



ZAGUBIENI W LABIRYNCIE: TRZY WSPÓŁCZESNE OBRAZY FILMOWE - TRZY PRZESTRZENIE ZAGUBIENIA (SZKIC INTERPRETACYJNY)

KAROLINA SIENKOWSKA Wydział Nauk Humanistycznych Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego;
Faculty of Humanities Cardinal Stefan Wyszyński University in Warsaw (Poland).
karolina.sienkowska@gmail.com

Dociekając istoty labiryntu, trudno samemu nie zabłądzić. Jego historia, próby zdefiniowania tego, czym jest, opisanie stałych tendencji w jego konstrukcji oraz określenia znaczenia czy odszyfrowania samej semantyki i etymologii słowa tworzą bowiem bardzo złożoną i skomplikowaną sieć informacji, wśród których gubią się sami etnologowie, nie mówiąc o kimś, kto dopiero wkracza na obszar historyczno-antropologicznego badania tej złożoności. Aby mówić o labiryncie z pełną znajomością różnorodnych aspektów tego zagadnienia, trzeba być etnologiem, architektem, religioznawcą, ogrodnikiem, badaczem prehistorii, znawcą obyczajów europejskich, archeologiem, psychologiem głębi i jeszcze wieloma innymi specjalistami.

Skomplikowanie interesującej nas konstrukcji wiąże się nierozzerwalnie ze złożonością jej znaczeń symbolicznych. Ludzkość przez wieki nadawała labiryntowi przenośne znaczenia. Topos labiryntu to jeden z szablonów pojęciowych najszerzej wykorzystywanych w dziejach kultury europejskiej. Chętnie sięgali i nadal sięgają po niego twórcy takich dziedzin sztuki jak literatura, malarstwo, a także film. Niniejsza praca jest próbą prześledzenia, w jaki sposób motyw labiryntu występuje w wybranych dziełach filmowych. W każdym z przypadków omówimy labirynt w kontekście jego relacji z człowiekiem. Badać będziemy głównie to, w jaki sposób labirynt wpływa na znajdujących się w nim ludzi oraz jaką wizję świata przedstawia. Na samym początku przybliżymy kulturowe znaczenia labiryntu.

Przywołamy najpopularniejszą dla kultury europejskiej historię pierwszej konstrukcji w Knossos – mit o Tezeuszu i Minotaurze stanie się dla nas ważnym punktem odniesienia w omawianiu poszczególnych pozycji, gdyż to na jego podstawie zostanie sformułowana przez psychoanalityków jedna z ważniejszych interpretacji labiryntu. Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób przestrzeń warunkuje zachowania i uczucia bohaterów oraz jakimi środkami języka filmowego zostaje ukazana specyfika i symbolika omawianego przez nas kompleksu terenowego. Interesować nas będzie również określenie funkcji, którą labirynt spełnia w każdym z filmowych przykładów, czego metaforą się staje oraz tego, jaka jest jego rola w konstrukcji fabularnej.

Poniższa praca nie jest przekrojem historii nawiązań do tematu labiryntu w sztuce filmowej, nie jest nawet próbą omówienia najbardziej sztandarowych dzieł reprezentujących najpopularniejsze sposoby wykorzystania motywu labiryntu (nie tylko w treści, lecz także w konstrukcji dzieła). Nie pozwoliłby nam na to wymóg objętościowy pracy. W niniejszym wywodzie przyjrzymy się wyłącznie trzem filmom, w których motyw labiryntu realizuje się zarówno na płaszczyźnie „rzeczywistej”, jak i metaforycznej. Każdy z nich prezentuje inny typ odniesień, ale łączy je podobna funkcja.

1. LABIRYNT – DEFINICJA, PODZIAŁ, ZNACZENIE

1.1 Definicja i podział

Zanim przystąpimy do badania tego, w jaki sposób motyw labiryntu wykorzystywany jest przez współczesnych twórców filmowych, niezbędne wydaje się zdefiniowanie tego, czym w ogóle labirynt jest i określenie jego znaczenia. Według *Wielkiej Encyklopedii Powszechnej PWN* labirynt to „system mniej lub bardziej splątanych dróg, z których tylko jedna prowadzi do

celu”¹. Władysław Kopaliński w *Słowniku mitów i tradycji kultury* podaje: „Labirynt – starożytna budowla, o rozmyślnie skomplikowanym układzie sal, korytarzy i przejść, z której osoba niewtajemniczona nie może znaleźć wyjścia”². Według Paola Santarcangelego, autora *Księgi labiryntu*, żadna z powyższych definicji nie jest jednak wyczerpująca. Chociażby dlatego, że nie zawsze do celu prowadzi tylko jedna droga i nie zawsze labirynt jest budowlą (istnieją labirynty narysowane). Antropolog podaje kilka nowych definicji, z którymi polemizuje, jednocześnie podkreślając, że „przedmiot naszego zainteresowania, będąc labiryntem także i pod tym względem nie da się rozwikłać przez definicję, która ujmowałaby go całkowicie i bez dwuznaczności”³. A zatem labirynt to także nie „kręta droga wytyczona tak, aby utrudnić, stworzyć przeszkody lub zmylić tych, którzy zamierzają osiągnąć cel, ku jakiemu ona prowadzi”⁴. Nie, ponieważ droga nie zawsze jest myląca, nie zawsze istnieje konkretny cel, niekonieczna jest też obecność skrzyżowań. Ostatecznie Santarcangeli zadowala się określeniem: „Kręta trasa, na której czasem bez przewodnika łatwo jest zgubić drogę”⁵.

O tym, jaką formę przybiera labirynt, często decyduje epoka, w jakiej powstaje, i związany z nią kontekst społeczny. Przedmiot naszego zainteresowania nie zawsze jest dziełem człowieka. Istnieją liczne przykłady labiryntów tworzonych przez zespoły grot skalnych, powstałe w wyniku działalności wód. Paolo Santarcangeli dokonuje podziału labiryntów na:

- a. Naturalne, sztuczne i mieszane – to podział, który podkreśla interwencję (lub jej brak) człowieka w stworzeniu segmentu labiryntowego. Labirynt naturalny będzie powstawał bez udziału ludzkiej ręki, np. system chodników i grot wydrążonych przez

¹ *Wielka Encyklopedia PWN*, red. J. Wojnowski, Warszawa 2003, s. 276.

² W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 2003, s. 634.

³ P. Santarcangeli, *Księga labiryntu*, tłum. I. Bukowski, Warszawa 1981, s. 41.

⁴ Tamże.

⁵ Tamże.

wodę w skałach wapiennych. Labirynt mieszany będzie bazował na labiryncie naturalnym, jednakowoż zajęтым i przetworzonym w jakiejś części przez człowieka.

- b. Przypadkowe, uboczne i celowe – labirynt może powstać przypadkowo lub być wynikiem innego celu niż ten, dla którego pierwotnie wytyczono skomplikowaną trasę. Przykład labiryntu przypadkowego stanowią rzymskie katakumby będące jednocześnie miejscem zamieszkania, świątynią, miastem, a także labirynty naturalne. Labirynt uboczny to między innymi zespół tuneli wydrążonych w celu schronienia się lub obrony. Najpopularniejsze są tu między innymi grobowce królewskie w Egipcie, w których skomplikowany układ przejść i występowanie fałszywych odgałęzień miały na celu zmylenie nieproszonego gościa i ochronę skarbu. W takim przypadku nie można mówić o właściwym, klasycznym labiryncie. Jest on owocem wtórnym celu, jakim jest dezorientowanie złodzieja.
- c. Labirynty o jednej drodze i o wielu drogach – pierwsze są powszechnie nazywane pseudolabiryntami. Faktycznie trudno mówić o labiryncie, kiedy mamy do czynienia z trasą, która jest jedynie długa, ale nie rozgałęzia się, nie daje powodu do żadnego wahania, a dotarcie do celu polega wyłącznie na posuwaniu się do przodu.

Santarcangeli dokonuje również podziału labiryntów ze względu na formę zarysu, trasy, stosunek całości trasy do powierzchni, którą ona zajmuje, na ilość punktów centralnych lub ich brak. Jednak istotniejsze od bliższego omówienia wspomnianych podziałów wydaje się dotarcie do sedna istoty labiryntów, zrozumienie, dlaczego powstawały i czemu miały służyć, oraz poznanie ich dosłownego oraz metaforycznego znaczenia.

1.2 Znaczenie

Po zdefiniowaniu labiryntu przejdźmy do omówienia jego znaczenia. W tym momencie nie sposób nie odwołać się do historii najslawniejszego w Europie mitycznego labiryntu na wyspie Kreta. Mit o Minosie, Tezeuszu i Minotaurze będzie stanowić istotne źródło, z którego czerpać będziemy różne szczegółowe wątki w trakcie dalszych rozważań zarówno nad samym znaczeniem labiryntu, jak i podczas analizy konkretnych utworów filmowych.

Według mitu twórcą pierwszego labiryntu, ogromnej budowli o skomplikowanym układzie sal, korytarzy i przejść na Krecie, był Dedal – najslawniejszy architekt tamtych czasów. Ten oryginalny zespół architektoniczny został wybudowany na żądanie króla Krety, Minosa, w celu uwięzienia w nim Minotaura – potwora o byczej głowie z ludzkim ciałem. Minotaur był dzieckiem Pazyfae, żony króla i byka, do którego kobieta zapłonęła wielką namiętnością. Ten chorobliwy afekt wzbudził w niej Posejdon, aby ukarać Minosa za niedotrzymanie obietnicy i niezłożenie mu ofiary z byka. Minotaur żywił się młodzieńcami i dziewczętami oddawanymi Krecie w ramach haraczu przez Ateńczyków po przegranym konflikcie. Tezeusz, sławny ateński bohater, był herosem. Dowiedziawszy się o straszliwym ciężarze spoczywającym na barkach jego ojczyzny, postanowił uwolnić kraj od składania tej haniebnej daniny. Podjął decyzję o rozprawieniu się z bezwzględnym potworem. Wszedłszy do labiryntu, dzięki swojemu sprytowi i niespotykanej odwadze, pokonał Minotaura, zadając mu śmiertelny cios nożem. Dzięki rozwiniętej nici, подарowanej mu przez Ariadnę, córkę Minosa, udało mu się znaleźć drogę powrotną i wydostać się zwycięsko z labiryntu.⁶

Tezeusz staje się ateńskim bohaterem z kilku powodów. Już sama decyzja zmierzenia się z potworem godna jest zauważenia i pochwały. Tezeusz

⁶ T. Kubiak, *Mitologia Greków i Rzymian*, Warszawa 1997.

jako jedyny spośród ludzi zwycięsko wychodzi z labiryntu – nie udało się tego dokonać wcześniej żadnej żywej istocie. Wyprawa kreteńska jest jego głównym czynem. (Bój na śmierć i życie ze smokiem bądź potworem czeka każdego herosa, dla przykładu: Edyp pokonuje Sfinksa, Herakles – Cerbera.)

Jakie znaczenie w micie odgrywa labirynt? Po pierwsze – i jest to znaczenie podstawowe – ogromny kompleks o skomplikowanym układzie sal i korytarzy to siedziba, „dom” Minotaura. Jednak nie jest to miejsce, które mężczyzna o byczej głowie sam sobie wybrał – syn Pazyfae zostaje na nie skazany. Dlaczego? Podkreśla się dwa powody, dla których Minos wybudował labirynt i uwięził w nim Minotaura. Pierwszy z nich to ukrycie hańby królewskiego domu – wszakże Minotaur jest owocem wstydlivej, upokarzającej dla króla niewierności jego żony i to niewierności, która budzi najwyższy stopień odrazy – chodzi przecież o stosunek płciowy kobiety ze zwierzęciem. Syn Europy jest również świadomy tego, że przyczyną owego haniebnego występku jest błąd, który sam popełnił – jego chciwość i sprzeniewierzenie się woli bogów. Król Krety chowa zatem w labiryncie to, co wstydlive, upokarzające, to, do czego woli się nie przyznawać. Labirynt staje się w tym wypadku freudowskim id, zarówno króla, jak i jego małżonki, lecz także całej wyspy – miejscem ukrycia tego, co wyparte przez świadomość. Drugim powodem, być może znacznie poważniejszym, dla którego Minos skazuje syna Pazyfae na tę specyficzną formę więzienia, jest potworność zarówno estetyczna, jak i charakterologiczna Minotaura – istoty żadnej krwi, której widok budzi odrazę i przerażenie. Można zatem uznać, że uwięzienie potwora jest wyrazem troski o życie i bezpieczeństwo mieszkańców królestwa, a sam labirynt – siedzibą zła. Zła odseparowanego od tego, co dobre i powszechnie akceptowane. Warto jednak zauważyć, że potworność Minotaura (o czym będziemy mówić w dalszej części pracy) nie jest wynikiem porażającego psychikę wydarzenia, nie została też osiągnięta w procesie powolnej degradacji moralnej – on taki przyszedł na świat. Najważniejsze wydarzenie dla Minotaura rozegrało

się paradoksalnie jeszcze przed jego narodzinami. To błąd, grzech Minosa, jego chciwość i niewypełnienie obietnicy, stały się przyczyną wielkiej namiętności Pazyfae, a co za tym idzie, przyjścia na świat potwora. Labirynt po raz kolejny jawi się jako siedziba odrzuconego, wstydliwego, nieakceptowanego społecznie ludzkiego zachowania. Zachowania, którego owocem w tym przypadku jest Minotaur.

Powiedzieliśmy już, czym labirynt jest dla Minotaura, Minosa i mieszkańców Krety. Ważne znaczenie uzyskuje również dla zabójcy potwora – Tezeusza. Krzysztof Kowalski i Zygmunt Krzak, autorzy *Tezeusza w labiryncie*, interpretują mit jako „ilustrację męskiej inicjacji heroicznej”⁷. Minotaur jest przedstawicielem sił destrukcji, sił demonicznych, ciemnych, podziemnych. Zetknięcie się oko w oko z potworem, zmierzenie się z nim i ostatecznie uśmiercenie go nabiera wymiaru inicjacyjnego, a samo wejście do labiryntu i zwycięskie wyjście interpretowane jest jako „zejście do świata śmierci i wydobywanie się z niego”⁸. Z labiryntem i związanym z nim rytuałem odrodzenia mamy do czynienia w wielu kulturach, szczególnie wśród społeczności pierwotnych. Owe rytuały odrodzenia jawią się w trzech aspektach: jako droga duszy do krainy umarłych, jako droga do Nowego Jerozalem, czyli do zbawienia, w myśl chrześcijańskiego światopoglądu, oraz droga do odrodzenia inicjacyjnego⁹. Pierwsza z nich wiąże się z wiarą w to, jakoby dusza ludzka po śmierci, zanim zamieszka w krainie zmarłych, musiała przejść etap wstępny, etap „sprawdzający”, jakim jest sama podróż do tej krainy. Nie trudno domyślić się, że w takim przypadku droga, którą musiała pokonać owa dusza, jeżeli miała stać się próbą, nie mogła być prosta i łatwa.

⁷ K. Kowalski, Z. Krzak, *Tezeusz w labiryncie*, Wrocław 1989, s.100.

⁸ Tamże.

⁹ Tamże.

Zmarły jako osoba go przedstawiająca ma przed sobą trudną wędrówkę. Napotyka wody śmierci, trzeba je przebyć. Gdy się to stanie, po drugiej stronie kolejna przeszkoda: spotkanie z żeńskim duchem opiekuńczym strzegącym wejścia do jaskini. Duch wzbrania wejścia, zezwoli na nie, gdy zmarły rozwiąże zagadkę. Polega ona na tym, że duch rysuje na piasku pewną figurę geometryczną. Zmarły zbliża się, lecz myli drogę, wreszcie ją odnajduje i gdy podchodzi do strażniczki jaskini, ta ściiera połowę rysunku. Zadanie zmarłego polega na odtworzeniu brakującej połowy. Dopiero dokonawszy tego, może wejść do jaskini, idąc po liniach rysunku. Jeżeli pomyślnie przebrnie przez tę próbę, wchodzi do jaskini, przechodzi przez nią i znajduje się nad zatoką. Rośnie tu drzewo. Zmarły wspina się na nie, skacze do wody, przepływa nurkując i wychodzi na przeciwległy brzeg, gdzie oczekują go wszyscy zmarli, którym udało się szczęśliwie przebyć trudności drogi. Ta druga przestrzeń wodna jest wodą życia.¹⁰

Powyższy fragment to opis pośmiertnej tułaczki duszy zmarłego, w którą wierzyli mieszkańcy Malekuli, melanezyjskiej wyspy w archipelagu Nowych Hebrydów, opublikowany w czasopiśmie „Folk-lore” w 1936 roku. Autorami artykułu są John Layard i Arthur Decon. Już samą drogę, usianą trudnościami, zmuszającą do wyborów i wykonania wszelkiego rodzaju niełatwych zadań, aby móc kontynuować podróż ku celowi, można by w swej strukturze uznać za pewną formę labiryntu. Warto również zauważyć, że najprawdopodobniej figura, którą miała odtworzyć na piasku dusza zmarłego, była labiryntem. Gdyby chodziło o trójkąt, kwadrat lub jakiś wielokąt, jej odtworzenie nie nastęczałoby trudności. Zmarły, jeśli odtworzy rysunek na piasku, ma prawo dotrzeć do centrum labiryntu pojmowanego w całości jako pośmiertna droga duszy do Krainy Zmarłych. Interesujące, mamy bowiem do czynienia z „labiryntem w labiryncie”. Należałoby również wspomnieć o celu. Celem, który w wymiarze przestrzennym odnajduje swój odpowiednik w centrum labiryntu, staje się „woda życia”. Nie woda umarłych, nie woda spoczynku, ale właśnie życia – najbardziej podstawowa, ale i najbardziej pożądana rzecz tego świata we wszystkich kulturach,

¹⁰ Tamże, s. 80-81.

nawet jeśli mowa tylko o życiu po śmierci. Labirynt to przepustka do życia. Jego przeciwieństwem jest śmierć i nicłość, przed którymi rozpaczliwie się wzbraniamy. Tezeusz, pokonując potwora, wychodząc z labiryntu, ofiarowuje życie wszystkim mieszkańcom Aten poświęconym w bliższej lub dalszej przyszłości na pokarm dla potwora.

Szczególne znaczenie labiryntowi nadaje eschatologia chrześcijańska. Ponownie mamy do czynienia z wędrówką ku krainie wiecznej szczęśliwości, jaką jest Niebo, jednak ta wędrówka nie dokonuje się po śmierci, ale w trakcie życia. W średniowieczu pojawiło się porównanie świata do labiryntu, który stał się metaforą zwodniczej drogi pełnej pułapek, niespodziewanych zakrętów i przeszkód, jakie napotyka człowiek w trakcie swojego ziemskiego życia¹¹. A droga „naprzód” nie zawsze, przynajmniej nie w geometrii labiryntu, oznacza zmierzanie „do celu”. W świecie wielu różnych wartości i wzorów zachowań człowiek zmuszony jest do dokonywania wyboru pomiędzy dobrem a złem, przyjemnością a cierpieniem. Labirynty w średniowiecznych kościołach były umieszczane nie tylko dla ozdoby, lecz także, a może przede wszystkim, dla wyrażenia pewnej idei. Świat chrześcijański posługiwał się tym emblematem, aby zobrazować pułapki, zawilości oraz uciążliwości, na jakie narażony jest człowiek w swojej drodze do zbawienia¹².

Kolejną funkcją labiryntu jest jego udział w symbolicznych praktykach mających spowodować odrodzenie inicjacyjne. W wielu kulturach inicjacja związana z przejściem młodzieży męskiej i żeńskiej z grupy wiekowej dziecięcej do grupy wiekowej dorosłych dokonywana była w formie obrzędu. Ale formy inicjacji możemy podzielić na: te, które wprowadzają młodych w społeczno-kulturowe życie danej grupy, i jest to najniższy stopień inicjacji, oraz te zastrzeżone dla nielicznych, będące swego rodzaju

¹¹ Tamże.

¹² Tamże.

wtajemniczeniem o charakterze duchowym. Religioznawca William Brede Kristensen definiuje labirynt jako świat podziemny, obraz królestwa zmarłych¹³. Aby osiągnąć nowy stan, dotrzeć do nowego świata, nabyć nowe, wyższe „ja”, niezbędne jest zejście do świata śmierci.

Jednym z najstłynniejszych labiryntów posiadających funkcję inicjacyjną jest chiński klasztor Szaolin. Kandydat, przed wyświęceniem na mnicha, musiał odbyć szereg prób inicjacyjnych. Jedną z nich, ostatnią i najcięższą, było przejście przez labirynt, który stanowiły podziemia klasztoru¹⁴. Jego korytarze i sale były najeżone niewidocznymi pułapkami i szkieletami tych, którzy inicjacji nie ukończyli pomyślnie. Z kolei w społecznościach pierwotnych, m.in. w Australii i Ameryce Południowej, skomplikowane trasy, głównie w jaskiniach, odgrywały istotną rolę w inicjacjach szamanów i czarowników¹⁵.

Osadzony w archaicznej scenerii mit o Tezeuszu z psychoanalitycznego punktu widzenia uważany jest za opis procesu indywiduacji¹⁶. Tezeusz wchodzi do labiryntu, który jest symbolem podświadomości. Dzięki wkroczeniu w drugi etap jungowskiej indywiduacji, podróży wstecz, w głąb siebie, samopoznania tych cech swojej natury, które są ukryte i nieświadomione, człowiek zbliża się do swojej pełni. Bohater mitu nie tylko wkracza do labiryntu, ale też zwycięsko z niego wychodzi. Jungowska pełnia objawi się w micie ukonstytuowaniem heroicznej natury Tezeusza. Człowiek, który pomyślnie przeszedł zarówno pierwszy, jak i drugi etap indywiduacji, staje się indywidualnością – jest szczególnie ważny dla zbiorowości. Jeżeli jednak proces indywiduacji zostaje upośledzony, jednostka staje się w sposób

¹³ Tamże.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ „Indywiduacja to proces formowania się i odróżniania indywiduum, proces rozwoju indywiduum psychologicznego jako istoty różnej od ogółu, od psychologii zbiorowej”. C.G. Jung, *Typy psychologiczne*, tłum. R. Reszke, Warszawa 2009, s. 486-488.

naturalny okaleczona. Społeczeństwo, które składa się z okaleczonych indywidualuów, nie jest w stanie prawidłowo funkcjonować, a w konsekwencji nie jest zdolne przetrwać. Tylko taka społeczność, która zachowuje wewnętrzną spójność, chroni wartości zbiorowe, przy czym także zapewnia maksimum wolności indywiduum, może spodziewać się długowieczności. Jednostka, która pomyślnie przeszła proces indywiduacji, nie izoluje się od społeczności, lecz świadomie ją współtworzy, dzięki wytworzonemu podczas tego procesu bardziej intensywnemu związkowi ze zbiorowością¹⁷. Tak też dzieje się z bohaterem mitu. Jego wejście do labiryntu przynosi społeczności, do której protagonista powraca, podwójną korzyść: pierwszą, bardziej dosłowną i oczywistą w skutkach – zabija on potwora, który zagrażał życiu mieszkańców; drugą, mającą swe podłoże w psychoanalizie społeczności – bohater staje się świadomą jednostką, a tylko jednostki świadome swojej indywidualności są w stanie tworzyć zdrową, dobrze funkcjonującą wspólnotę.

Odstąpmy jednak na moment od badania labiryntu w kategoriach antropologiczno-kulturowych i psychoanalitycznych. Interesujące wydaje się bowiem współczesne nawiązanie do labiryntu – w badaniach psychologicznych i w technice. Stosowano je w trakcie pierwszej wojny światowej do oceny różnych składników psychiki ludzkiej. Metoda wykorzystywała ten sam system, polegający na przebywaniu tras coraz trudniejszych, w zależności od wieku osobnika poddawanego doświadczeniu. Używając testów labiryntowych, badano poziom inteligencji praktycznej¹⁸. Współcześnie wyznawcą metody labiryntowej w badaniach psychologicznych jest Feddy Chapuis. Testy labiryntowe służą mu nie tylko do badania poziomu inteligencji, lecz także dostarczają informacji na temat niektórych cech charakteru

¹⁷ C.G. Jung, *Typy psychologiczne*, tłum. R. Reszke, Warszawa 2009.

¹⁸ P. Santarcangeli, *Księga labiryntu*, tłum. I. Bukowski, Warszawa 1982.

pacjenta, np. stopnia, typu i dynamizmu jego aktywności, impulsywności, pewności siebie, skłonności do ostrożności, intensywności zachowań¹⁹.

Labirynt pojawia się także w różnych kontekstach technicznych i naukowych. Szczególny sukces odnosi na polu obwodów elektrycznych i elektronicznych. Są to labirynty niezwykle złożone, ściśle skoordynowane w precyzyjnej celowości, labirynty „przejściowe”, labirynty o jednym centrum lub o wielu centrach. Stanowią część wielkich konstrukcji central telefonicznych oraz całej „techniki informacyjnej”.

2. LŚNIENIE – ANALIZA I INTERPRETACJA

Lśnienie w reżyserii Stanleya Kubricka to filmowa adaptacja powieści Stephena Kinga. Film przedstawia historię pisarza Jacka Torrance’a, który w poszukiwaniu natchnienia do napisania kolejnej powieści zgadza się przyjąć pracę kierownika hotelu Overlook, położonego w górach i zamkniętego na okres zimy z powodu trudnych warunków atmosferycznych. Ośrodek w tym czasie jest zupełnie odcięty od świata z powodu obfitych opadów śniegu uniemożliwiających dojazd, dlatego też nie gości żadnych turystów. Praca Jacka ma polegać na zapobieganiu stratom, jakie mogłaby wyrządzić zima: na pilnowaniu pieców, ogrzewaniu pokoi, dokonywaniu napraw i konserwacji niezbędnych urządzeń. Mężczyzna decyzję podejmuje dosyć szybko – wie, że chcąc skończyć pisanie powieści, jak nigdy potrzebuje spokoju i samotności. Overlook wydaje się miejscem idealnym. Razem z Torrance’em do hotelu przeprowadzają się jego żona i mały synek.

Z perspektywy bohaterów (wyłączając małego Danny’ego – syna głównego bohatera) nic nie wskazuje na to, że spokojny z pozoru hotel zadziwi swoich mieszkańców niejednym tajemniczym i niebezpiecznym wydarzeniem, ale absolutną nieprawdą jest to, że takiego niebezpieczeństwa nie domyśla się dosyć szybko widz. Co więcej, właściwie cały czas czekamy na

¹⁹ Tamże.

choćby częściowe rozładowanie napięcia wytworzonego przez, towarzyszącą często neutralnemu obrazowi, muzykę, która w istocie gra z odbiorcą. Stara się go zmylić (kiedy mamy wrażenie, że jej intensywność zapowiada niebezpieczną dla bohaterów sytuację jeszcze przed zakończeniem się oglądanej przez nas sceny), obdarowując go jednocześnie chwilową ulgą, ale też poczuciem zbicia z tropu i w konsekwencji ponownym – być może jeszcze silniejszym – wzrostem napięcia, które pojawia się zawsze w chwilach odwlekania punktu kulminacyjnego. Muzyka kreuje atmosferę czającego się naokoło wszechobecnego zła, które tylko czeka, aby ujawnić się w pełni. Kreowaniu atmosfery tajemniczego niebezpieczeństwa sprzyja również scenografia, liczne, kręte korytarze, wielość pomieszczeń, wśród których bardzo łatwo się zagubić.

Główny bohater decyduje się na pobyt w hotelu Overlook z nadzieją znalezienia w nim spokoju potrzebnego do dokończenia powieści, jednak odcięcie od świata zewnętrznego, jakie oferuje hotel na odludziu, nie wystarcza mężczyźnie. Jack pragnie odosobnienia absolutnego, dlatego zupełnie zrywa kontakt z przebywającą w ośrodku rodziną. Skutkiem izolacji staje się gwałtowna zmiana zachowania bohatera.

Jack Torrance zaczyna widzieć widma dawnych mieszkańców hotelu, jego oczom ukazują się makabryczne sceny wydarzeń z przeszłości. Spotkane postacie namawiają go do picia alkoholu, nastawiają go też przeciwko rodzinie, co budzi w bohaterze narastającą agresję wobec żony i synka. Zjawy dawnych mieszkańców widzi także przejawiający zdolności mediumiczne Danny. Pobyt w hotelu zarówno dla ogarniętego obłędem Jacka Torrance'a, jak i dla pozostających w fizycznym niebezpieczeństwie członków rodziny głównego bohatera, zamienia się w horror.

Już pierwsza scena filmu wydaje się kluczowa dla znaczenia całości. Wraz z kamerzystą płynie nad taflą wody nieznanego nam zbiornika. Obecność gór ogarniających tę płaszczynę sugeruje nam, iż możemy mieć do czynienia

z fiordami. Krajobraz, który obserwujemy, to labiryntowa konstrukcja stworzona przez samą naturę. Miękką, „poziomą” woda kontrastuje z twardą i „pionową” strukturą góry. Widzimy uległość wody wobec monumentalności góry. Monumentalność ta budzi niepokój, określa dominację nie tylko nad ciecżą i przestrzenią (którą w pewien sposób ogarnia, zamyka i agresywnie wypełnia), lecz także nad potencjalnym „kimś”, istotą osobową, która mogłaby się w tym miejscu znaleźć. Całość zdaje się informować o naturze przerastającej człowieka (także dosłownie). Z biegiem czasu, w trakcie rozwoju fabuły, jej nieobliczalność i dominacja (natury stwarzającej człowieka i cały czas w nim drzemiącej) odegra kluczową rolę.

Chwilę potem obserwujemy jadący krętą drogą samochód. Ze scen późniejszych domyślamy się, że kierował nim Jack Torrance, zmierzający ku hotelowi Overlook. Również i to ujęcie zdaje się wyrażać pewne symboliczne znaczenie. Kamera rejestruje ruch samochodu z lotu ptaka. Pojazd widziany z takiej perspektywy to zaledwie mała, nic nieznacząca plamka, kontrastująca z przestrzenią przez którą przejeżdża: otaczającym drogę olbrzymim terenem gęstego lasu iglastego. W kolejnym ujęciu krajobraz wzbogacają wertykalne góry. Samochód to wytwór kultury i cywilizacji, to synekdocha. Wiemy, że nie mamy do czynienia z samym pojazdem technicznym, a z człowiekiem wkraczającym w przestrzeń natury, która niebezpiecznie go osacza i, jak okaże się później, zupełnie go przerasta.

Z wewnętrznego stanu napięcia i zaniepokojenia nie wyrwą nas również kolejne sceny, dziejące się już na miejscu. Labirynt wykreowany jest tu przez hotelowe wnętrza, liczne kręte korytarze, wielość pomieszczeń. Nic dziwnego, że ośrodek jest dla bohaterów miejscem, w którym łatwo się gubią. Obawę przed zabłądzeniem małego Danny’ego zdaje się wyrażać Claire, która napomina synka, by nie odchodził podczas zabawy za daleko. Wkrótce w hotelowym, labiryntowym wnętrzu, w zupełnej izolacji, rodzi się potwór.

Przyczyn metamorfozy, której ulega główny bohater, można doszukiwać się w dwóch źródłach. Pierwsze źródło nazwijmy zewnętrznym. Jack w hotelowych korytarzach i pokojach napotyka widma dawnych gości i pracowników pensjonatu. To oni namawiają go do agresywnego zachowania. Możemy zatem przyjąć, że na przemianę Torrance'a ma wpływ bodziec zewnętrzny – widma i ich namowy, którym ulega. Trudno jednak odgadnąć, na ile dusze zmarłych, które napotyka Jack są rzeczywiste, a na ile są wyłącznie wytworem jego wyobraźni. Być może to, co zdaje się, że widzą jego oczy, jest tylko filmowo zwizualizowaną wewnętrzną projekcją umysłu bohatera. W tym przypadku źródła metamorfozy nie należy upatrywać w czynnikach zewnętrznych, które, jak przyjmujemy, nie istnieją, a jedynie w stanie umysłu głównego bohatera. Napotykanne widma to głosy podświadomości Jacka Torrance'a.

Człowiek jest bytem funkcjonującym w przyrodzie, ale także w społeczeństwie. Adaptując się do kultury, w której żyje, przyjmuje właściwy danej kulturze zbiór norm. Nie zawsze są one zgodne z jego naturalnymi potrzebami i popędami, które jako mniej ważne, niższe, prymitywne czy infantylne spychane są do podświadomości. W ten sposób powstaje antypersona²⁰. Jej częścią składową jest cień. Tym większy i czarniejszy cień, im więcej ograniczeń, zakazów i nakazów, im silniejszy konflikt między „chcianym” i „dozwolonym”. Ciemny brat, pomimo naszych usilnych starań, aby utrzymać go w ryzach i nie upubliczniać, w końcu daje o sobie znać. Następują przebiccia z podświadomości. Nasz cień przyobleka się w ciało. Dochodzi do personifikacji antypersony, która według Freuda i Junga wizualizuje się w naszych snach, wizjach, stanach transowych. Personifikacja antypersony stanowi materiał wyjściowy do kulturowych przetworzeń: potworów, demonów, smoków²¹. Personifikacją antypersony będzie chociażby wspomniany

²⁰ Tamże.

²¹ K. Kowalski, Z. Krzak, *Tezeusz w labiryncie*, Wrocław 1989.

często w mojej pracy Minotaur, który jest przecież owocem wstydlwego i wypartego występku żony króla Krety.

„To błąd człowieka spowodował rozpętanie się potwornych sił, ale także człowiek spętał je na powrót w labiryncie”²² piszą autorzy *Tezeusza w labiryncie*. (ten fragment tu nieodpowiedni – należy go wykreślić) Możemy przypuszczać, że to zamknięcie i zupełna izolacja nasiliły wewnętrzną potworność syna Pazyfae. W podobnych warunkach, tzn. w zupełnej izolacji, rodzi się potwór w filmie Stanleya Kubricka. Kim jest mężczyzna z przeraźliwym błyskiem w oku, goniący swoją rodzinę z siekierą po hotelu? To ucieleśniona antypersona Jacka Torrance’a, spokojnego i poukładanego pisarza.

Nieodgadniona jest natura, którą człowiek próbuje ujarzmić kulturą. W filmie *Lśnienie* Stanleya Kubricka mamy do czynienia z kryzysem ujarzmianej natury człowieka, z jej eksplozją, monumentalnością, nieobliczalnością. Natura agresywnie wymyka się owemu ujarzmianiu, zło ulega niebezpiecznej, niekontrolowanej mutacji.

To zamknięcie i izolacja budzą potwora. Sam labirynt, którego istotne rysy objawia hotelowe wnętrze, jest siedzibą zła od samego początku. Jak zostało wspomniane wcześniej, widz wyczuwa je jeszcze przed jego pełną demaskacją. Zło jest aktywne cały czas, dopomina się uwagi szeptem, aby w końcowej fazie wykrzyknąć. W finale jednak umiera. Trudno co prawda powiedzieć, kim był odpowiednik mitycznego Tezeusza pokonującego zło i czy w ogóle można mówić o jego istnieniu w tej historii. Czy zatem zło ginie samoistnie? Czy rzeczywiście nie istnieje w filmowej historii ktoś, kto złu dopomaga umrzeć? Kimś takim wydaje się najmłodszy z bohaterów, mały Danny. Chłopiec wykazuje nadzwyczajne zdolności, widzi to, czego nie widzą inni, przeczuwa wydarzenia. Jego nieprzeciętność, ponadludzkie cechy wydają się nawiązywać do mitycznej natury Tezeusza – herosa,

²² Tamże.

półboga. W jednej z końcowych scen, dziejącej się w ogrodowym labiryncie, bohater ucieka przed ojcem. Ten jednak pomimo wielu rozwidleń dróg cały czas bezbłędnie podąża za synem, kierując się zostawionymi przez niego śladami w śniegu. Ostatecznie chłopiec wprowadza w błąd Jacka Torrance'a – pozostawia fałszywe ślady, po czym cofa się po nich i ukrywa za jedną z wewnętrznych ścian labiryntu. Zdezorientowany ojciec skręca w przeciwny korytarz. W tym czasie chłopiec ucieka, znajdując ostatecznie wyjście z labiryntu. Niestrudzenie poszukujący Danny'ego Jack pada z wycieńczenia i zamarza. To spryt małego chłopca przyczynia się do śmierci głównego bohatera, a co za tym idzie do stłumienia rebelii zła. W przypadku zabicia głównego bohatera mamy do czynienia z psychoanalitycznym pokonaniem Cienia, zamordowaniem potwora.

Labirynt u Stanleya Kubricka, jaki stanowi hotelowe wnętrze, możemy zaliczyć do labiryntów przypadkowych. Jego stworzeniu nie przyświecał cel, dla którego zwykle wytycza się kręte trasy, można więc rzec, że jest owocem wtórnym innej intencji. Twórców filmu bardziej od formy inspirowało to, co ją wypełnia. Labirynt jest tu siedzibą zła, mrocznych, nieuświadomionych pragnień, głosów podświadomości oraz światem istot nadprzyrodzonych (w filmie widzimy zachowaną równowagę między dwiema możliwościami). Zamknięta przestrzeń zmusza nas do konfrontacji z Cieniem, przed którym, w niczym nieograniczonej przestrzeni, łatwo uciec, a w natłoku obowiązków i otaczających nas dźwięków i innych bodźców – który łatwo zapomnieć.

3. *CUBE* – ANALIZA I INTERPRETACJA

3.1. Labirynt jako metafora społeczeństwa

W filmie *Cube* w reżyserii Vincenza Nataliego akcja rozgrywa się w tajemniczym sześcianie. O tajemniczości obiektu świadczy fakt znalezienia się w nim w niewytłumaczalny sposób sześciorga zupełnie obcych sobie ludzi. Żaden z bohaterów nie przypomina sobie bowiem momentu wejścia do budynku, każdy z nich po prostu się w nim obudził. Wielościan, w którym się znaleźli, okazał się jedynie jednym z wielu pomieszczeń, do których można było przedostać się przez drzwi w każdej z jego ścian. A po wejściu do kolejnego sytuacja ulegała powtórzeniu. Część z sześcianów była jednak wyposażona w śmiertelne pułapki.

Bohaterowie filmu *Cube* to grupa, która w normalnej sytuacji prawdopodobnie wcale by się nie zawiązała: policjant, złodziej, psycholog, studentka matematyki, architekt i chłopak chory na autyzm. Różni ich nie tylko wiek, zawód i wynikające z nich zainteresowania oraz umiejętności. Najsilniejsze okaże się jednak zróżnicowanie charakterologiczne członków grupy, które ujawni się podczas próby wydostania się z tajemniczego miejsca. Tysiące pomieszczeń, pełnych sideł i zasadzek tworzą wielki labirynt. Labirynt, który się porusza. Aby z niego wyjść, nie warto (o czym szybko przekonali się bohaterowie) działać na własną rękę.

W *Cube* mamy do czynienia z przedstawieniem labiryntu konstruującego się na dwóch płaszczyznach – rzeczywistej i metaforycznej. Olbrzymia machina pełna morderczych zasadzek wymaga od uwięzionych współpracy. Każdy z nich posiada pewną zdolność, którą może wykorzystać do osiągnięcia celu, lecz o tym bohaterowie będą przekonywać się z upływem czasu. Złodziej, specjalista od ucieczek, odkrywa, że niektóre z wielościanów mają zamontowane czujniki reagujące na ruch; wrzucając do pustych przestrzeni przywiązany na sznurku but, przekonuje się, do jakich pomieszczeń wchodzić nie warto. Informację przekazuje reszcie grupy. Gdy jego

metoda zawodzi, do akcji wkracza niepozorna studentka matematyki, która z łatwością odkrywa, że każde z pomieszczeń ma swój numer informujący o ewentualnym niebezpieczeństwie – pokoje bezpieczne oznaczane są liczbami pierwszymi. Gdy i ta metoda okazuje się niedostatecznie pewna, cennym źródłem informacji staje się architekt Worth, który przyznaje się do tego, iż to on jest współtwórcą tajemniczego sześcianu; nieświadomy celu, do jakiego służyć ma obiekt architektoniczny, realizował projekt jego pokrycia zewnętrznego. Informacje o wymiarach całego budynku okazują się kluczowe, by móc odkryć, w jaki sposób należy odszyfrowywać kody pokoi. Sposób ten ponownie odkrywa studentka, lecz nie jest w stanie pamięciowo odkodować liczb. Pomaga jej w tym chory na autyzm Kazan. Wydawać by się mogło, że metoda jest dosyć prosta, a znalezienie wyjścia powinno nastąpić dosyć szybko. Tak, jeżeli nie weźmiemy pod uwagę faktu, że bohaterowie to nie surowe, bezemocjonalne maszyny, a przerażeni sytuacją, nieznający się zupełnie ludzie, w dodatku psychologicznie zróżnicowani i poddani silnemu czynnikowi stresogennemu. W klaustrofobicznych przestrzeniach bohaterowie stają przed trudniejszym wyzwaniem niż rozwiązanie zagadki sześcianu. Labirynt jest dla nich sprawdzianem z człowieczeństwa. Bezblędnie zdaje go w istocie tylko Holloway, która jako jedyna nie może pogodzić się z pełnym odepchnięciem i wykluczeniem autystycznego Kazana. To właśnie jej empatyczność jest w planie symbolicznym odpowiednikiem części nici Ariadny.

Umieszczeni w labiryncie, przypadkowi, zupełnie obcy sobie ludzie tworzą w nim pewną społeczność. Proces, jakiemu podlegają uwięzieni, jest dość charakterystyczny dla procesów grupowych w ogóle. Obecność w jednym, ograniczonym przestrzennie kompleksie zmusza bohaterów do wchodzenia ze sobą w interakcje. Zamkniętych w sześcianie ludzi łączy wspólny cel – początkowo jest to znalezienie odpowiedzi na podstawowe pytania: gdzie są, dlaczego i jak się tu znaleźli. Gdy próby rozwikłania wątpliwości szybko spełzną na niczym, naturalne stanie się znalezienie kolejnego celu – wyjścia.

Bohaterowie szybko odkrywają, że muszą ze sobą współpracować. W dość krótkim okresie od momentu wspólnego spotkania nastąpi nieformalny, niezwerbalizowany podział na role, które każdy z nich będzie odgrywał w sześcioosobowej społeczności. Według socjologów w początkowych etapach procesu grupowego uczestnicy przyjmują role, które już znają z innych swoich doświadczeń życiowych. W trakcie rozwoju grupy, kiedy nastąpi wzrost poczucia bezpieczeństwa i zaufania, pojawi się tendencja do wychodzenia z wcześniej przyjętych ról na rzecz podejmowania innych²³.

Liderem dominacji²⁴ stanie się czarnoskóry policjant, Quentin. Korzystając ze swoich zawodowych doświadczeń i pozycji, którą zajmuje w społeczeństwie z racji wykonywanego zawodu, przyjmie przywództwo zadaniowe, będzie starał się wyznaczać cele i sposoby ich realizacji. To właśnie on będzie decydował o odpoczynku i działaniu. Będzie również motywował do działania. Opiekuńcza i empatyczna Holloway (z zawodu lekarka) wchodzi w rolę lidera sympatii. Dostarcza oparcia, zrozumienia i ciepła więziotnym. Ochronia przed krzywdzeniem i agresją wymierzoną głównie przeciwko autystycznemu Kazanowi, który z racji swojej niepełnosprawności i nieumiejętności sprzeciwu szybko zostaje obsadzony w roli kozła ofiarnego. To na nim bohaterowie rozładują swoją agresję, Kazan staje się katalizatorem napięć grupowych. Worth to typowy outsider i obserwator. Milczący, niewdający się początkowo w dyskusję młody architekt zaczyna mówić dopiero w momencie, kiedy zostaje zapytany. Z fazy orientacji, występującej w początkowym stadium zawiązywania się grupy, polegającej na wzajemnym poznaniu się uczestników i dokonaniu pierwszej, fasadowej autoprezentacji, a także na próbie dowiedzenia się tego, jak funkcjonuje grupa

²³ M. Szczygieł, *Procesy grupowe*, [w:] *Prezentacja profesjonalna*, red. L. Jabłonowska, P. Wachowiak, S. Winch, Warszawa 2008.

²⁴ Według podziału A. Grzesiuk. Podział opisany w tekście: M. Szczygieł, *Procesy grupowe*, op.cit. W dalszej części mojej pracy będę posługiwała się nazwami ról grupowych (zarówno w fazie orientacji, jak i oporu) autorstwa A. Grzesiuk.

oraz znalezienia w niej swojego miejsca, określenia roli i pozycji przez jej członków, bohaterowie przechodzą w fazę oporu²⁵. Według socjologów na tym etapie uczestnicy obawiają się reakcji pozostałych, jednocześnie doświadczają wyraźnego dyskomfortu na skutek komplikacji spowodowanych koniecznością funkcjonowania w grupie²⁶. Obawy te dotyczą konsekwencji ujawnienia prawdziwych oczekiwań, potrzeb i emocji. Charakterystyczne dla fazy oporu są narodziny pierwszych konfliktów i walki o władzę. Powszechnie jest wyrażanie złości czy nawet wrogości wobec prowadzącego – naturalnego lidera. Jest ona wynikiem zawodu i frustracji związanej z niespełnieniem przez przywódcę oczekiwań grupy²⁷. „Przestań rozkazywać. Sam dotychczas nie zrobiłeś nic, co pomogłoby nam uwolnić się z tego przeklętego miejsca” – odezwą się głosy przeciwko Quentinowi. Pod koniec tego etapu wcześniejsze role destabilizują się; zanikają role destrukcyjne i kreują się nowe²⁸. Wyrazicielem grupowych nastrojów staje się Holloway. Odbiera grupowe nastroje i emocje oraz trafnie je wyraża w imieniu grupy. Opozycjonistą jest Worth, który w sposób szczególny będzie podważać bezskuteczność działań zamkniętych w labiryncie ludzi. Dość szybko autorytet lidera podważy również Holloway, która nie zgodzi się na używanie przemocy wobec pozostałych, głównie Kazana i Wortha. Ten zaś jest również stabilizatorem emocji: nie rozładowuje napięć grupowych, lecz podsyca je. Dość śmiało i odważnie interpretuje to, co w grupie się dzieje i nadaje temu znaczenie. O Wortha interpretacji rzeczywistości, w której znaleźli się bohaterowie, będziemy mówić w dalszej części pracy.

Labirynty to zwykle konstrukcje systemowe. W przypadku labiryntów żaden korytarz nie jest dziełem przypadku, żaden zakręt, żadna ślepa uliczka. Wszystko, jak mówi definicja systemu, jest elementem logicznie

²⁵ Tamże.

²⁶ Tamże.

²⁷ Tamże.

²⁸ Tamże.

uporządkowanej całości²⁹. Labirynt nie spełniłby swojego zadania, gdyby jego części nie były wzajemnie powiązane. Tak też dzieje się w tytułowym *cube*. Labirynt przypomina zaprogramowaną kostkę Rubika, mogącą być dziełem tylko wielkiego geniuszu. Nie ulega wątpliwości, że konstrukcja, w której znaleźli się bohaterowie, jest systemem. „Sześcian to my” – mówi jeden z bohaterów filmu. Mówiąc o labiryncie metaforycznym, mamy na myśli labirynt, który tworzą sami bohaterowie, labirynt o wymiarze społecznym. To ludzie są korytarzami, które prowadzą ku wyjściu lub stają się ślepym zaułkiem. I również ci sami ludzie przechodzą przez korytarze, wybierają odpowiednią, według nich, drogę. Wybór drogi w filmowym społecznym labiryncie jest równoznaczny z obdarzeniem zaufaniem drugiego człowieka. Jednak – jak to w labiryncie bywa – nie każda droga prowadzi do celu. Bo kiedy skończy się wiara w powodzenie, a zmęczenie da o sobie znać, w rozterce obudzi się mroczna strona ludzkiej psychiki. Ujawnią się nieznane dotychczas ciemne zakamarki tym razem wewnętrznego, ludzkiego labiryntu.

Każdy z bohaterów jest elementem systemu. Każdy z nich posiada odpowiednią zdolność i tylko we współpracy mogą zrealizować cel. Każdy z nich bez wcześniejszej umowy przyjmuje pewną rolę. Razem tworzą system społeczny. Ta mikrospołeczność utworzona w sześcianie jest odbiciem czegoś dużo większego i bardziej ogólnego. Pewnej makrostruktury społecznej. Ktoś musi upiec chleb, żeby ktoś zaspokoiwszy głód, mógł iść do pracy, aby wykonać piec, w którym chleb jest upieczony. Samo zaistnienie społeczeństwa, a więc „pewnej zbiorowości, w której istnieją pewne reguły społeczne, czyli sposoby działania i zachowania, które [sic!] narzucane są w sposób mniej lub bardziej ograniczający członków społeczeństwa”³⁰, jest

²⁹ *Słownik Języka Polskiego* [online], [data dostępu: 15.05.12], <<http://sjp.pwn.pl/szukaj/system>>.

³⁰ A. Brémond, J-F. Couet, A. Davie, *Kompendium wiedzy o socjologii*, tłum. K. Małaga, Warszawa 2006, s. 130.

wynikiem potrzeby wprowadzenia porządku w chaotyczny i nieuporządkowany świat natury. Konieczność istnienia reguł społecznych, nakładanych na członków całego społeczeństwa, była analizowana przez teoretyków umowy społecznej³¹. Ta zaś ma na celu nie tylko uniknięcie panowania najsilniejszego. Jej zadaniem jest również doprowadzić do współpracy między członkami społeczeństwa, która byłaby niemożliwa bez istnienia praw i obowiązków, a więc reguł społecznych³². Społeczeństwo byłoby więc tworem przeciwstawnym naturze. Wprowadza ono harmonię i porządek, natura zaś to nieuporządkowanie, biologiczne instynkty, egoizm, prawo silniejszego, walka o byt.

Powróćmy na chwilę do znanego nam mitu. Labirynt w historii o Minotaurze i Tezeuszu jest wybudowany przez najsłynniejszego architekta tamtych czasów, a także wielkiego wynalazcę m.in. podwójnego topora, szydła, wiertarki, żagla. Dedal, konstruktor labiryntu, stał się symbolem pracowitości, pomysłowości, inteligencji, rozsądku, ambicji, konsekwencji, matematycznej precyzji. Uważany jest za uosobienie wiecznego realisty. Skonstruowanie ogromnego gmachu, o niezliczonej liczbie pokoi i wielkiej sieci korytarzy jest dla niego kolejnym wyzwaniem, mającym potwierdzić geniusz architekta (odnaleziony sto lat temu przez angielskiego antropologa Arthura Evansa pałac w Knossos znajdujący się ponad 3,5 tysiąca lat pod ziemią do dziś zaskakuje ogromem i rozmachem architektonicznym). Labirynt buduje z niesamowitą precyzją. Dedal – architekt, rzemieślnik, artysta posiadający wiedzę techniczną – to człowiek należący do Apollina – boga piękna, światła, życia, śmierci, muzyki, wróżb, prawdy, prawa, porządku, patrona sztuki i poezji, przewodnika muz. Zrodzony zaś z chorego pociągu Minotaur skrywa w sobie naturę Dionizosa – boga dzikiej natury. Labirynt, który jest dziełem wiedzy i rozumu, ma za zadanie poskromienie

³¹ Tamże.

³² Tamże.

niebezpiecznej natury. Mamy do czynienia z porządkiem i prawem, czego symbolem jest konstrukcja Dedala wobec chaosu, nieskrępowania i biologii, których wyrazicielem jest Minotaur. Kultura jest zdobywaniem, osiąganiem natury, ujarzmianiem pierwotnych instynktów.

W filmowym labiryncie bohaterowie tworzą społeczność, w której na początku pilnują przyjętych powszechnie norm i reguł utworzonych przez społeczeństwo. Stopniowo jednak altruistyczny porządek społeczny wyparty zostanie przez darwinowską walkę o byt i prawo natury – prawo silniejszego. To nie wyposażony w śmiertcionośne pułapki labirynt zabija bohaterów. To bohaterowie zabijają się nawzajem w labiryncie. Labirynt w *Cube* jest sprawdzianem z moralności. Moralności, której nie ma bez kontaktu z drugim człowiekiem. Z labiryntu wyjdzie tylko nieskazitelnie czysty moralnie, jedyny prawdziwie niewinny – autystyczny Kazan.

3.2. *Cube* a rzeczywistość świata wirtualnego

Bohaterowie uwięzieni w tytułowym sześcianie są pozbawieni swoich rzeczy osobistych, w tym ubrań. Wszyscy ubrani są w identyczne mundurki. Każdy z nich ma naszytą na wierzchnią warstwę swojej marynarki plaketkę ze swoim imieniem. Możemy jednak mieć wątpliwości, czy jest to imię prawdziwe. W jednej z końcowych scen filmu Worth podaje rękę Holloway, przedstawia się, wymawiając zupełnie inne imię, Holloway postępuje podobnie. Jaki byłby więc cel nadania nowych imion uwięzionym? Już samo pozbawienie bohaterów ich rzeczy osobistych i przebranie ich w identyczne uniformy mogłoby zmierzać ku deindywiduacji. Sprzyjałoby jej również pozbawienie ich własnych imion, a nadanie nowych. Podobnie jak w świecie wirtualnym, bohaterom filmu nadawane są *nicki*. Według Phillipa Zimbarda, cokolwiek daje osobie poczucie anonimowości, jak gdyby nikt

nie wiedział, kim ona jest, stwarza możliwość, że osoba ta wkroczy na drogę złą – w sytuacji pozwalającej na przemoc³³.

Nakładanie masek celem stworzenia anonimowości sprzyja wyzwoleniu zachowań, które na ogół się kontroluje. Możliwe wydaje się porównanie filmowej rzeczywistości stworzonej w sześcianie do rzeczywistości gier komputerowych. Sama estetyka labiryntu, zimne, surowe wnętrza sześcianów o kolorowo podświetlanych ścianach, bliska jest estetyce gier, przestrzeniom świata wirtualnego. Śmiercionośne pułapki, drastyczne sceny śmierci poszczególnych bohaterów nieodparcie przywodzą nam na myśl rozwiązania i sceny z gier komputerowych lub filmów fantasy, a sama próba wydostania się z sześcianu przypomina fabułę jednej z nich. Uwięzieni w labiryncie to jednocześnie bohaterowie gry, ale także gracze decydujący o swojej aktywności. Występujący pod fikcyjnymi imionami bohaterowie zaczynają walkę o przetrwanie. Anonimowość, redukcja prezentacji społecznej, sprzyja zachowaniu, które psychologowie i socjologowie nazywają „rozhamowaniem”. Rozhamowanie tłumaczone jest przez angielskiego psychologa społecznego Adama Joinsona w sposób następujący:

Jeżeli założyć, że zahamowanie występuje, gdy zachowanie jest wymuszone lub umiarkowane przez samoświadomość, wywołane przez niepokój związany z sytuacjami społecznymi, oceną innych itp., to rozhamowanie może być charakteryzowane przez nieobecność lub odwrócenie tych czynników. [...] Powinno być ono postrzegane jako zachowanie charakteryzujące się wyraźną redukcją troski o skutki autoprezentacji oraz oceny innych³⁴.

³³ P. Zimbardo, *Psychologia zła z perspektywy sytuacyjnej*, [w:] *Dobro i zło z perspektywy psychologii społecznej*, red. A.G. Miller, tłum. V. Reder, Kraków 2008. Zimbardo przeprowadził następujące doświadczenie w 1970 roku: młode kobiety aplikowały serię bolesnych wstrząsów innym kobietom. Jedne były oznaczane tylko numerkami, do innych mówiono po imieniu i zwracano uwagę na ich cechy indywidualne. Oznaczone wyłącznie numerkami kobiety częściej aplikowały bolesne wstrząsy osobom, kobiety, do których mówiono po imieniu robiły to rzadziej.

³⁴ A. N. Joinson, *Przyczyny i skutki rozhamowanego zachowania w Internecie*,

Przyczyną narastającej agresji, oprócz silnego stresu spowodowanego uwięzieniem oraz wspomnianą już anonimowością, jest redukcja prezentacji społecznej. Uwięzieni w sześcianie bohaterowie są sami. Owszem, można snuć domysły na temat tego, że są obserwowani przez Wielkiego Brata (wspominają o tym sami bohaterowie), kogoś z zewnątrz, kogoś, kto jednocześnie ich uwięził. Jakkolwiek by nie było, bohaterowie szybko zapominają o kimś spoza ich grupy, o potencjalnym obserwatorze. Nie ujawnia się on, nie istnieje materialnie w tej samej przestrzeni. Czy konieczne jest istnienie formalnego sędziego? To wspólnota osądza czyny i karze jej członków, a najcięższym wymiarem „sprawiedliwości” staje się ostracyzm. Tak też dzieje się w sześcianie. Wielki Brat, nawet jeśli istnieje, nie musi interweniować. Zredukowane sygnały społeczne zmniejszają wpływ norm i ograniczeń społecznych, prowadząc do rozregulowanego zachowania³⁵. Agresja i przemoc, a w konsekwencji eliminowanie kolejnych współwięźniów, których Quentin traktuje jako przeciwników, jest dla niego kluczem do zwycięstwa.

Należy również podkreślić, że agresja i przemoc obecna w grach komputerowych wbudowana jest w ich reguły oraz każdorazowo nagradzana sukcesem. Niepodejmowanie przemocy uniemożliwia przejście do następnego etapu gry i prowadzi do porażki [...]. Uzależnienie osiągnięcia sukcesu od stosowania przemocy i zabijania przeciwników sprawia, że akty brutalnej agresji stają się warunkiem skutecznego działania i tym samym zyskują pozytywne znaczenie³⁶.

Wśród stosowanych najczęściej strategii „wykańczania wroga” można wyróżnić strategię nazwaną *fatality* – to wyjątkowo drastyczne

tłum. A. Nadolska, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W. J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 138.

³⁵ Tamże.

³⁶ D. Strzała, *Problem agresji i przemocy w multimedialnych – aspekty psychologiczne i etyczne*, [w:] *CYBER ŚWIAT możliwości i zagrożenia*, red. J. Bednarek, A. Andrzejewska, Warszawa 2009, s. 257.

dobijanie przeciwnika, tj. urywanie mu głowy lub wrywanie z klatki piersiowej pulsującego serca³⁷. Z podobnym okrucieństwem działa Quentin, który jest odpowiedzialny za śmierć Holloway, Leaven i Wortha.

3.3 Labirynt jako obraz tragizmu

Sytuacja uwięzionych w sześcianie bohaterów filmu *Cube* nieodparcie przywołuje na myśl sytuacje bohaterów z utworów Franza Kafki. W *Cube* wybrzmiewają echa takich tekstów, jak chociażby *Proces* czy *Przemiana*. W *Procesie* Józef K. zostaje oskarżony. Dzieje się to niespodziewanie – ot, pewnego ranka do jego pokoju wkracza dwóch mężczyzn z nakazem aresztowania. Główny bohater nie zna powodu, dla którego zostaje zatrzymany, nie wie także, kto wydał stosowne oskarżenie. Tuż po zbudzeniu się w nowej rzeczywistości odnajduje się także bohater *Przemiany*. Otworzywszy oczy, dostrzega bowiem przeobrażone ciało. Gregor budzi się jako żuk. Jednak w przeciwieństwie do Józefa K. nie powoduje to jego zdziwienia, lecz jedynie „lekkie zaniepokojenie”. Bohaterowie ci zostają pozbawieni wolności. Bohater *Procesu* zostaje uwięziony przez prawo i w prawie. Józef K. ostatecznie nie traci wolności za kratami sali więziennej, lecz w korytarzach, w salach rozpraw i gabinetach sądu, w niezliczonych, niezrozumiałych paragrafach kodeksów prawa. Dla Gregora więzieniem staje się jego ciało, a ściślej mówiąc, pancerz żuka, którego nie może się pozbyć. Potem jest nim jego pokój. I choć przeszłość bohaterów jest nam znana jedynie z dygresji wprowadzanych przez narratora, w obydwu przypadkach to, co spotyka mężczyzn, nie jest jasną konsekwencją ich czynów, trudno doszukiwać się związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy ich działaniem, a tym, co po nim następuje. Podobnie jak postacie ze wspomnianych utworów

³⁷ W. Poznaniak, *Przemoc w grach komputerowych*, [w:] *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne*, red. M. Bińczycka-Anholcer, Warszawa 2003, s. 83-84.

Kafki, bohaterowie filmu *Cube* w nowej rzeczywistości po prostu się budzą. Przyczyny znalezienia się w tajemniczym sześcianie nie są znane ani bohaterom, ani widzowi.

„Ktoś musiał zrobić doniesienie na Józefa K., bo mimo że nic złego nie popełnił, został pewnego ranka aresztowany”³⁸ – tak brzmi pierwsze zdanie *Procesu*, które równie dobrze mogłoby dotyczyć któregoś z bohaterów filmu Vincenza Natalego. Ale zarówno dzieła Kafki, jak i *Cube* nie dostarczają nam informacji o zaistnieniu winy, której naturalną konsekwencją mogłoby stać się wymierzenie kary poprzez uwięzienie. Nie świadczy to jednak jeszcze o tym, że bohaterowie są zupełnie niewinni. Ale być może to, co ich spotyka, nie jest od nich zupełnie zależne. Przeznaczenie Edypa było wiadome z góry, to siły wyższe orzekły, że popełni zabójstwo i kazirodztwo. Sytuacja bohaterów filmu *Cube* to przykład sytuacji tragicznej, fatalistycznej. Fatalizm wyklucza wolność i wolną wolę, zakłada bowiem, że wszystko, co się zdarzy, jest zapisane „w górze” i w żaden sposób nie można tego zmienić, pomimo usilnych starań. Los jest przesądzony, człowiek nie ma na niego wpływu. Wszystko wskazuje na to, iż bohaterowie u Kafki i Natalego zostają uwięzieni nie dlatego, że zrobili coś złego, ale dlatego, że takie jest ich przeznaczenie. Nie mają wpływu na to, że znaleźli się w labiryncie, nie mają również wpływu na to, czy z niego wyjdą. Suma summarum ich próby wydobywania się z budynku kończą się fiaskiem.

Maria Janion dokonuje wyróżnienia trzech schematów tragizmu. Pierwszy z nich to skazana na niepowodzenie walka człowieka z jakimiś nieznanymi siłami³⁹. Józef K. walczy z prawem i biurokracją. Bohater błąka się po ciasnych korytarzach i zakamarkach sądu z przeświadczeniem o braku własnej winy, świadomością nieuchronności poddania się wymiarowi

³⁸ F. Kafka, *Proces*, tłum. B. Schultz, Kraków 2003, s. 3.

³⁹ M. Janion, *Prace wybrane. Tragizm, historia, prywatność*, red. M. Czerwińska, t. 2, Kraków 2000.

sprawiedliwości oraz nieświadomością, z jakiego powodu wydano wyrok. Wierzy, że jego starania są w stanie zmienić bieg procesu, wpłynąć na sąd tak, by wydał wyrok ułaskawiający. Działania bohatera kończą się jednak ostateczną klęską, oskarżony umiera od ciosu nożem zadanego w serce. Los Józefa K., podobnie jak los Edypa, spełnia się. Scenie egzekucji przygląda się tajemnicza postać, która wygląda z okna domu graniczącego z kamieniołomem. Nie wpływa ona jednak na bieg wydarzeń. Kim jest? „Przyjaciół? Dobry człowiek? Ktoś, kto współczuł? Ktoś, kto chciał pomóc?”⁴⁰. A może to sędzia, którego główny bohater nigdy nie widział, przedstawiciel wysokiego sądu, do którego Józef K. nigdy nie doszedł? W utworze Kafki to właśnie ten, który oskarża i ostatecznie wydaje wyrok, staje się autorem losu bohatera, siłą sprawczą tego, co dzieje się w życiu mężczyzny. Siła ta jednak do ostatniej chwili nie daje się poznać, podobnie jak nie daje się poznać konstruktor tajemniczego sześcianu czy (być może będąca w tej samej osobie) siła, która uwięziła sześcioro obcych sobie ludzi w *Cube*. „Wszędzie tam gdzie, możemy określić, za co ktoś ponosi winę, winę w sensie potocznym, nie powinniśmy mówić o tragizmie”⁴¹ – mówi Maria Janion, opierając się na tekście Maxa Schelera *O zjawisku tragiczności*. Wina tragiczna przychodzi do bohatera, a nie on do winy. Los spada na niego bez jego udziału, bez jego wyzwania. Bohater tragiczny popada w winę, nie zwiniając. Doskonałym przykładem człowieka „uwikłanego” w winę są bohaterowie Kafkowscy. Gregor w *Przemianie* został uwięziony w ciele robaka bez wyraźnej przyczyny, Józef K. zostaje oskarżony i skazany bez zaistnienia zbrodni. O winie nie wiemy nic także w przypadku bohaterów *Cube*.

W przypadku postaci filmu Natalego można mówić także o wypełnieniu się losu. Nadzieja, w postaci kilku cyfr znajdujących się u progu wejść do pokoi, jest pozorna. Logos przegrywa z siłą wyższą, pierwotnymi

⁴⁰ F. Kafka, *Proces*, tłum. B. Schultz, Kraków 2003, s. 141.

⁴¹ M. Janion, op.cit.

instynktami, siłą natury. Tragizm w *Cube* to nie tylko kolizja woli losu z wolą człowieka, lecz także zderzenie równouprawnionych ras i wartości⁴². Bohaterowie stają przed wyborem – własne życie a życie drugiego człowieka, miłość własna kontra miłość *caritas*. Pojawienie się w sześcianie autystycznego Kazana komplikuje proces ucieczki. Wymagający opieki, niekontrolujący wydawania dźwięków bohater poważnie utrudnia przechodzenie przez sześciiany wyposażone w czujniki reagujące na najmniejszy hałas, który uruchamia śmiertelne pułapki. Uwięzieni, w obawie o własne życie, decydują się zostawić Kazana w jednym z pomieszczeń i iść dalej. Zgody na to nie wyraża Holloway. Jej empatia, opiekuńczość i zrozumienie potrzeb drugiego człowieka skutkują sukcesem. Ale tylko chwilowym. Bohaterka sama zginie z rąk współwzięcia ogarniętego gniewem i dziką rządzą zabijania. Quentin, bo o nim mowa, eliminowanie kolejnych bohaterów, których traktuje jako przeciwników utrudniających osiągnięcie zamierzonego celu. Ostatecznie również i on ponosi klęskę. Porażka jest udziałem wszystkich. Ponoszą ją zarówno ci, którzy zdecydowali się na działanie zgodne z akceptowanymi zasadami moralnymi, dla których ważniejsza od przetrwania była zgodność z własnym sumieniem, jak i ci, którzy postawili na wygraną kosztem krzywdy drugiego człowieka.

W *Cube*, poza Kazanem, nie wygrywa nikt. Każda ze ścieżek wyboru prowadzi do nieuchronnej klęski. Wybór dobra wcale nie gwarantuje zwycięstwa. Człowiek ma wpływ na to, jak się zachowa, jednak nie ma wpływu na to, jak zachowają się wobec niego inni. „Gdy śmierć i cierpienie są pojmowane jako to, co człowiek zastaje, czego nie może uniknąć, a więc są atrybutami ludzkiej skończoności, pozostałe sytuacje graniczne charakteryzują się koniecznością współtwórstwa ze strony jednostki”⁴³. W *Cube* los, który dotyka człowieka, jest również przez człowieka współtworzony.

⁴² Tamże.

⁴³ Tamże, s. 49.

Bohaterowie próbują walczyć z przeznaczeniem. Podejmują działania mające na celu wydostanie się z labiryntu. Jednak ich wysiłek spełza na niczym. Leaven, Worth, Holloway ostatecznie giną zabici przez Quentina, ten ostatni zostaje zabity przez Wortha. Los jednak, zwykle mylnie kojarzony jedynie z klęską, jest przecież również zapisem naszego szczęścia. Spełnia się on także w przypadku Kazana.

Pytania o to, kto i dlaczego wybudował sześcian, mnożą się z upływem czasu. Rząd, międzynarodowa korporacja chcąca zawładnąć i kontrolować światem? Wielki Brat, który obserwuje zachowania uwięzionych z ukrytej kamery? Obcy? „Nikt tym nie rządzi. To bezosobowy chaos, który wygląda jak wielki mistrzowski plan. Wielki Brat nie patrzy. To coś, to dzieło przypadku. Zapomniany projekt. Wszyscy jesteście elementami systemu. Ja zaprojektowałem zewnętrzną powierzchnię, ty chodziłeś na patrole, ktoś inny wykonał śruby, ktoś jeszcze inny dowiózł je tu na miejsce” – mówi Worth. Według bohatera to nie nadrzędna siła jest odpowiedzialna za powstanie miejsca, w którym przebywają. Wszyscy są odpowiedzialni za jego istnienie. Co więcej – to oni są autorami zła, które się w nim dokonuje. To „ludzie ludziom zgotowali ten los”⁴⁴. Obozy koncentracyjne też nie były przecież dziełem bogów ani bezimiennego losu. Wszyscy uczestniczą w zbiorowym tragizmie. Bo przecież najbardziej nawet niewinny postępek nie ginie w samotności. Tworzy cały łańcuch zdarzeń, wywołując skutek, czyli inny postępek. Milan Kundera, autor eseju *Estetyka i egzystencja*, zastanawia się nad tym, gdzie kończy się odpowiedzialność człowieka za jego czyn, który przedłuża się nieskończenie, przeobraża w sposób nieobliczalny i potworny.

W swej wielkiej mowie wygłoszonej na koniec *Edypa Króla* Edyp przeklina tych, co niegdyś uratowali jego dziecięce ciało, którego rodzice chcieli się pozbyć, przeklina ślepą dobroć, która doprowadziła do niewymownego zła; przeklina łańcuch postępków, gdzie uczciwość intencji nie

⁴⁴ Z. Nałkowska, *Medaliony*, Warszawa 2004, s. 4.

odgrywa żadnej roli; przeklina ten nieskończony łańcuch łączący wszystkie ludzkie istnienia i czyniący z nich jedną tragiczną ludzkość⁴⁵.

Czy Edyp jest jedynym winowajcą? Pod koniec *Króla Edypa* bohater pozbawia się oczu szpilami z tuniki Jokasty, która się powiesiła. Jest to czyn będący aktem sprawiedliwości wobec siebie samego, wyrazem woli samoukarania się. W *Edypie w Kolonie*, ostatniej sztuce Sofoklesa, Edyp broni się przed oskarżeniami Kreona, głosząc swą niewinność pod przychylnym spojrzeniem towarzyszącej mu Antygony.

Sześcian nie ma jednego ojca. Jest konsekwencją wielu pozornie niezależnych od siebie działań. Historia to tragiczny łańcuch. Wydarzenia wpływają na siebie, kształtują charaktery, poglądy, idee, z których rodzą się rewolucje, wojny, systemy polityczne i ideologiczne. Czy obozy koncentracyjne są wyłącznie tworem nazistów? Czy może naturalną konsekwencją sposobu myślenia, poglądów i odczuć ludzi tamtych czasów i czasów poprzedzających ówczesne? A ideologia Hitlera – czy wyrosła sama z siebie?

Labirynt w filmie Natalego staje się ilustracją walki jednostki z losem. Tu jednak nasuwa się pytanie: dlaczego los, pojmowany jako coś zamkniętego, ma być kojarzony z labiryntem, który z założenia nie jest przecież konstrukcją zamkniętą. Owszem, nie jest. Z labiryntu można przecież wyjść – pod warunkiem, że w trakcie poszukiwań wyjścia błądzący nie umrze z wycieńczenia lub głodu bądź nie zostanie pożarty przez Minotaura. To, co się z nim stanie, prawdopodobnie nie będzie zależne od jego woli i starań, a zwycięskie wyjście można przypisywać jedynie szczęściu. Labirynt w swej złożoności, ze swym rozwidleniem dróg (mogącym nawiązywać do wyboru pomiędzy równorzędnymi wartościami), ślepyimi korytarzami jest obrazem ludzkiego zmagania się z przeznaczeniem.

⁴⁵ M. Kundera, *Zastona. Esej w siedmiu częściach*, tłum. M. Bieńczyk, Warszawa 2006, s. 106.

Narracja filmu pozwala znaleźć się w labiryncie również widzom. Kamera praktycznie nie opuszcza bohaterów, dzięki czemu wiemy o całej sprawie tyle co oni, czyli bardzo niewiele. Zabieg ten, jak również zminimalizowana ilość elips, dzięki której kamera (odnosimy takie wrażenie) rejestruje każdy ruch bohaterów, każdą sekundę ich pobytu w tajemniczej konstrukcji (tak, że czas fabularny wydaje się tożsamy z rzeczywistym czasem trwania filmu), pozwala nam lepiej wczuć się w ich sytuację. Stopniowo wraz z nimi zaczynamy tracić nadzieję i cieszyć się z nowych rozwiązań, podążając cały czas tymi samymi korytarzami.

4. *GENUA. WŁOSKIE LATO* – ANALIZA I INTERPRETACJA

W północno-zachodniej części Włoch, nad Morzem Liguryjskim, u stóp Apeninu Liguryjskiego leży Genua. To miasto, założone w XI wieku, a będące niegdyś najbogatszym miastem świata, prowadziło rozległe interesy od Hiszpanii po Krym, kontrolowało handel w basenie Morza Śródziemnego, było i nadal jest jednym z największych ośrodków kulturalnych. Dziś Genua uważana jest za jedno z najbardziej klaustrofobicznych miejsc świata.

Do zalanej słońcem Genui w filmie Thomasa Winterbottoma *Genua. Włoskie lato* przyjeżdża Joe wraz ze swoimi dwiema córkami. Zmiana miejsca ma stać się szansą na zapomnienie bolesnych wydarzeń sprzed kilku miesięcy i rozpoczęcie nowego życia. Marianne, żona Joe'go i matka nastoletniej Kelly oraz młodszej od niej Mary, zginęła w wypadku samochodowym, w którym wzięły udział również jej dwie córki. Reżyser pozwala nam dowiedzieć się, w jaki sposób do niego doszło. W pierwszej scenie obserwujemy jadące samochodem bohaterki, które, aby umilić sobie podróż, rozpoczynają zabawę w zgadywanie. Siedzące na tylnym siedzeniu Mary i Kelly zasłaniają sobie nawzajem oczy i zgadują kolory przejeżdżających samochodów. W pewnym momencie młodsza z córek zasłania dłońmi oczy kierującej Marianne. Tak dochodzi do tragedii, po której słyszymy tylko

przeraźliwe wołanie: „Mamo!”, które to przynależy już do kolejnej sceny. To krzyk trwającej jeszcze we śnie Mary, będący reakcją na jej koszmar. Zapala się światło, zapłakaną dziewczynkę uspokaja ojciec.

Joe zgadza się przyjąć posadę wykładowcy na genueńskim uniwersytecie. Wyjazd do Włoch ma pomóc w psychicznej rekonwalescencji rodziny. Na piaszczystych plażach bohaterowie wygrzewają się w słońcu, zażywają kąpiele w błękitnym morzu, rozsmakowują się we włoskiej kuchni, zwiedzają lokalne zabytki. Starsza z siostr szybko staje się obiektem zainteresowania tutejszych chłopców, z którymi zaczną odkrywać uroki miłości cielesnej. Te obrazki, jak i polski podtytuł przywodzą nam na myśl reklamę biura turystycznego. Nic bardziej mylnego. Sielanka jest tylko pozorna. Pod słońcem Italii wracają bolesne wspomnienia sprzed kilkunastu miesięcy. Bohaterowie gubią się w ciasnych, klaustrofobicznych uliczkach miasta, na obdrapanych klatkach schodowych, wśród przybrzeżnych krzaków.

Mary jest dość pogodną dziewczynką. Roześmianą, entuzjastycznie reagującą na pomysły ojca, co kontrastować będzie z wiecznym uporem i sprzeciwem starszej Kelly wobec decyzji Joe’ego. Spokojnie przyjmuje kondolencje, które nie wydają się sprawiać jej większego bólu, spokojnie też potrafi rozmawiać o matce. Radośnie będzie pluskać się w morzu, z chęcią chodzić na lekcje pianina, bawić się z dziećmi nauczyciela gry na instrumencie, jeździć na rolkach, zwiedzać zabytki Genui. Rana wydaje się zablizniona. Ale tylko w dzień. Nocą Mary nawet w ciepłej i rajskiej Genui nie przestanie się moczyć i krzyczeć przez sen. Zepchnięte przez świadomość wspomnienia o śmierci matki, tęsknota, rozpacz i poczucie winy (to Mary przecież w zabawie zasłoniła oczy Marianne) zostają przeniesione do sfery podświadomości. I o ile w trakcie dnia dziewczynka będzie potrafiła kontrolować swoje uczucia, o tyle w nocy dadzą one o sobie znać w postaci koszmarów sennych⁴⁶. Osobą, która w sposób szczególnie próbuje

⁴⁶ O marzeniach sennych jako projekcji podświadomości pisał Zygmunta Freud

załagodzić traumatyczne doświadczenie dziewczynki, staje się Joe. Z dużą cierpliwością i miłością reaguje na przejawy wewnętrznego bólu córki, co noc wstając do zapłakanej i roztrzęsionej Mary, przytulając ją, zmieniając zamoczoną pościel. Sceny nocne kontrastują z następującymi po nich scenami dziejącymi się w dzień. Poranne beztróskie rozmowy przy śniadaniu, uśmiechnięte twarze, entuzjastyczne planowanie rozpoczynającego się właśnie słonecznego dnia, gdy jeszcze przed chwilą obserwowaliśmy pozostawione w mroku pokoju roztrzęsione ciało dziewczynki i obejmującego je z trwogą ojca. Tu w trakcie dnia nie wspomina się o tym, co działo się w nocy. Joe unika rozmów o matce, nie zadaje pytań o wypadek, nie podejmuje tematu związanego z uczuciami córek po stracie matki. Działa według zasady: „Najlepiej zapomnieć i zacząć od nowa”. Nie znaczy to jednak, że ignoruje to, co przeżywają dziewczęta. Próbuje spędzać z nimi cały swój wolny czas, zapewniać dostateczną ilość rozrywek, przytulać, całować i przypominać im, jak bardzo je kocha. Joe po prostu z nimi jest. Sama jego obecność ma przynajmniej w jakimś stopniu pomóc w rozprawieniu się z traumą. I istotnie łagodzi ból. Ale czy leczy rany? Wracające z lekcji gry na pianinie dziewczęta gubią się wśród ciasnych, klaustrofobicznych uliczek Genui, w starych klatkach schodowych. Ich dyskomfort psychiczny związany jest nie tylko z niemożnością znalezienia właściwej drogi do domu, lecz także z charakterem miejsc, przez które przechodzą, a w których czują na nie niebezpieczeństwa – począwszy od grupek wygwizdujących je mężczyzn, po spadające z rusztowań szklane płyty rozbijające się na szczęście o bruk chodnika. Mamy tu do czynienia z zastosowaniem środka psychizacji krajobrazu. Ciasne i kręte korytarze Genui są odzwierciedleniem zepchniętych do podświadomości wspomnień i uczuć bohaterów, w tym żalu, tęsknoty i poczucia winy. Opryskliwa w stosunku do Mary, Kelly w

we *Wstępie do psychoanalizy*, tłum. S. Kempnerówna, W. Zaniewicki, Warszawa 2002.

uliczkach Genui próbuje ją zgubić. Dlaczego? Sceny późniejsze odpowiedzą nam na to pytanie dość jasno. Kelly obwinia Mary za śmierć matki. Ma żal do siostry o „zrujnowanie jej życia” (powie jej o tym wprost w jednej ze scen). O swojej tęsknocie, smutku, żalu do siostry i samotności będzie próbowała zapomnieć w ramionach miejscowego uwodziciela.

Ale nie tylko dziewczęta gubią się w mieście. Poszukując najmłodszej z córek, wśród przybrzeżnych krzaków, zgubi się również Joe. Napięcie wywołane bezsilnością potęgować będzie dźwięk cykad. Z jakimi uczuciami nie może sobie poradzić bohater? Z uczuciem bezsilności właśnie. Joe doskonale zdaje sobie sprawę, że mimo iż stara się jak może, nie jest w stanie całkowicie załagodzić bólu swoich córek. Nie rozmawia o uczuciach, bo być może są one w nim zbyt świeże, zbyt bolesne. Starający się o przywrócenie normalności, Joe nosi w sobie podwójny ciężar smutku. Swoją smutek związany z odejściem ukochanej przeciw żony i smutek swoich dzieci, któremu nie potrafi zaradzić. Joe nie wie, co wydarzyło się w samochodzie chwilę przed wypadkiem, zdaje sobie jednak sprawę z tego, że śmierć Marianne jest emocjonalnie cięższa dla jego córek, które były jej bezpośrednimi świadkami. Zamiast mówić, woli działać. Jednak niewypowiedziane emocje kumulują się. Rany nie wystarczy zakleić plastrem. Żeby ranę uleczyć, trzeba ją rozdrapać.

Pisaliśmy już o tym, że jedną z funkcji labiryntu jest odrodzenie⁴⁷. Spotkanie twarzą w twarz z Minotaurem nabiera wymiaru inicjacyjnego. Wejście do labiryntu to „misterium swoistej podróży na trasie życie – śmierć – życie, zakończonej przybyciem do stacji odrodzenia”⁴⁸. Mary w genueńskich uliczkach spotyka ducha swojej matki. Miasto-labirynt staje się dla niej zejściem do świata śmierci. Pełna tęsknoty dziewczynka podąża za Marianne. Chce na zawsze dołączyć do świata matki, nie mogąc odnaleźć

⁴⁷ K. Kowalski, Z. Krzak, *Tezeusz w labiryncie*, Wrocław 1989.

⁴⁸ Tamże, s. 100.

się w rzeczywistości bez niej. Według Mary, Marianne przybywa po to, aby jej wybaczyć. To tu zatem bohaterka dostępuje tak bardzo potrzebnego jej przebaczenia, które otrzyma nie tylko od matki. W *Genui* Joe odnowi kontakt z dawną znajomą z czasów studenckich. Początkowo niechętny wobec rad Barbary mężczyzna zrozumie, że nie może uciec od rozmów z córkami o wypadku. „Nieważne, co się stało. Kocham Cię” – powie córce w trakcie jednej z nocy, w której mała Mary ponownie obudzi się z łkaniem i krzykiem na ustach. Milczącego przebaczenia udzieli również siostrze Kelly w jednej z ostatnich scen. Młodsza z córek zrozumie, że spełnienie pragnienia o pozostaniu z matką na zawsze możliwe jest tylko poprzez własną śmierć. Szczęśliwie w tej właśnie chwili zagrożona rozpadem rodzina zjednoczy się na nowo. Mary powróci do świata żywych. Swoją podróż na trasie życie – śmierć – życie zakończy zwycięstwem. Labirynt u Winterbottoma ma funkcję katarctyczną. Pozwala na uświadomienie sobie drzemających w bohaterach, zepchniętych do sfery podświadomości uczuć, przeżycie ich jeszcze raz, co w konsekwencji skutkuje oczyszczeniem. Duch matki staje się uosobieniem tęsknot, lęków, winy, żalu i smutku.

Oryginalny tytuł film Winterbottoma brzmi *Genova*. Antyczna etymologia nazwy tego miasta (*Jenua* czy też *Janua*) mówi o pochodzeniu celtyckim słowa, gdzie wyraz podobny miał oznaczać „wejście”⁴⁹. Po włosku zaś *gene* to „gen”, *nuova* – „nowa”. Nowy gen, nowe życie. Odrodzenie. Samo wyrażenie „wejście” sugeruje nam przechodzenie z jednej sfery do drugiej. Wchodzimy zawsze z jakiejś rzeczywistości do nowej, innej. Z domu na dwór, z jednego pokoju do drugiego, z korytarza do sali. Wejście oznacza zmianę otaczającej przestrzeni. *Genua* w filmie to brama, przez którą bohaterowie przechodzą do swojego wypartego „ja”. W nowej rzeczywistości spotykają się ze swoimi

⁴⁹ *Wspomnienia z Genui*, <<http://kolumber.pl/g/143790-Wspomnienia%20z%20Genui%20cz.1-port>>. [data dostępu: 21.05.13].

trudnymi, odrzuconymi emocjami. Spotkanie oko w oko z potworem pozwala Tezeuszowi zadać śmiertelny cios bestii. Ten cios pozwala mężczyźnie oswobodzić Ateny. Wychodząc z labiryntu, nie jest tym samym Tezeuszem, który do niego wchodził. Pokonał przecież najstraszliwszego potwora. Jest silniejszy, odważniejszy. Jego natura herosa została ukonstytuowana. Podobnie dzieje się z bohaterami filmu *Winterbottoma*.

Kręte uliczki, ciemne zakamarki, skrzyżowania dróg. Labirynt budzi niepokój związany z ewentualnym zagubieniem się i nieodnalezieniem drogi prowadzącej ku wyjściu, ale także z możliwością spotkania jego mrocznego mieszkańca, który bynajmniej nie zaproponuje nam pomocy w wydostaniu się z tajemniczego kompleksu. Kręte korytarze nie pozwalają na spokojny, bezstresowy spacer. Nikt nie wie, co naszym oczom ukaże się za kolejnym zakrętem. Rozwidlenia dróg zmuszają do wyboru, często dyktowanego wyłącznie intuicją. Labirynt kryje w sobie niebezpieczną tajemnicę. I być może właśnie ta cecha stanowi o ponadczasowym fenomenie tej konstrukcji, która poniekąd inspirowana jest samym życiem. Ograniczona przestrzeń zmusza bohaterów omawianych przez nas filmów do konfrontacji z własnym ciemnym „ja”, przed którym łatwo uciec w przestrzeni nieograniczonej. Dzieje się tak zarówno w przypadku Jacka Torrancea z *Lśnienia*, bohaterów filmu *Cube* Vincenza Nataliego, jak i wszystkich członków rodziny w filmie *Genua. Włoskie lato*.

W labiryncie bohaterowie spotykają duchy (*Lśnienie*, *Genua. Włoskie lato*), będące personifikacją ich zepchniętych do sfery podświadomości pierwotnych instynktów, pragnień, lęków i bolesnych emocji. To one są ich przewodnikami po świecie labiryntu. Są jego mieszkańcami. Ale tylko spotkanie z duchem matki w *Genui. Włoskim*

lecie będzie kataraktyczne dla głównej bohaterki. Konfrontacja z własnym id pomoże jej rozprawić się z koszmarami przeszłości i z poczuciem winy. Z potworem zrodzonym w labiryntowym wnętrzu hotelu Overlook nie wygra Jack Torrance. O spotkaniu z bestią możemy również mówić w kontekście *Cube*. Tym razem jednak to nie istoty paranormalne uruchomią proces odkrywania mrocznych zakamarków psychiki umieszczonych w szczęście bohaterów. U Natalego potworność rodzi się w człowieku w kontakcie z drugim człowiekiem. Labirynt w każdym z trzech przykładów reprezentuje podświadomość. Staje się również miejscem inicjacji, która według *Słownika Języka Polskiego* jest „zapoczątkowaniem lub rozpoczęciem się czegoś”⁵⁰. Pokonanie potwora, będącego w tym wypadku uosobieniem naszych lęków, wypartych emocji i pragnień, jest punktem kulminacyjnym na drodze odrodzenia. W *Cube* labirynt staje się metaforą społeczeństwa, a także ilustracją tragicznej walki jednostki z losem.

W szerszej perspektywie w każdym z omawianych przez mnie utworów labirynt stanowi pewien metaforyczny obraz człowieka funkcjonującego w świecie XX wieku – jego poczucia zagubienia, lęków, relacji z otoczeniem. Poszukiwanie drogi jawi się jako poszukiwanie sensu życia, prawdy o sobie i świecie, emocjonalnego oczyszczenia.

W swoich filmach twórcy sięgają po różne środki języka filmowego, aby oddać specyficzny charakter omawianej przez nas konstrukcji i związanych z nią emocji bohaterów. U Kubricka labiryntem jest wnętrze hotelu. Reżyser jednak nie ogranicza się do przedstawienia przestrzeni w środku budynku. Kompozycje kadrów w pierwszych minutach filmu ukazują labirynt stworzony przez fiordy, tworzą go również gęsty las i przecinająca go kręta droga. W ostatnich scenach obserwujemy śmierć bohatera w labiryntowym ogrodzie. Kubrick dla podkreślenia tajemniczości przestrzeni

⁵⁰ *Słownik Języka Polskiego*, < <http://sjp.pl/inicjacja> >, [data dostępu: 15.05.12].

wprowadza niepokojącą muzykę, która sugeruje czające się zewsząd niebezpieczeństwo. Pojawia się ona już w pierwszych ujęciach.

W *Cube* labiryntem jest maszyna. Jako jedyna z przedstawionych form w omawianych filmach jest labiryntem celowym. Surowe, zimne wnętrza, śmiertcionośne pułapki, podświetlane ściany, przesuwane sześciany przywodzą na myśl rzeczywistość świata gier komputerowych. W *Cube* przestrzeń wydaje się najbardziej ograniczona. Widz razem z bohaterami zaczyna odczuwać duszącą, coraz bardziej napiętą atmosferę i towarzyszącą uwięzionym frustrację – dzieje się tak dzięki minimalizacji ilości elips. Kamera nie opuszcza bohaterów, rejestruje ich każdy ruch, każdą sekundę pobytu w tajemniczej konstrukcji, dlatego łatwiej jest nam współprzeżywać to, co obserwujemy na ekranie.

W filmie Michaela Winterbottoma to miasto tworzy labirynt. Ciasne uliczki, ciemne zaułki, wielość skrzyżowań. Reżyser eliminuje muzykę, dźwięki towarzyszące zagubionym bohaterom to dźwięki ulicy: pojazdów, krzyczących do siebie ludzi, gwizdów, tłuczonego szkła, a także dźwięk cykad.

Podsumowując, dzięki obrazowi (kompozycji kadru – konkretnym planom filmowym oraz typom ujęć, scenografii, światłu), a także poprzez efekty akustyczne (muzyka filmowa, potęgowanie dźwięków pojawiających się na planie filmowym), reżyserzy ukazują specyfikę labiryntu i rodzących się uczuć w bohaterach, którzy w nim przebywają. W *Lśnieniu* będzie to tajemniczość i poczucie zagrożenia, w *Cube* budząca frustrację klaustrofobiczność, w *Genui. Włoskim lecie* – napięcie emocjonalne: bezsilność, poczucie porażki, ale także ciekawość oraz wola walki i odnalezienia wyjścia.

Niniejszy artykuł powstał na kanwie pracy licencjackiej zatytułowanej *Motyw labiryntu w kinie - omówienie wybranych przykładów*, napisanej pod kierunkiem dra Pawła Stangreta. Praca jest dostępna w archiwum Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego.

Lost in the Labyrinth: Three Contemporary Film Images – Three Spaces of Loss (Interpretative Draft)

The complexity of labyrinth's construction is inseparably connected with the complexity of its symbolical meanings. For centuries mankind – driven by various feelings – has given labyrinth figurative meanings. Poetry, painting and all other kinds of art have shown the world as a maze. Cinema as well. This work is an attempt of following the labyrinth motive in chosen film works. In each of the cases a labyrinth will be discussed in the context of its relations with a man. Researcher focuses mainly on the way the labyrinth affects the people inside him.

Keywords: labyrinth, film, subconsciousness, myth, initiation, Minotaur, archetype.



Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego

Polecamy ostatnio wydane publikacje



Wydawnictwo UKSW publikuje książki naukowe i popularnonaukowe: monografie, rozprawy doktorskie i habilitacyjne, tomiki poezji, materiały pokonferencyjne, podręczniki i prace zbiorowe, o tematyce obejmującej wszystkie dziedziny, w których Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego prowadzi badania naukowe oraz kształcenie.

Wydawnictwo UKSW
ul. Dewajtis 5, Warszawa
tel. 22 561 88 38

www.wydawnictwo.uksw.edu.pl