

BEREGI TAMÁS

## A sötétség ösvényein

*A labirintus a filmekben és a videojátékokban*

A labirintus szó hallatán legtöb-  
bünknek Thészeusz és a krétai Minótaurosztörténete jut az eszünk-  
be, mely Plutarkhosznak köszönhetően hagyományozódott ránk.<sup>1</sup>  
A nagyszerű athéni hőst, aki póré kardját szorítva szállt alá Daidalosz  
építőmester knósszoszi útvesztőjébe, hogy elpusztítsa a Minósz  
király felesége által nemzett bikafejű fattyút, majd Ariadné fonala  
révén visszataláljon a külvilágba, hősök kortársaihoz hasonlóan  
meglehetősen egyszerű, de cseppet sem lebecsülendő vágyak moti-  
váltak, úgymint a hírnév és a halhatatlanság ígérete. Küldetését a  
legkevésbé sem tekintette szimbolikus aktusnak, mint ahogy azt  
sem sejtette, milyen metaforikus tartalmakat nyer a jövő kutatói  
számára a mitikus tér, amelybe aláereszkedett.

A labirintus nem egyszerű építmény, hanem nagy erejű kulturá-  
lis metafora, amelynek története az ősi barlangrajzoktól egészen a  
posztmodern szövegekig és digitális terekig ível. Thészeusz kétség-  
telenül a leghíresebb labirintusjáró, de csak egy a sok merész vándor  
közül, akik aláereszkedtek a sötét infernóba, hogy felvegyék a harcot  
saját félelmeikkel és vágyaikkal.

Az útvesztőkről szóló átfogó tanulmányok legnagyobb része ősi  
barlangrajzokkal, archaikus népek geometrikus díszítőmotívumai-  
nak, kövekből rótt szakrális tereinek elemzésével kezdődik.<sup>2</sup> A  
labirintusok ezen ősi formái, például az arizonai és mexikói  
O'odham indiánok kézműves termékein felbukkanó útvesztők,  
vagy a skandináv-balti tengerpartokon megjelenő, kövekből rótt

<sup>1</sup> Plutarkhosz: *Thészeusz–Romulus*. Fordította Máthé Elek. *Párhuzamos életrajzok*. Európa, Budapest, 1978, 19.

<sup>2</sup> Pl.: W. S. Matthews: *Mazes and Labyrinths. A General Account of Their History and Development*. Longmans, Green and Co., London, 1922; Saward, Jeff: *Labyrinths and Mazes. A Complete Guide to Magical Paths of the World*. Sterling Publishing Inc., New York, 2003.

labirintusok, kísértetiesen hasonlítanak egymásra abban, hogy elágazásmentes tereket jelenítenek meg, ahol az út a bejáratától a középpontig vezet anélkül, hogy az utazó eltévedhetne. Ezek a labirintusok néha a rögös életutat szimbolizálják, amelynek vége az istennel való találkozás és a túlvilági átlényegülés; máskor azonban a gonosz szellemek, ártó lények bebörtönzését fejezik ki, vagyis védelmi funkciót látnak el.<sup>3</sup>

A labirintus nemcsak a görög, római, kelta és skandináv, de a középkori keresztény művészetben is kedvelt, elsősorban szakrális jelentésű díszítő motívum és szimbólum volt. Chartres, Reims, Amiens katedrálisainak padlómozaikjai, amellet, hogy fontos szerepet játszottak a keresztény liturgiában, a lélek életen keresztül vezető gyötrelmes útját szimbolizálták: a spirituális megtisztulásra vágyó zarándokok, a Jeruzsálem szívébe vezető utat „leképezve”, sokszor térdepelve követték a bonyolultan tekergő mintázatot.<sup>4</sup> A középkori és reneszánsz kori útvesztő ugyanakkor világi szimbólumként is funkcionált: a *Rózsa rege* című 13. századi trubadúr költemény, vagy a *Hypnerotomachia Poliphili* című 15. század végi regény hortus conclusus-a, zárt kertje labirintusszerű, álmokkal és szimbólumokkal átszótt tereivel a hősök szerelmi megpróbáltatásait és vágyait fejezte ki. Hasonlóan profán funkcióval rendelkeztek azok az elsősorban Angliában és Németországban fellelhető tőzeglabirintusok, amelyek a népi vigasságokon játszottak szerepet: leírások számolnak be például olyan falusi játékokról, ahol a férfiak táncolva versengtek, melyikük tudja előbb kimenteni az útvesztő közepén várakozó lányt.<sup>5</sup>

A sövénylabirintus, az arisztokrata luxus, a szigorú geometriai tervezés és a szorgalmasan csattogó kertészolló bámulatos szülöttje, nemcsak a középkori és a reneszánsz, de barokk és a klasszicista kertek kedvelt eleme volt, s egyszerre szolgálta a világtól elvonulók kontemplációját és a szociális élet céljait, miközben a természetet megzabolázó emberi akarat mindenhatóságát is kifejezte. A modern korban a labirintustér azonban másfajta, sokkal sötétebb jelentést is kapott: életterünk, a nagyváros babiloni útvesztővé vált, ahol az ember magára maradvá tévelyeg, miközben elveszti kulturális kötődéseit, múltját, majd belefúl a befogadhatatlan mennyiségű információba. A nagyvárosi fényképek ikonikus motívuma a felüljárók–aluljárók–útkereszteződések labirintusszerű hálózata, kibogozhatatlanul bonyolult gordiuszi csomója. Az urbánus lét szörnyű útvesztőjéből menekülő „new age” mozgalom ugyanakkor a keleti filozófia labirintusaiban talált megnyugvást a hipnózis, álom és az újjászületést hirdető transzcendentális meditáció jegyében.

A labirintusszerű elbeszélésmód a posztmodern irodalom jellegzetessége, de korunk mozifilmjei és számítógépes játéka is „áldozatul estek” az útvesztőmániának. És végső soron az internet is hatal-

3 Saward, i. m.

4 Doob, Penelope Reed: *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity Through the Middle Ages*. Cornell University Press, Ithaca, New York, 1990.

5 Matthews, i. m.

mas információs labirintusnak tekinthető, amelyben pillanatok alatt el lehetne vészni, ha nem lenne kezünkben Ariadné fonala, vagyis a Google kereső, amelynek révén végszükségben mindig visszatárlhatunk a helyes útra.

Korunk ezerarcú labirintusainak feltárásához Borges térképének sokszorosára lenne szükségünk. Ezért jelen cikk szerzője is csak arra vállalkozhat, hogy pislákoló lámpásával végigszalad a filmek és a játékok labirintusterein, fel-felvillantva azok egy-egy jellegzetes részletét. Munkáját a filmes útvesztők konkrét, képi ábrázolásainak bemutatásával fogja kezdeni, és a labirintusszerű elbeszélés mód elemzése felé fog haladni, remélve, hogy mindeközben nem téved el saját esszéje útvesztőjében, és élve kivezeti onnan kíváncsi olvasóját is.

### Mitikus útvesztők: Thészeusztól Svankmajerig

A labirintus absztrakt tér; funkciója két pontot összekötő út végletes meghosszabbítása és megnehezítése: az utazónak a bejáratától kel eljutnia az útvesztő közepén található, kincset vagy tudást rejtő „titkos kamráig”. Míg az ősi labirintusok egyetlen befelé tekeredő, elágazásmentes útból álltak, ahol eltévedni nem lehetett, legfeljebb becsavarodni, addig az általunk útvesztőnek nevezett tér inkább az angol „maze”-nek felel meg, amely elágazásokkal, zsákutcákkal, halálos csapdákkal teli labirintust jelöl, s amely a manierizmus találmánya. Ha a labirintust leggyakoribb értelmezése szerint az élet metaforájának tekintjük, akkor a klasszikus, lineáris útvesztő az emlékezésről és az előretekintésről szól, az új keletű útvesztő ellenben inkább a folytonos választást, a döntés felelősségét fejezi ki.<sup>6</sup>

Az útvesztőbe lépő vándor falakkal határolt klausztrófóikus térbe kerül, amely kirekeszti a külvilágot, és saját félelmeivel, vágyaival szembesíti az embert. A labirintus tere tehát paradox módon egyszerre börtönöz be és szabadít fel: lezárja a hétköznapi percepció kapuit, beszippantja a tudatot, amely előtt ugyanakkor új, ismeretlen lehetőségeket tár fel. A labirintus nem ismeri a horizont fogalmát, fő fegyverévé pedig a kiszámíthatatlanságot teszi. A sarkok mögött ólálkodó ismeretlen eleinte elbizonytalanít, lelassít, később azonban épp hogy felpörget, bátorságot ad: a behatolást a száguldás eszelős élménye váltja fel, vagy álomszerű alászállás, ahol csak a megérzés és a bátorság segíthet.

A labirintus tér legtisztább formájában a fantasztikus filmekben, és azon belül is az archetipikus motívumokra építő fantasy műfajában jelenik meg. Szinte minden valamirevaló fantasy filmben akad egy-két bejárando útvesztő, de néhány mű kifejezetten Thészeusz mítoszát dolgozza fel. Ilyen például a „kardos és szandálos” olasz technicolor hősfilmek fénykorában született *Thészeusz a Minótauroszt ellen* (Silvio Amadio) 1960-ból. A pocsék film, melyben a főhősnek,

<sup>6</sup> Saward, i. m.

Thészeusz hercegnek elrabolt kedvesét, Arianna hercegnőt kell kimentenie a szörnyeteg útvesztőjéből, a főszereplő Bob Mathias olimpiai viadalokon edződött, izzadtságtól csillogó félmeztelen testét, valamint diszkosz- és lándzsahajigálásban kimerülő heroikus gesztusait helyezte a középpontjába. Valamivel érdekesebb már a 2006-os *Minotaur* című film (Jonathan English), amelyben az athéni hős egyszerű, névtelen havasi pásztorfiúvá avanszált, akinek a célja régóta eltűnt, de még élőnek hitt szerelme megmentése, s akit egy leprás orákulum jóslata úz a szörnyű emberáldozatokat követelő bikaszörny útvesztőjébe. A történet sokban emlékeztet a *Beowulf* óangol költeményre: a Minótauros, a szörnyű istenség és az ember frigyéből létrejött démon maga is szenved a rémálomszerű élettől, miközben pokollá teszi labirintusa fölött trónoló gazdái mindennapjait is. Birodalma sziklák, csontok és rothadó tetemek útvesztője. A film végén, szörnyű haláltusája közben a pokoli tüzén pörkölődik, ráadásul saját szarvára nyársalódik fel. A csontszörnyeteg érdekesen megformált figuráját leszámítva a film ugyanakkor nem tud felülemelkedni a B szériás rémfilmek színvonalán: a kékes-zöldes fényekben és füstben úszó, pókhálós útvesztő Walt Disney vidámparkjait idézi, a labirintusban szétkergetett foglyok tevékenysége pedig kimerül a folytonos menekülésben és velőtrázó visítózásban.

A legtöbb antik hős történetéhez hasonlóan Thészeusz mítoszát sem sikerült jól filmre vinni. Sokkal élvezetesebbek azok a fantasy művek, amelyek elszakadtak az ősi történettől, és az útvesztőt a heroikus küzdelmek helyett inkább hőseik rituális próbatételeinek, belső átváltozásának helyszínévé tették. A *Muppet Show* figuráinak atyja, Jim Henson a nyolcvanas években bábokat és emberi szereplőket egyaránt felvonultató, óriási költségvetésű zenés filmeket készített, amelyek közül a George Lucas produceri felügyeletével és David Bowie nevével fémjelzett 1986-os *Labirintus* vált a leghíresebbé. A történet olyan, mintha csak egy freudista vagy jungiánus példamese lenne Marie-Louise von Franz valamelyik könyvéből.<sup>7</sup> A főhős egy Sarah nevű, élénk fantáziájú kamaszlány, akit szülei egy éjjel egyedül hagynak hisztis kisöccsével. A feldühödött lány arra kéri a manókirályt: vigye magával birodalmába a csecsemőt.<sup>8</sup> Amikor vágyai váratlanul teljesülnek, a lány észbe kap, és útnak indul, hogy fellelje öccsét a király hatalmas labirintusának mélyén. Útközben különféle próbatételeket kell kiállnia, például le kell küzdenie a gyermekkor csábítását (egy boszorkány visszarepíti a lányt gyerekszobájába, ahol régi játékaival kínálja őt), ugyanakkor a szexuális vágyait is el kell fojtania (a manókirály keringőbe hívja a gyönyörű báli ruhába öltöztetett Sarah-t). A film végén Sarah egy escheri labirintusban találja magát, ahol a szerelmes melankóliával daloló David Bowie egy utolsó próbatétel elé állítja őt. A király legyő-

<sup>7</sup> Franz, Marie-Louise: *Archetipikus minták a mesében*. Édesvíz, Budapest, 1998.

<sup>8</sup> A kelta népmesék gyakori motívuma, hogy a földmélyi üregekben élő tündérek, manók magukkal ragadják a csecsemőket, vagy csúf cseregyerekekre, ún. „changeling”-ekre cserélik ki őket.

zésével a lány visszaszerzi a csecsemőt, vagyis felnőtté válik, s elsajátítja a leendő anya felelősségteljes szerepét.

Ugyancsak egy élénk fantáziájú lány *A faun labirintusa* című fantasy film főszereplője (Guillermo de Torro, 2006). Ofélia a spányol polgárháborút követő Franco-érában él, és brutális mostohaapja szigora elől menekül saját képzeletébe. Miután felfedez egy elhagyatott erdei labirintust, egy faun és egy különös könyv segítségével csodálatos mitikus világ sejlík fel előtte. A lány megtudja a fauntól, hogy ő voltaképp Moana hercegnő, a birodalom egykori uralkodójának lánya, akinek vissza kell térnie a mitikus királyságba: ehhez azonban különböző próbatételeket kell kiállnia, és végül egy ártatlan emberi lényt kell feláldoznia. A *Labirintus* Sarah-jához hasonlóan a történet végén Ofélia megmenti ugyan az áldozatnak szánt kisöccsét a labirintusból, de eközben halálosan megsebesül. Saját véráldozata révén azonban átkerül álmai birodalmába, és a mesés királyság trónjánál ismét találkozhat apjával. A film tehát egy tükörtörténetet mesél el: míg Moana hercegnő a mítoszok világából a valóságba csöppent, addig Ofélia a valóságból saját képzeletébe jut. A két szereplő és a két történet találkozásának helyszíne a faun labirintusa, ahol Moanából Ofélia, Oféliából pedig Moana lett.

A *Labirintus* és *A faun labirintusa* tulajdonképpen az *Aliz Csodaországban*, illetve az *Óz* történetvariációi: egy prepubertás lány saját képzeletének útvesztőjébe kerül, ahol különös lényekkel találkozza szürreális kalandokat él át. A próbatételek hatására megváltozik: felnőttként tér visszatér a valóságba (*Labirintus*), vagy transzcendentális létet nyer (*A faun labirintusa*).

A valóságból a fantázia útvesztőjébe menekülő és ott kis híján örökre elvesző ember történetét meséli el a *Mazes and Monsters* című 1982-es film is, amely Tom Hanks első jelentősebb szerepét jelentette. A Rona Jaffe azonos című regényéből készült, valós történeten alapuló film főszereplője Robbie, egy rossz családi körülmények között élő, túlérzékeny egyetemista fiú, akit rabul ejtenek a korszakban óriási divatnak örvendő fantasy szerepjátékok.<sup>9</sup> Az ártatlan időtöltés akkor kezd komolyra fordulni, amikor az egyetemisták a jobb átélés végett áthelyezik a játék helyszínét egy közeli barlangba. Robbie-t itt hallucinációk kerítik hatalmukba, amelyekben játékbeli karakterével, Perdoux lovaggal azonosulva valós szörnyekkel küzd. A főhős egyre jobban azonosul saját szerepével, s miután megszökik otthonról, képzelt mitikus küldetésre indul: gonosz sárkányt, titkos kincseskamrát keres a barlangban és a csatornarendszer labirintu-

<sup>9</sup> A jobbára Tolkien regényei által inspirált D\_D (Dungeons – Dragons) játékokat általában asztal köré gyűlve játszották odahaza vagy egyetemi klubokban. A játékos egy-egy választott karaktert (lovag, varázsló, tolvaj stb.) irányított, a kalandokat pedig a Dungeon Master mesélte. A kalandok általában földalatti labirintusokban játszódtak, ahol a hősök szörnyekkel küzdöttek és kincsekre vadásztak. A játékosok döntéseikkel nemcsak a történet alakulását határozták meg, de karakterük fizikai és szellemi fejlődését is befolyásolták. A véletlenszerű eseményeket és a harcok kimenetelét a Dungeon Master képzelete mellett különböző alakú dobókockák határozták meg. A kocka mellett térképek, könyvecskék, bábuk színesítették a játékot.

sában, majd a World Trade Centerre is felmászik, abban a hitben, hogy a misztikus „két tornyot” lelte fel. Robbie-t végül barátai szedik le a felhőkarcolóról és viszik vissza a valós világba, ahol hősünk megfelelő gyógykezelés után ismét beleveti magát a szerepjátékok világába. Az elbeszélés mai szemmel nézve rendkívül naiv, de a korszakban a média valós veszélyt látott az eszképiista szerepjátékokban, amelyeket hasonlóképpen ostromozott, mint a mai videojátékokat.<sup>10</sup> A regény és a film alapjául szolgáló eset (egy michigani szerepjátékos egyetemista fiú napokig bolyongott az egyetemhez közeli csatornarendszerben) még egy oknyomozó könyvet is ihletett, amelyben a szerző a szerepjátékok által megszedített fiatalember hányattatásainak történetét elemezte.<sup>11</sup>

A fantasy műfajától távol esik ugyan, ám szintén egy kvázi-mitikus labirintustér veszélyes tudatmódosító hatásáról szól Jan Svankmajer *Faust* című 1994-es szürrealista filmje. A főhős ezúttal egy ötvenes férfi, egyszerű hétköznapi hős, aki egy különös térkép nyomán egy régi bérházba jut, amelynek karkai útvesztőjében Faust doktor története elevenedik meg egy bábjáték formájában. A főhős egyre jobban azonosul az ördög által megkísértett Faustusszal, és végül fel is veszi a szerepét, hogy egy marionett bábuk és emberek összekeveredéséből kialakuló groteszk előadásba cseppenjen. Hősünk a történet végén kimenekül ugyan az útvesztőből, ám a bérház előtt egy vezető nélküli autó elcsapja őt, ezzel teljesítve be az ördöggel kötött paktumot. Tömegfilmes kortársaival ellentétben Svankmajer nem ad semmiféle feloldozást főhősének: az elgázolt férfi fölé cinikus arcok tornyosulnak, végül egy hajléktalan kiszedi a jármű alól a férfi többől kiszakadt lábát, és boldogan elszelel azzal.

### Techno-labirintusok: az *Alphaville*-től a *Mátrixig*

Kafkánál kevesen tudták plasztikusabban bemutatni a modern nagyváros fojtogató útvesztőit. A metropolisz mint a főhősöket dezorientáló, bekebelező, gondolataiktól és érzelmeiktől megfosztó labirintus az antiutópiák kedvenc helyszíne, elég Fritz Lang 1927-es *Metropolisz*ára, Jean-Luc Godard 1965-ös *Alphaville*-jére vagy Ridley Scott 1982-es *Szárnyas fejvadász*ára gondolni. Míg az antiutópia nagyvárosa bűvőhely és menedék is, addig a sci-fik végletesen stilizált, ember nélküli techno-labirintusai már igazi poklok, amelyek csak kárhozatot hozhatnak a betolakodóra. A *Csillagok háborúja* híres jelenete, melyben Skywalkerék vadászgépei alászállnak a Halálcsillag gyilkos útvesztőjébe, egyszerre idézi Thészeusz és Dante pokolra szállását. A technika labirintusában már a technika is felmondja a szolgálatot, s a főhőst végeredményben paradox módon csak az ösztön, a megérzés, az erő vezeti az útvesztő szívébe.

10 Pl.: Picton, John: Fantasy game linked to murder, suicide. *Toronto Star*, March 3, 1985.

11 Dear, William: *The Dungeon Master*. Houghton Mifflin, Boston; Ballantine, New York, 1985.

Vincenzo Natali kanadai rendező *A kocka* című filmjében (1997) hasonló, bár némileg „személyre szabottabb” labirintus találunk: hat idegen egy gyilkos csapdákkal teli steril kockalabirintusban találja magát, ahonnan a kiutat keresi. A kocka látszólag önálló életet él, a szobák pedig, mintha csak Rubik Ernő tervezte volna a díszleteket, a nagy kocka kis építőelemeiként folytonosan cserélődnek egymással. A szerkezet sorra pusztítja el és őrjíti meg a foglyokat, akik közül a film végén csak az addig legelvezettebbnek hitt, ugyanakkor legösztönösebben viselkedő autista férfi léphet ki a fénybe. *A kocka* hátborzongatóan jeleníti meg az útvesztőben való elveszettség érzését, a „felsőbb terv” megismerésének kétségbeesett vágyát. Hiszen a labirintus vándora, miközben kísérleti patkányként bolyong a folyosókon és termekben, csak sejtheti azt, amit az eseményeket madárperspektívából szemlélő istenek és az építészek ismernek: az útvesztő tervrajzát és működési mechanizmusát.

Különösen érdekesek azok a sci-fi filmek, amelyekben a számítógép fizikai, illetve virtuális tere jelenik meg útvesztőként. A hatvanas években a computer a közönséges halandó számára még ismeretlen, titokzatos szerkezet, afféle mitologikus monstrum volt, amely bekebelezi az embert, mint Jónást a cethal. A vállalati mainframe computerok számos óriásgépből álltak, amelyek egész emeleteket és termeket elfoglaltak. A bűgő-kattogó gépek között fehérköpenyes operátorok serénykedtek rituális mozdulatokkal, karokat emelgetve, kapcsolókat nyomogatva, kábeleket kötögetve. Az embert elnyelő, útvesztőszerű számítógépes tér koncepcióját remekül példázza az 1964-es New York-i világhiállítás Eero Saarinen és Charles Eames építészek által tervezett, tojás alakú IBM pavilonja, amelyben a látogatók bejárhatták a computerok belső világát, miközben hatalmas chippek és egyéb alkatrészek magyarázták a gépek működését.

Godard korábban említett *Alphaville*-jében is egy effajta számítógépes tér jelenik meg, a jövőbeli várost ugyanis az IBM és Olivetti metaforájának tekinthető Alpha 60 számítógép irányítja, amely 1,5 billió idegközponttal rendelkezik városszerte, és a véletlen, az esetlegesség teljes kiküszöbölésével, az emberekkel való folytonos kommunikáció révén egyfajta láthatatlan diktatúrát hoz létre. *Alphaville* tehát tulajdonképpen Disneyland hipervalóságát is felidézti; olyan álvalóságot, amely a valóságnál sokkal valósabbnak tűnik.<sup>12</sup>

Az *Alphaville* városméretű, láthatatlan computerénél konkrétabb és bekebelezőbb számítógépes útvesztő jelenik meg Stanley Kubrik *2001: Űrodüsszeiájában*. A Jupiter felé tartó Discovery űrhajót irányító szuper-intelligens HAL 9000 számítógép a történet végéhez közeledve önálló életre kel, és szabotálni kezdi az űrhajósok munkáját, majd egymás után gyilkolja meg őket. A főhős, David Bowman kénytelen behatolni a gép klasztrófobikus terébe, ahol a computer memóriakártyáit egymás után kihúzza lassan „kivégzi” a gépet. A

<sup>12</sup> Eco, Umberto: Utazás a hipervalóságban. In uő: *Az új középkor*. Budapest, Európa, 2002.

filmtörténet egyik legmeggrázóbb és legbizarrabb haldoklási jelenetében a HAL 9000 először utasításokat osztogat, majd könyörögni kezd az asztronautának, ezután félelméről számol be, végül pár perc alatt leépül szellemileg, és születése pillanatát felidézve gyerekkori dalocskát kezd énekelni. A hátborzongató jelenetet Clark visszaemlékezése szerint egy, az amerikai mesterséges intelligenciakutatás fellegvárába, a MIT-be (Massachusetts Institute of Technology) tett látogatás ihlette, amely során egy beszéd-szintetizátort hallott énekelni.<sup>13</sup> A hatalmas méretű MIT kutatóközpont, a maga neonfényes folyosóival, számítógépes termeivel és laboratóriumaival, amelyek mélyén olyan világhírű mesterséges intelligenciakutató tudósok dolgoztak, mint pl. a 2001: *Űrodüsszeia* tanácsadójaként is tevékenykedő Marvin Minsky, maga is egyfajta, közönséges halandó számára bejárhatatlan, átláthatatlan információs labirintus volt.<sup>14</sup>

Hasonlóan bekebelező a *Tron, avagy a számítógép lázadása* című sci-fi számítógépes útvesztője. A film 1982-ben készült, amikor a számítógépek már az otthonokat is meghódították, a videojáték pedig népszerű szórakozási formává vált. A főszereplő ezúttal nem egy asztronauta, hanem egy programozó, akit ennek megfelelően nem egy óriási úrhajóbéli computer, hanem egy vállalati gép nyel el (az ENCOM cég számítógépe), miután egy speciális szerkezettel digitalizálja őt. A Jeff Bridges által alakított szakember a saját maga által írt computer program belsejébe kerül, ahol azt a feladatot kapja, hogy akadályozza meg a Master Control Program világalumni terveit. Ebben a *Tron* nevű biztonsági program siet a segítségére. A film zsenialitása abban rejlik, hogy a korszak igényeinek megfelelően tökéletesen antropomorfizálja az amúgy teljesen emberidegen számítógépes világot (a programok készítőikre hasonlítanak a virtuális világban), és ezzel egyfajta epikus történetet hoz létre. A film szinte végig szűk, sötét információs útvesztőkben játszódik, a korszak vektoros grafikájú videojátékait idézve. A számítógépes és valós animáció keverékéből összeálló, sajátosan stilizált képi világ nem kis részt a neves francia képregényrajzoló, Moebius (Jean Giraud) képzeletét dicséri, aki a film díszlet- és jelmeztervezője volt.

A kilencvenes évek sci-fijeiben újfajta virtuális labirintusokkal találkozunk. A terük már nem a számítógép belseje, hanem a kozmikus méretű világháló, amely újfajta neuronhálózattá növi ki magát. Ezekben az internetre, illetve William Gibson és Philip K. Dick regényeire reflektáló filmekben a valóság és a mesterséges valóság végleg összegubancolódik, a látogató olyan, hallucinatórikus virtuális útvesztőkben találja magát, amelyekből gyakorlatilag lehetetlen kikászálódni. A *Mátrix*ban például gépek tartják mesterséges kómában és virtuális álomvilágban az emberiséget, míg egy csapat felkelő, Neo segítségével fel nem lázad. David Cronenberg *EXistenZ* című művében, amely egy idegrendszerre köthető újfajta játékról szól, ugyancsak véglegesen összekavaródik a valóság és a virtualitás.

13 <http://www.bell-labs.com/news/1997/march/5/2.html>

14 <http://mitpress.mit.edu/e-books/Hal/chap2/two3.html>



Ezekben a filmekben újfajta, minden korábbinál veszélyesebb és kiismerhetetlenebb labirintusfajta bukkan fel, amelynek szerkezete már nem csigaházszerű vagy elágazásos, hanem rizómaszerű, vagyis minden pontja minden ponttal összefügg. A cyberesztétika által olyannyira kedvelt kifejezés, amellyel többek között az internet hiperlinkes struktúrája is értelmezhető,<sup>15</sup> Gilles Deleuze-tól<sup>16</sup> és Umberto Eco-tól<sup>17</sup> származik, akik a labirintustér szerkezeti fejlődésének utolsó fázisát a rizómaszerű útvesztőben látják.

### A rettegés labirintusai: az óriásvarangytól a pokol kapujáig

Minden labirintusok legbonyolultabbika és legsötétebbike az emberi agy: tekervényeiben a tudatalatti legtitkosabb félelmei és vágyai bujkálnak. A megbomlott elme a horrorfilmek kedvelt színtere, az örülés folyamatát pedig gyakran jelenítik meg zárt, labirintusszerű díszletek, amelyek átláthatatlanná, befogadhatatlanná teszik a teret. A klasszikus rémfilmek elképzeltetlenségét Poe regényei és Giovanni Battista Piranesi metszetei által ihletett sötét kastélyterek, pókhálós lépcsőlabirintusok nélkül, ahol a látogató a kezében szorongatott halvány fényű méccsével és réműlettől csillogó tekintettel kétségbeesetten tévelyeg.

Az útvesztő néha explicit formában is megjelenik a rémfilmekben. Korai példa William Cameron Menzies *Maze* című 1953-as kísértetfilmje. A történet balszerencsés főszereplője egy skót úriember, aki váratlanul felbontja jegyességét a menyasszonyával, majd ősei felföldi kastélyába utazik. A kikoszorózott hölgy azonban nem adja fel, és szerető nagybátyja társaságában vőlegénye után ered. A kastélyban réműlten tapasztalja, hogy a férfi váratlanul megöregedett, és az örülés szélén áll. A szörnyű átváltozás helyszíne a kastély körüli és alatti labirintus, ahol a nemesember tovább morfolódik: a film meglehetősen idétlenül sikerült végére hatalmas, brekegő varanggyá változik. A túl eredetinek nem mondható film igazi érdekessége, hogy 3D-ben készült, vagyis egy speciális szemüveggel térbelivé varázsolódott. A labirintus tehát az intenzív térélmény és a vászonból kilépő, kinyúló, kiugró alakok révén elsősorban a nézők ijesztgetésére szolgált, egyfajta szellemvasútként vonzotta a látogatókat a rémisztő panoptikumba. Ezt támasztja alá a film korabeli plakátja is, amelyen a mozivászonról kivetődő sikoltó hősnőt látjuk, valamint a korabeli „trailer”, amelyben a főszereplő, Richard Carlson széles gesztusokkal invitálja a nézőket a kastélykapu mögött feltároló útvesztőbe.

15 Pl.: Snyder, I.: *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. Melbourne University Press, Melbourne, 1996; Woolley, B.: *Virtual Worlds: A Journey in Hype and Hyperreality*. Penguin Books, Harmondsworth, Middlesex, 1992.

16 Deleuze, Gilles – Felix Guattari: *Rhizome*. Minuit, Paris, 1976.

17 Eco, Umberto: The Encyclopedia as Labyrinth. In *Semiotics and the Philosophy of the Language*. Indiana University Press, 1984, 80–84.

Valószínűleg nincs még egy horrorfilm, amelyben olyan központi és olyan szimbolikus szerepet kapott volna a labirintus, mint Stanley Kubrick *Ragyogás* című remekművében. Stephen King, a film alapjául szolgáló regény írója nem szerette Kubrick művét, mondván, a rendező „úgy állt neki horrorfilmet készíteni, hogy láthatóan nem érti a műfajt. Az elejétől a végéig lerí róla.”<sup>18</sup> Valójában azonban, ahogy Baxter is elemzi, az író nem volt képes elfogadni, hogy Kubrick másképp értelmezi a művet, mint ő. Míg Stephen King számára az Overlook szálló egyszerű kísértetház volt, és az számított, hogy szereplői megmeneküljenek a szellemektől, addig Kubrick számára a történet a Jack Nicholson által alakított főszereplő örüléséről szólt, a természetfölötti motívumok pedig periférikus szerepet kaptak.<sup>19</sup>

Jack „becsavarodásának” bemutatásában Kubrick számos alkalommal nyúl a labirintus szimbólumához. A film elején hegyi serpentin látnak, amelyen a családi autó gurul célja, az elhagyott szálloda felé. Jack itt vállalt gondnoki állást, hogy megírassa új regényét. A hegyek között tekergőző serpentin látszólag biztos utat jelöl ki a zerguzos tájban, a leselkedő veszélyre csak a nyugtalanító zene figyelmeztet. A szálloda, a maga szűk folyosóival, osztott teremmel szintén egyfajta útvesztő, amelynek mélyén, a 237-es szobában található a borzalom fészke, a főhős örülésének központi helyszíne. A padló meanderező mintázata ugyancsak egy labirintust idéz, ez különösen abban a jelenetben feltűnő, amikor Danny, Jack fia a földön játszik. Az igazi útvesztő azonban odakint található, a parkban: Stephen King regényében egy díszkert szerepelt, amelyet Kubrick óriási sövénylabirintussá változtatott. A film egyik legérdekesebb jelenetében Jack felesége, Wendy és fia, Danny a labirintusban játszanak, miközben az alkotói válságtól és a szálloda kísérteties légkörétől becsavarodó Jack a sövénylabirintus makettjét szemléli a szobában. A Jack szemszögéből mutatott miniatűr útvesztőben azonban váratlanul megjelenik az asszony és a fiú. Ekkor jövünk rá arra, hogy már a kinti labirintust látjuk. A mindent látó férfi tekintete fenyegetettséget sugall, Wendy és Danny kiszolgáltatottságát hangsúlyozza. Ez a hóval borított sövénylabirintus válik a film végkifejletének helyszínévé is: az eszelős Jack egy fejszével üldözi menekülő fiát, aki végül kicselezi őt, és kimenekül az útvesztőből. A férfi azonban nem találja a kiutat, és megfagy. A behavazott labirintus tehát Jack írói válságának és örülésének szimbólumává válik a film végére. Számos kritikus úgy tartja, a történetben Kubrick tulajdonképpen saját frusztrációit, saját történetét mesélte el.<sup>20</sup>

Stephen King nagy vetélytársa, Clive Barker is előszeretettel használta a labirintus-motívumot pokoli történetei színhelyéül. A *Hellraiser* sorozat második részében, a *Hellbound*-ban (Tony Randel, 1988) az első rész hősnője, Julia démoni látomásai miatt egy kórházban fekszik. Az ideggondozó alatt azonban egy sötét útvesztő talál

18 Baxter, John: *Stanley Kubrick*. Osiris, Budapest, 2003, 359.

19 I. m. 351.

20 Uo.

ható, amely egy meg-megnyíló kapu révén kapcsolatot teremt a túlvilággal. A lánynak gyógyulásához alá kell ereszkednie az útvesztőbe, amely egyenesen a pokol mélyére vezet. Az alvilág a filmben monumentális labirintusként jelenik meg, ahol Juliának barátnője segítségével egy fejtörőt kell megoldania, hogy végleg bezárja a túlvilág kapuit. Clive Barker perverz, patológiai alvilága végeredményben nem sokban különbözik Kubrick poklától, hiszen mindkettő helyszíne a főhős elméje, kivételése pedig egy-egy monumentális útvesztő: a kísértetház, illetve a mítoszok pokla.

### Az álmok útvesztői: a *Hosszú álomtól az Inland Empire-ig*

A fent elemzett fantasztikus filmek jellemzői, hogy a főhősök tévelygését szimbolizáló útvesztőt képileg ábrázolják. Sokkal izgalmasabbak és érdekesebbek azonban azok a filmek, amelyekben a labirintus az elbeszélés szintjén jelenik meg. Ilyen például számos film noir, illetve szürrealista műalkotás.

A Raymond Chandler regényéből készült *Hosszú álom* (Howard Hawks, 1948) az egyik legcsavarosabb, legindázóbb történetű noir film. Philip Marlowe magándetektívet, akit Humphrey Bogart alakít, azzal bíz meg egy gazdag milliomos, hogy derítse ki, miért zsarolja a lányát egy könyvkereskedő. Marlowe holtan találja a kereskedőt, aki mellett az öntudatlan lány ül. A nyomozó pikareszk útja innentől kezdve holttestek és különös figurák közt vezet, akik úgy lépnek a színre, és úgy távoznak onnét, hogy sokszor nemcsak a nevüket nem tudjuk, de az sem, honnan jöttek és mit akarnak. Az elágazásokkal teli zseniális útvesztő, amelyet Chandler és Hawks építettek, mindig vissza-visszavisz ugyanazokra a helyszínekre, ugyanazokba a lelkiállapotokba. A történet egy ponton túl szinte követhetetlenül bonyolulttá válik, és ezen az elvileg információ átadására szolgáló terjengős párbeszédnek sem segítenek, sőt, csak még jobban összezavarják a nézőt. A hollywoodi legenda szerint Hawks és maguk a forgatókönyvírók is (köztük William Faulkner Nobel-díjas író) annyira belezavarodtak egy ponton túl a történetbe, hogy nem tudták eldönteni, Marlowe megbízójának sofőrjét megölték-e, avagy a férfi önkézével vetett véget az életének. Az alkotók sürgönyt küldtek Raymond Chandlernek, mire az író azt válaszolta, hogy ő sem tudja, mi történt a sofőrrel.<sup>21</sup> Különös módon azonban a túlbujánzó információkkal együtt járó sok érthetetlen momentum cseppet sem zavaró a filmben, sőt, a repetitív helyzetekkel együtt, a mű címéhez mérten, egyfajta hipnotikus állapotba ringatja a nézőt. A megfejtés nélküli, álomszerű krimi-labirintusból végül is a két központi karakter, Marlowe és a megbízó lánya, Vivien szerelme vezet ki.

A noir filmek hősei *A máltai sólyom* nyomozójától kezdve a *Kínai negyed* Jack Nicholsonján át az *Angyalszív* Mickey Rourke-jáig töb-

21 Jamie Hamiltonnak címzett levél, 1949. március 21-én. In Hiney, T. – MacShane, F.: *The Raymond Chandler Papers. Selected Letters and Notification, 1909–1959*. Atlantic Monthly Press, 2000, 105.

bé-kevésbé hasonló, elágazásokkal, zsákutcákkal és hurkokkal teli útvesztőket járnak végig. De az információhiányból származó kétségbeesett kutatás, a titok megfejtésének vágya hajtja azoknak a szürrealizmusba hajló álomfilmeknek a főszereplőit is, mely filmek látszólag távol állnak a film noir műfajától, valójában azonban épp labirintusszerű szerkezetük miatt rokoníthatók azzal. Különösen igaz ez a francia Alain Robbe-Grillet és Jacques Rivette filmjeire. Az Alan Resnais által rendezett, Robbe-Grillet forgatókönyvéből készült *Tavalay Marienbad*-ban például egyike minden idők leghipnotikusabb filmjeinek. A barokk luxuskastélyban játszódó filmben egy férfi és egy nő beszélget, egykori találkozásukat idézve fel. Az indázó mondatok, a folytonos asszociációk, a repetitív helyzetek, az újból és újból felidézett emlékek egy már-már Deleuze és Eco rizóma-labirintusaira emlékeztető szerkezetet hoznak létre, ahol minden mindennel összefügg, s ahol a néző végképp elveszti az érzékelés tájékozódási pontjait. Ezt az elbizonytalanítást szolgálja a díszlet, vagyis maga a kastély is, amelyet több épületből raktak össze, és úgy vettek fel, hogy a néző agyában ne jöhessen létre egységes térélmény. A film hangulata és szerkezete sokban emlékeztet Alain Robbe-Grillet *Útvesztő* című 1957-es regényére, amelyben egy katona igyekszik eljuttatni egy behavazott városban egy csomagot valakinek, akire nem emlékszik.<sup>22</sup> De Robbe-Grillet másik fontos filmje, a René Magritte-festmények által ihletett 1983-as *A szép fogolynő* is az álomok, emlékek és identitások labirintusába vezet. A film főhőse, Walter egy bárban egy gyönyörű nőt pillant meg, akire később egy országúton fekve, megkötözött kézzel talál rá. Walter és a nő, Marie-Ange egy szenvedélyes éjszakát töltenek együtt, de a szép fogolynő másnapra ismét eltűnik, és csak fogai nyomát hagyja a férfi nyakában. Walter innentől kezdve mániákusan keresi Marie-Ange-t, és mágikus útvesztőbe kerül, amelyben nemcsak az okok és az okozatok, valamint a különböző idősíkok keverednek össze, de saját identitása is megkérdőjeleződik. Robbe-Grillet eredetileg mérnöknek tanult; René Magritte-hez hasonlóan rendkívül tudatosan, precízen konstruálja meg útvesztőit, amelyekben, ahogy Deleuze elemzi, a rejtély és a félelem abból ered, hogy a múlt, a jelen és a jövő egymással párhuzamosan létezik.<sup>23</sup>

Sokban hasonlít Robbe-Grillet alkotásához a francia újhullám egyik jelentős mesterének, Jacques Rivette-nek néhány filmje is. Az 1974-es *Céline és Julie csónakázik* címűben például két ellentétes jellemű lány, a könyvtáros Julie és a bűvész Céline mágikus-játékos kalandjait kísérhetjük végig Párizsban, ahol egy kísértetházban tett látogatás után a hősnők emlékek, titkok, varázslatok, hallucinációk kibogozhatatlan útvesztőjébe kerülnek. Az *Aliz Csodaországban* című mesét idéző történet végére a hősnők látszólag kikeverednek ugyan az útvesztőből, de ekkor jövünk rá arra, hogy a labirintuskaland egyben egy tükör-történetet hozott létre: míg a film elején Julie

22 Robbe-Grillet, Alain: *Útvesztő*, Kriterion, Bukarest, 1971.

23 Deleuze, Gilles: *Cinema 2: the Time Image*, transl.: Hugh Tomlinson, Robert Galeta. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989, 101.

kezdte kergetni egy parkban a ruháit hajigáló Céline-t, addig most Céline ered a vetkőző Julie nyomába. De az emlékek és a képzelet útvesztőjében bolyonganak az *Északi híd* című Rivette-film szerelmei is, miután egy különös térképen Párizs mesebeli mását fedezik fel, és szintén az emlékek labirintusában tévelyeg a *Marie és Julien története* (2003) gyönyörű Emmanuelle Béart-ja: az idős órásmester lakásába költöző titokzatos lányról kiderül, hogy voltaképp egy szellem, aki saját öngyilkosságának körülményeit igyekszik reprodukálni. A film végén Rivette különös időhurkokat és ismétlődéseket hoz létre, amelyekben az órásmester lehetőséget kap arra, hogy ugyanazokat a történeteket másként végigjárva visszahozza az életbe szerelmét.<sup>24</sup>

Talán nincs még egy rendező a modern filmművészetben, akit annyira mániákusan foglalkoztatnának az álom és a képzelet labirintusai, mint David Lynchet. Lynch korai filmjeit is jellemezte egyfajta indázó elbeszélésmód, de az igazi nézőt próbáló Lynch-labirintusokat csak a *Twin Peaks* sorozatban, majd a sokszor triptichonként is emlegetett három legutóbbi Lynch-filmben, az *Útvesztőben – Lost Highway*-ben (1997), *A sötétség útja – Mulholland Drive*-ben (2001) és az *Inland Empire*-ben (2006) ismerhettük meg. Ez a három film sokban hasonlít egymásra. Hőseik egyszerű, de bajbajutott, elveszett emberek, akik bűneik vagy beteljesületlen vágyaik miatt saját rémálmaik és vízióik labirintusába kerülnek, ahonnan nem találják meg a kiutat, legalábbis ép elmével nem. Az *Útvesztőben* főszereplője Fred Madison jazz-zenész, aki felesége állítólagos meggyilkolása miatt kerül börtönbe. Itt azonban átváltozik egy ártatlan autószerelővé, Pete-té, akit a rendőrök kénytelenek szabadon engedni. A szabadlábba került férfi egyre szürreálisabb helyzetekbe kerül, amelyek Madison paranoiás képzeletét, bűnhöz vezető útját visszahangozzák: a történet végére Pete ismét visszaváltozik Fred Madisonná, azt sugallva, hogy az elítélt jazz-zenész kivégzése előtt bűjt képzeletében egy új szereplő bőrébe, ahol azonban nem tudott megmenekülni saját bűne elől.<sup>25</sup> A *Mulholland Drive* értelmezése már bonyolultabb és többirányú. A történet első kétharmadának hősnője egy ambiciózus szőke színésznő, Betty, aki befogad egy amnéziában szenvedő fekete hajú nőt, Ritát a lakásába. A két nő a Rita identitása utáni nyomozás során egy bizonyos Diane Selwyn holttestére akad, majd szerelembe esik egymással. A film kétharmadánál, egy szürreális színházi jelenetet követően azonban váratlan szerepcsere következik be: a színésznőjelölt Bettyből Diane Selwyn lesz, aki egy lecsúszott színésznő, és reménytelenül szerelmes a szintén új szerepbe került, korábban amnéziást nőt játszó Camillába. A kétségbeesett Diane a film végén öngyilkosságot követ el, ugyanabban a házban, ahol korábban a holttestet láttuk. A történet

24 Jacques Rivette számos esszéje és a rendező munkásságáról szóló rengeteg elemzés olvasható on-line formában a [www.jacques-rivette.com](http://www.jacques-rivette.com) honlapon.

25 Mindez Lynch egyik kedvenc történetét, Ambrose Bierce *Bagoly folyó* című novelláját idézi, amelyben a főhős a kivégzése előtti másodpercekben azt vizionálja, hogy megszökik, és szerettei keresésére indul.

egyik lehetséges megfejtése, hogy az első kétharmad csak a lecsúszott Diane vágyálma volt, amelyben ő és Camilla is új szerepben jelent meg, ám, a *Lost Highway*hez hasonlóan, a kegyetlen valóság ebbe az álomba is beleszórt magát, és Diane saját halálát látta a vágyalom végén. A második lehetséges interpretáció azonban az, hogy a film utolsó harmadában a színházban összeeső Betty Diane Selwyn szerepébe képzeletben magát.

Az *Inland Empire* hősnője ugyancsak egy nagy szerepre áhító színésznő, ám Lynch ezen alkotása már végképp értelmezhetetlen a logika törvényei alapján, annak a veszélye nélkül, hogy a jó szándékú filmesztéta maga is eszét vesztené. A Laura Dern által zseniálisan alakított hősnő, Nikki Grace frissen kapott filmszerepét ugyanis beárnyékolja egy átok, amelynek megismerése után Nikki három személyiségre hasad: a színésznő mellett egy kiöregedett prostituált és egy jóra való háziasszony történetét is elkezdni élni. Az elbeszélést ráadásul a Lynch internetes sorozatából származó szürreális nyúl-történet is színesíti. Mindez legalább öt-hat magyarázatot, kezdő- és végpontot ad a műnek. Lynch az *Inland Empire*-rel hozott létre először olyan filmes labirintust, amely valóban feltérképezhetetlen és bejárhatatlan. Ebben a tekervényes narratív útvesztőben már a dialógus sem jelent támpontot, a néző csupán néhány kiemelt dramaturgiai csomópont alapján tájékozódhat. Lynch pofátlan zsenialitással használja ki az ember gyerekkori meseélményeiből táplálkozó ősi vágyát, nevezetesen azt, hogy egy történetet lineárisan próbálunk meg értelmezni: ennek következtében az *Inland Empire* végignézése után még napokig keressük a történetet megfejtését. Pedig ennek nincs feltétlenül értelme, hiszen az inkább ösztönös, mint tudatos alkotóként ismert Lynch maga sem akarja túlmagyarázni filmjeit, bár azt elismeri, hogy a „rejtély jó, a zűrzavar rossz, hatalmas különbség van ugyanis a két dolog között... A legtöbb filmet kimondottan úgy tervezik meg, hogy nagyon, nagyon, nagyon sok ember megértse. Nem marad tere az álmodozásnak és a kíváncsiságnak.”<sup>26</sup>

Lynch útvesztőszerű történetei bámulatosan használják az álomlogikát. Robbe-Grillet vagy Rivette filmjeihez hasonlóan az útvesztőket nála is az idősíkok, szerepcserék, értelmezhetetlen térváltások teremtik meg, de Lynch sokkal lazábban bánik ezekkel az elemekkel, mint a kicsit modoros francia alkotók. Lynchet sokszor „pszichogén kóborlási mániával” vádolják, műveinek stílusára pedig a „pszichogén fúga” fogalmat alkalmazzák. A zenei hasonlat révén mindez azt hivatott kifejezni, ahogy az egymással párhuzamosan induló témák át- meg átfedik, váltják egymást.<sup>27</sup> A témák, helyszínek között az átmenetet gyakran különféle csőszerű átjárók teremtik meg, például a *Kék bársony* levágott füle vagy a *Mulholland Drive* kék doboza, máskor azonban konkrét, fizikai labirintusokat sejtető képek tűnnek fel a filmekben: klausztrófobikus, félhomályos folyosók, amelyeknek csak részleteit látjuk, sejtelmesen nyíló ajtók vagy leb-

26 Rodley, Chris (szerk.): *David Lynch. Beszélgetések*. Osiris kiadó, Budapest, 2003.

27 I. m. 302.

benő bársonyfüggönyök, amelyek mögé azonban sosem pillanthattunk be. „Ha egy szobában vagyok, amelynek nyitott ajtaja mögött lépcsők vezetnek lefelé – nyilatkozta Lynch –, és hirtelen kihunynak a fények, akkor nehéz ellenállni a csábításnak, hogy ne menjek le. Ha csak egy részletet látok, az még erősebb, mint ha az egészet látnám.”<sup>28</sup>

A *Lost Highway* Fred Madisonja elveszve ül az éjszakában, autója kormányánál, amelyet csak halvány fény világít meg. A *Mulholland Drive* autópályáján száguldva csak a sárga felfestés szalagját látjuk, amely a semmiből ered és a semmibe visz. Az *Inland Empire* lemezjátszójának tűje ugyanúgy fut a lemezen, mint a kocsikerék az autópályán, de zenét nem hallunk, csak nyugtalanító recsegést. Lynch szereplői nem ismerik Ariadné fonalát, és nem ismerik a smaragdvárosba vezető sárga utat sem. „A feketének mélysége van – vallja Lynch. – Olyan, mint egy kis kapu; be lehet menni rajta, és mivel továbbra sem szűnik meg a sötétség, bekattan az emberi elme, és megvilágosodnak a sötétben zajló dolgok. Látni kezdem, amitől félek. Látni kezdem, amit szeretek, és ez olyan, mint az álom.”<sup>29</sup>

### Pac-Mantól Lara Croftig: a videojátékok útvesztői

A videojátékok a hatvanas–hetvenes évek számítástechnikai kutatóintézeteinek labirintusszerű folyosóit és termeit elfoglaló mainframe óriás számítógépeken, valamint a játéktérmegek ugyancsak labirintusszerű, fényekben villódzó csarnokaiban láttak napvilágot. Az útvesztő a kezdet kezdetétől a műfaj meghatározó eleme lett, s ma már labirintusszerű térszerkezet és elbeszélésmód nélkül nehéz elképzelni egyetlen videojátékot is.

A videojátékok egyik legelső teoretikusa, Chris Crawford, aki maga is nagynevű programozó volt, az 1984-es *A számítógépes játéktervezés művészete* című úttörő munkájában kiemelt helyen foglalkozik a labirintus, vagyis „maze” típusú játékkal.<sup>30</sup> Ezen kezdetleges videojátékok jellemezője, hogy a játékos egy felülnézetes labirintusban menekül ellenfelei elől, miközben pontokat gyűjt. Crawford azt elemezi, hogy ha a számítógépes játékok szerkezetét egy fa elágazó koronájához hasonlítjuk, ahol minden döntésünk egy-egy új ág irányába visz, akkor a labirintusjátékok jellemzője, hogy ezt a választást vizuálisan is leképezik, hiszen a döntéseink egyben az útvesztő terében történő navigációt is jelentik.

A labirintusjátékok óriási népszerűsége tette szert a hetvenes–nyolcvanas években, hiszen rendkívül egyszerű eszközökkel és repetitív játékmennel addiktív, már-már hipnotikus játékelményt tudtak teremteni. A műfaj legismertebb kultuszjátéka a japán Namco cég 1980-as *Pac-Man*je. A játékban egy tátogó, sárga lénnel

28 I. m. 292.

29 I. m. 37.

30 Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*. McGraw-Hill, Osborne Media, Berkeley, 1984.

különböző útvesztőkben bolyongunk, pontokat zabálva, miközben az útvesztő közepén található ketrecből színes szellemek szabadulnak ki, és vesznek üldözőbe minket. Hősünk különféle „extrákat” (pl. gyümölcsök) falhat be, amelyek kis időre megváltoztatják az üldöző-üldözött relációt: ilyenkor mi kergethetjük és ehetjük meg a szörnyeket. A legenda szerint a játék tervezője, Toru Iwatani egy megcsontolt pizzaszeletről találta ki Pac-Man figuráját. A történetnek annyi valóságalapja mindenképpen van, hogy Iwatani a sok agresszív videojáték ellenében az evés témájára szeretett volna egy játékot készíteni, Pac Man neve pedig a tátogó szájmozgást kifejező japán „paku paku” kifejezésből ered.<sup>31</sup>

Pac-Man ikonikus figurává vált: ruhákon, csészéken, plüssjáték-boltok kirakatában díszelgett, rákerült a *The Times* címlapjára, szerepelt Jay Leno show-jában; mesekönyvek, zeneszámok, rajfilmek születtek róla; néhány őrült tervező jóvoltából Pac-Man gitár és Pac-Man versenyautó is készült, s hogy a gasztronómiai körforgás teljessé váljon, a gyerekek asztalára reggel Pac-Man müzli került. A játékról ugyanakkor rengeteg tudományos elemzés is született. Arthus Asa Bergwer például azt fejtegeti, hogy a folytonos falásra kárhóztatott, falak közé zárva mozgó Pac-Man tulajdonképpen a kapitalizmus és a fogyasztói társadalom metaforája.<sup>32</sup>

A labirintusjátékok, a korszak többi ügyességi játékához hasonlóan, a programozók elképesztő fantáziáját és kreativitását dicsérik. Irányíthatunk természetjárásokra vadászó, elképesztő hosszúságú hangyásznyelvet egy földalatti hangyalabirintusban (*Anteater*, 1982); döglegyet, amely trágyakupacokat keres (*Dung Beetles*, 1982); nyulat, amely kölykeit menekíti a vadászok elől (*Rabbit Pie*, 1985); szemetest, akinek kukákat kell a labirintusszerű városban összegyűjtenie meghatározott idő alatt (*Trasman*, 1983).

A labirintusjátékok mellett korán felbukkant az ún. platform-játékok műfaja, amelyben szintén az útvesztő vált a játékszerkezet alapjává. A mozgó emeletkből, létrákból, kötélabirintusokból álló útvesztőt azonban itt oldalról látjuk, az akrobatikus képességű játékosnak pedig az ellenfelek legyőzésén túl különböző gyilkos csapdákat kell kikerülnie. A műfaj egyik klasszikusa a filmes babérokra is áhítózó Jordan Mechner 1989-es remekműve, a *Prince of Persia*, amelyben egy tömlőcbe vetett névtelen perzsa herceget irányítunk, akinek nemcsak a mozgó falakkal, csapóajtókkal, mérgezett nyilakkal, veszélyesen meredező karókkal és elszánt örökkel teli börtönlabirintusból kell kimenekülnie, de fel kell kutatnia elrabolt szerelmét is. A játék érdekessége, hogy a korszakban úttörőnek számító „párhuzamos montázssal” teremt feszültséget, vagyis a játék bizonyos pontjain visszavág a háremben sínylődő hercegnőre.

31 A játéktermi gép eredeti japán neve Puckman volt, de az amerikai forgalmazók, attól tartva, hogy a mocskos fantáziájú játékosok a P betűt F-re rajzolják át, végül is *Pac-Man*-é változtatták a címet.

32 Bergwer, Arthus Asa: *Video Games: a Popular Cultural Phenomenon*. Transaction Publishers, London, 2002.



A labirintusjátékok és a platformjátékok kimentek ugyan a divatból, de a mai napig meghatározzák a videojátékokat. Az *Indiana Jones*-filmek által ihletett *Tomb Raider* dúskeblű hősnője, Lara Croft például elveszett világok óriási földalatti labirintusaiban bolyong, de ugyancsak gyilkos útvesztőkben zajlanak a *Doom* vagy a *Quake* néven fémjelzett First Person Shooter (belsőnézetes lövöldözős) játékok történései. A harc mellett ezekben a játékokban az alapvető örömforrás és kihívás az ismeretlen tér felfedezése, a váratlanul felbukkanó ellenfelek elpusztítása, a fizikai vagy akár logikai próbatételek megoldása.

De az útvesztő nem csak az akciójátékok térszerkezetét határozza meg. A táblás szerepjátékokból kinövő számítógépes szerepjátékok hősei hatalmas földalatti labirintusokban kalandoznak mitikus kincsekre vadászva: a vertikális alászállás mintha Dante útját ismételné, és egyre nehezebb kihívások elé állítja a szereplőket, akikre az útvesztő legmélyén vár a legnagyobb kincs és a legádázabb harc. Ilyen játék például a jól ismert, több folytatást megért *Diablo*.

Az útvesztő egészen másképp jelenik meg a kalandjátékokban. Itt nem a játék térszerkezete épül az útvesztőre, hanem, az előző fejezetben tárgyalt filmekhez hasonlóan, az elbeszélésmód. A kalandjátékok jellemzője, hogy a játék tulajdonképpen a narráció szintjén zajlik, vagyis a játékos döntéseivel maga „írja” a történetet. A valóságban persze csak az előre kész, elágazásos történetszálakat fejt fel, míg eljut a játék végéig. A műfaj korai példái azok a kalandjátékok, ahol a játékos begépel parancsokkal, az arra adott válaszokkal kommunikál a géppel. Ezeket az, „interactiv fiction”-ként is emlegetett, számos sci-fi író (pl. Douglas Adams, Michael Crichton) által a regény és a játék lehetséges összeolvastásaként ünnepelt programokat sokan a mai napig a labirintusszerű, posztmodern regény előfutárainak tartják.<sup>33</sup> A non-lineáris regények mellett ezek a játékok az internet hiperlinkes struktúráját is megelőgezték.

\*

A labirintus a videojátékok, tömegfilmek és a művészfilmek egyik rendkívül kedvelt motívuma és gyakran használt metaforája. Ha az útvesztők konkrét, képi megjelenését vizsgáljuk, rátalálunk a *Minótauros*- és a *Labirintus*-szerű fantasy-k szörnyekkel és mesebeli lényekkel teli útvesztőire, a *Tron* és a *Kocka* antiutópikus birodalmaira, a *Ragyogás* vagy a *Hellraiser* pokoli útvesztőire, vagy akár Andrzej Wajda *Csatorna* című 1957-es remekművére, amely a háborús Varsó csatornarendszerébe való reménytelen alászállást ábrázolja drámai erővel. Ha az útvesztőszerű elbeszélésmódot keressük, a noir filmek, Alain Robbe-Grillet, Jacques Rivette vagy David Lynch szürreális álombirodalmába tévedünk, de magyar példaként felhozhatjuk Janisch Attila *Hosszú alkonyát*, amelyet az álmok és a valóság labirin-

<sup>33</sup> Murray, Jannet: *Hamlet on the Holodeck. The Future of the Narrative in Cyberspace*. Free Press, New York, 1997.

tusában bolyongó, haldokló asszony szerepében Törőcsik Mari remek alakítása tett emlékezetessé. A számítógépes kalandjátékok virtuális világa ugyancsak ezeket a non lineáris, útvesztőszerű elbeszélésmódokat idézi.

Bármelyik labirintusba is szállunk alá, élményeink közösek lesznek abban, hogy a jó öreg Thészeusz által kitaposott úton fogunk haladni, és Ariadné fonala, vagyis a hit, a tudás vagy a megérezés nélkül kárhozatra vagyunk ítélve. A labirintusok, életünk tán legtükételesebb metaforájaként, legarchaikusabb félelmeinkkel és vágyainkkal szembesítenek minket. Elveszünk, hogy ismét ráleljünk a helyes útra; sötétségben bolyongunk, hogy aztán ismét kijussunk a fényre; kísértést élünk át és káoszt, hogy nyugalmat és rendet találjunk. A labirintusba való alászállás története a legnagyobb kereséstörténet, hiszen az útvesztők végén, Minótauros kamrájában végül mindig saját magunkat leljük fel. Ezért aztán ha visszatérünk, akkor az csakis a mi dicsőségünk, ha pedig örökre ott ragadunk, az csakis a mi kudarcunk.

### Néhány szerzőnkőről

- ÁRKOVITS AMARYL – pszichiáter, DREAM kiképző terapeuta, családpszichoterapeuta, 1996 óta orvos. Jelenleg a Baranya Megyei Kórház Mentálhigiénés Intézetének Krízisambulanciáját vezeti, előtte pszichiátriai osztályokon dolgozott. Főbb érdeklődési területe a krízis és a szuicidium lélektana, álommunkával végzett dinamikus rövidterápiák (DREAM-módszerrel) és a pszichózis pszichoterápiája egyéni és családterápiás megközelítéssel.
- DEJCSICS KONRÁD OSB – bencés szerzetes, latin, német és teológia szakos tanár és prefektus Pannonhalmán. Az ELTE Ókortudományi doktori iskolájának ösztöndíjas hallgatója. Kutatási témája: a 4–5. századi latin szerzeteséletrajzok narratológiai és befogadásesztétikai vizsgálata.
- KOCSI GYÖRGY – teológiai tanár és prefektus, Veszprém; plébános, Zamárdi és Balatonrend. Teológiai tanulmányait Győrben, Budapesten és Tübingenben végezte, ahol orientalisztikát és egyiptológiát is tanult. Tanít a Pázmány Péter Egyetem Levelező Tagozatán, valamint a Kaposvári Egyetem Pedagógiai Főiskolai Karán.
- SCHMAL RÓZA – képzőművész. 2003-ban diplomázott a Magyar Képzőművészeti Egyetem festő szakán. Jelenleg ugyanitt a Doktori Iskola hallgatója, kutatási témája a városi tér tapasztalata a kortárs művészetben.
- SZALAY MÁTYÁS – a Pannonhalmi Bencés Gimnáziumban végzett 1996-ban. Jelenleg a *Pontificia Universidad Católica de Chile*-n működő *International Academy of Philosophy* (IAP-PUC) oktatója. Kutatási területe a realista fenomenológia. Mindenekelőtt a barátság bölcséleti szerepe érdekli.
- SZILÁGYI KLÁRA – építész. Egyetemi tanulmányait a Kolozsvári Műszaki Egyetem Műépítész Karán végezte, jelenleg a Palatium Stúdió munkatársaként elsősorban műemléki környezetekhez és épületekhez kapcsolódó feladatokon dolgozik. 2005-től a budapesti Moholy-Nagy Művészeti Egyetem doktori képzésének tagja; kutatási területe a kortárs szerzetesi építészet.