

Piotr Zwierzchowski

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego
Bydgoszcz

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA JEST BEZSILNOŚĆ, CZYLI DŁUG I FUNNY GAMES

1

Dług atakuje organizm, wychodzi się z niego z bolącym ze zdenerwowania brzuchem. I nie jest to zwykle 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 potrafiąc 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 cytat autorstwa Tadeusza Lubelskiego, ponieważ oddaje on dokładnie moje odczucia po obejrzeniu filmu Krzysztofa Krauzego (1999). Powołałem się na ten tekst, bo dzięki temu mogę 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, miałem po obejrzeniu filmu Michaela Haneke *Funny Games* (1997). Te dwa filmy w sposób najbardziej przejmujący, docierający do trzewi widza, opowiadają o lękach współczesnego człowieka.

Ludzkość boi się m.in. zagłady atomowej, przeludnienia, głodu, katastrof ekologicznych, poddania się woli maszyn, zagubienia własnej tożsamości². Ale przyczyną lęku mogą stać się zwyczajność i codzienność. Traktujemy je, zapewne słusznie, jako coś dobrze znanego, gwarantującego spokój i bezpieczeństwo właśnie przez fakt oczywistości. Okazało się wszakże, że dobrze znana codzienność, zapewniająca psychiczną równowagę, kryje w sobie wiele tajemnic i zagrożeń. Nie sposób przy filmie Haneke wmówić sobie, że zawarte w nim niepokoje dotyczą jedynie bohate-

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

² Zob. J. Mitrski, *Demonologia lęku. Niektóre formy ekspresji i symboliki lęku w dziejach kultury*, [w:] A. Kępiński, *Lęk*, Warszawa 1977, s. 319.

rów. Jesteśmy zmuszeni, jak pisał Tadeusz Lubelski o *Długu*, przepuścić je przez siebie. I nie mają one bynajmniej właściwości oczyszczających, rozwiewających lęki widza, przynoszących uczucie ulgi, że to była tylko fabuła.

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. Oba te filmy są wnikliwą i okrutną diagnozą naszej teraźniejszości. Nie miałyby tej mocy, gdyby były „tylko filmami”.

2

Nietrudno dostrzec różnicę między kinem amerykańskim i europejskim w ukazywaniu człowieka znajdującego się w sytuacji zagrożenia. Warto wspomnieć zwłaszcza o pierwszej połowie lat 70. i takich filmach, jak: *Życzenie śmierci* (*Death Wish*, 1974) Michaela Winnera, *Bрудny Harry* (*Dirty Harry*, 1972) Dona Siegela bądź *Z podniesionym czołem* (*Walking Tall*, 1974) Phila Karlsona. Amerykańska wiara w możliwość działania, które rozwiązuje problem, niezależnie od warunków i skutków, nie sprawdza się w filmie europejskim. Austriackie *Funny Games* i polski *Dług* z jednej strony ukazują człowieka w sytuacji bezsilności, nie mogącego 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 stają się bezużyteczne.

Adam i Stefan, bohaterowie *Długu*, są młodymi mężczyznami, pragnącymi prowadzić własne interesy. Bank odmawia im pożyczki. Stefan spotyka przypadkowo kolegę 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 przejmuje 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 arogancy, 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

³ A. Kępiński, *Lęk...*, s. 15.

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.

Bezsilność – bohaterów i widzów – jest przerażająca z dwóch powodów. Pierwszy jest oczywisty: poczucie własnej niemocy nigdy nie jest czymś przyjemnym. 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. Co prawda, co jakiś czas działania wojenne czy też wszechogarniający totalitaryzm ograniczają jego wolność, ale traktowane są jako sytuacje patologiczne, wyjątkowe. *Dług* i *Funny Games* należą do tych dzieł, 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, w ostatnich scenach filmu. Kobieta jest z zabójcami na łódce, wydaje się, że będzie mogła uwolnić się z więzów. To daje nadzieję, że ucieknie albo nawet pokona prześladowców. I 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 cytacie Tadeusz Lubelski. Bezsilność wywołuje w nas pragnienie poszukiwania za wszelką cenę wyjścia z sytuacji. Kiedy respektowane przez prawo i moralność sposoby zawodzą, 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, że zaakceptować. Czy w *Długu* pojawia się *happy end*? W tym pytaniu kryje się pewna dwuznaczność. Bohaterowie filmów amerykańskich często zwyciężają, ale staje 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 przeciwnego człowieka wywołują w nas dwojakiego rodzaju 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 żalodne, świadczą o całkowitej słabości. Czy jednak słowo „słabość” jest w tym momencie odpowiednie? 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 nie znająca litości”⁴.

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.

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, to 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 skojarzeń ze światem fikcji, czyli m.in. wielu filmów. 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 świata⁵?

⁴ 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.

⁵ *Ibidem*, s. 191.

Beata Kosińska-Krippner analizowała film Haneke 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 *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. Reżyser polemizuje z takim obrazem współczesności, w którym lęki zostają pozornie całkowicie okiełznane (patrz wspomniane filmy amerykańskie) i zyskujemy możliwość władzy i kontroli nad nimi. Gra w przemoc dzięki naszemu przyzwyczajeniu do nie-realności wydaje się mieć dobrze znane reguły. Haneke udowadnia, że reguł tych 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 – P.Z.) przerażająca, im bardziej bezinteresowna, pozbawiona motywów, absurdałna. Brak przyczyny tej przemocy – fabularnej (zemsta, prowokacja, rabunek, obrona) czy psychologicznej (odreagowanie, choroba) zaczyna rodzić realne obawy. Budzi lęk przed nieznanym⁶.

Przecież to nie przemoc jest czymś najbardziej okrutnym i przerażającym w obydwóch filmach. Do przemocy jesteśmy – jakkolwiek dwuznacznie to zabrzmie – 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 obydwu filmach normy są czymś nieistotnym. Nie chodzi nawet o to, że ich nie ma, bo być może istnieją gdzieś niedaleko.

W przypadku takich filmów, jak *Życzenie 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 [...] Za wszelką cenę bowiem człowiek ogarnięty lękiem chce rato-

⁶ *Ibidem*, s. 197-198.

wać siebie i gotów wszystko niszczyć, by ten cel osiągnąć. Prawo zachowania własnego życia działa w tym wypadku destrukcyjnie na wytworzone w ciągu dotychczasowego życia formy ludzkiego współżycia i na stłumieniu form nie akceptowanych⁷.

„Oni się muszą nas bać” – mówi Tadeusz. 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, czy mamy do czynienia ze śmiercią Schoberów, czy z zabójstwem Gerarda, za każdym razem oznacza to bezsilność człowieka wobec codzienności. Nic więc dziwnego, że filmy Krauzego i Haneke budzą w widzach niepokój. Opowiadają o lękach współczesności. Nie są one związane z egzystencjalnym drżeniem duszy, nie dotyczą wojen i katastrof, nie zwiastują klęski świata. Pokazują, że zaczęliśmy bać się zwyczajności, ponieważ w najmniejszym stopniu nie jesteśmy przygotowani na zmierzenie się z nią wówczas, kiedy zaczyna nas osaczać.

4

Czy jesteśmy w stanie uniknąć sytuacji lękowej? Odciać się od niebezpieczeństwa, starać się go nie prowokować? Mając świadomość, 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 niezajomość 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.

W przypadku *Funny Games* tragedia polega jednak 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 cywilizacyjne zasady przestają mieć jakiegokolwiek znaczenie. Lęk budzi nie tyle pojawienie się zabójców, co 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, nie mogącą, niestety, zapewnić nam ucieczki od lęku. W normalnej sytuacji

⁷ A. Kępiński, *Lęk...*, s. 160.

umiemy z dużym prawdopodobieństwem przewidzieć następstwo naszych codziennych działań. Przyszłość nie stanowi dla nas źródła zagrożenia, bowiem – w pewnym sensie – potrafimy ją oswoić. Inaczej rzecz wygląda w trakcie działań wojennych czy klęski żywiołowej. Wtedy świadomość „obcości” nawet najbliższych chwil może spowodować zakłócenie psychicznej równowagi. Niczym nie zmałowane rytuały codzienności pozwalają wierzyć, że przyszłość jest przewidywalna i dzięki temu bezpieczna.

U Haneke i Krauzego pojawia się lęk, ponieważ przyszłość okazuje się całkowicie zasłonięta nie tylko przed bohaterami, ale i przed widzami. Gdyby te filmy trzymały się jakiejś 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. 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 zbrojnicy. Lęk odbiorcy wzrasta coraz bardziej – nie można przewidzieć następujących wydarzeń.

W *Długu* ojciec Adama wyznaje świat 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 w sobie 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 nauczeni 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 film *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 i spóźniona, i nie mająca w istocie żadnej mocy 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, wynika ona wszakże 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 przygnębiające, że tych drugich w pewnym sensie zbliżają do Absolutu, przed którym ucieczka jest niemożliwa. Zaakceptowanie norm, reguł i wiara w ich skuteczność równoznaczne są ze spokojem, którego podstawą staje się znajomość zasad rządzących światem. W *Funny Games* normy w naszym rozumieniu nie istnieją.

5

Psychiatryczne rozważania Kępińskiego, dotyczące przecież lęku schizofrenicznego, spróbujemy przenieść do sytuacji dzieła artystycznego. Nie chodzi przy tym o dokładne ich zastosowanie, ale o punkt wyjścia do ukazania metafory wykorzystanej przez Haneke. W *Funny Games* tracimy możliwość dokonywania jakichkolwiek odniesień do znanego nam świata i jego zasad. Tracimy zdolność orientacji wobec drugiego człowieka, stajemy się bezradni⁸. To dotyczy nie tylko bohaterów, ale przede wszystkim widzów. Lęk Schoberów, 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, a 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. Doskonałym odtwórcą tej roli okazał się Andrzej Chy-

⁸ *Ibidem*.

ra. Zagrał tę postać jako wręcz ucieleśnienie Zła, tyle że właściwie całkowicie nieostrzegalnego. Najbardziej bowiem przerażająca jest zwyczajność Gerarda. To w niej czai się największe niebezpieczeństwo. Nie inaczej rzecz wygląda w przypadku dwóch morderców z filmu Haneke. Ich przeciętność jest jeszcze bardziej przerażająca. Otrzymujemy pewne informacje o zabójcach z *Funny Games*, ale wszystkie są (mogą być) fałszywe. Jakakolwiek informacja, której udzielają, szybko okazuje się częścią prowadzonej przez nich zabawy⁹. Zło powinno być identyfikowalne od razu. Do tego w dużym stopniu przyzwyczało nas kino popularne.

Niezidentyfikowana do końca groza miejsca sprawia, że czujemy się zagubieni. Tymczasem w *Funny Games*, podobnie 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, ponieważ okazuje się, że nie ma już miejsc bezpiecznych. Inaczej mówiąc – nawet dobrze znana nam przestrzeń może stać się źródłem zagrożenia, kiedy wkracza do niej nieznanne. 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 oczywiście stereotyp, należący jednak do tych, w które wierzymy najczęściej.

W *Długu* sceną, która budzi niezwykle żywe emocje, jest wizyta Adama w komisaracie. Udał się tam po pomoc, konkretną, potrzebną natychmiast. Szukał przestrzeni, która winna zapewnić azyl, zaferować 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 – wzmagą lęk, ponieważ jasno dowodzi, że prawo nie potrafi obronić przez znanym/nieznany. Kiedy przynajmniej jedna strona nie przestrzega norm, to znaczy w istocie, że te normy nie istnieją.

6

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,

⁹ Zob. B. Kosińska-Krippner, „*Funny Games*”..., s. 187 i nn.

który nie tylko nie może się skończyć, ale jeszcze przechodzi z jednego snu do drugiego, aby śnić się kolejnym osobom. Mimo tych różnic, świat obydwóch filmów zdaje się coś łączyć.

Funny Games rozpoczynają się długimi ujęciami jadącego samochodu. Jego pasażerowie prowadzą swoją małą, niewinną grę, polegającą na odgadywaniu muzyki puszczanej przez drugą osobę. Już te pierwsze fragmenty są bardzo znaczące. Długie i spokojne ujęcia stwarzają wrażenie świata doskonale znanego. Nieprzypadkowo pojawia się 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. Zasady tej gry okażą się dla nich i dla widzów całkowitą niespodzianką (o ile w ogóle będą istnieć), a piękny, uporządkowany świat zamieni się w koszmar. Pierwsze ujęcia *Funny Games* są bowiem 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 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 i Krauze pokazują 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)¹⁰.

Realność świata przedstawionego *Funny Games* i *Długu* różni się. Nie mamy powodu, aby podać ją w wątpliwość w filmie Krauzego. Świadomość, że jest to historia oparta na autentycznych wydarzeniach, wzmacnia jeszcze to wrażenie. Z kolei w filmie Haneke w kilku momentach świat przedstawiony traci swoją 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, jest wręcz

¹⁰ *Ibidem*, s. 198.

przeciwnie – po raz kolejny tracimy orientację w świecie. Ta przemoc, która – mamy nadzieję – jest złudna, zamienia się w koszmar rzeczywistości. Chciałoby się rzec, że to specyficzna forma oniryzmu. Spojrzenia w kamerę, 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 wyłowienia 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 kryminalna zagadka, choć *Dług* trzyma się zasad thrillera. Chodzi o umiejętnie budowane napięcie.

W *Funny Games* obezwładnia spokój 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 artystycznej wypowiedzi, 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 w komisariacie – *Dług*), ale także w sposobie obrazowania. Dla *Funny Games* charakterystyczny jest spokój świata i kamery po zabójstwie. Jakże inny jest jej rytm w obydwóch filmach. Spokojna, niewzruszona kamera u Haneke i rozdrzganym, szamocącym się obrazem u Krauzego tworzą konstrukcje, które wbrew wszystkiemu więcej łączą niż różni.

7

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 przychodzi nie 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 Haneke, że to wynik bezsensownego epatowania przemocą i śmiercią. Zdawałem sobie sprawę z tego, że Haneke stara się powiedzieć coś wię-

cej, 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 przypomnę sobie poczucie bezsilności, towarzyszące mi po tych filmach, lęk powraca.