundurowaną ochronę, która wygląda jak wojsko. Cała ta rozbudowana struktura ma na celu *obudzenie śpiącego ducha*³¹, wytrącenie klientów firmy CRS z psychicznego marazmu, w jaki wpędziło ich obcowanie z innymi korporacjami. Działanie tej organizacji ukazane jest na przypadku Nicholasa Van Ortona – człowieka interesu, którego przebywanie w zdehumanizowanym świecie finansjery pozbawiło uczuć. Ich „odzyskaniem” ma się zająć CRS na prośbę jego brata Conrada. Stosując zmultiplikowane procedury biurokratyczne oraz bezgraniczną inwigilację połączoną z symulowanymi zamachami na życie Nicholasa, korporacja przywraca bohaterowi zdolność odczuwania i zaangażowania emocjonalnego. Droga do wyzwolenia Van Ortona i jemu podobnych paradoksalnie prowadzi przez totalitaryzm.

Krytykę instytucjonalizacji Fincher kontynuuje w *Podziemnym kręgu*. Narrator filmu Jack pracuje w ogromnym koncernie produkującym samochody. Jego zadaniem jest weryfikowanie wniosków rewindykacyjnych rodzin ofiar wypadków. Niestety wypłata należnych odszkodowań ma miejsce jedynie wtedy, kiedy

wskaźnik matematycznego ilorazu (liczby pojazdów danego modelu, współczynnika ich awaryjności i sumy przeciętnego odszkodowania) będzie wyższy niż suma, na którą opiewa wniosek. Sprawiedliwość i uczciwość zostały tu zastąpione chłodną kalkulacją, wynikiem działania matematycznego. Status trybika w biurokratycznej maszynie oraz błędne koło konsumeryzmu, nakręcające coraz to nowe „wtórne” potrzeby, doprowadziły Jacka do stanu amnezji psychogennej – *najbardziej globalnego ze wszystkich mechanizmów obrony przed lękiem wywołanym nie dającymi się zaakceptować okolicznościami traumatycznymi*³². Będąc w stanie fugi, bohater tworzy sobie osobowość pomocniczą w postaci Tylera Durdena – „wymyślnego przyjaciela”, uosobienie zrepresjonowanych pragnień dotyczących własnej osoby. Wraz z nim zakłada Fight Club – zrzeszenie, którego członkowie – sfrustrowani codziennością mężczyźni – mogą w trakcie brutalnej bijatyki rozładować napięcia dnia powszedniego. Stopniowo klub, który powstał na skutek toksycznego oddziaływania amerykańskiej rzeczywistości, przeradza się w organizację Projekt Zagłada zwalczającą system. Jej członkowie przechodzą radykalną depersonalizację, by stać się Kosmicznymi Małpami – żołnierzami nowej wiary. W miejsce jednej ideologii weszła inna, jeszcze bardziej fundamentalna i odhumanizowana, stosująca jeszcze brutalniejsze metody. Kiedy Jack odkrywa, jak monstrualne rozmiary przybrał Fight Club, próbuje zniszczyć całe przedsięwzięcie. Niestety jest już za późno. Małe anarchistyczne ugrupowanie przerodziło się w gigantyczną ogólnokrajową instytucję terrorystyczną rządzącą się własnymi prawami na podobieństwo Represyjnego Aparatu Państwa³³.

W *Azylu* motyw transgresji konserwatywnego *status quo* powraca jako krytyka archetypicznej postaci ojca jako jednostki dbającej o dobro i bezpieczeństwo rodziny. W fabule tego filmu Fincher umieścił trzy postacie ojców rodziny, lecz w dwóch przypadkach ojцовski status bohaterów ma marginalne znaczenie. Pierwszym z nich jest poprzedni, nieżyjący już właściciel posesji, samotnik, który miał obsesję na punkcie własnego majątku i bezpieczeństwa. To on kazał wybudować tytułowy „azyl” i do końca chronił swoją fortunę tak skutecznie, że jego spadkobiercy nie mogą dojść do porozumienia i jeden z nich ucieka się do przestępstwa, by zdobyć spadek. Czarnoskóry włamywacz Burnham również jest ojcem, lecz w panujących w Ameryce warunkach nie jest on w stanie w uczciwy sposób zapewnić swoim dzieciom odpowiednich warunków, więc niechętnie przystaje na propozycję Juniora i staje się współnikiem w przestępstwie. Mimo iż jego przesłanki są szczytne i z całej trójki włamywaczy tylko on troszczy się o bezpieczeństwo Meg i jej córki, a nawet ratuje im życie, w finale zostaje złapany przez policję. Jako ojciec ponosi klęskę, ponieważ nie tylko nie poprawi sytuacji materialnej swojej rodziny, ale opuści ją, by ponieść karę za naruszenie prawa. Jedynym bohaterem, którego ojcostwo pełni wyraźną funkcję fabularną, jest w *Azylu* Charles Altman – ojciec Sary i były mąż Meg. Jednak jako głowa rodziny również on przegrywa: najpierw porzuca żonę i córkę dla młodszej kobiety, a później nie potrafi im pomóc, gdy obie znajdują się w niebezpieczeństwie. Kiedy tylko pojawia się na progu, od razu zostaje pokonany i sam wymaga pomocy, a później, kiedy dostaje do ręki pistolet, nie potrafi nawet celnie strzelić do napastników. Kiedy Meg przygotowuje się do decydującego starcia z rabusiami, wykorzystując wszelkie dostępne środki, Charles nie rozumie, po co to robi i biernie poddaje się biegowi wydarzeń. Funkcję ojca jako gwaranta bezpieczeństwa ro-

dziny pełni w *Azylu* główna bohaterka, która mimo przerastającej ją samą sytuacji próbuje uspokoić córkę, a później wydostać ją z rąk przestępców. Kiedy okazuje się to niemożliwe, Meg pertraktuje z nimi i spełnia ich warunki, aby w zamian oni zrobili Sarze zapobiegający śpiączce zastrzyk.

Kolejnym głęboko zakorzenionym w amerykańskiej tradycji mitem, który obala w swoich filmach David Fincher, jest instytucja domu jako sacrum, bezpiecznego schronienia, miejsca nietykalnego, którego mieszkańcy mogą czuć się bezpiecznie. W swoich filmach reżyser pokazuje, iż na przełomie XX i XXI wieku takie myślenie jest anachroniczne, i tym samym odbiera Amerykanom poczucie bezpieczeństwa stanowiącego w tym kręgu kulturowym prawdziwą obsesję. Bohater *Siedem* John Doe odwiedza większość swoich ofiar w ich domach, gdzie wymierza im perwersyjnie pojmowaną sprawiedliwość. Grubas ginie przywiązany do krzesła i kuchennego stołu, handlarz narkotyków i modelka – we własnym łóżku, a Stacey Mills traci życie we własnym domu, do którego nieopatrznie wpuściła zabójcę. W *Grze* ściany domu Nicholasa Van Ortona zostają w czasie jego nieobecności przyozdobione wulgarnym graffiti, aby wytrącić bohatera z jego fałszywego poczucia bezpieczeństwa. Wystylizowane mieszkanie Jacka w *Podziemnym kręgu* wylatuje w powietrze. W ten sposób druga osobowość bohatera daje mu do zrozumienia, iż nie potrzebuje on nie tylko designerskich sprzętów domowych, ale i zbrojonych betonowych ścian, które miały gwarantować bezpieczeństwo. Podobny los spotyka Meg – protagonistkę *Azylu*. Film w całości jest wymierzony w fałszywe, materialistyczne poczucie bezpieczeństwa, którego gwarantem ma być zbudowany z betonu i stali azyl. Wymyślne systemy bezpieczeństwa zawodzą, kiedy do mieszkania włamują się intruzy. Matka i córka znajdują się w pułapce zaprojektowanej pierwotnie po to, aby zapewnić im spokojny sen i nie dopuścić do takich jak ta sytuacji. Jedyną skuteczną bronią okazują się stare jak świat, prymitywne środki przemocy w postaci młotka czy pistoletu. W *Azylu* Fincher w zawoalowany sposób rozprawia się również z amerykańskim mitem pioniera, który przybywa na obcy ląd, by uciec przed prześladowaniami, znajduje spokój i rozpoczyna nowe życie. Do tego mitu nawiązuje napis „Mayflower” na kartonach w nowym mieszkaniu Meg. Podobnie jak XVII-wieczni angielscy pielgrzymi uciekający na statku „Mayflower” przed prześladowaniami religijnymi króla Jakuba I, Meg i Sarah trafiają w nieznane miejsce, by znaleźć schronienie i zacząć od nowa. Jednak szczęśliwy los pielgrzymów, którzy założyli kolonię i żyli w spokoju, nie staje się udziałem bohaterek. Wybrany przez Meg dom kryje – jak się okazuje – mroczny sekret, który odbiera im spokój i sprowadza na nie niebezpieczeństwo. Tytułowy azyl bliższy jest strasznym domostwom z gotyckich powieści grozy niż stereotypowym bezpiecznym siedliskiem amerykańskim.

Według Barbary Klinger najważniejszym obszarem polemiki gatunków progresywnych z kinem klasycznym jest płaszczyzna narracji filmowej. *Struktura klasycznego filmu gatunkowego jest zamknięta: konflikty, które zostają zasygnalizowane na początku, muszą zostać rozwiązane w zakończeniu, gatunki progresywne natomiast zmierzają ku otwartości, często postępując się efektem „zawieszenia”*³⁴. Istotne dla kina gatunków jest również przywrócenie optymistycznej wizji świata, uporządkowanie chaosu wartości według amerykańskiego wzorca. Finały utworów Finchera bliższe są raczej progresywnym – „zawieszono-

nym” lub pesymistycznym zakończeniom, niż zamknięciom filmów reprezentujących gatunki klasyczne. W ostatnich scenach *Siedem* reżyser rozwiązuje „problem mordercy” – zostaje on nieodwołalnie unicestwiony, lecz stało się tak z jego własnej woli. Realizując swe makabryczne dzieło, Doe zaraził złem prawego, idealistycznego policjanta, zniszczywszy uprzednio jego rodzinę. Wiara w sprawiedliwy świat została więc ostatecznie pogrzebana wraz z ciałem niewinnej Tracy Mills i jej nienarodzonego dziecka. Aby nieco złagodzić ponure zakończenie, jakie zakładał scenariusz, wytwórnia wymogła na realizatorach filmu dodanie słów Ernesta Hemingway’a: *Świat to fajne miejsce, warto o niego walczyć*. Studyjni biurokraci zapomnieli jednak, iż cytowany przez nich pisarz zmarł śmiercią samobójczą. Najwyraźniej owo „fajne miejsce” przestało być warte jego walki, więc postanowił je opuścić za pomocą dwóch strzałów w głowę. Finał *Gry* stanowi kwintesencję efektu zawieszenia: możemy się tylko domyślać, czy Nicholas zmieni swoje życie, czy wda się w romans z Christine. Pozorny *happy end* nie rozwiązuje konfliktu, który w tym obrazie nie został wyraźnie zasygnalizowany i pozostawał jedynie w sferze domysłów i interpretacji widza. Koniec filmu *Podziemny krąg* oferuje odpowiedź na pytanie, którego nikt sobie raczej nie zadawał: kim jest Tyler Durden? W zakończeniu można też zobaczyć, jak symbole kapitalizmu – siedziby towarzystw bankowych zajmujących się kartami kredytowymi – wylatują w powietrze. *Status quo* nie zostało tu przywrócone, lecz przeciwnie – obalone w najbardziej dosłownym znaczeniu. W próżni zostaje zawieszony wątek romantyczny Marli Singer i Jacka, którzy będą żyli długo i szczęśliwie albo i nie... W zakończeniu *Azylu* matka i córka znajdują się w punkcie wyjścia: znów szukają domu, by rozpocząć nowe życie. Ich sytuacja jednak pogorszyła się: obie mają posiniaczone twarze i przerażające wspomnienia tragicznej nocy. Mimo to pełne optymizmu wyruszają na poszukiwania kolejnego domu, lecz nie wiemy, co je czeka tym razem.

Fakt, iż David Fincher stosuje w swoich filmach jedną z czołowych praktyk postmodernistycznych – transgresję, nie czyni go artystą postmodernistycznym. W dokonaniach tego twórcy brak charakterystycznej dla postmoderny swobody estetycznej i etycznej oraz ignorowania oryginalności. Przeciwnie – jego osobisty nowatorski styl mieści się w ramach ideologii *sensu stricto* modernistycznej. Staranne wypracowanie poetyki nie odbywa się w filmach Finchera kosztem treści, portretu bohatera, sensu, narracji czy społecznego komentarza. Przez nasycenie utworów znaczeniami silnie zaakcentowany zostaje ich wymiar etyczny. Jego filmy można traktować jako współczesne parabole – teksty o charakterze krytycznym, przekazujące refleksję o społeczeństwie amerykańskim lat dziewięćdziesiątych. Świat *Siedem*, *Gry*, *Podziemnego kręgu* czy *Azylu* nie jest środowiskiem przyjaznym człowiekowi, lecz powoduje alienację, apatię lub chęć ucieczki. Opowiadane w filmach Finchera historie mają sens przenośny, są układami znaczeń dosłownych oraz symbolicznych, które wiążą się w jedną całość treściową. Całość ta to pesymistyczny obraz postmodernistycznej społeczności nadmiernego zaspokojenia, której członkowie ztratili umiejętność komunikowania się między sobą i dlatego są skazani na izolację i osamotnienie.

AGNIESZKA KAMROWSKA

- ¹ Por. J. Koziński, *Transgresja i kultura*, Warszawa 1997, s. 43.
- ² A. Helman (red.), *Słownik pojęć filmowych*, tom 2, Wrocław 1991, s. 81.
- ³ S. M. Lipset, *A Changing American Character?* w: R. Wilkinson (ed.), *American Social Character. Modern Interpretations from '40s to the present*, New York 1992, s. 101.
- ⁴ Ch. Lasch, *The Culture of Narcissism*, w: R. Wilkinson, dz. cyt., s. 245.
- ⁵ R. B. Perry, *The American Cast of Mind*, w: R. Wilkinson, dz. cyt., s. 40.
- ⁶ A. Taubin, *Mordercy*, w: „Film na świecie”, nr 385/91, s. 62.
- ⁷ P. Simpson, *PsychoPaths: Tracking the Serial Killer Through Contemporary American Film and Fiction*, Carbondale and Edwardsville 2000, s. 17 i 136.
- ⁸ A. Taubin, dz. cyt., s. 63.
- ⁹ R. Dyer, *Seven*, London 1999, s. 22.
- ¹⁰ R. B. Perry, *The American Cast of Mind*, w: R. Wilkinson, dz. cyt., s. 43.
- ¹¹ R. Dyer, dz. cyt., s. 172.
- ¹² P. Simpson, dz. cyt., s. 17.
- ¹³ Por. R. Wood, *Ideology, Genre, Auteur*, w: *Film Genre Reader II*, B. K. Grant (red.), Austin 1997, s. 60-61.
- ¹⁴ K. Zięba, *Kilka uwag o samobójstwie*, w: *Osoby*, M. Janion, S. Rosiek (red.), Gdańsk 1984, s. 494.
- ¹⁵ Por. Ch. Lasch, *The Culture of Narcissism*, w: R. Wilkinson, dz. cyt., s. 243.
- ¹⁶ J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Warszawa 1998, s. 46-47.
- ¹⁷ J. Schor, *The New Politics of Consumption*, <http://bostonreview.mit.edu/BR24.3/schor.html>.
- ¹⁸ P. E. Slater, *The Pursuit of Loneliness*, w: R. Wilkinson, dz. cyt., s. 203.
- ¹⁹ Z. Bauman, *Globalizacja*, Warszawa 2000, s. 98.
- ²⁰ R. C. Allen, *Porozmawiajmy jeszcze o telewizji*, w: *Teledyskursy. Telewizja w badaniach współczesnych*, R. C. Allen (red.), Kielce 1998, s. 7.
- ²¹ M. White, *Analiza ideologiczna telewizji*, w: R. C. Allen, dz. cyt., s. 158.
- ²² Cyt. za: W. Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*, Kraków 1996, s. 81.
- ²³ M. Morse, *Co jedzą cyborgi? Logika oralna w społeczeństwie informacyjnym*, „Magazyn Sztuki” 1/98, s. 246.
- ²⁴ F. Corcoran, *Telewizja jako Aparat Ideologiczny: Władza i Przyjemność*, w: *Po kinie?...* A. Gwóźdź (red.), Kraków 1994, s. 97.
- ²⁵ Tamże, s. 98.
- ²⁶ Tamże.
- ²⁷ M. White, dz. cyt., s. 162 i 179.
- ²⁸ Tamże, s. 156.
- ²⁹ Por. M. Gołębiewska, *Telewizja jako sztuka postmodernistyczna*, w: *Sztuka i estetyka po awangardzie a filozofia postmodernistyczna*, A. Zeidler-Janiszewska (red.), Warszawa 1994, s. 65.
- ³⁰ A. Pitrus, *Estetyka szoku – o gatunkach progresywnych*, *Estetyczne przestrzenie współczesności*, dz. cyt., s. 271.
- ³¹ Wyrażenie Saula Bellowa, zaczerpnięte z powieści *Henderson, król deszczu*.
- ³² D. L. Rosenhan, D. Seligman, *Psychopatologia*, tom 1, Warszawa 1992, s. 305.
- ³³ Pojęcie Louisa Althussera.
- ³⁴ A. Pitrus, *Progresywne gatunki filmowe*, w: *Kino gatunków wczoraj i dziś*, K. Loska (red.), Kraków 1998, s. 167-168.



Gra, reż. David Fincher (1997)