

DEISLER SZILVIA

Útvesztők és hierarchikus rendszerek

Az alábbiakban labirintusként működő alkotásokat mutatunk be, melyek maguk is útvesztőkből állnak: legyen az álom-valóság szintjén (*Eredet*), egy családi házban (*House of Leaves*) vagy egy tengeri és egy könyvtári út találkozásánál (*S.*). Ebbe a téren és időn átvezető játékba, mely egy középpont hiányában többfelé irányít, könnyű belépni, kijutni belőle viszont annál bonyolultabb, időnként lehetetlen. Az út azonban sosem hiábavaló, hiszen a lényeg maga az utazás. És valóban: annak, aki a művét jól megkonstruált labirintusként építi fel, nem az a célja, hogy kijuttasson minket belőle, hanem az, hogy úton legyünk benne. Ott pedig, ahol az utazás a lényeg, nincs szükség célállomásra.

A labirintus sosem volt az állandóság jele, az évszázadok során formát, típust, funkciót és jelentést tekintve is képes volt újra és újra megújulni. Legyen tehát út vagy játék, a labirintus mindenképpen valami ismeretlennek a felfedezéséhez vezet. Amivel azonban a felsorolt irodalmi és filmes alkotások továbbmutatnak a több évszázados hagyományon, az az, hogy számukra nem az egy és helyes út megtelezése a lényeg, hanem az, hogy rámutassanak az esetlegesen akár bejáratlan utak jelentőségére is, arra, hogy nem csak egy megoldás létezik.

Az *Eredet* c. film elsősorban nem tervrajzalapú labirintusokat épít az álomszintek megalkotására (a néző számára sem válik megkülönböztető jellegűvé az álomszintek labirintusszerű felépítése), szerkezetileg és működésileg kell azzá válnia, hogy értelmet kapjon és kiteljesedhessen a labirintus jelentése. Christopher Nolan filmje több pontban is egyezést mutat a labirintus történelmi jellemzőivel, továbbörökítve ezzel annak archetipikus struktúráját, valamint az évszázadok során ráakódott jelentésrétegeket is. Ha Paolo Santarcangeli alapműve, *A labirintusok könyve* mentén haladunk, a labirintus egyrészt a halott, valamint a túlélők rossz lelkiismeretének bezárására szolgál¹ – emlékezzünk Cobb tudattalanjára, ahol minden egyes szint egy-egy emlékkép, melyet egy lifttel lehet megközelíteni, és ahová Mal egyes verzióit zárta be, saját büntudatával együtt. Másrészt eszköz, hogy a lélek átjusson a következő életbe,² ami nem csak Mal útját jelenti az álomszintek között, hanem Cobbét is azzal, hogy a film végén nem vonja többé kétségbe, melyik szinten helyezkedik el. Mindezek mellett a halál labirintusútja az élet útja is, a halhatatlanságé.³ Mi más is lehetne az akár több évtizedet felölelő újabb és újabb élet lehetősége az egyes álmok szintjén. Nolan tehát – a reneszánsz épí-

1 Paolo

SANTARCANGELI, *A labirintusok könyve*, Európa Könyvkiadó, Budapest, 2009, 186.

2 Ez a pont egyezést mutat az egyiptomi gyászszerzetársokkal. John Layard szerint „a labirintus első koncepcióját a Közel-Kelet s különösen Egyiptom régi civilizációinak gyászszerzetarsaiban kell keresnünk. Itt tekintették ugyanis először a labirintust igen jelentős eszközként arra, hogy a lélek elérkezze a jövőndő életbe, tehát egyúttal sikeresen végezze be ezt az életét is. Uo., 161.

3 Uo., 197.



tőmesterei után szabadon – „egy fegyelmezett álom vázlatait veti[k] papírra oly módon, hogy az emberi élet labirintusa rendeződjék és feloldódjék egy »értelmes« és hierarchikusan tisztázott vonalvezetésben.”⁴ Csak nem szabad mindent elhinnünk neki.

Mark Z. Danielewski *House of Leaves* című labirintusjátéka már korántsem hozható a hagyománnyal ilyen könnyen összefüggésbe. A fikció szintjén megjelenő labirintus a Navidson-házban magát a szöveget is azzá teszi, a szöveg iránya és felépítése a labirintusban bolyongó személy mozgását és magának az útvesztőnek a formáját is felveszi, átadva ezzel elsődleges funkcióját valami másnak. Ebben a bonyolult alkotásban tehát irányok mentén haladunk (előre, hátra, jobbra, balra, fel és le), ugyanabban a reményben, mint a ház labirintusában rekedt szereplők is: hogy talán kitalálunk belőle. A történet viszont csak úgy alkothatja magát tovább, hogy közben önmagát pusztítja el, vagyis a labirintusból való kiút a diegézis szintjén csak az őt hordozó médium megszüntetésével válik lehetségessé, egy zárt, önmagába visszaforduló, hierarchikus rendszert alkotva, ahol az egyes szintek folyamatosan egymást kreálják és destruálják, vagyis tulajdonképpen ellehetetlenítik a tényleges kijutást.

A már az *Eredettel* összefüggésben is felmerült labirintus élet-halál kapcsolata, ha messze nem is olyan egyértelműen, de Danielewski művében is felfedezhető, a kettő közül pedig leginkább a halál az, ami minden szinten jelen van a *House of Leaves* labirintusában, a Navidson-ház, melynek többen is áldozatául esnek a dokumentumfilm valóságsszintjén, ugyanis több jelentést hordoz. Egyrészt azonosítható (vagy legalábbis kapcsolatba hozható) a Johnny történetében szereplő halott gyermekkel, akiről Doc mesél Johnny-nak, Seattle-ben. A pár

Hamupipőke, videó, 2'41', 2004



oldalnyi story (melyre Johnny „most emlékszik vissza”) valóságértéke persze – nem csak annak emléktermészete miatt – egyértelműen kétségbe vonható, hiszen tudjuk, Doc csak egy Johnny által kitalált szereplő. A halott gyermek és a ház kapcsolata Seattle említéséből adódik: a Navidson-család ebből a városból tér vissza, amikor először felfedezi a ház furcsaságait. Mindemellett a házról készült film egyes részei tekinthetők momentumoknak Johnny Truant életéből: az *Öt és fél perces folyosó* (Will Navidson felvétele) például annak a jelenetnek a szimbóluma, amikor anyja – közvetlenül az elmegyógyintézetbe vonulása előtt – majdnem megfojtja őt. „És aztán egy nap, nem tudom, mikor, elfelejtettem az egész dolgot. Mint egy rossz álom, annak az öt és fél percnél a részletei csak úgy eltűntek és átadtak a jövőmnek.”⁵ Vagyis a dokumentumfilm többi része, és a Navidson-ház labirintusában való mozgás felfogható Johnny életútjának minden logikától mentes és meglehetősen veszélyes leképezéseként.

A J. J. Abrams ötletéből és produceri munkájából, valamint Doug Dorst írásából született *S. labirintusa* is egy (vagyis inkább több) páros életutat jelöl: a *Thészeusz hajója* központi karaktereinek (S.-nek és Solának), a könyv írójának és fordítójának (V. M. Strakának és F. X. Caldeirának), az olvasóknak (Jennek és Ericnek) vagy épp Abramsnek és Dorstnak (utóbbinak más kontextusban, mint az előző háromnak) életút-keresztvezését.

A Santarcangeli könyvéből ismert labirintus-értelmezések itt is visszaköszönnék, az *Eredettel* és a *House of Leaves*-szel ellentétben az *S. labirintusa* pedig már nagyon is tervrajzalapú. A navigáció ugyanis, legyen bármennyire bonyolult vagy kódolt, az utazást segíti, nélküle pedig semmi esély az eligazodásra. Így hát minden egyes

5 „And then one day, I don't know when, I forgot the whole thing. Like a bad dream, the details of those five and a half minutes just went and left me to my future.” (517.)



6 SANTARCANGELI, I. m., 186. Az öreg rézbőrű példázata erős hasonlóságot mutat az S.-szel.

7 Minden új helyszín, ahol S. megjelenik, szó szerint labirintusszerű, ami nem csak az eligazodást nehezíti, hanem a pontos helymeghatározást is kérdéssé teszi és elidegenítő hatást vált ki, miközben az üldözők mindig otthonosabban és gyorsabban mozognak az adott környezetben.

8 Douglas R. HOFSTADTER, *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, Basic Books, New York, 1999, 691.

szinten van valami, ami az orientációt segíti: a *Thészeusz hajójában* a térkép az, ami mutatja az irányt, a következő célt, a szárazföldi állapotokat. A további jelentésrétegek felfedésében a lábjegyzetek nyújtanak segítséget, melyek a margószéli jegyzeteknek köszönhetően válnak értelmezhetővé, amik közt az eligazodást a színek segítik, szétválasztva ezzel az egyes idősíkokat.

A hagyomány tehát nem csak a *Thészeusz hajójának* narrációs szintjén lesz kulcsfontosságú, hanem önmaga is beilleszthető a labirintusértelmezések ismert rendszerébe. Egyrészt a halhatatlanság, az állandó körforgás és újjászületés kontextusában, ahol az önazonosság és az egyén autonómítása alárendelődik az egy és adott út követésének, vagyis a korrump hatalom megdöntésének. Ennek a „felsőbb célnak” a jelenléte pedig kiterjed az S. minden narrációs szintjére, mindhárom páros életútra. Másrészt az élet útjának utazásként való értelmezésében, ahol az akadályok leküzdése csak az emlékezésen keresztül válik lehetségessé,⁶ ami ebben az összefüggésben nem a tudományosan megalapozott megbízhatatlanságot reprezentálja.

Hasonlóan, ahogy az *Eredet* városainak labirintusszerű felépítése megkülönböztethetetlené teszi egymástól az álomszinteket a valóságtól, úgy válik S. számára is minden új város az eltévedés és bolyongás újabb színterévé az életút labirintusának egészében.⁷ És miként Navy (Navidson) igyekszik átevezni házának útvesztőjén, hogy megismerhesse annak természetét és saját magát, úgy próbál meg S. is tengeri útja során válaszokat találni arra a kérdésre, ki is ő valójában, miközben egyikük sem tudja pontosan, hol jár éppen a labirintusban, merre tart és mi vár rá a következő állomásnál. Csak mintha S.-t egyfajta döntéslehetőség álarcába bújtatott predesztinált út vezetné a megismerésig, hogy a kérdésre keresett válasz igazából nem számít. Így aztán ő sem nézi végig, hogy a pörgettyű eldőlé-e, hanem más utat választva elfordul.

A tárgyalt művek mindemellett nem csupán hagyományos labirintusok formáját veszik fel vagy foglalják magukba, hanem olyan hierarchikus rendszereket is, melyeknél a határátlépés ugyan a klasszikus irányok mentén történik, ezek megkülönböztetése azonban teljességgel feleslegessé válik. Ezzel egyfajta határsértés következik be az egyes szintek közötti mozgás során. Így törlődik el mindenfajta ellentétes viszony, mint a kint és bent, a fent és lent vagy az előtte és utána, és így válnak ezek a művek a játék részévé. Az *Eredet*ben a valóság és az álom egyes szintjei között számolódik fel az oppozíciós viszony, a *House of Leaves* többek között az őt alkotó médiumok születésének időrendjét bontja meg, az S. esetében pedig a főszöveg és a metatextus egymáshoz fűződő viszonyából adódóan bomlik fel a hierarchia. Mindez persze csak úgy lehetséges – mint azt Hofstadter is kifejti a *Furcsa Hurkokról* szóló könyvében –, hogy nem tudatosítjuk az érintetlen szint jelenlétét, vagyis figyelmen kívül hagyjuk az önmagába visszatérő rendszerek alkotójának tulajdonképpeni ottlétét.⁸ Ha pedig nincs, ami feloldja a paradoxont, sosem kerülhetünk ki a *Furcsa Hurokból*. A kérdés ezek után csak az, egyáltalán ki akarunk-e kerülni belőle.