

GRA O DUSZĘ MARGARET FORD

W jaki sposób przy rozpatrywaniu zła
w człowieku przejść od tego,
przez co jest ono możliwe, do tego,
przez co jest ono realne,
od ułomności ludzkich do ludzkich przewinień?

Paul Ricoeur „Symbolika zła”

W moim zawodzie nie ma dobra i zła, jest tylko wina i niewinność – stwierdza z goryczą komisarz policji, jeden z bohaterów filmu *Niepotrzebni mogą odejść*. Jest to niezwykle cenna konstatacja, swoim sensem daleko wykraczająca poza dzieło Carola Reeda. We współczesnym świecie człowiekowi jest coraz trudniej rozpoznawać dobro i zło. Prawo, które wydaje się być narzędziem dobra w walce ze złem, tak naprawdę odnosi się do czegoś zupełnie innego. Nie przypadkiem Temidę przedstawia się jako ślepą boginię. Kultura oparta na kodeksach karnych nie poszukuje odpowiedzi na pytania o dobro i zło, a człowieka ocenia według jego winy bądź niewinności. A przecież ani zło nie jest tożsame z winą, ani dobro z niewinnością.

Niektórzy jednak, aby uczynić swe życie łatwiejszym, posuwają się jeszcze dalej. Nie tylko utożsamiają dobro z niewinnością, ale niewinność rozumieją jako bezkarność. Czują się niewinni tak długo, dopóki nie zostaną złapani. Taki sposób rozumowania zapewnia im komfort psychiczny i moralny. Dzieje się tak m.in. dlatego, że najczęściej człowiekowi łatwiej jest umknąć przed prawem niż przed wyrzutami sumienia. Pojęcia dobra i zła zostały gdzieś zagubione, wyparte ze świadomości. Specyficzny przypadek takiego relatywizmu moralnego, jego przyczyny i skutki, przedstawia David Mamet w filmie *Dom gry* (*House of Games*, 1987).

Dom gry bywa zazwyczaj interpretowany w kontekście teorii psychoanalitycznych (oraz feministycznych), zwłaszcza że Mamet sam pod-

daje ten trop (bohaterka filmu, dr Margaret Ford, jest cenionym psychoanalitykiem i autorką doskonale sprzedającej się książki z tej dziedziny). Historia opowiedziana przez twórców może być w takim kontekście rozumiana jako opis swoistego seansu psychoterapeutycznego. Margaret Ford w wyniku zdarzeń, w których brała udział, „dokona transgresji tematów tabu, pozwoli sobie pójść za własnymi pragnieniami i zaakceptuje swą prawdziwą osobowość, która dotychczas była przytłumiona, a pobudki czynów zamaskowane”¹. Postępowanie bohaterki będziemy rozpatrywać w kategoriach winy i niewinności, a jej postawę moglibyśmy uznać za symbol odrzucenia norm społecznych, tamujących rozwój osobowości człowieka. Można stwierdzić, że Margaret Ford osiąga spokój odrzucając Ego i Superego oraz zaspokajając swoje Id; kierując się zasadą przyjemności uwalnia się od frustracji i nerwic obsesyjnych związanych m.in. z koniecznością przestrzegania pewnych norm moralnych i z obawą przed ich złamaniem. Jednak „czysto” psychoanalityczna interpretacja (bo całkowicie od psychoanalizy uciec nie sposób) *Domu gry*, jakkolwiek najbardziej oczywista, jest tylko jedną z wielu możliwych.

Film Davida Mameta można również odczytywać jako opowieść o grze o duszę Margaret Ford, o walce między Złem a... czyżby Dobrem? To byłoby zbyt proste rozwiązanie. *Dom gry* to film pełen niespodzianek; jedną z nich stanowi fakt, że uczestnicy gry, nawet o tym nie wiedząc, znajdują się po jednej stronie barykady – po stronie Zła. Film Mameta to jedna z najlepszych filmowych opowieści o mrocznej stronie ludzkiej natury, wskazuje bowiem, że Zło czai się wszędzie, nawet tam, gdzie się go nie spodziewamy.

David Mamet nie tylko pokazuje grę, w którą zostaje wciągnięta bohaterka i grę, która toczy się o jej duszę, ale rozpoczyna także grę z widzem, narzuca mu swoje reguły i zwodzi go aż do ostatniej chwili. Nie czyni tego jednak tylko w celu zaskoczenia widza, nie chodzi też o samą zabawę fabułą, o manipulowanie ciągiem zdarzeń. Mamet oszukuje widza przez cały film po to, aby na koniec tym mocniej uświadomić mu bolesną prawdę i wskazać, jak pod wieloma pozorami jest ukryta. Życie to nie bajka – z przewrotnym uśmiechem stwierdza reżyser. Mimo że *Dom gry* kończy się happy endem, jest to zakończenie co najmniej dwuznaczne.

Margaret Ford może uchodzić za przykład wzorowego obywatela. Rolę tę zagrała żona reżysera, Lindsay Crouse. Jej bohaterka jest chłodną, opanowaną kobietą. Odniosła sukces, prowadzi unormowane

¹ Alain Garel: „La Revue du Cinéma” 1988, nr 435. Cyt. za „Filmowy Serwis Prasowy”, 1988, nr 15.

życie, potrafi dokładnie przewidzieć, jak będzie wyglądał kolejny dzień. Nawet przez swój wygląd – krótko ostrzyżona, elegancko ubrana – budzi szacunek. Czuje jednak, że w jej życiu czegoś brakuje i nie widzi możliwości, aby ten brak zaspokoić. Wówczas na jej drodze pojawia się Zło.

Zło ma na imię Mike, jest czarujące, przystojne, obdarzone nieco diaboliczną urodą Joe Mantegny. Margaret Ford poznaje Mike'a przypadkowo, przynajmniej tak jej się wydaje, gdy chce wykupić dług karciany Billy'ego Hahna, jednego ze swoich pacjentów. Co nią kieruje, czyżby chęć pomocy podopiecznemu? Na pewno stanowi to jeden z powodów, jednak główną przyczyną wyprawy pani doktor w mroczne zaułki miasta, jak się później okazuje, jest pragnienie przeżycia czegoś niecodziennego. Kiedy już się okaże, że wszystko, od momentu pojawienia się Hahna, było misternie zastawioną pułapką, staje się oczywiste, iż Margaret dała się w nią złapać, ponieważ podświadomie chciała tego; może nie wprost, ale chciała uczestniczyć w czymś zakazanym. Doskonale zdaje sobie z tego sprawę Mike, który wyczuwa w niej zalążki Zła.

Metoda oszustwa stosowanego przez Mike'a i jego współników jest niezwykle subtelna. Dyskretnie stymulowana przez oszustów bohaterka odkrywa swoje zauroczenie Złem. Jednak Mike nie potrafi przewidzieć, że jej fascynacja może być aż tak wielka. Zapłaci za to życiem. Urażona kobieta dopadnie go na lotnisku i z zimną krwią zabije w pustej bagażowni. Nasuwa się wszakże pytanie, czy każda urażona kobieta zabija tego, kto ją wykorzystał i obraził? Śmierć Mike'a można interpretować jako oczyszczenie się Margaret Ford z lęku przed sumieniem i karą, ale również jako końcowy etap przejścia na stronę Zła i akceptacji mrocznej strony swojej natury. John Pym pisze następująco:

W przeciwieństwie (...) do gangsterskiego filmu, w którym Dobro tryumfowało nad Złem – choćby nawet potraktowano to z przymrużeniem oka [dzieje się tak chociażby w *Ządle* – P.Z.] – tutaj sugeruje się, że Dobro – w osobie niezależnej kobiety sukcesu, dr Margaret Ford – w istocie czuje się o wiele lepiej po poddaniu się ciemnej stronie własnej natury. Bohaterka morduje tego, kto nabrał ją tak beztrzesko i święci triumf swojego wyzwolenia kradnąc zapalniczkę, która wpadła jej w oko².

Mike nie do końca był świadomy sił, które wyzwolił w Margaret. Zło przez niego reprezentowane paradoksalnie można określić jako do-broduszne, mimo że w końcu zrzuca on czarującą maskę i pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Ale od samego początku, chociaż nie znamy

² John Pym: „Monthly Film Bulletin” 1987, nr 647. Cyt. za „Filmowy Serwis Prasowy”.

jeszcze skomplikowanej intrygi, wiemy, po której stronie jest Mike. Uosabia on niebezpieczeństwo znane i przez to łatwiejsze do uniknięcia. Jego przewrotność i obłudność nie zaskakują, w końcu to te cechy tak bardzo pociągają Margaret. Ona sama jest dużo bardziej niebezpieczna, ponieważ swoją prawdziwą naturę, którą niezupełnie jeszcze sobie uświadamia, skrywa pod maską praworządności i oddania Dobru.

Trudno zatem powiedzieć, aby gra o duszę Margaret Ford toczyła się między Dobrem a Złem. Bliższe prawdy będzie stwierdzenie, że jest to potyczka między Złem przychodzącym z zewnątrz a Złem gnieźdzącym się w duszy Margaret. O ile Mike pełni rolę kusiciela, o tyle Margaret wyraźnie chce być kuszona. Za każdym razem ulega Mike'owi bez większego oporu. Także scena w hotelu, kiedy szanowana doktor Ford idzie do łóżka z niedawno przecież poznanym kanciarzem, jest symbolicznym oddaniem się Złu. Zresztą zaraz po upojnych chwilach Margaret pokonuje kolejny, na razie niewielki, etap odkrywania Zła, kradnąc z pokoju hotelowego szczyryk. Ten niewiele znaczący w pierwszej chwili epizod okaże się znamienity w momencie ostatniego spotkania bohaterów. Mike rozpozna dzięki temu grę Margaret i ostatecznie sprowokuje własną śmierć. Zginie, gdyż nie jest w stanie sprostać sile nienawiści Margaret. Jej fascynacja Złem znacznie przewyższy poziom, na którym zatrzymał się Mike.

Mike'owi nigdy nie udało się skusić Margaret, gdyby ona sama podświadomie do tego nie dążyła. Już przy pierwszym spotkaniu godzi się wziąć udział, choć nie bezpośredni, w partii pokera. Gra zaczyna ją fascynować. Kiedy wychodzi na jaw, że to ona miała przegrać, kiedy okazuje się, że Mike próbował ją oszukać, nie wycofuje się. Ponownie nawiązuje kontakt z tym, który czyhał na jej pieniądze (o co naprawdę chodziło w tej grze, Margaret Ford dowiaduje się dzięki przypadkowi dopiero pod koniec filmu). Prosi go o wprowadzenie w tajniki oszustwa. Motywuje to chęcią napisania książki na ten temat. W rzeczywistości fascynuje ją świat „prawdziwego Zła”.

David Mamet każe widzowi uczestniczyć w podwójnej grze. Z jednej strony jesteśmy bezstronnymi obserwatorami przyglądającymi się zdarzeniom, w których bierze udział Margaret Ford. Z drugiej strony jesteśmy w jakiś sposób wciągnięci w tę historię, kolejne etapy gry są dla nas taką samą niewiadomą jak dla bohaterki. Zarazem uczestniczymy w swoistej grze reżysera z widzem. Widz wpada w pułapkę razem z Margaret Ford.

Dom gry jest filmem skonstruowanym niezwykle precyzyjnie. Odnosimy wrażenie, że jego poszczególne elementy idealnie do siebie pasują. Rzeczywiście tak jest, tyle tylko, że w pewnym momencie okazuje się, iż znane nam elementy tworzą zupełnie inny wzór, niż

myśleliśmy. O mrocznej stronie świata człowieka Mamet opowiada nie tylko pokazując grę o duszę Margaret Ford, grę, w której Dobro przegrywa jeszcze przed jej rozpoczęciem, ale również w zaskakujący sposób malując scenerię tej gry.

W *Domu gry* dwa światy, Dobra i Zła, pozornie podzielone są dosyć wyraźnie. Umowny świat Dobra ukazany jest bardzo realistycznie. Cechują go duże przestrzenie, nasycenie światłem, wyraźne kolory itd. Nawet sceny rozgrywające się w klinice psychiatrycznej nie wywołują wrażenia zamknięcia, nie działają też zbyt przygnębiająco. Akcja przeważnie rozgrywa się w ciągu dnia, „w blasku Prawdy”. Rzeczywistość ta jest pokazana jako nie mająca nic do ukrycia. Role zostały już dawno napisane i rozdzielone i nic nie można zmienić. Człowiek żyjący w takim świecie nie może, jak mogłoby się wydawać, mieć nic wspólnego ze Złem.

Zło przecież kojarzy się z mrokiem, nadchodzi, gdy zapada noc. Margaret Ford na swoje spotkanie ze Złem wyrusza późnym wieczorem. Z jasnego świata Dobra przechodzi do Królestwa Ciemności. Nocne bary i domy gry są fotografowane niewyraźnie, wszystko rozplywa się w mroku. Przy wspomnianej już partii pokera ciężką atmosferę potęguje gęsty dym papierosowy, który okrywa graczy niczym mgłą. Napięcie wzrasta, nagle dochodzi do konfrontacji. Dr Margaret Ford, mieszkanka innego świata, jest trochę zagubiona. Niespodziewanie okazuje się, że to tylko gra. Napięcie mija. Ktoś włącza światło. Ciemności zostały rozproszone, można wrócić do normalnego życia. Tu kryje się pierwsza pułapka. Światło zostało zapalone, mrok nie zniknął, gra toczy się dalej.

Kolejną charakterystyczną cechą filmowania „podejrzanych” miejsc jest ich sztuczność, można by powiedzieć – teatralność. Znowu więc mamy zaakcentowany motyw gry. Rzeczywisty świat to świat dnia. Wchodząc w mrok, zaczynamy brać udział w grze. W gruncie rzeczy początkowo Margaret Ford traktuje Mike’a, jego kolegów i całe ich otoczenie jako coś nierealnego, jako pewnego rodzaju sen. Rano znowu obudzi się w doskonale sobie znanym prawdziwym świecie. To druga pułapka. Margaret Ford nie potrafi uwierzyć, że po przejściu do jej świata gra może toczyć się dalej. Kiedy to zrozumie, sama zacznie prowadzić własną grę. W sumie okazuje się bowiem, że bardziej prawdziwy jest ten sztuczny, teatralny świat, w którym Zło nie udaje, iż jest czymś innym. Natomiast w świecie, który pozornie wydaje się być światem Dobra, istnieje Zło dużo bardziej niebezpieczne, bo ukryte. To tam właśnie toczy się prawdziwa gra między Dobrem a Złem. Trzeba jednak pamiętać, że tak naprawdę nigdy nie wiemy, kto jest po czyjej stronie.

I wreszcie pułapka trzecia, ściśle związana z poprzednią. Panuje przekonanie, że Zło najlepiej czuje się w jakichś dziwnych i niesamowitych miejscach. Tak właśnie sądzi Margaret Ford. Czekając w barze na Mike'a notuje sobie na serwetce następujące zdanie: „Podejrzane interesy najlepiej jest załatwiać w podejrzanych miejscach”. Ulegając temu stereotypowi Margaret wpada w kolejną pułapkę, a my razem z nią. Zło nie jest przecież związane z jakimkolwiek miejscem, ono istnieje w nas. Czas i miejsce nie mają większego znaczenia. W końcu okaże się przecież, że gra toczyła się przez cały czas, od początku filmu aż do jego ostatnich minut.

Kolejna pułapka, w którą daje się złapać Margaret Ford i którą David Mamet zastawia również na widza, jest związana już nie ze scenerią, z metaforycznym domem gry, ale z graczami. Od pierwszej chwili wiadomo, kim jest Mike. On sam zresztą wyraźnie o tym mówi. Kim jednak jest dr Margaret Ford? Przedstawienie postaci na początku filmu jest dosyć jednoznaczne. Jasno z niego wynika, że taka osoba nadaje się najwyżej na ofiarę, nie zaś na złoczyńcę. Tymczasem Mamet znowu ironicznie się uśmiecha. Świat jest jednym wielkim domem gry. O graczach tak naprawdę niewiele wiadomo, a pozory mogą mylić. Status społeczny o niczym nie świadczy. Przecież już Don Vito Corleone mawiał, że prawnik z teczką może nakraść więcej niż rzezimieszek z rewolwerem.

David Mamet kapitalnie kończy film. W ostatniej scenie Margaret Ford w ekskluzywnej restauracji czeka na swoją przyjaciółkę. W jasny dzień kradnie kobiecie siedzącej przy sąsiednim stoliku zapalniczkę. Na jej ustach pojawia się wiele mówiący uśmiech, pełen jednocześnie zadumy, ironii i poczucia satysfakcji. Czas i miejsce w niczym nie przypominają scenerii poprzedniej gry, ale Margaret odnalazła się już po stronie Zła. Jedna gra się skończyła, zaczęła się następna. A może ciągle trwa to samo rozdanie? Jaki będzie następny ruch Margaret? Trudno przypuszczać, że jej fascynacja Złem (wydaje się przy tym, że Margaret nie uświadamia sobie istnienia Dobra i Zła – następuje pomieszanie pojęć, o którym pisałem na początku), powiązana z poczuciem bezkarności, skończy się na kradzieży zapalniczki. Nie wystarczy bowiem zapalić światła, aby zniknął mrok z ludzkiej duszy.