

Frauenhoffer György

Felülírt városképek

A PLACCC FESZTIVÁL

Égész városrésze kiterjedő szabadulós játék, keretbe foglalt galambpiszok a Kálvin téren, mikrokoreográfiák az egykori iparnegyedben. Külföldi alkotók bevonásával a PLACCC idén tizedik alkalommal kísérelte meg újradefiniálni a köztéri alkotás és a városi létezés lehetőségeit – a kérdés csupán annyi, hogy mi lesz a folytatással.

Tíz évvel a Bosznia-Hercegovina mai működését meghatározó, egyúttal a délszláv háború első szakaszát lezáró daytoni békeszerződés után, 2005-ben egy különös szobrot állítottak fel az ország déli szegletében. Mostar a konfliktus ideje alatt meghatározó szerephez jutott a horvát oldalon, és bár a háború lezárulta után is megmaradt vezető kulturális és politikai szerepe, a városban továbbra is tapintható maradt a bosnyák–horvát ellentét: a két etnikai csoportnak nem egyszerűen külön egyetemei üzemelnek a városban belül, de külön focicsapatot is tartanak fenn.

Hogy a békeszerződés tizedik évében a mostari városvezetés miért épp egy arany színben pompázó, nuncsakut kézben tartó Bruce Lee-szobor felavatását találta az emlékezés legjobb formájának, az egy kívülálló fejében könnyen vethet fel kérdéseket. Ivan Fijolić horvát képzőművész, a szobor megalkotója szerint a magyarázat mégis kézenfekvő: egy minden generáció és etnikai csoport által egyformán elismert és kedvelt, szimbolikus alaknak szerettek volna emléket állítani – ilyet pedig szerinte a régió elmúlt évtizedeinek történelmében nemigen találni. Akár elfogadjuk a fenti érvelés mögött meghúzódó emlékezetpolitikát, akár elutasítjuk, egy dolog biztos: az egykori jugoszláv államok területén a 2000-es évek második felében több tucat hasonló szobor került közterekre, Rocky Balboától kezdve Bob Marleyn át egészen Johnny Weissmüllerig.

A történet – amelyhez hasonló példát igen könnyen találhatnánk akár Budapest határain belül is – kérdések egész sorát veti fel. Hogyan kap új politikai és történelmi kontextust egy popkulturális ikon pusztán az elhelyezése okán? Hogyan lép párbeszédbe a városi környezet a saját műemlékeivel, kulturális tartalmival? Miként alakul át egy funkcionális köztér esztétikai élménnyé? Milyen ingereknek kell érnie egy városlakót, hogy a figyelme ismét az őt körülvevő környezetre irányuljon?

A fenti kérdésekre kereste a választ a magyar főváros egyik legfontosabb urbanista-művészeti fesztiválja, a PLACCC is. A problémafelvetés pedig aktuáli-

sabb, mint valaha: az államszocializmus stigmáit még mindig magán hordó Budapest két és fél évtized alatt – legyen bármilyen közhely is – a régió egyik legkedveltebb turisztikai célpontjává nőtte ki magát, aminek következtében egész városnegyedek funkciója változott meg. Mindezzel párhuzamosan pedig számtalan olyan közelmúltbeli, társadalmi feszültséget kiváltó várospolitikai döntést lehetne példának felhozni – utcaátnevezésektől kezdve egészen *A német megszállás áldozatainak emlékművéig* –, amelyek újra és újra közbeszéd tárgyává tudják tenni Budapest köztereinek működési stratégiáit.

Egy várostematizációs fesztiválnak ma nem egyszerűen az a tétje, hogy a közreműködő művészek képesek-e megújítani eszköztárukat és a város legújabb változásaira érvényesen reagálni, hanem az is, hogy a közönség képes-e magára úgy tekinteni, mint a várost és annak lehetőségeit jól ismerő, annak sorsára és mindennapjaira tudatosan hatni képes civil közösségre. A szeptember 10–28. között három héten át futó PLACCC három lehetséges megközelítési módot kínált fel a városi lét újradefiniálására. A *Gaming The City* sorozat a nézők közötti viszonyra és közös játékra fektette a hangsúlyt, a *Hacking The City* a város ismeretlen területeit hozta játékba, a fesztivált lezáró *Interacting The City* pedig a néző, a város és a művész kapcsolatát helyezte fókuszba. A következőkben az egy tucattal is több programot felvonultató fesztivál kínálatából terjedelmi megfontolások miatt a három tematikus héthez kapcsolódó egy-egy külföldi vendégprodukciót vizsgáltam meg közelebbről.

A 2010-ben alakult, színházi alkotókból és médiaművészekből álló német Machina eX társulat az elmúlt évek során közel egy tucat interaktív színházi játékot hozott létre. Munkáik kiindulópontja a kilencvenes évek számítógépes, úgynevezett point'n'click kalandjátékai, amelyekben a játékos a legkülönbözőbb tárgyak megtalálásával és rejtvények megoldásával juthatott el újabb és újabb területekre. Színházuk lényegében a Magyarországon nagy karriert befutó szabadulósobák logikája szerint működik, azzal a különbséggel, hogy a produkciók egyetlen szoba helyett teljes városrészekre terjedtek ki, a helyszíneket pedig lazább dramaturgiai szálak kötik össze, illetve hogy különös hangsúlyt fektetnek a színészekkel való interakcióra.

A társulat budapesti látogatása során egy tíznapos workshop keretében kísérelte meg átadni munka-

módszerét hazai alkotóknak, és bár a rendelkezésre álló idő nyilvánvalóan kevés egy valódi, professzionálisan kivitelezett városi játék kidolgozására, a koncepció már önmagában elismerésre méltó. Történetük, a *PlayMobile* két alap pillérét Béla, a bajba jutott ismeretlen és az ő játékosokhoz eljuttatott hátizsákja jelenti. A zsákban elrejtett mobiltelefonon keresztül a négy-öt fős csapatok SMS-ben elküldött instrukciók és rejtvények alapján haladnak előre a cselekményben, nemcsak Béla és fogva tartóinak történetét térképezve fel ezzel, hanem a Széna tér környékét is. A játék tempóját és feszültségét alapvetően két dolog határozza meg. Az egyes helyszínek bejárására és rejtvényeinek megfejtésére az esetek többségében limitált idő áll rendelkezésre, így például a helyi kávézóban, ahol a valódi vendégek társaságában, egy sakktábla fölött csap össze Béla és Halál, a játékosoknak mindössze tizenöt percük van a feladvány megfejtésére. Egy másik helyszínen, egy budai bérház felső emeletén pedig, ahol a játékosoknak egy guru vezetésével szándékoltan bővli beavatási szertartáson kellene átesniük, az derül ki, hogy a beépített színészek csak limitált mennyiségű válasz megadására és interakcióra képesek. Az alkotók elmondása szerint ezzel is a számítógépes játékok világát igyekeztek megidézni, de praktikus okok miatt is szükség volt a döntésre: csak így lehet mederben tartani a történet dramaturgiáját. Mindennek ellenére is érdemes megjegyezni, hogy a nézői aktivitásra építő előadásokhoz képest újszerű megoldást jelent, hogy bár a *Machina eX* produkcióiban a cselekménynek van előre megírt kezdete és vége, a játékba maximálisan bevont nézők döntéseinek valódi következményei vannak, amelyek akár odáig is vezethetnek, hogy az adott csoport időközben elbukik, és nem jut el a történet végkifejletéig.

A szlovén Kud Ljud csoport 2012-ben hozta létre helyspecifikus, utazó kiállítását, a *Streetwalking Galleryt*, amivel azóta Nagy-Britanniától egészen Dél-Koreáig körbeutazták a fél világot. A javarészt köztereken alkotó színházi és vizuális művészekből álló csoport bevallása szerint ez a produkció foglalja össze legjobban ars poeticájukat, miközben maga a koncepció pofonegyszerű. A ready made alkotások mintájára néhány napos feltérképezés után egy adott városterület



Kitt Johnson Hézag/Gap című előadása

rejtett kincseit, hétköznapi, mégis banális tárgyait foglalják szó szerint keretbe, vagy épp írnak köréjük történeteket. Elmondásuk szerint egy-egy állandó, visszatérő panel ugyan minden városban akad – így például a Jackson Pollock korai festményének kikiáltott fehér pöttyök a járdákon, amelyek többnyire madarak által gyakran látogatott faágak alatt találhatóak –, működésük elsődleges célja mindig az, hogy saját és közönségük kreativitását és humorát próbára tegyék.



Schiller Kata felvételei

Magyarországi látogatásuk során a Kálvin tér és a Pollack Mihály tér között – beleértve a helyi mélygarázst is – húzták fel kiállításukat, közel húsz állomással, amelyek aztán a PLACCC után is látogathatók, feltéve, ha az arra járók hajlandók részt venni a játékban. Tárlatvezető nélkül ugyanakkor meglehetősen nehezen találhatná meg a néző például a Kálvin tér rejtett Warhol-sarkát, ahol a földön nemcsak a művész által tervezett kólásüveg foglal helyet, hanem fölötte a helyi sztriptízbár, a Marilyn cégére is, rajta a színésznő arcképével – vezetőnk szerint ez Warhol később híressé vált Monroe-portréjának egyik vázlatja. A társulat működése mindebből jól látható: nem egyszerűen már kész jelenségeket, tárgyakat emelnek ki mindennapi funkciójukból, hanem ezzel párhuzamosan történeteket is kreálnak köréjük, legyen szó valós alkotók megidézéséről vagy épp fiktív művészekről, egyszerre tartva ezzel görbe tükröt a hagyományos

múzeumlátogatói szokásoknak, és kibővítve annak merev kereteit. A *Streetwalking Gallery* műalkotásai a végtelenségig bővíthetők, nemcsak a társulat páratlan improvizációs készségének köszönhetően, amivel a pillanat törtrésze alatt képesek a legváratlanabb elemeket beemelni tárlatukba, nem is csak a galéria végpontján elhelyezett polaroid gépek miatt, amikkel a látogatók újabb és újabb műalkotásokat örökíthetnek meg, hanem azzal a szemléletmóddal, amivel a leghétköznapibb tárgyak is egyedivé és különlegessé tehetőek.

Dánia egyik legrégebben működő kortárs tánc-társulatának vezetője, Kitt Johnson 2008-ban indította útjára *MELLEMRUM* [tér, hézag] *encounters* névre hallgató projektjét. Az Európa-szerte workshopokat tartó koreográfus célja, hogy helyi művészekkel olyan köztéri miniatűr produciókat hozzon létre, amelyek valamilyen módon reagálnak saját környezetükre, párbeszédbe lépnek nemcsak az adott helyszínnel, de az ott élő lakókkal is. Budapesten összesen nyolc fiatal táncos bevonásával készített helyspecifikus koreográfiákat a XIII. kerület lakótelepi környezetében, amelyek között ő maga vezette végig a nézőket.

Kérdés, hogy maga a koreográfus nő tisztában volt-e a helyszínválasztás különlegességével. Budapest egyetlen kerülete sem annyira elmentmondásos, mint a XIII.: miközben az Újlipótváros jelenleg a belváros egyik legdrágább ingatlanterülete, addig a közigazgatásilag ugyanide tartozó és a produkciónak is otthont adó Angyalföld és a

Vizafogó már – kis túlzással – a város periferiáját jelenti. Az egykori ipari és munkásnegyed két évtized alatt páratlan funkcióváltáson ment keresztül, és míg a kilencvenes évek elején a többnyire fél gőzzel üzemelő gyárak uralták a tájképet, mára a helyüket irodaházak és luxuslakóparkok vették át. A lassan, de biztosan a dzsentrifikáció útjára lépett városrészben különösnek hatott Frigy Ádám alig néhány percre rúgó darabja. A Forgách utcai metrómegállótól pár száz méterre található tarlón, amit egy kihalt gyárépület, egy szanálásra ítélt bérház és egy luxuslakópark határol, Frigy középvezetői eleganciával igyekezett a nézőket a legújabb biztonságtechnikai eszköz, a tarló közepén végighúzó acélkerítés megvásárlására biztatni. Ekkor jött a csavar: a férfi magabiztos, mégis finoman behízelt monológja közben, a kerítés felállításának lehetséges módjait prezentálva – előbb csak a jobb látási viszonyok érdekében, később pedig különösebb magyarázat nélkül –

az összegyűlt nézőket mind szűkebb és szűkebb területre terelve vált egy pillanatról a másikra üzletemberből a megjelentek börtönőrévé.

Hasonló, politikai áthallásoktól sem mentes miniatúrt koreografált magának a Barbadoson született, 2010 óta Magyarországon alkotó Valencia James is. A táncosnő az Árpád híd tőszomszédságában elterülő, színpadhoz nagyon is hasonló szökőkút vízében apró, hol felborult, hol még épp álló papírhajók között terült el. A vízben kimért lassúsággal végiggördülő, mind vizesebbé és sárosabbá váló James rövid, de annál hatásosabb etűdje egyszerre idézte meg a bevándorlási krízis hajótragédiáit, és lépett játékba a helyi aluljárók világának mindennapos látványával. Ez utóbbi asszociáció nemcsak az előadásra tudatosan érkező nézőkben foganhatott meg, hanem az utcai járókelőkben is: az alig tízperces darab során legalább három helyi lakos próbált meg a táncosnő segítségére sietni. Mindezt elnézve a fesztivál utolsó

napjaiban merült csak fel jelen sorok szerzőjében a kérdés: vajon a három hét alatt nem vált-e a PLACCC törzsközönsége épp egy falu közösségéhez hasonlósá, ahol a beavatottak (nézők) és kívülállók (járókelők) között éles vonal húzódik? Kudarcként kell-e értékelni, ha egy városi fesztiválon épp a városlakónak nincs hozzáférése egy adott produkcióhoz, és ha igen, akkor milyen eszközökkel lehetne elősegíteni a jobb megértést? Ezekre a kérdésekre minden bizonnyal az elkövetkező PLACCC-oknak kell választ adniuk – már ha egyáltalán lesz erre lehetőségük.

Miközben a három héten át tartó fesztivál Csepeltől egészen Angyalföldig, a Fehérvári úttól a Moszkva térig feltérképezte, értelmezte és kreatív energiákkal töltötte fel Budapest köztereit, a rendezvénysorozat utolsó napján mégis elmaradt az önfeledt ünneplés. 2015. szeptember 26-án lezárult a PLACCC, a következő évben pedig finanszírozási okok miatt elmarad a fesztivál.

Ady Mária

A történő semmi

BENJAMIN VANDEWALLE: INTER-VIEW

– Hát ez baromi unalmas! Nem történik semmi – summázza élményét a hölgy előttem, amint kihúzza fejét egy hatalmas dobozból a Corvin negyednél. Mindenesetre túlélte, gondolom én elégedetten. Azt már megfigyeltem, hogy a fülkék elé állított ingatag, háromlábú székre kuporodva vállig el kell tűnni a dobozból kilógó fekete csuklyában. Vajon mi ebben a jó? Tiszta kockázat. Talán pont ez, az ismeretlen és a kíváncsiság: a Trafó égisze alatt a térre letáborozó belga csapat *Inter-view* című színházi játéka már a sorban állással megindul. A kérdés mentén, hogy ki áll meg megnézni, mi történik itt, el is kezdődik a rendező Benjamin Vandewalle akciója.

Egy pillanatra nagyjából mindenki. A komoly emberek aztán zavartan sietnek tovább, kivéve, ha van velük gyerek, akkor szabad, szigorúan csak a gyerek miatt. Mások megkérdezik, mi ez. Erre a sorban állók közül senki nem tud pontos feleletet adni, ami további kérdéseket vet fel. Nem mindenkinek van türelme, de ha már megálltak, többen megvárják, amíg valaki előbújik a csuklyából, hogy akkor milyen fejet vág. Érdekes-e. Álldogálnak, beszédbe elegyednek, figyelik egymást, el-elmosolyodnak. Valami történik. Gyerekek és fiatalok csapatostul állnak meg, a sor nem fogy, a kíváncsiak lámpaláza (várnak a nem tudják, mire) a sorban elfoglalt egyre előkelőbb helyükkel

folyamatosan csökken. Jó, hogy én jövök, bedugom a fejem, lesz, ami lesz. Kényelmetlen a szék, remélem, nem borulok fel, ők ott kint látnak, én nem látom őket, magamat sem, bizonytalan érzés. Hogy egészen pontos legyek, semmit nem látok, mert a dobozban teljes a sötétség. Kifelé fülelek önkéntelenül, igyekszem illedelmesen ülni a szoknyámban, tanult bizalmatlansággal szorongatom az ölemben a táskámat, ujjaim a cipzáron, mégiscsak a városban vagyok, közterén. Bent kissé áporodott a levegő, nincs büdös, levegőtlen meleg van, azon gondolkozom, vajon hogyan oldják meg a szellőzést. Kintről továbbra is hallani a mi ez?-eket, nem az én dolgom válaszolni, de érezni vélem a hátamra szegeződő tekinteteket. Épp itt tartok a megfigyeléssel a sötétben, amikor kigyulad a fény – valaki néz. Szemben velem egy férfitfej.

Két szem, orr, száj, haj, ennyi, pont annyi, amennyi – logikusan – belőlem is látszik. Egy kislány mesélte az előbb zavartan, nem egészen egyértelmű csalódottsággal, hogy nem mozi van bent. „Azt hittem, mozi lesz, de ez nem mozi.” A papája ismételt kérdésére, hogy jó, de akkor mi, makacsul kitért ennél a konklúzióval. Nem mozi. Egy hús-vér ember veled szemben, akit nem ismeresz, de ahhoz meg túl közel van. Ilyenkor szoktál elnézni másmerre, és csak lopva visszapillantani, ha érdekes, hogy aztán megint félre lehessen kapni a tekin-