

Przemoc i nekrofilia u braci Coen

RAFAŁ SYSKA

Na ekranach polskich kin pojawiły się ostatnio dwa filmy braci Ethana i Joela Coenów: reżyserska wersja debiutu *Blood Simple* i premierowe dzieło *Bracie, gdzie jesteś*. To dobra okazja, aby jeszcze raz przyjrzeć się ich twórczości, znaleźć powtarzające się motywy i obsesje, zanalizować jeden z najistotniejszych elementów ich filmowej rzeczywistości – przemoc.

Coenowie uczyli się pokazywać okrucieństwo na planie brutalnych horrorów, asystując na początku lat osiemdziesiątych Frankowi Laloggii przy *Fear no Evil* a przede wszystkim Samowi Raimiemu przy realizacji kultowego *Martwego zła*. Zafascynowani Hitchcockiem, Kubrickiem i klasycznym filmem czarnym wystrzają charakterystyczną dla tego kina przemoc, bawiąc się przyzwyczajeniami i oczekiwaniami widza, trawestując doskonale znane motywy i konkretne filmy. Bracia Coen żywią się kinem, odwołują do filmowej tradycji: wielokrotnie punktem wyjścia ich opowieści były gatunki sensacyjne: film czarny w *Blood Simple*, kino gangsterskie w *Ścieżce strachu*, klasyczny film detektywistyczny w filmie *Big Lebowski*. Coenowie, wyjaskrawiając konwencje, rytuały i repertuar ikonograficzny, przesuwają granicę akceptowania przemocy i brutalności, bawiąc się reakcją widza, werbalizując jego lęki, i zmuszając do fascynacji obrzydliwością. Przy tym nie zapewniają mu bezpieczeństwa, poczucia pewności i komfortu przewidywalności: zonglując nastrojami, łączą patos, a niekiedy głęboki tragizm z komizmem i zimną ironią.

Charakterystyczna dla współczesnego kina hiperbolizacja przemocy jest więc dla Ethana i Joela Coenów punktem wyjścia nie tylko postmodernistycznych zabaw z wyrobionym, sprawnie poruszającym się po filmowej tradycji odbiorcą, lecz również próbą włączenia go w patologiczny dyskurs, którego istotą jest akceptacja estetyczna i moralna okrucieństwa. Filmowe akty przemocy podlegały w historii kina ciągłym procesom estetyzacji: w celu zobrazowania okrucieństwa reżyserzy odkrywali wciąż nowe środki filmowego wyrazu, tworzyli kolejne konwencje ukazywania przemocy, przesuwali granicę aprobaty społecznej i artystycznej. Przemoc i śmierć były jednak pozbawione pierwiastka biologicznego: bohaterowie strącani byli z planu filmowego jak pionki z szachownicy – fizjologiczny aspekt umierania podlegał stałej niwelacji. Krew, rany, zwolnione zdjęcia były wpisane w określony repertuar konwencji nadający scenom przemocy nierzeczywistą postać. Widz mógł dzięki temu bezpiecznie skanalizować tkwiącą w nim potrzebę destrukcyjnych pożądań, identyfikując się z niosącym śmierć i okrucieństwo bohaterem.

Typowa dla filmu sensacyjnego przemoc jest więc wyraźnie oddzielona od samego biologicznego fenomenu śmierci. Dzięki temu filmowe okrucieństwo nie

musi powodować sprzeciwu, stając się dla widza przezroczyście. Jest konieczną, ale niezauważalną własnością świata przedstawionego. Przyzwyczajona do obecności aktów przemocy publiczność staje się obojętna na ten typ przekazu, dostrzegając okrucieństwo jedynie wówczas, gdy zostało z konkretnego dzieła wyrugowane lub przekształcone w sposób niezgodny z konwencjami kina sensacyjnego. Innymi słowy, widz zauważa przemoc wtedy, gdy jej nie ma, gdy określony horyzont oczekiwań nie został zaspokojony.

Świadomi potrzeb widza Coenowie stosują odwrotną strategię: uświadamiają publiczności obecność przemocy, akcentując fizjologiczność aktu przemocy, biologiczność procesu umierania i rozkładu. Filmowcy są jednak dalecy od postaw współczesnych moralistów zadumanych nad niebezpieczną intensyfikacją filmowej przemocy. Nie usiłują nawet analizować przyczyn postępowania bohaterów czy zgłębiać konsekwencji psychicznych ich destrukcyjnych czynów. Proces umierania (w ich dziełach zazwyczaj gwałtownego i okrutnego) jest czymś równie naturalnym i koniecznym jak każda inna czynność budująca naszą rzeczywistość i relacje między ludźmi. Strach przed śmiercią przekształca się w ich filmach w szczególną fascynację umieraniem, pozbawianiem ludzi życia, przyglądaniem się rozpadowi ciała. Bracia Coen redukują ze śmierci wartość sakralną, metafizyczną, wyjaskrawiając zarazem jej fizjologiczny aspekt.

Ta obserwacja prowadzi – moim zdaniem – do najważniejszej płaszczyzny interpretacyjnej, jaka nasuwa się podczas analizy przemocy i okrucieństwa u Coenów. Aby ją dokładnie i wiarygodnie opisać, musimy się w tym momencie odwołać do teorii psychoanalitycznych, a zwłaszcza do badań wielkiego XX-wiecznego humanisty Ericha Fromma.

Nekrofilia w tradycyjnym – seksualnym – rozumieniu oznacza pociąg płciowy do ludzi martwych, rozkoszowanie się dotykiem zwłok, przebywaniem w ich pobliżu, w skrajnych przypadkach rozcłunkowywaniem ciał i ich zjadaniem. W myśli psychoanalitycznej nekrofilia jest jedną z podstawowych odmian ludzkiego charakteru polegającą na nienawiści do życia i żywych, na fascynacji śmiercią, zabijaniem, rozkładem, wojną i niszczeniem. Osoby o charakterze nekrofilicznym pragną przekształcać to, co żywe w to, co martwe, to, co organiczne w to, co nieorganiczne, interesują się wszystkim, co posiada siłę, przedkładają przeszłość nad przyszłość, to, co mechaniczne i technicyzowane nad to, co naturalne. Przeciwnieństwem nekrofilii jest biolofilia – miłość do życia. Osoba biolofiliczna woli tworzyć niż zachowywać, kochać, badać, dziwić się; wszystko, co dąży do śmierci, jest w jej mniemaniu złe.

Według Fromma większość ludzi ma pewną zdolność do zachowań nekrofilicznych. Niektórzy ożywiają się przy rozmowach o pogrzebach, śmierci, tragicznych wypadkach, lubią chodzić na cmentarz i do kostnicy, charakteryzuje ich szczególnie rodzaj „braku życia”. *Człowiek jest biologicznie wyposażony w zdolności do biolofilii, psychologicznie ma jednak potencjał nekrofiliczny jako alternatywne rozwiązanie*¹. Charakter nekrofiliczny manifestuje się predylekcją do ciemnych barw, zamięłowaniem do urządzeń mechanicznych, niezdolnością do śmiania się, preferowaniem szczególnego słownictwa i specyficzną artykulacją (nawet wyglądem zewnętrznym). Człowiek, nawet jeśli uświadomi sobie typ własnych popędów, nie jest w stanie wyrugować ich ze swej psychiki. Raz na

jakiś czas, z mniejszą lub większą intensywnością, pociąg do śmierci, rozkładu i niszczenia zmanifestuje swoją ukrytą obecność.

Środowisko zewnętrzne odgrywa w procesie manifestacji charakteru nekrofilicznego decydującą rolę. Tylko reguły rządzące światem zewnętrznym i stopień kulturowej akceptacji określają granice działania takich osób. Presja środowiska, wychowanie czy religia spychają niemożliwe do wyrugowania popędy w społecznie akceptowane ramy, znajdując dla nich odpowiednie i jak najmniej szkodliwe dla otoczenia formy manifestacji. Zazwyczaj wrodzona orientacja charakterologiczna zostaje sprowadzona w świat głębokiego, wewnętrznego utajenia; nekrofilia objawia się wówczas w postaci marzeń sennych, nieświadomych czynności i zachowań, wreszcie w twórczości artystycznej.

Nie chcę w tym miejscu analizować psychicznego podłoża osobowości Ethana i Joela Coenów, a jedynie pragnę zwrócić uwagę na charakterystyczny wątek ich twórczości pozwalający na nową interpretację filmów – zwłaszcza ich szczególnego typu przemocy. U Coenów nekrofilia jest bowiem jedną z najważniejszych możliwych do wyróżnienia własności filmowej rzeczywistości, manifestujących się zarówno sposobem kształtowania relacji między bohaterami, stylem pokazywania ludzkiego ciała, predylekcją do epatowania widza okrucieństwem i brutalnością, jak również sposobem budowania filmowej atmosfery, typem narracji, zamiłowaniem do pastiszu oraz częstymi odwołaniami do utartych konwencji i schematów gatunkowych.

Oglądając filmy braci Coen, bez przeszkód można stwierdzić, że zabijanie, umieranie czy rozkład są głównymi wyznacznikami decydującymi o rozwoju intrygi filmowej. W mrocznym *Blood Simple* śmierć staje się elementem sprawczym, konstytutywną własnością określającą związki między postaciami, zastępującą inne, inicjujące intrygę, motywy działań: klasyczną miłość, zazdrość czy chęć zdobycia pieniędzy. W atmosferze *Blood Simple*, *Bartona Finka* czy *Biga Lebowskiego* dominuje niepokój, przerażenie, niemożność zapanowania nad złem; bohaterowie stale muszą mieć świadomość, że na każdym kroku może ich czekać niebezpieczeństwo, zamach, zabójstwo czy gwałtowny cios.

Nawet jeśli bohaterowie czują lęk przed śmiercią, na pewno nie boją się samego zabijania, łatwo podejmują ryzyko – zazwyczaj przegrywają i sami stają się ofiarami. Zabijanie stanowi dla nich często jedyny sens życia, jest największą wartością egzystencji definiującą status społeczny i stosunek do otoczenia. Taki jest Gaear Grimsrud (Peter Stormare), brutalny psychopata z *Fargo*, dla którego zlecenie porwania i możliwość zarobienia pieniędzy stają się niekoniciecznym naddatkiem do wykonywanych z przyjemnością spontanicznych egzekucji. Dla Charliego z *Bartona Finka* uśmiercanie przygodnie poznanych ludzi jest formą realizacji osobowości, ucieczką od kompleksów i próbą potwierdzenia przed samym sobą i innymi swojej przydatności. Nieprzypadkowo grany przez Johna Goodmana bohater przez większość filmu wydaje się najsympatyczniejszą postacią historii. Ethan Coen w jednym z wywiadów stwierdził: *[Charlie] jest wierny własnej logice. Znalazł właściwą, [choć] dość ekscentryczną, metodę rozwiązywania problemów. Jest człowiekiem wydanym na łup własnych demonów i nie sposób nie darzyć go swoistą sympatią*².

Śmierć u Coenów zawsze jest zadawana w okrutny, ale z reguły prymitywny sposób. Nie ma w ich filmach miejsca na wymyślną grę z ofiarą, efektowne

zabójstwa, pełne napięcia oczekiwanie. Bohaterowie mordują się często bez przyczyny, nie próbują logicznie uzasadnić podjętych działań, a same zabójstwa niekiedy są sprowadzone do rangi najzwyczajniejszych czynności, nie obarczonych żadnymi wątpliwościami moralnymi czy wyrzutami sumienia. Przy tym warstwa psychologiczna filmów jest niwelowana na rzecz skrajnej fizjologii, klinicznej, niemal dosłownej prezentacji śmierci. Bracia Coen nie mitologizują śmierci, nie oblekają w monumentalne, romantyczne formy, znane choćby z kina amerykańskiej kontrkultury; rezygnują tym samym z charakterystycznych środków stylizacyjnych: zwolnionych zdjęć, efektownego montażu czy spotęgowanego dźwięku. Koncentrują się raczej na efektach działań bohaterów: krwi, ranach, widoku trupów; zimny naturalizm redukuje barokowy estetyzm filmowych aktów okrucieństwa.

Ludzkie ciało traci u Coenów pierwotne, biologiczne atrybuty, staje się przedmiotem traktowanym na równi z innymi rzeczami. W filmach Coenów ciało ludzkie bywa odrażające (charakterystyczny dobór aktorów). Fascynuje ich proces śmierci i rozkładu, wreszcie – co jest główną cechą nekrofilii – sprowadzanie ciała na powrót do stanu nieorganicznego. W fabule *Biga Lebovskiego* znaczącą rolę odgrywa odcięty, funkcjonujący niezależnie od reszty organizmu palec nieznannej kobiety; w finale *Bartona Finka* tytułowy bohater pozostaje na plaży z odciętą przez psychopatycznego komiwojażera głową; ciała zamordowanych osób są brutalnie oszpećane (Mink w *Ścieżce strachu*), grzebane w przydrożnych rowach, palone w krematoriach (*Blood Simple*), masakrowane w maszynie mielącej mięso i kości (*Fargo*). Desakralizacja śmierci staje się tutaj konsekwencją nekrofilicznej desakralizacji ciała, pozbawienia go również metafizycznych własności.

Przy tym sama śmierć nie kończy roli, jaką ma do spełnienia wiele filmowych postaci; przeciwnie – staje się często początkiem nowego zadania, jakie twórcy stawiają przed zabitymi. Na tytułowej *Ścieżce strachu* pojawi się ciało człowieka, który po śmierci musi udawać kogoś innego; ofiary z *Bartona Finka* i *Fargo* zostają poddane potwornemu procesowi zniszczenia; w filmie *Śmiertelnie proste* w czasie dramatycznego pogrzebu ożywa jedna z zamordowanych postaci. Martwi rządzą żywymi, panują nad swymi oprawcami, wpływają na ich dalsze działania. Zamordowany w *Blood Simple* Julian Marty wraca do świata żywych, pojawia się w snach, chodzi po schodach, stuka w ściany. Nawet po śmierci pozostaje w centrum zdarzeń, uzależniając od siebie wszystkich żywych.

Osoba o charakterze nekrofilicznym nieufność do ciała zastępuje wiarą w siłę i zdolnością panowania nad drugim człowiekiem. U Coenów wewnętrzna konieczność rządzenia, kontrolowania i posiadania jest główną przyczyną skłaniającą ludzi do destrukcyjnych czynów. Fromm napisał: *Siła jest (przede wszystkim) zdolnością przekształcania człowieka w trupa*³. Bohaterowie *Blood Simple* czy *Fargo* szybko zdają sobie sprawę, że najłatwiej kontrolować żywych – uśmiercając ich. Największym osiągnięciem nekrofila, celem jego egzystencji, jest rządzenie innymi ludźmi, w konsekwencji niszczenie i zabijanie ich. Takich bohaterów spotykamy praktycznie we wszystkich filmach Ethana i Joela Coenów: gangsterzy ze *Ścieżki strachu*; Charlie z *Bartona Finka*; Ku-Klux-Klan, szalony komiwojażer czy cyniczni politycy z *Bracie, gdzie jesteś*; mroczni milionerzy z *Raising Arizona*, *Hudsucker Proxy* i *Biga Lebovskiego*, czy nazistowskie



Fargo reż. Joel Coen (1996)





Barton Fink reż. Joel Coen (1991)

Hudsucker Proxy reż. Joel Coen (1994)



gangi z tego ostatniego obrazu. Siła hierarchizuje przydatność poszczególnych bohaterów, władza pozwala na realizację wewnętrznego przymusu rządzenia.

Umieranie przenosi się również na poziom sztuki i twórczości. Według Fromma jedną z cech nekrofilii jest zastąpienie oryginalności zachowywaniem istniejących schematów, odwoływaniem się do przeszłości, nieumiejętnością tworzenia czegoś nowego. Barton Fink, młoda gwiazda Broadwayu, po przybyciu do Hollywood, traci zdolność pisania, nie umie stworzyć nic nowego, przywołuje jedynie istniejące już wcześniej zdania. Prymitywny producent Lipnick oczekuje od niego wyłącznie powielania funkcjonującego od lat schematu. Żywe przekształcanie jest powoli w martwe, talent w impotencję twórczą. Gdy w finale filmu ożywa kiczowaty, oglądany godzinami przez Finka obrazek, bohater sam staje się coraz bardziej martwy. Nawet jedyne w filmie związki erotyczny znajduje rozwiązanie w śmierci: Barton Fink odkrywa u swego boku, w łóżku martwą kobietę, z którą jeszcze godzinę wcześniej odbył stosunek seksualny (tą sceną została przywołana tradycyjna – seksualna – koncepcja nekrofilii).

Również typ narracji i sposób budowy intrygi fabularnej filmów odzwierciedla nekrofilijne skłonności autorów. Narracja większości dzieł jest prowadzona powoli, z niemal mechaniczną monotonią. Bohaterowie *Blood Simple*, *Bartona Finka*, *Biga Lebovskiego* czy *Bracie, gdzie jesteś* są w zasadzie nieruchomi i ospali: zazwyczaj leżą, stoją lub siedzą. Nawet aktywny i skuteczny w działaniu Tommy Reagan ze *Ścieżki strachu* wydaje się powolny i zastygły w dwóch, trzech pozach, a psychopatyczny Gacar Grimsrud z *Fargo* nie jest zdolny do najprostszej choćby rozmowy. Konwencje budujące fabułę filmowych gatunków sensacyjnych stoją tu w wyraźnej sprzeczności z działaniami Coenowskich bohaterów. Ci pokazywani są zazwyczaj przy wykonywaniu zwykłych, mechanicznych czynności: podczas prowadzeniu samochodu, monotonnej rozmowy, w trakcie grania w kręgle, najczęściej zaś w stanie beznamiętnego oczekiwania. Coenowie zdają się być fanami powolnych ujęć, nieruchomej lub wolno panoramującej kamery odsłaniającej chłodną lub duszną atmosferę. W sferze plastycznej dominują znamionujące rozkład żółcie, brązy i zielenie: scenografia pokoju hotelowego w *Bartonie Finku* przypomina ciasny, cuchnący grób; apartament Lebovskiego – luksusowy, marmurowy grobowiec, we wnętrzu którego rozbrzmiewa jedynie (i nieprzypadkowo) *Requiem* Mozarta.

W tych samych kategoriach można również analizować typowe dla braci Coen wykorzystywanie form pastiszowych, odwołania do znanych wzorów gatunkowych, konkretnych filmów i dzieł literackich. Każdy film Coenów jest pełen tego typu nawiązań: *Blood Simple* przywodzi na myśl literaturę Caine'a i czarne kryminały z lat czterdziestych; *Ścieżka strachu* jest trawestacją filmu gangsterskiego z finałem przypominającym *Trzeciego człowieka* Carola Reeda; klimat *Hudsucker Proxy* i po części *Bracie, gdzie jesteś* jest zaczerpnięty z Capry. Ten ostatni film pełen jest autocytatów, pastiszujących charakterystyczne wątki i typy bohaterów (przeniesiona z *Bartona Finka* postać granego przez Johna Goodmana szalonego komiwojażera). Ta typowa dla postmodernizmu postawa może być również odbierana jako manifestacja charakteru nekrofilijnego. Erich Fromm pisał: *Nekrofile tkwią myślami w przeszłości, nigdy w przyszłości. Ich uczucia są z gruntu sentymentalne, to znaczy, karmią się oni pamięcią uczuć, które przeżywali wczoraj*⁴. Nieprzypadkowo postmodernistyczne gry z wi-



Ethan i Joel Coen

dzem często są analizowane w kategoriach śmierci sztuki, rozkładu, niemożności stworzenia czegoś nowego. Nekrofilia znalazła znakomitą podstawę manifestowania swych atrybutów właśnie w postmodernizmie; może postmodernizm jest z gruntu nekrofiliczny? Dla Coenów liczy się bardziej *pamięć niż przeżycie, raczej posiadanie niż bycie*⁵.

Nekrofiliczny charakter jest w twórczości braci Coen jedną z najistotniejszych właściwości budujących filmową rzeczywistość. Tworzy on nade wszystko typową dla ich dzieł atmosferę rozkładu, beznadziejności, atrofii uczuć, skrajnej niemoralności – świat, w którym wszystko jest możliwe, łatwe do zaakceptowania. Doskonale wpisuje się również w charakterystyczny dla nich okrutny i zimny cynizm. Tam, gdzie śmierć jest najważniejszą wartością, gdzie martwi rządzą żywymi, musi zmienić się sposób odbioru rzeczywistości. Dla widza pozostaje zwykle jedna droga ucieczki – traktowanie tego świata w kategoriach absurdu, mrocznej groteski (stąd częste analizowanie ich filmów przez odwołanie się do koncepcji teatru absurdu i egzystencjalizmu). Publiczność identyfikująca się

z bohaterem, który zabija i sam jednocześnie jest zabijany, jest zmuszana do akceptacji takiej rzeczywistości. Coenowie doskonale zdają sobie sprawę, że nie dla wszystkich widzów ten stan jest szczególnie niepokojący. Jest jednakże w jednym z filmów braci Coen – w *Fargo* – zmienna scena: porwana przez wynajętych złoczyńców kobieta wypada z samochodu i mimo założonego na głowę worka stara się ratować ucieczką. Obija się przy tym o rosnące wokół drzewa – wygląda jak kura, której obcięto właśnie głowę. Bohaterowie filmu śmieją się z jej żalnego zachowania, publiczność wtóruje im własnym rechotem. Do pewnego jednak momentu: gdy scena wydłuża się, śmiech na sali milknie, pozostaje uczucie zawstydzenia, konsternacji i niepokoju. W jakimś miejscu Coenowski eksperyment trafił na nicobalane jeszcze i zapewne świadomie postawione przez twórców bariery.

Oczywiście nie można traktować powyższej analizy charakteru nekrofilicznego jako punktu wyjścia filmowej interpretacji przemocy w ogóle. Inne są źródła agresji i sposoby przedstawiania aktów okrucieństwa u Olivera Stone'a w *Urodzonych mordercach*, inne u Quentina Tarantino w *Pulp Fiction* i braci Wachowskich w *Matrixie*. Nekrofilia stanowi jednak u Ethana i Joela Coenów, a zapewne też u Petera Greenawaya, Davida Lyncha, Davida Cronenberga i Stanleya Kubricka jeden z najważniejszych – jeśli nie główny – składnik budujący świat przedstawiony. Jest to również najlepsza droga do analizy okrucieństwa w ich kinie: wyznacza nowe pola interpretacyjne, wskazuje przyczyny takiego sposobu obrazowania świata i występującej tam przemocy. Psychoanaliza na czele z Erichem Frommem wskazała wiele cech znamionujących dominujący w osobowości danego człowieka charakter nekrofiliczny. Czy film może być uznany za manifestację psychiki jego autorów? Staralem się dowiedzieć, że takie cechy, jak: fascynacja śmiercią, morderstwem i rozkładem, zamiłowanie do pokazywania brzydoty, sprowadzanie ciała ludzkiego do rangi przedmiotu, charakter filmowej atmosfery, częste odwołania do istniejących schematów i konwencji, wreszcie sposób budowy narracji filmowej mogą być tłumaczone w kategoriach zaproponowanych przez Fromma i innych naukowców. Tym bardziej że Coenowie starają się wprowadzić niemal dokładne desygnaty psychoanalitycznego konstruktu teoretycznego. Nas na szczęście od Coenowskiego świata martwych odgranicza – szczelny zazwyczaj – ekran kinowy.

RAFAŁ SYSKA

¹ E. Fromm, *Anatomia ludzkiej destrukcyjności*, tłum. J. Karłowicz, Poznań 1998, s. 409.

² N. Saada, *Rozmowa z braćmi Coen*, „Kino”, 1992, nr 3, s. 43.

³ E. Fromm *Serce człowieka*, tłum. R. Saciuk, Warszawa 1996, s. 34.

⁴ Tamże.

⁵ Tamże, s. 35.