

„Kietas riešutėlis. Kerštas su kaupu“ analizė

Parengė Indrė Audenytė, Intermedialijų literatūros studijų pirmo kurso studentė

Naratologija

Vilnius, 2012 01 23.

Filmo veiksmas prasideda sprogus *Bonwit Teller* universalinei parduotuvei. Prieš pat sprogimą dar galima spėti perskaityti užrašą „Back to School sale!“. Toks užrašas svarbus vienu požiūriu: jo vertimas pagal kontekstą reiškia „Didelis išpardavimas“, tačiau tradicinė angliško žodžio *school* reikšmė yra *mokykla*. Netiesioginiu mokyklos motyvu prasideda teroristų žaidimas. Taigi bombos sprogimą galima laikyti *manipuliacijos etapu*, kuomet atsiranda socialinės tvarkos stoka ir policija ima veikti kaip tvarkos palaikytoja. Policijos veikimo meta-lėmėjas yra teisėsaugos instancija.

Po sprogimo Svarbiųjų bylų poskyrio viršininkui Volteriui Kobsui paskambina antisubjektas Saimonas ir siūlo pažaisti žaidimą „Saimonas liepia“. Saimonas žaidimui pasirenka ne bet kurį asmenį, o reikalauja būtinai leitenanto Džono Makleino – veikėjo subjekto. Džoną kaip policininką skatina veikti tie patys motyvai, kaip ir policiją – meta-lėmėjas yra teisėsaugos instancija, o lėmėjas yra jo kolegos policininkai, kurie suranda Džoną ir įtraukia į žaidimą. Žaidimas „Saimonas liepia“ susideda iš trijų užduočių – trijų veiksmo etapų, kuriuos apjungia tam tikri pasikartojimai. Antisubjektas Saimonas visada susisiekiama su žaidėjais – Džonu ir Dzeusu *ryšio priemone* – telefonu, kalba *mįslėmis*, duoda *užduotį – galvosūkį*, kiekvieną kartą veikti tenka skirtingose erdvėse (visos erdvės yra viešos, joms paprastai būdinga didelė žmonių koncentracija), tačiau iki jų reikia *kažkokių būdu judėti*, atsiranda *grėsmė* konkrečiai žmonių grupei, taip pat visada ribojamas *laikas*, kiekviename etape randama *bomba* ir po užduoties įvykdymo Džonu ir Dzeusu yra *pasirūpinama*.

Tad galima išskirti dvi grupes veikėjų: žaidimo valdytojai yra antisubjektas Saimonas ir jo pagalbininkai teroristai, o žaidėjai, su kuriais žaidžiama, yra subjektas Džonas, jo pagalbininkas, o vėliau ir lėmėjas Dzeusas, pagalbininkai policija, FTB ir kitos valstybinės jėgos institucijos, o žiniasklaida veikia kaip jų priešininkas, nes įneša dar daugiau chaoso. Tarp šių dviejų grupių nuo pat žaidimo pradžių yra galios asimetrija: žaidėjams, kuriais manipuliuoja teroristai, įvairiais būdais, kurie bus aptarti vėliau, pasireiškia galios stoka.

Pirmoji užduotis Harlemo rajone, kuris yra kultūrinis ir ekonominis afroamerikiečių centras Niujorke, gali būti pavadinta subjekto Džono *kompetencijos etapu*. Džonas privalo įrodyti, kad sugebės išbūti afroamerikiečių kvartale su užrašu „Nekenčiu nygerių“. Šios užduoties metu jis įgyja ir pagalbininką Dzeusą, ir kompetenciją veikti – atgauna ženklelį. Kompetencijos stadijos metu galima fiksuoti vaikų kaip Džono netiesioginių pagalbininkų veikimą: būtent vaikai ir parodo Dzeusui, kad gatvėje stovi baltaodis vyras su įžeidžiančiu užrašu ir taip į žaidimą įsitraukia Dzeusas. Taip pat atsiranda rasinė opozicija tarp juodaodžių ir baltaodžių, kuri vėliau analizėje bus susieta su *buvimo-atrodymo* motyvais. Vaikų motyvas kartojasi ir po užduoties įvykdymo: pirmoji nesprogusi bomba randama žaidimų aikštelėje. Svarbu pažymėti ir tai, kad bomba yra moderni ir sudaryta skysčių pagrindu. Tad skystį, kurį valdo teroristai, galima fiksuoti kaip priešininką. Įsitraukus Dzeusui, veikimo etapai galioja ir jam, ne tik Džonui.

Taigi įgyjęs kompetenciją veikti („Viskas, leitenante. Lėkit, jei norit suspėti“), kartu su pagalbininku Dzeusu, Džonas imasi panaikinti socialinės tvarkos stoką. Dzeuso vertės objektas taip pat yra socialinės tvarkos atkūrimas, nes jis mano, kad bomba buvo padėta Harlemo rajone. Antrasis Džono vertės objektas yra ne visuomeninis – socialinės tvarkos atkūrimas, o asmeninis – gyvenimo tvarkos *atgavimas ir išsaugojimas* atkuriant ryšius su aplinka ir tarsi prisikeliant iš

negyvenimo, socialinio užričio. Filmo pradžioje, Džono viršininko Kobso žodžiais tariant, Makleinas „šūdinai atrodo“. Jis pagiriotas („Judu su Saimonu sušikot man puikias pagirias“), nušalintas nuo darbo, paaiškėja, kad nebendrauja su žmona ir vaikais („Net jo žmona nenori su juo turėti nieko bendro“). Be to, filmo pradžioje jo kolegos net nežino, kur jis yra: Volteris liepia „iškasti jį nors ir iš po žemių“. Tad socialiniu požiūriu filmo pradžioje Džonas yra užribyje, negyvenime, kurį žingsnis po žingsnio tarsi atgauna, sutvarko.

Antroji Saimono užduotis jau yra *atlikties pirmasis etapas*. Vėl liepiama vykdyti užduotis, nes nukentės žmonės: „nesat visiškai neišmanėliai, nes radot lagaminėlį. Užtat dabar žinot, kas yra bausmė“. Taikinyš šiame etape yra žmonės metro stotyje. Antroji žaidimo „Saimonas liepia“ dalis gali būti apibūdinama kaip *dvių melagysčių* etapas: pirmoji Saimono užduotis – įminti mįslę – yra netikra, nes nepasakoma būtina žaidimui formulė „Saimonas liepia“, antroji užduotis – per pusvalandį kamščių metu nuvykti devyniolika kvartalų – neįmanoma. Daroma išvada, kad ir antroji užduotis buvo netikra: „Ta bomba būtų sproguš bet koku atveju. Jis to norėjo.“ Galima pastebėti, kad Makleinas imasi veiksmų pergudrauti Saimoną: įsigauna į traukinį ir radęs bombą, ją išmeta lauk. Makleinas ir Dzeusas veikia kaip fizinis ir protinis duetas, vienas kitą papildydami: Makleinas imasi fizinių veiksmų bombai sunaikinti, Dzeusas įspėja pirmąją netikros užduoties mįslę, pataria, kaip greičiau nuvykti iki antros užduoties vietos. Pasireiškia klaidinanti *buvimo-atrodymo* situacija: metro stotyje policininkas supainioja Dzeusą su nusikaltėliu ir grasina jam ginklu. *Atrodo*, kad Saimonui labai svarbus tik Makleinas – „Makleino neišsižadėčiau net už visas jūsų Fort Knokso aukso atsargas“. Šiame etape atsiranda pirmas tiesioginis pavojus Makleino gyvybei, pasireiškiantis *uždaroje judančioje suspaustoje erdvėje* – važiuojančiame traukinyje Makleinas liečiasi prie mirtino užtaiso – bombos. Etapas baigiasi sproguš bombai, tad neišsaugojama socialinė tvarka – aplink metro kyla sumaištis, o policija ima veikti jau *post factum*, kaip žalos įvertintoja. Makleinas po sprogo prisikelia tarsi iš po žemių („Stebuklas, kad likai gyvas“), tad jo gyvybė išsaugojama, o Dzeusas taip pat lieka gyvas. Po šios užduoties į veiksmą jau tiesiogiai įsijungia ir Saimonas su teroristų komanda.

Trečioji užduočių grupė yra paskutinė žaidimo „Saimonas liepia“ dalis ir *antrasis atlikties etapas*. Šioje stadijoje *randamas tiesioginis asmeninis ryšys* – Makleinas pagaliau susiejamas su Saimonu: pasirodo, šis esąs Hanso Gruberio, kurį Los Andžele nužudė Makleinas, brolis. Šiame etape Saimonas ir toliau sėkmingai manipuliuoja policija ir specialiosiomis tarnybomis, pasiūsdamas ieškoti netikros bombos tam, kad ištuštintų Volstrytą. Šį etapą galima pavadinti *tikrojo tikslo* etapu: atrodo, kad Saimonas nori atkeršyti Makleinui ir pasiunčia jį vykdyti trečiosios užduočių grupės ir manoma, kad tikrasis taikinyš yra vaikai mokykloje. Iš tikrųjų tuo metu yra apvaginėjama valstybė, iš jos atimamos aukso atsargos, laikomos Niujorko Federalinio banko rezerve. Tad paskutinį žaidimo „Saimonas liepia“ etapą galima galima sulipdyti iš dvių tikslų: atimti iš Niujorko jo *galią*, t.y. auksą, ir, įviliojus Dzeusą su Džonu į spąstus *Yankees* stadione, juos *nužudyti*, tačiau tik dėl netikėtų aplinkybių posūkio, kuomet stadione pasirodo tik Dzeusas, liepiama palikti jį gyvą ir pasekti. Pasikartoja *buvimo-atrodymo* spektaklis: Saimonas su teroristais veikia kaip dvigubas apsimetėlis. Iš pradžių detektyvui Rikiui Volšui jis prisistato kaip Bobas Tompsonas iš miesto projektavimo valdybos, o banko skyriaus vadovui Litliui kaip ponas Vanderflugas, besiverčiantis gėlininkyste. Šiame etape jau tiesiogiai veikia ir policija kaip pagalbininkas, ne tik Džonas su Dzeusu. Norą veikti rodo ir FTB, bet negali, nes dėl laiko stokos nespėtų atsiųsti pakankamai žmonių. Pasireiškia ryšių trūkinėjimas kaip kliūtis – Džonas nespėja Volteriui padiktuoti mįslės, kuri padėtų įspėti, kurioje iš mokyklų yra bomba. Išlieka laiko stoka – bomba turi sprogti 15 val. dienos, lieka vis mažiau laiko apieškoti mokyklas. Taip pat išlieka policijos veikimo priemonių stoka: Džonas liepia Volteriui užtvirti kelius, kuriais bėga teroristai, o šis skundžiasi: „Dabar negalėčiau ir dešrainių kiosko užtvirti, visi žmonės dirba mokyklose“. Vaikų motyvas padeda netiesiogiai įminti mįslę apie dramblis, o taip pat vaikai vėl veikia kaip netiesioginiai pagalbininkai ir padeda Džonui nuspėti tikruosius Saimono ketinimus: „Aplinkui nė vieno faro.

Tikros Kalėdos! Gali rotušę apiplėšt.“ Taigi trečiajame etape baigiasi žaidimas „Saimonas liepia“ – dvidešimt pirmojo iš keturiasdešimt dviejų Amerikos prezidentų Artūro Česterio *mokykloje* randama netikra bomba. Neišsaugojama socialinė tvarka, o ir auksas šiukšliavežiais išvežamas į Bridžporto miestą Konektikute. Džonas su Dzeusu palieka savą erdvę – Niujorką.

Ketvirtasis etapas yra *lemiamojo išbandymo pirmoji dalis*. Džonas su Dzeusu seka paskui teroristus į laivą kaip svetimą erdvę už Niujorko ir pirmą kartą tiesiogiai su jais susiduria: Džonas susikauna su Targu ir jį nugali, o Dzeusas nenušauna Saimono, nes nemoka naudotis ginklu. Paaiškėja, kad bomba yra laive, o ne mokykloje: „Aš karys, ne monstras, nors kartais tokiems dirbu.“ Tad vienas iš vertės objektų – vaikų gyvybės yra išsaugojamos, tačiau kyla tiesioginis pavojus Džono ir Dzeuso gyvybėms: jie paliekami uždaroje judančioje erdvėje ant bombos, kuri negali būti išjungta. Vėl veikdami kaip duetas jie išgelbsti savo gyvybes, tačiau praranda vertės objektą – auksą, nes nežino teroristų judėjimo krypties. Etapas baigiasi Džono ir Dzeuso pabėgimu iš laivo per vandenį.

Penktasis etapas yra *lemiamo išbandymo antroji dalis*. Tai *finalinis* išbandymas. Šioje dalyje Makleinas tiesiogiai susiduria su Saimonu ir kovoja kaip vienas prieš vieną. Galvos skausmo bendrumas tarp pagirioto Džono ir migrena sergančio Saimono netiesiogiai padeda atsekti teroristų kryptį, nes pirmame lemiamo išbandymo etape Makleinas gauna iš Saimono aspirino buteliuką, ant kurio vėliau pamato užrašą: „Nord des Lignes 93S104“, ir supranta, kad ji buvo piršta Kanadoje, Kvebeke, kur ir juda teroristai. Jie ir užklumpami didžiausioje sunkvežimių stovėjimo aikštelėje Kvebeke. Būtent Kanadoje – svetimoje erdvėje – ir įvyksta galutinis lemiamas Džono Makleino ir Saimono Gruberio susidūrimas. Džonas ugnies pagalba nugali Saimoną: šūviu nutraukia elektros laidus, kurie įsipainioja į sraigtasparnio mentes ir sukelia Saimono sraigtasparnio sproginimą. Tokiu būdu Džonas nutraukia ryšį tarp Saimono ir savo praeities („Perduok linkėjimų broliui“). Atgaunamas tikrasis vertės objektas – auksas, reiškiantis *galią*, o Džonas pagaliau sujungia paskutinį trūkstantį ryšį savo gyvenime – eina vėl skambinti žmonai. Šio veiksmo lėmėjas yra Dzeusas, kuris ankstesniame etape ir šio etapo metu iš naujo suteikia Džonui vertės objektą – šeimą. Tokį Dzeuso vaidmens pasikeitimą galima sieti jo profesija: jis yra prekeivis, turi savo parduotuvę, tad žino, kas yra vertinga, o kas ne: liepdamas vaikams vaikščioti į mokyklą, o Džonui dar kartą skambinti žmonai, jis veikia tarsi parodydamas tikrąsias vertes. Taigi sujungtamas svarbius socialinius ryšius – bendravimą su kolegomis, draugystę su Dzeusu, bendravimą su žmona ir nutraukdamas praeities ryšius su Saimonu jis atgauna savo asmeninį vertės objektą – *gyvenimo tvarką*, išeina iš socialinio užribio.

Sankcijos – veiksmų vertinimo etapas šiame filme įsiterpia tarp lemiamų išbandymų: FTB dar tik ketina kabinėtis prie Džono, bet užsiėmę aukso paieškomis, policija džiaugiasi, kad Dzeusas su Džonu liko gyvi. Tai yra *nebaigtinė sankcijos stadija*, nes po lemiamojo finalinio išbandymo, suradus auksą ir sunaikinus Saimoną, Dzeusas tampa teisiančiuoju lėmėju ir teigiamai įvertina Makleino veiksmus.

Reikėtų aptarti ir visas žaidimo etapų „Saimonas liepia“, kurie apima kompetencijos etapą, bei pirmus du atlikties etapus, bendrybes. Po kiekvienos užduoties tiesiogiai įsitraukiančių į veiksmą veikėjų didėja: iš pradžių veikia tik Džonas ir netikėtai prie jo prisijungęs pagalbininkas Dzeusas (policijos pastiprinimo faktiškai nėra šalia, jis už dešimties kvartalų), antrosios metu veikia Džonas, Dzeusas ir policija kaip pastiprinimas, prieš trečią užduotį įsikiša FTB, o galiausiai užduoties eigos metu įsitraukia ir žiniasklaida. Augantis įsitraukiančiųjų skaičius sutampa su pavojaus didėjimu – kaskart randama vis didesnė bomba.

Šių etapų metu nesunku pastebėti priešpriešą tarp nutraukiamo *komunikacijos priemonių ryšio* (policija per antros užduoties skambutį nesuseka, iš kur Saimonas skambina, nes šis sumaišo ryšius, o per trečią užduotį Saimonas liepa nesinaudoti FTB ir policijos racijomis, nes bomba jautri jų signalams), o tuo pačiu metu užmezgamo *socialinio ar asmeninio ryšio* – tarp Džono ir jo

pagalbininko Dzeuso. Po pirmosios užduoties tarp jų nėra jokio sutarimo („Aš tau ne partneris, ne kaimynas, ne brolis, ne draugas. Aš tau visiškai svetimas!“), o vėliau jie tampa draugais. Nuo pat pradžių policija ieško galimo ryšio tarp Makleino ir Saimono. Tad galima teigti, kad filmo metu dviejų rūšių ryšių nutraukimas ir sujungimas veikia priešingai: nutraukus komunikacijos ryšius padedama teroristams ir kenkiama policijai, Džonui ir Dzeusui, o socialinio ar asmeninio ryšio sujungimas veikia kaip pagalba policijai, bet kenkia teroristams: FTB, suradusi ryšį tarp Makleino ir Saimono, sugeba nustatyti Saimono tapatybę, atkurdamas ryšį su žmona ir kolegomis ar sukurdamas naujus ryšius su Dzeusu, Makleinas tarsi grįžta iš socialinio gyvenimo užribio.

Žaidimo „Saimonas liepia“ etapuose laipsniškai vyksta ir Saimono tapatybės atskleidimas. Pirmosios užduoties metu žinomas tik jo vardas, per antrąją sužinoma ir jo tautybė – vokiečių – bei spėjama, kad jis serga megalomanija, kuriai būdinga valdžios ir visagališkumo fantazijos. Galiausiai trečiosios užduoties pradžioje sužinoma Saimono tikroji tapatybė – Saimonas Gruberis, parodomos jo nuotraukos, žinoma jo ankstesnė veikla – Rytų Vokietijos pulkininkas. Galiausiai pasirodo ir pats Saimonas, gyvai įsitraukia į veiksmą kartu su savo komanda.

Etapus galima skirstyti ir pagal tai, kam atsiranda grėsmė, kokį objektą siekiama išsaugoti. Visuose etapuose policija siekia *socialinės tvarkos* išsaugojimo pasireiškiančios per civilių gyvybių išsaugojimą ir Makleino su Dzeusu gyvybių išsaugojimą. Makleinas kaip policininkas irgi siekia socialinės tvarkos išsaugojimo ir kaip žmogus siekia socialinio gyvenimo atgavimo, t.y. tvarkos savo gyvenime atstatymo. Antrajame užduočių etape taikiny yra *civiliai* metro stotyje ir aplink ją ir Makleinas su Karteriu. Trečiuoju etapu netikras taikiny yra *vaikai* mokykloje, bei vėlgi Džonas su Dzeusu, o tikrasis taikiny, kuris prarandamas, nes apie jį nežinoma, yra *auksas*. Toks tikrų ir netikrų taikinių naudojimas leidžia teroristams užmaskuoti tikrąjį jų veikimo tikslą, veikia kaip jau minėta *buvimo-atrodymo* situacija.

Aptarus etapus, galima apžvelgti ir pasikartojimus ir priešingybes. Jau veiksmo pradžioje ryškėja opozicija tarp teroristų ir policijos. Pirmieji turi labai didelę galią veikti, nes jų veikimas apima ir fizinius veiksmus ir protinius sugebėjimus, tad veikdami tokiu būdu jie paverčia policiją tarsi savo *įrankiais*. Policijai žaidimo metu visada pasireiškia laiko ir veikimo priemonių stoka. Džonas su Dzeusu taip pat veikia kaip darnus fizinių ir protinių galių duetas, tad šiuo požiūriu jų veikimo būdas panašus į teroristų. Teroristus šiame filme galima pavadinti *netikrais dievais*. Pirmasis požymis, leidžiantis juos taip pavadinti, yra jų nematomumas – Saimonas iš pradžių yra nematomas, bet tarsi *mato ir žino* viską, ką veikia policija ir Makleinas, užima stebintiesio dievo poziciją (per antrą užduotį žino, „kad telefonu kalbėjo stora boba ir [...] prireikė laiko ją nukrapštyt“; taip pat žino, kad trečios užduoties pradžioje policijos mašinoje yra žmonės iš FTB). Saimonas pirmą kartą pamatomas stebintis policiją iš viršaus, o su Makleinu galutinėje kovoje kaunasi taip pat iš dangaus, t.y. iš sraigtasparnio.



Dieviškumo teroristams suteikia ir jų įgyta visagalybė kontroliuoti laiką: užduočių metu visada pasireiškia laiko stoka, jis visada skaičiuojamas. Jie taip pat veikia pasigailėdami arba atimdami gyvybes: pasigali Dzeuso, bet nužudo Volšą. Teroristų galybė pasireiškia ir stichijų – vandens ir

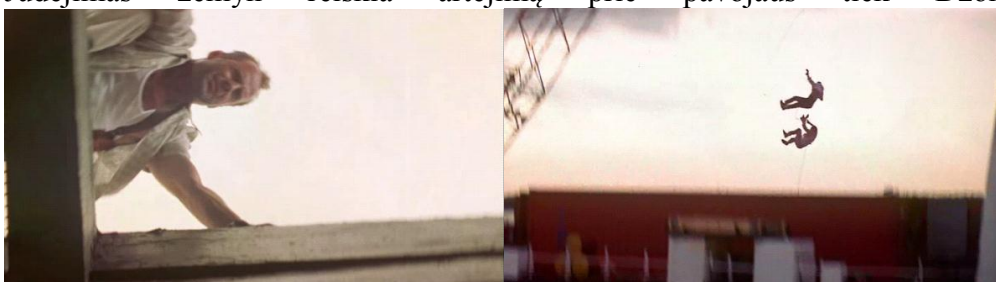
ugnies valdymu: norėdami nužudyti Džoną, jie nori jį paskandinti jį akveduke arba susprogdinti bomba – ugnimi.

Džonas šiame filme išbandymų metu esmės susiduria su visomis gamtos stichijomis, kurių priešiškus arba pagalba reiškiasi priklausomai nuo to, kas jas valdo. Vanduo Džono rankose virsta pagalbininku: kai jis prausiasi arba geria kavą, arba sveria tinkamą vandens kiekį bombai nukenksminti, tai vanduo yra valdomas jo paties ir jam padeda. Kitu atveju – vanduo akveduke – reiškiasi kaip pavojus. Ugnis taip pat dialektiška: rūkanti teroristė Katia ir bombos sprogoimai visada reiškia pavojų, o ugnis Džono rankose – jo rūkoma cigaretė nuo pagirių, elektros laidai, nutraukti Saimonui nužudyti – yra pagalbininkas. Džonas susiduria ir su pavojumi ore: sliuogant į teroristų laivą į juos šauna, taip pat per mūšį su sraigtasparniais Džonas ir Dzeusas taip pat patiria grėsmę, nes jų sraigtasparnis dėl ugnies – Saimono šaudymo – sugenda. Tad buvimas ore, pakilus, taip pat reiškia pavojų. Du kartus Džonas susiduria su žeme: pirmą kartą, kai sproguos metro aplink byra žemės ir jis tarsi prisikelia iš po žemių, antrą kartą – iš požemio vandens srauto nešamas šlepteli tiesiai į purvyną. Svarbu tai, kad žemės stichija reiškia išsigelbėjimą, oro – gresiantį pavojų, o vanduo ir ugnis yra dialektiški. Vandens izotopija dar svarbi tuo, kad jo kiekis vis didėja veiksmui plėtojantis. Džonas išmaudomas akveduke ir sproguos bombai laive. Vandens vaidmenį galima sieti su Džono atsigavimu: jam vanduo reikalingas pagirioms numalšinti.

Džonas ir Dzeusas juda įvairiomis transporto priemonėmis: taksi, automobiliu, dviračiais, laivu ir sraigtasparniu. Džonui būdingas judėjimas vertikale aukštyn-žemyn. Kilimas į viršų reiškia išsigelbėjimą: kylama iš metro nuolaužų, iš vandens akveduko.



Judėjimas žemyn reiškia artėjimą prie pavojaus tiek Džonui, tiek Dzeusui.



Labai svarbus ir santykis su uždara erdve, nes Džono, o nuo trečio etapo ir Dzeuso, judėjimas *uždara judančia suspausta erdve* reiškia artėjimą link mirties, didžiausią pavojų. Tai pasireiškia visuose etapuose: Džonui važiuojant metro, kur yra bomba, sprunkant iš akveduko su sunkvežimiu, leidžiantis liftu su teroristais, kai teroristai su mašina persekioja jį ir Dzeusą, kai Saimonas laive juos palieka ant bombos, kai Dzeuso ir Džono sraigtasparnį pašauna. Buvimas atviroje stabilioje erdvėje sudaro opoziciją ir reiškia nutolusį pavojų (išskyrus tą atvejį, kai jie susiduria su bomba parke). Tad lindimas į uždaras suspaustas judančias erdves reiškia mirtį, o buvimas atviroje erdvėje – gyvenimą.



Suspausta erdvė ir suspaustas, skaičiuojamas laikas sudaro tarsi tam tikrą pavojaus pasikartojimą, nes laiko stoka irgi pasireiškia kaip grėsmė nespėti atlikti užduoties ir mirti.



Kaip jau buvo užsiminta anksčiau, filme labai ryški *buvimo-atrodyimo* opozicija. Visi teroristų veiksmai iš pradžių atrodo tik kaip asmeninis kerštas Makleinui ir socialinės tvarkos griovimas, o iš tiesų tai yra siekis perimti iš valstybės jos galias pavagiant auksą ir taip perimant valdžios galias („Vakar buvom armija be šalies. Rytoj teks nuspręsti, kurią šalį norim nusipirkti“). Teroristai trečiame žaidimo etape irgi atrodo kaip civiliai, nors yra kariai, ir neatpažinimas šiuo atveju reiškia sunaikinimą: taip nutinka Litliui ir Volšui, tačiau Džonas pagal Volšo ženklelį atpažįsta teroristus ir lieka gyvas. Tad išardymas *buvimo-atrodyimo* opozicijos veikia kaip pagalba. *Buvimo-atrodyimo* opozicija ypač ryški Dzeuso atveju: jam visi atrodo rasistai, nusistatę prieš afroamerikiečius. *Buvimo-atrodyimo* opozicija dar pasikartoja ir su tikrų ir netikrų taikinių atveju, kai vaikai yra netikras taikiny, o auksas – tikras. Tokia opozicija visuomet naudinga teroristams, o kenkia jų varžovams: Dzeusui atrodo, kad visi baltaodžiai blogi ir tai tam tikra prasme veikia kaip kliūtis jo ir Džono santykiuose, netikras taikiny kliūdo suprasti, kad vagiamas tikras taikiny, metro stotyje policininkas taikosi į Dzeusą manydamas, kad šis esąs kenkėjas.

Opozicijas galima fiksuoti ir tarp Dzeuso ir Džono. Tarp jų veikia rasinė opozicija, bei profesinė skirtis: vienas yra policininkas, kitas – prekybininkas. Filme matomos dvi priešingos moterys: pareigūnė Konė Kovalski, siekianti tvarkos užtikrinimo ir atrodanti labai moteriškai, ir Targo antroji pusė Katia, kuri net atrodo šiek tiek vyriškai. Moteriškumą šiuo atveju galima sieti su paklūsimu, o vyrišką moteriškumą – su jėga. *Nematoma* moteris filme – Džono žmona Holė – nuolatos vadinama užsispyrėle, tad jai irgi būdingas tam tikros galios prieš Džoną turėjimas.

Nuo pat pradžių filme ryški ir vaikų izotopija, žyminti tiek žaidimo „Saimonas liepia“ pradžią ir pabaigą mokyklos motyvu, tiek savotiškai apibūdinanti Dzeusą, Džoną ir Saimoną: jie visi žaidžia

žaidimą, kuris yra asimetriškas, nes Saimonas yra žaidimo vadovas, o Džonas ir Dzeusas kaip marionetės. Vaikai filme atlieka tris funkcijas: žaidžiančių (pirmoji nesprogusi bomba randama žaidimų aikštelėje), netiesioginių pagalbininkų (vagiliaujantys vaikai pakiša Džonui mintį apie vagystę Volstryte) ir netikrų aukų (bomba mokykloje). Vaikai veikia kaip veidrodis Džono atveju: jis pats yra pagalbininkas tvarkai atstatyti, žaidžia žaidimus ir yra taikiny. Be to, Džonu ir Dzeusu po kiekvieno etapo yra pasirūpinama kaip vaikais, klausinėjama, ar jie gerai jaučiasi.

Religiniai motyvai taip pat labai akivaizdūs žaidimo metu: Dievą mini ir Dzeusas („Dievas ir tas nežino, ką tu darai“), ir Volteris („Tūkstantis du šimtai kilogramų tos marmalynės...O Dieve!“), ir Saimonas („Dievulėliau švenčiausias! kažkas čia pasilinksmino“). Žegnojimasis taip pat veikia kaip aukštesniųjų jėgų pagalbos prašymas: Dzeusas žegnojasi taksi, kai su Džonu lekia per gatves; prieš pradėdamas vaikų evakuaciją iš mokyklos žegnojasi Džo Lambertas. Vienas iš teroristų bėgdamas planuoja apsimesti kunigu, su krikščioniška dimensija galima sieti ir Kalėdų figūrą bei Kalėdų Senelį, o taip pat ir Saimono valgomą kiaušinį kaip Velykų atributą. Religiniai motyvai leidžia susieti visus veikėjus su dievybėmis: Karverio vardas dieviškas – Dzeusas, teroristai dėl galių yra kaip dievai, o Džonas kaip taikiny, keršto auka yra kaip Jėzus, nuodėmių atpirkėjas – kenčia dėl to, kad nužudė Hansą Gruberį.

Prieš pateikiant galutinę filmo analizę dar reikia pažymėti, kokios vertės cirkuliuoja viso veiksmo metu. Policija siekia atgauti *galią*: atkurti socialinę tvarką, atgauti laiko ir veikimo priemonių naudojimo laisvę. Džonas siekia atkurti *tvarką* visuomenėje ir asmeniniame gyvenime panaikindamas priklausomybę nuo teroristų ir sukurdamas naujus ar iš naujo užmegzdamas senus ryšius su kolegomis ir šeima. Dzeusas siekia atkurti socialinę tvarką. Džonas ir Dzeusas siekia išsaugoti savo gyvybes. O teroristų pamatinis vertės objektas yra valstybinės *galios atėmimas* iš valstybės ir pasiėmimas sau per socialinės netvarkos sukūrimą – chaosą visuomenėje ir manipuliavimą valstybinės valdžios jėgos struktūromis ribojant jų veikimo galimybes ir laiką. Saimonas taip pat siekia ir atkeršyti Džonui – jį sunaikinti. Taigi po finalinio lemiamo išbandymo teroristai netenka savo vertės objekto, atkuriamą socialinę tvarką ir policija atgauna galias, o Džonas naujai atkuria savo gyvenimą, padaro jame tvarką per ryšius su žmonėmis.

Taigi vertės:

- *Tvarka*. Džono pamatiniai vertės objektai yra gyvenimo išsaugojimas ir tvarkos jame sukūrimas ir tvarkos visuomenėje atstatymas.
- *Chaosas*. Teroristų vertės objektas yra galios pasiekimas padedant chaosui.
- *Nechaosas*. Policijos ir FTB elgesys su teroristais, išlaikant civilių gyvybes ir paklūstant teroristų žaidimo taisyklėms ir taip atgaunant galią.
- *Netvarka*. Džono būklė prieš kovą su teroristais, taip pat žurnalistų vertės objektas, ir visuomenės būklė per sprogamus.

Atsižvelgiant į religijos, vaikų, keturių stichijų elementus, judėjimą erdvėmis, siunčiamus dievų teroristų išbandymus ir tvarkingo gyvenimo siekį, galima sakyti, kad šiame filme Džonui Makleinui priskiriamas Dievo sūnaus Kristaus, atkentėjusio už nuodėmes ir prisikėlusio iš numirusių, vaidmuo. Tad Niujorko, kuris seniau buvo vadinamas Linksmybių miestu, erdvėje veikia trys dievai – Džonas kaip Jėzus, Dzeusas kaip pagonių dievas ir Džono pagalbininkas, ir kaip priešininkai veikia netikri dievai teroristai. Teroristai ateina į jiems svetimą erdvę ir ją užvaldo: manipuliuoja teisėsauga, Dzeusu ir Džonu jį kankindami ir siekdami sukelti netvarką, sužlugdyti Niujorką kaip valstybę už jos nuodėmę – kapitalizmą. Džonas, įveikęs visas stichijas, ištvėręs išbandymus nugali

netikrus dievus, grąžindamas socialinę tvarką, atimdamas iš teroristų jų galią ir sukurdamas trūkstamus ryšius, atgauna galią valdyti gyvenimą savo jėgomis.

Belieka tik priduti, kad visas pasakojimas yra pirminis, nėra jokių laikinių pažeidimų, o kamera žvelgia iš niekieno perspektyvos, t.y. naudojamas nulinis fokusavimas.