

világ ábrázolására a szereplő mentális perspektívája rányomja a bélyegét. Fentebb azonban épp amellett érvelek, hogy a Willy Lomant körülvevő világról, az egyes szereplőkről objektív képet kapunk.

12. Erről lásd: Miriam G. Reumann: *American Sexual Character Sex, Gender, and National Identity in the Kinsey Reports*, University of California Press, Los Angeles, 2005.

13. C. W. E. Bigsby: *Modern American Drama, 1945–2000*, Cambridge University Press, 200, 129.

14. Martin Esslin: *The Theatre of the Absurd*, Vintage Books, New York, 2004, 312.

15. Miként azt Philip C. Kolin írja, Albee-t több kritikus is az „amerikai Ionescoként” emlegette; az író nem tiltakozott ez ellen, maga is elismeri, hogy *Az Amerikai Álom* című művet a francia drámaíró előtti tisztelgésnek szánta (Philip C. Kolin: Albee's early one-act plays: "A new American playwright from whom much is to be expected". In: Stephen Bottoms (szerk.): *The Cambridge Companion to Edward Albee*, Cambridge University Press, 2005, 27.)

16. Ruby Cohn: *Dialogue in American Drama*, Indiana University Press, Bloomington, 1971, 137.

17. McConachie elemzése véleményem szerint nem csak emiatt problémás: a szerző a Fiatalembert az Üres Fiú típusába sorolja, ám ezzel épp saját koncepciójának mond ellent: a szereplő üressége ugyanis itt hiány, illetve veszteség következménye, éppen ezért korán sem nyitottságról, vagy ártatlanságról van szó (márpedig McConachie többek között e két tulajdonságot jelölte meg az Üres Fiú főbb attribútumaiként).

18. Harold Bloom: *Introduction* In.: Harold Bloom (szerk.): *The American Dream* Infabose Publishing, New York, 2009.

19. Varró Gabriella Shepardról szóló könyvében Edward Albee-t egyértelműen ide, vagyis a „pesszimista” oldalra sorolja (Varró Gabriella: *Mesterek árnyékában. Sam Shepard drámái és a hagyomány*, Debreceni Egyetemi Kiadó, 2013, 153–172.).

20. Ervin Beck: *Allegory in Edward Albee's The American Dream*, <https://www.goshen.edu/english/erwinb/DREAM.html>, letöltve: 2014. 03. 31.

DERES KORNÉLIA

A jelenlét játéka

SZÍNRE VITT MÉDIUMOK A GOB SQUAD ELŐADÁSAIBAN

A kortárs színházban megjelenő, színre vitt technológiai médiumokkal kapcsolatos elemzések szinte kikerülhetetlen része a jelenlétről való gondolkodás. Ennek következtében olyan, a jelenlét színházi artikulációját meghatározó jelenségek közti viszonyok vizsgálatára kerül sor, mint a közvetlenség és autentikusság, az élő és a mediatizált, valamint a performer és a néző. A színházelméleti diskurzusokban az 1980-as évek elejétől kibontakozó jelenlétkritikai vonulat még elsősorban a technikai eszközök (mint a videó, a hangrögzítő, a projektor, illetve a későbbi számítógépes technológia) színházi használatán keresztül közelített a performer „élő jelenlétének” változó konstrukcióihoz.¹ Ezek a konstrukciók a performer testi jelenlétének hangsúlyozásán és/vagy kitakarásán, illetve az érzékelés fragmentáltságának tudatosításán keresztül világitottak rá az egyre inkább mediatizálttá váló világ sajátos észlelési kereteire. A jelenlét ezirányú újragondolásához többek között olyan színházi alkotók előadásai vezettek, mint Laurie Anderson, Meredith Monk, Robert Wilson vagy a Wooster Group.

Jelen dolgozat a jelenlét dinamikusan változó kereteiből és az ezeket felismerő elméletekből kiindulva kívánja megvizsgálni a kortárs színházba integrálódó moz-

gókép médiumának azon aleteit, amelyekben a jelenlét játéka megkérdőjelezi a jelenlét és távollét, az élő és mediatizált fogalompárok binárisnak tételezett opozícióját. A vizsgálat középpontjában a Gob Squad nevű német-brit kollektíva előadásai állnak, melyek kiváló példái annak, hogy az aktuális és távolsági vagy virtuális jelenlét reflektált viszonyrendszere miképpen hívja fel a figyelmet arra a tényre, hogy a színházról alkotott médiumspecifikus, kizáráson alapuló elképzeléseink nem mindig tarthatóak fenn.

Jelenlétek, hiányok, elméletek

A jelenlét iránti fokozott színházelméleti érdeklődés elsősorban ahhoz a hatvanas évekbeli, hatástörténetileg megkerülhetetlen színházi hagyományhoz köthető, amely a kortárs árukultúra szabályainak tagadásával, a performer és a néző közös, autentikus testi jelenlétét kihasználva kívánt valós változást előidézni a nézőkben. Ez a politikaként is definiálódott színházi elgondolás – Artaud, Grotowski, Schechner vagy épp Beck hatása nyomán – arra alapozott, hogy a performer hiteles jelenléte egyfajta transzgresszív gesztusként önmagában is képes forradalmi állításként funkcionálni. Ahogyan Elinor Fuchs megjegyzi, „[a] színházi Jelenlét – Benjamin kifejezésével élve – testi-lelki »aurája« valószínűleg mindig is a színház egyik hatás-eszköze volt, de csak az utóbbi időben – a hatvanas évek végén, a hetvenes évek elején – vált abszolút értékűvé, talán mert ekkorra már látható volt az elvesztése.”² A jelenlét ezen „elvesztéséből” kiinduló, fentebb említett jelenlétkritikai szemlélet jegyében született írások a színházi „itt és most” aktuális és kézzelfogható jelenlétét ütköztették a technológiai médiumok által közvetített távjelenléttel.³ Amint azt Chantal Pontbriand 1982-es cikkében megjegyzi, az előadásokat minél inkább eluralják a technikai eszközök, annál inkább kerülnek ki a teatralitás hatóköre alól, és mozdulnak el a reprezentáció felől a pusztá prezentáció irányába, miközben a „klasszikus jelenléteket felváltja egy másfajta, radikális jelenlét”.⁴

A jelenlét és távollét mint a jelenlét hiányának ezen opozícióját próbálta új perspektívába helyezni a többek között Pontbriand írására is reagáló Philip Auslander 1992-es *Presence and Resistance* című könyvében. Auslander a mediatizált kultúra jelenségéből kiindulva vezeti le, miért tartja a kortárs színházi előadások, performanszok esetében az élő–mediatizált fogalompár ellentételezését elhibázottnak, amennyiben a posztmodern előadás mindig egyszerre lesz élő és mediatizált. Tehát számára a színházi jelenlét kritikája elsősorban a színház olyan elemeinek az egymás mellé helyezését jelenti, mint a performatív és a televizuális, az avantgárd és a populáris szórakoztatás, vagy épp a kulturális és gazdasági/politikai kontextus.⁵ Így arra a fontos belátásra világít rá – amely még egyértelműbben körvonalazódik az Auslander 1999-es könyvét meghatározó „liveness” fogalmában –, hogy egy komplex médiakörnyezetben a jelenlét a fizikai közelség helyett már elsősorban temporális közelségként definiálódik, s így például egy videobeszélgetés is ugyanúgy élő jelenléteket közvetít, mint a színész kézzelfogható teste.

S ahogyan arra Lev Manovich is felhívja a figyelmet: a távolsági jelenlét (telepresence) strukturái lehetővé teszik a szubjektum számára, hogy fizikai távolléte dacára manipulálhassa a valóságot, hatással legyen arra.⁶ A test hiánya nem aka-

dálya tehát a hatáskeltésnek, az auratikus-fizikai jelenlét kiegészül a technológiai médiumok által közvetített időbeliségen alapuló jelenlétstruktúrákkal. Ugyan jelen írás kereteit szétfeszítené annak vizsgálata, hogy a kortárs közösségi médiumok kontextusában a jelenlét definíciója miként távolodik el a közös fizikai és/vagy időbeli terek feltételeitől is, és fordul ezek helyett mindinkább a részvétel mint meghatározó elem felé; annyit mindenesetre ez utóbbi példa is mutat, hogy a jelenlét egyre inkább az élő és a virtuális átmeneti tereként valósul meg, semmint abszolút ontológiai feltételként.⁷

Ám némiképp visszakanyarodva a színházi jelenlét – szakmai diskurzusokban kitüntetett szereppel bíró – testi vonatkozásához, amelynek következtében a performerek és nézők együttes jelenléte (co-presence) válik a színházi esemény alapfeltételévé, újfent felmerül az előadás „most”-jának és a mediatizált jelenlétközvetítéseknek a dichotómiája, amennyiben „[m]legtapasztaljuk a színész nyilvánvaló jelenlétét, ám ez a jelenlét más, mint egy kép, egy hang vagy egy építészeti alkotás jelenléte. Itt egy objektíve – ha intencióját tekintve nem is – ránk irányuló együttes jelenlétről van szó”.⁸ Implicit módon ugyanebben az ellentételezésben pozicionálja magát az az Erika Fischer-Lichte nevével fémjelzett, fenomenológiai alapú színházelméleti modell, amelyik a művészetekben lezajlott performatív fordulatból kiindulva vezeti le a színészek testi jelenlétének és autoritásának elsődlegességét a színházi eseményben.⁹

Fischer-Lichte ennek alapján egy háromszatú jelenlét-koncepciót dolgoz ki: a jelenlét gyenge koncepcióját, amely „a színészi test fenoménjának pusztán jelenlétével függ össze”;¹⁰ a jelenlét erős koncepcióját, amikor „a színész uralja a teret, és magára irányítja a figyelmet”,¹¹ s így a jelenlét eseménnyé válása a jelen intenzív tapasztalataként jön létre; s végül a jelenlét radikális koncepcióját,¹² amely során „[a] színész jelenlétében a néző a színészt és ezzel egyidejűleg önmagát is testesült szellemként, olyan valakiként tapasztalja és éli meg, aki folyamatosan valamivé válik, a cirkuláló energiát pedig transzformáló erőnek (egyfajta életerőnek) érzékeli”.¹³ Ebben a taxonómiában ugyanakkor következetesen felértékelődik a jelen időben lévő valós test, miközben kizáródnak a jelenlét koncepciói közül a technikai és elektronikus médiumok termékei: „e fogalmak egyike sem alkalmazható a technikai és elektronikus médiumok termékeire, amelyek csak a jelenlét hatásait képesek létrehozni, magát a jelenlétet sohasem. Míg a jelenlét fogalma – mivel a megmutatkozás aktusát helyezi a középpontba – érvényteleníti a lét és a látszat közötti, az elmúlt évszázadok esztétikai vitái számára alapvető és nélkülözhetetlen dichotómiát, addig a technikai és elektronikus médiumok jelenléteffektusainak épp ez az előfeltétele. Anélkül hozzák ugyanis létre a jelenvalóság *látszatát*, hogy a tényleges testek és tárgyak jelen idejű létükben *mutakoznának meg*. Bizonyos eljárások segítségével sikerül megteremteniük a jelenvalóság ígéretét. Emberi testek és testrészek, dolgok, tájak tűnnek különösen intenzíven jelenvalónak, holott valójában vászonra vetített fényjátékokról vagy pixelek speciális konstellációjáról van szó”.¹⁴

Ugyanakkor a mediatizált és nem mediatizált jelenlét szétválasztása és a közötlük így létrejövő szembenállás azt kockáztatja, hogy normatív-privilegizált szerepet tulajdonít a jelenlét egyfajta állapotának (például a Fischer-Lichte-féle radikális,

valódi jelenlétnek), amely képes lehet a jelentésképzés folyamatait kikerülni, illetve meghaladni, a transzcendens testi energiák megmutatkozása során.¹⁵ Amikor Fischer-Lichte az elektronikus médiumok jelenléteffektusainak látszattevékenységéről szól, szembehelyezve azt a színész testének változást előidéző jelenvalóságával, akkor egyszerűen ignorálja az intermediális előadások¹⁶ azon jellemzőjét, amelyik éppen a jelenlét változó konstrukcióinak, illetve a nézők önnön jelenlét-érzékelésének tudatosításában játszhat szerepet, semmint az egyes médiumokhoz társított, inherensnek gondolt és ellentétbe állított jelenlétmódozatok újratermelésében.

„Az intermediális a néző testében található” – írja tanulmányában Liesbeth Groot Nibbelink és Sigrid Merx.¹⁷ Fontos belátni, hogy a nézői jelenlétélmények egy intermediális környezetben éppen a jelenlét fogalmának dinamikus és transzformatív voltára mutathatnak rá, például a vetített képpel találkozó és azzal kapcsolatba kerülő színészi test határainak és e határok érzékelésének esetében. Ennek kiváló példája a bécsi médiaművész, Klaus Obermaier 1999-ben készített – s jelen értekezésben hosszabban nem tárgyalt –, *D.A.V.E.*¹⁸ című produkciója, amelyben a videotechnika, a test és zene sajátos összekapcsolódásai eredményeként a táncos Chris Haring testét számítógépes technológia segítségével manipulálják és formálják újjá, miközben a testre vetített képek mentén a test deformálódik, átalakul, nemet vált, vagy épp feltárja belsejét. Ennek során pedig az olyan ellentétpárok, mint a jelenlét/távollét, valós/virtuális, jelen/múlt, alany/tárgy is elmosódnak, de legalábbis megkérdőjeleződnek a nézői észlelés számára. Végző soron az intermediális színházi előadásokban a fenti ellentétek elkezdnek egymásra és egymásba épülni, továbbépítve a másikat, speciális tengelyeket hozva létre: „a különböző tengelyek egyszerre vannak jelen, keresztezik egymást, átmeneti »csomókat« hozva létre, és ezzel intenzívebbé teszik az elmozdulás élményét vagy a szétválasztott mediális kapcsolat érzékelését.”¹⁹ A *D.A.V.E.* esetében a táncos aktuális és virtuális jelenléte egymásra íródik a nézői érzékelésben, a test manipulálható képei és a tényleges test összefonódik, így hozva létre egy sajátos hibrid jelenlétet.

A többféle technológiai médiumot színpadra állító előadások elemzésekor a jelenlét „látszata” és az aktuális jelenlét közti dichotómia fenntartása helyett érdekesebb lehet egy rövid kitérőt tenni a jelenlét inherens virtualitása felé. Lehmann idézi fel és gondolja tovább könyvében Hans Ulrich Gumbrecht azon megállapítását, miszerint a „jelenlét sohasem lehet teljes egészében »jelen« és »beteljesült«, mindig marad benne valami vágyott, valami pusztán utalásszerű, és azonnal szertefoszlik, amint a gondolkodó tapasztalás terébe lép”.²⁰ Az itt használt jelenlét fogalom – mely a Lehmann által hivatkozott Gumbrecht-szövegben a sport mint valós esemény iránti vonzalom feltárásában játszik szerepet – azt a felismerést hordozza, miszerint a jelenléttel való konfrontáció hirtelensége szükségszerűen megelőzi a reflexiót mint a világtér értelmezés aktusát, s mint ilyen, „az elmulasztás megtapasztalásához”²¹ vezet. A jelenlét mint folyamatos elmúlás és átfordulás így egy olyan esemény jelölőjévé válik, amelyik ellenáll a rögzítettségnek, miközben speciális időbeli szerkezete „felvillantja az emlékezetet és az előérzetet”.²² A jelenlét ezen ígéretszerűsége, belső virtualitása a színház esetében pedig éppen az elektronikus időfelület és a nézők által tapasztalt jelen dialógusában válhat képessé olyan játé-

kokra, amelyek felszámolják a valós-virtuális egymást kizáró kettőséget. Ezen felül, a színház inherens virtualitásának (vagyis a színész és az általa megtestesített alak közti percepció rész) megkettőződésén keresztül az intermediális előadások képessé válhatnak a nézői észlelésrenddel való reflektált kapcsolat kialakítására.

Az iménti gondolatmenet semmiképpen sem akarja tagadni a test anyagosságának fontosságát az intermediálisként vizsgált színházi előadások esetében, pusztán arra a belátásra hívja fel a figyelmet, miszerint a testi jelenlét privilegizáltsága, illetve a mediatisált jelenléttel szembeni ellentételezése kevésbé produktív a médiumok színpadra állításának elemzésekor. Mindezen belátások természetesen a kortárs színházi gyakorlatok perspektívájából válnak igazán fontossá, amelyek szűk-ségessé tették, kiprovokálták a jelenlét koncepcióinak felülvizsgálatát. A következőkben vizsgált Gob Squad-előadások ezen felül arra is rámutatnak, hogy a színházi jelenlét kortárs játékaik miképp alakítják át, terjesztik ki a testi jelenlétről gondolatokat, miközben a film médiumának kreatív felhasználásával létrehoznak és színpadra állítanak egyfajta „köztes” medialitást.

Jelenléthatárok a Gob Squad előadásaiban

A továbbiakban tehát arra térünk rá, hogy a Gob Squad miként használja és tematizálja a film technológiáját előadásaiban úgy, hogy az a színházi jelenlétről, ezen belül pedig a nézői szituáltságról képes feltenni speciális kérdéseket. Előbb három, vizsgálati horizontunk szempontjából jellegzetes produkció rövid elemzésével mutatjuk be a Gob Squad intermediális esztétikáját, majd kiemelten foglalkozunk a virtuális és aktuális jelenléteket speciális párbeszédbe léptető 2007-es *Gob Squad's Kitchen* című előadással.

A német-brit csapatot 1994-ben alapították a nottinghami Trent University művészetis, illetve a giesseni egyetem alkalmazott színháztudomány szakos²³ hallgatói. Az ezt követő két évtized alatt a Gob Squad elsősorban játékos, interaktív, a popkultúra elemeire épülő kísérleti előadásairól vált ismertté, melyek egyfelől a teatralitás fogalmát az Elizabeth Burns²⁴ által propagált – történetileg és kulturálisan meghatározott – észlelési módként kezelik,²⁵ másfelől a technikai médiumok sokrétű használatán és a közönség/civilek bevonásán keresztül a jelenlét változó határait irányítják a figyelmet.

Így pedig többek között képesek az idő színpadra állításának olyan színházi példákat adni, amelyek sajátos dialógust teremtenek a mediatisált jelenlét időstruktúrái között. A 2011-es *Before Your Very Eyes*²⁶ című előadás például témájával is magát az időt választja, amikor hét (8 és 14 év közötti) gyerekszereplő valós és elképzelt felnövésének történetét mutatja be. A gyerekeket az előadás során egy kívülről átlátszó, belülről tükrözött térben figyelheti meg a közönség. Az üvegszoba két oldalán két kivetítő látható, melyeken néha élő, néha előre rögzített képsorok perregnek, s lépnek interakcióba egymással és a szereplőkkel. Így e két vászon között jön létre az a speciális párbeszéd, melynek keretében a gyerekek beszélhetnek saját múltbeli énjükkel. Mindez technikailag úgy valósul meg, hogy a bal oldali kivetítő élőben közvetíti az üvegszobában lévő gyerekszereplő arcát, miközben a fiatalabb ént mutató felvétel – amely vélhetően még a próbák vagy esetleg

a castingok alatt készült – párhuzamosan látható a szobabeli televízió és a színpad jobb oldalán lévő kivetítőn. Az élő és előre rögzített anyag interaktivitása tartalmilag olyan, az adott életkorú gyerek számára épp fontos kérdésekre összpontosít, mint a kedvenc plüssfigura, egy kabalaradír, az első szerelem vagy épp a legjobb barát. ²⁷

Az időbeli távolságot így cselezi ki a kettős mediatizált jelenlét, amely során az élő jelenlét és annak illúziója teszi lehetővé a fiatalabb és idősebb én között kialakuló dialógust, mely a különböző idősíkok közötti párbeszédként is azonosítódik. A hol élő, hol előre rögzített videofelvételeken megjelenő arcmasok interakciója keretként fogja közre a nézőktől üvegfallal elválasztott gyerekszereplők testét, s így ez a laboratóriumi kísérletre is emlékeztető szituáció részben a színpadon eljátszott jelenetek, részben a korábban készült videofelvételek által állítja színpadra a felnövést. Látni tehát, hogy a *Before Your Very Eyes* az üvegfal által elkerített szereplők testi jelenlétét, az élő videofelvételek távolsági jelenlétét, illetve a korábban rögzített videofelvételek virtuális jelenlétét lépteti speciális párbeszédbe, ezáltal kérdezve rá az idő természetére.

Bár a 2003-as *Super Night Shot*²⁸ nem egy színházi előadás terét választja a médiumok gyűjtőhelyéül, mégis a fizikai és virtuális jelenlét határterületéről szerzi inspirációját. A produkció két fő részből áll: egyfelől az egy óras, négy videokamerával történő filmforgatásból; másfelől ennek a filmnek a levetítéséből. Maguk a nézők csupán a filmvetítésre érkeznek: egy olyan filmet nézhetnek meg, amelynek forgatása épp egy órával korábban kezdődött, s amelynek operatőre, rendezője és főszereplője a Gob Squad négy, kézi kamerával felszerelt tagja, akik egy adott városrész bejárásán keresztül próbálják megvalósítani filmes projektjüket.²⁹ Ők négyen négyfelé indulnak az előadásnak helyet adó éjszakai városban, kameráik jellemzően teljesen különböző – bár néhol egymást metsző – képeket, szemszögeket közvetítenek, amelyeket időnként közös koreográfia egészít ki.³⁰ Ennek eredményeként a város díszletté, a városlakók pedig szereplőkké válnak a Gob Squad félig dokumentarista, félig fikciós mozijában, amely sajátos performanszként egyszerre képes felmutatni az alkotási folyamatot és ennek „termékét”. A négy kamerával felvett, egy órányi videofelvételt végül vágás nélkül vetítik le a nézőknek, miközben élőben játsszák alá a különböző jelenetekhez passzoló zenei betéteket.

A *Super Night Shot* részeként forgatott – értelemszerűen minden egyes előadásban eltérő – film képes reflektálni a nézői szituáltságra, hiszen több szempontból is értelemképző jelleggel bír: például csak megtekintése után válik világossá, miért is kellett a nézőknek a filmvetítés megkezdése előtt hangos ovációval, tapssal, gratulációkkal fogadniuk a színházba hiányos öltözetben berohanó, kézi kamerát cipelő négy performert, s ezáltal hogyan váltak maguk a nézők is a megtekintett film öntudatlan szereplőivé. A színészek auratikus testi jelenléte a nézők számára tehát csupán abban a néhány közös percben mutatódik fel, amelyek később a film zárójeleneteként lepleződnek le. A testi jelenlét emléke lesz tehát az, amely a nézők számára képes biztosítani a színházi előtérben történtek és a filmen látottak kontinuitását. A *Super Night Shot* így nyit párbeszédet a performerek utcai játéka, az előadás koreográfiája, s mindennek mediatizált újrajátszása, a valóság filmen keresztül történő fikciós keretezése között.

A Gob Squad másik 2003-as előadása az a helyspecifikus *Room Service*,³¹ amely a testi jelenlét hiányán és az ezzel párhuzamosan létrejövő távolsági jelenlétén keresztül mutat rá a nézői szerepkör interaktív jellegére. A hotelben játszódó, több órás (éjjel kezdődő és hajnalig tartó) előadás folyamán az előtérben összegyűlt, ott fotelekben vagy épp földön ülő, párnákon fekvő, ételt-italt fogyasztó nézők négy televízióon keresztül követhetik figyelemmel a négy külön hotelszobába zárt performert. Így a nézők és színészek által közösen átélt több órás időszakasz válik a produkció központi témájává, hiszen, ahogyan arra Lehmann is rámutat, „csak a megszokottól eltérő időtapasztalat kényszerítheti ki az idő nyomatékos érzékelését”.³² Tehát az idő mint színházi élmény, színházesztétikai tapasztalat szervezi az előadást, amely olyan explicit módon is megmutatkozik, mint hogy a színészek nyíltan reflektálnak a múltó idő unalmára, a szűk tér (hotelszoba) szabta határokra, illetve az emberi kommunikáció hiányára.

A színészek kapcsolata a nézőkkel sokáig egyoldalúnak mondható: a videokamerákba beszélő, saját szobájukból közvetítő Gob Squad-tagok nem láthatják az összegyűlt nézőket, úgy kell vinniük a „show”-t, hogy direkt visszajelzést nem kaphatnak a közönségtől. Néha azonban mégis megteremtődik egyfajta, jellemzően technológiai médiumok által közvetített kapcsolat a két oldal között: a hotelszobából telefonáló színészek élőben beszélgetnek a közönség egy-egy tagjával, öltözködési tanácsokat kérnek, provokálják vagy épp meghívják őket szobájukba egy beszéd nélküli tánkra. Ez utóbbi példa mutatja, hogyan játszik a *Room Service* a jelenlétek közti határok lebontásával, hiszen a nézők közül kiváló test nem sokkal később megjelenik a televízió képernyőjén, hogy aztán újra visszatérjen eredeti megfigyelői szerepébe.

Az előadás tehát nem pusztán az élő jelenlét változatos típusait vonultatja fel, hanem újragondolja a nézői vagy színészi szerepkör fogalmát is, amennyiben egyfelől hangsúlyozza a hermetikusan elzárt színészek nézői közösségre való ráutaltságát, másfelől pedig megengedi a néző önkéntes alapon történő játékosává válását. A médiumok találkozása tehát a nézői térben zajlik le, miközben a nézői testek és a televíziós képernyők közti átjárhatóság, az élő telefonos kapcsolat, illetve a színészek viselkedésének befolyásolhatósága mind a közönség bevonásának játékos kísérleteként valósul meg. A jelenléti játékok mint a szerep vagy a reprezentáció fogalmait, illetve a nézői szituáltságot megkérdőjelező hatásmechanizmusok szorosabb vizsgálatára kerül sor a következő részben, a Gob Squad egyik jelenleg is futó, az intermedialitás által újragondolt jelenlétre épülő filmszínházi előadásának elemzésén keresztül.

*Gob Squad's Kitchen*³³

A 2007-ben bemutatott *Gob Squad's Kitchen* a film teatralizálása által mutat rá a nézők, színészek és technikai médiumok által konstruált különböző elbeszélésmódokra. Mindeközben a film technikájának integrálásán és mediális transzparenciájának felfüggesztésén keresztül az előadás a neutrális reprezentáció inherens utópisztikusságát hangsúlyozza. A *Gob Squad's Kitchen* három élőben forgatott filmet mutat be saját színpadán, melyek tematikusan mind a popkultúra ikonikus alakjához, Andy Warholhoz kötődnek.

Az előadás fő inspirációs forrása Warhol 1965-ös *Kitchen* című filmje, amely, mint Norman Mailer fogalmazott, „megragadta az összes unalmas, halott nap esszen-ciáját, amit az ember valaha is átélt a belvárosban”, és „borzasztó volt végignézni”.³⁴ A filmet Warhol egyik hangosítójának lakásán forgatták, és a visszaemlékezések szerint legfőbb célja az volt, hogy biztosítsa Warhol új felfedezettje, Edie Sedgwick számára a siker és hírnév felé vezető első lépést.³⁵ A sztár csinálás azonban megbukott Sedgwick szöveg tanuláshoz való kritikus viszonyulása miatt, így az előre megírt szövegek könyv jeleneteihez képest eltérő, ad-hoc improvizációkkal és érthetetlen párbeszédekkel teletűzdelt zavaros akciók irányíthatatlan sorozatává vált a film.³⁶ A *Kitchen* Gob Squad-verziója ugyanakkor pusztán kiindulópontként kezeli Warhol filmjét és más munkáit, s ironikusan reflektál az 1960-as évekhez kötődő sztereotípiákra, a korszak New York-i művészközegére, illetve a pop art kezdeteire is.

A színpadon lévő kivetítőn három egymás melletti film látható, amelyek hol párhuzamosan, hol egymást váltva futnak, és a kivetítő mögött zajló jeleneteket közvetítik élőben, fekete-fehér képkockákon keresztül. A kivetítő közepén a *Kitchen* című film újrajátszásaként egy konyhabelső látható asztalokkal, székekkel és egyéb konyhai felszerelésekkel. Ezt két másik film keretezi: jobb oldalon Warhol *Screen Test* (1964–66) című kisfilmjeinek – melyek eredetileg néma filmportrék voltak – Gob Squad-féle változatait láthatjuk. Bal oldalon pedig a *Sleep* (1963) című film újrajátszása látható, amely eredeti verziójában egy John Giorno nevű költőt mutatott, amint közel nyolc órán keresztül aludt. Fontos megjegyezni, hogy a korábbiakban röviden elemzett egyes Gob Squad-előadásokhoz hasonlóan itt is előadásról előadásra változhat a szereplők összetétele, sőt a szerepkörök is cserélődhetnek: mindez hozzátartozik a csapat sajátos munkamódszeréhez. Négy főbb szerepet különíthetünk el a produkción belül, melyek az adott színészekről függően részleteikben változhatnak, ám mindegyikhez fix koreográfia kötődik: Screener (aki a *Screen Test* című filmben kezd), Sleeper (aki a *Sleep* című filmben kezd), K1 és K2 (akik a *Kitchen* című filmben kezdenek).³⁷

A Warhol-filmek azonban csak tematikai alapját adják a Gob Squad előadásának, amelyik sokkal inkább magára az újrajátszás aktusára fókuszál, ennek reflexiójára és asszociatív-improvizatív „szétjátzására”. A filmek készítése és bemutatása során a Gob Squad a színház egy különleges mediális sajátosságát aknázza ki, Christopher B. Balme szavaival élve „a színház azon potenciálját, hogy megmutassa és reprezentálja az összes többi médiumot”.³⁸

A filmvetítés kezdete előtt a nézőket körbevezetik a kivetítő mögötti díszletekben, amelyek az előadás alatt forgatott filmek helyszíneiként az élő filmfelvétel kézzelfogható bizonyítékai. A filmeket fix kamerákkal rögzítik: a látószögek és perspektívák az egyes filmekben jellemzően változatlanok maradnak. A három film egyik fő tematikus vonulata, hogy egyszerre explicit (nyílt kijelentések) és implicit (megzavart akciók) módon foglaljon állást az ellen, hogy bármilyen cselekedetet, személyt vagy atmoszférát lehetséges hitelesen reprezentálni, illetve, hogy bármi változtatás nélkül újraalkotható. A reprodukció jelensége által felvetett kérdések és kérdések metaszintje egyben arra is magyarázatot ad, hogy miért épp a tömegtermékek újraalkotásaival hírnevet szerző Warhol figurája inspirálta a Gob Squad ezen előadását.

A *Gob Squad's Kitchen* kivetítőjének bal oldalán látható egyszereplős *Sleep* a megfigyelés aktusának és a megfigyeltség tudatának visszasságaira fókuszál. A kisfilm fő kérdésfelvetése az, hogy lehetséges-e – illetve miként volt lehetséges a Warhol-filmben alvó *Giorno* számára – eljutni az alváshoz szükséges ellazult tudatállapotba akkor, mikor az embert éppen kamerával filmezik, vagyis megfigyelik. A jobb oldalon látható *Screen Test* ezzel szemben egy még egyszerűbb ellentmondást próbál megragadni: sikerülhet-e „leülni egy kanapéra, belenézni a kamerába, önmagad lenni, miközben a kamera felfedi a csakis rád jellemző személyes varázst”³⁹ Tehát a szelf önazonosságának kérdése, a médium narratívaképző szerepe, illetve a kamera neutralitásának tagadása kerül előtérbe ebben a filmben. A középső film, a *Kitchen* pedig az eredeti Warhol-mű atmoszférájának és néhány jellemző, emlékezetes jelenetének (mint a bicikliző lábmozdulatok, a díszlet elemeinek tételes felsorolása, a süteményevés, a masszázs) felidézésére, újraalkotására fókuszál, valamint konkrét szöveghelyeket is megidéz. Mindezt pedig más Warhol-filmekből vett jelenetekkel is kiegészítik az alkotók, mint például az *Eat* (1963), a *Haircut* (1963) vagy a *Kiss* (1963).

Ugyanakkor – mint említettük – mindhárom film a játszás aktusát állítja középpontba: a filmek interakciójából kibontakozó cselekményt minduntalan megbontja például a szereplők átrendeződése, a többször újakezdett jelenetek, majd a színészek felbukkanása a filmvászon mögül. Mindeközben az eredeti Warhol-jelenetek újrajátszásának nehézségei, parodikus aspektusai, vagy épp lehetetlenségük kerül fókuszba, amennyiben a színészek bizonytalan vagy épp megerősítő kommentárjai, instrukciói és kérdései alakítják a jelenetek szerkezetét.⁴⁰ Így a *Gob Squad* a próbák hangulatára és szerkesztésmódjára épít, miközben az élő filmfelvétel mediális sajátosságait kiaknázva végül a nézőket is képes játékosá avatni.

A *Gob Squad's Kitchen* folyamatosan hangsúlyozza, hogy a színészek úgymond „önmagukat játsszák” a különböző jelenetekben.⁴¹ Ez az állítás továbbvezet a szerep fogalmának ontológiai axiómái felé, amennyiben folyamatosan megkérdőjeleződik az „én” hiteles reprezentációjának lehetőségessége, illetve a közvetítő médiumok neutralitása. A szerep, a helyettesítés és reprezentáció jelenségei az előadás központi szervezőelemeivé válnak, amikor a színészek cserélgetni kezdik egymás között saját szerepkörüket a minél hitelesebb reprezentáció érdekében. Am ami végső soron kiemeli a *Gob Squad's Kitchen*-t az egyszerű Warhol-paródiák sorából, és a jelenlét új lehetőségeinek kreatív színházi példájává teszi, az a színészek és nézők testének felcserélődése. Ezen cserefolyamat során a filmek nézése átfordul a filmek játszásába, a játék megtapasztalásába: a színészek kudarca az egyes szerepek reprezentálásában oda vezet, hogy megkérik a közönséget, próbálják meg ők sikeresen és hitelesen eljátszani az egyes szerepköröket. Így a vállalkozó nézők egy estére filmszereplőkké válhatnak: beléphetnek a díszletbe, eljátszhatják a *Sleep* vagy a *Screen Test* főszerepét, miközben a többi néző és a színészek a nézőtérről figyelik őket. Ez a fordulat teszi tehát az előadást a színházi jelenléttel való játék eklatáns példájává, ahol a jelenlét határait már egy komplex médiakontextus jelöli ki.

A korábban idézett Philip Auslander *Liveness* című könyvében ír az élő–mediatizált ellentétpár reduktív jellegéről, amely szerinte ahhoz a feltételezéshez kötődik, miszerint „az élő esemény »valóságos«, míg a mediatizált események másodlagosak és valamiképp a valóság művi reprodukciói”.⁴² Sokszor – explicit vagy implicit módon – éppen ez az ellentételezés áll a színház médiumspecifikus meghatározása mögött, amikor a színházat kizárólag speciálisnak vélt mediális minőségei alapján kívánják definiálni. Egy, a kortárs világra jellemző összetett médiakörnyezetben azonban a médiumok különféle formái közötti kizáró és elkülönítő jellegű kapcsolat helyett érdemesebbnek tűnik a színház egy olyan intermedialis diskurzusa felé fordulni, amelyik kiemelten kezeli a közönség jelenlétét.

Ezért jelen elemzés a színházra hipermediális térformaként tekint, amelyik magában foglalja más médiumok konvencióit, formáit, módszereit és technológiáit, miközben nem hagyja figyelmen kívül a mindezen hatásokat rendszerezni képes nézőt sem.⁴³ Jay David Bolter és Richard Grusin javaslatát követve a hipermedialitást úgy vizsgáljuk, mint „egy heterogén teret, amelyben a reprezentációt többé nem a világra nyíló ablakként képzelik el, hanem önmagában is keretezett jelenségként (as windowed itself) – olyan ablakokkal, amelyek más reprezentációkra vagy médiumokra nyílnak”.⁴⁴ Amikor a *Gob Squad's Kitchen* élő filmet állít színpadra, egy olyan keretet hangsúlyoz, amelyet egyszerre használ a film és a színház: a három rögzített kamera a néző számára meghatározott nézőpontot kínál, és ezt a limitált perspektívát kétszeresíti meg a színpad, amelyik nem enged betekintést a díszletekbe, a vetítövásznon mögé. A mediális határok és azok konvenciói átíródnak, mikor a film egyes szereplői kijönnek a vásznon mögül, felmutatva ezzel élő, fizikai testüket, és kapcsolatba lépnek a filmképként vásznon maradt többi szereplővel. A testek és képek, hús és vásznon közötti kommunikáció rámutat arra, hogyan is működhet a színházban egyfajta köztes medialitás.

Ennek okán, a nézők és színészek felcserélődésével kapcsolatban két főbb szempontot érdemes figyelembe venni: egyrészt az aktuális és távolsági jelenlét kombinációját és feloldódását az élőség, életteliség (*liveness*) fogalmában; másrészt pedig a reprezentáció dinamikusan változó keretrendszerét, amelyik felhívja a figyelmet arra, hogy egy médium sohasem lehet neutrális eszköze a reprezentációnak.

Az előadásban látható filmek látványvilágukban Warhol fekete-fehér 16 mm-es filmjeit idézik. Mindez abban a *Screen Test*-jelenetben válik jelentéssé, melyben a színész (Sean Patten) filmbeli közelképe eltűnik és a vetítövásznon előtt megjelenik maga a színészi test. Mielőtt Patten „kisétál” filmjéből, hogy a közönség sorai-
ban találja meg a saját helyettesítésére alkalmas nézőt, a következő megjegyzéssel reflektál a filmképek és élő testek közötti eltérő észlelésmódokra: „Mielőtt kijövök, szeretném figyelmeztetni magukat, hogy talán egy kicsit csalódottak lesznek, amikor meglátnak engem színesben. Kicsit aggódom, hogy ez fog történni. Tudják, mit mondanak Tom Cruise-ről: az emberek mindig meglepődnek, mikor a való életben meglátják, mert sokkal alacsonyabb, mint hitték. Lehet, hogy velem is ez lesz.”⁴⁵ Azáltal, hogy Patten felhívja a figyelmet annak eltérő hatáseszétikájára,

hogy valaki vetített fekete-fehér közelképként vagy színes ember nagyságú testként válik a nézés tárgyává, rámutat az eltérő médiumok befogadásának konvencióira.

A színész tehát lesétál a nézőtérre, kiválaszt egy jelentkezőt és felviszi a színpadra, be a vászon mögé, elrejtve őt a közönség tekintete elől. Ez a néző válik később a *Screen Test* újabb főszereplőjévé. Így a néző fizikai jelenléte távolsági, virtuális jelenlétté változik, amelyik ugyanakkor pontosan olyan „élő” marad, mint egy színpadon látható test. Tehát az élő és mediatizált bináris ellentéte feloldódik az életteliségben (liveness), a színház és a színpadon bemutatott film élő kvalitásai-ban.

A *Sleep* és a *Screen Test* esetében – ahol a reprezentáció tétje hangsúlyosan egy cselekvés (alvás), illetve a szelf megjeleníthetősége – a szerepre beugró nézők a színészek által feltett kérdésekre válaszolnak, így építve fel egy előadásról előadásra és nézőről nézőre változó improvizáció sorozatot. A *Kitchenbe* érkező nézők viszont fülhallgatókat viselve követik a nézőtéren ülő színészek instrukcióit, és megismétlik az általuk sügött szöveget, egyfajta élő bábbá változva, miközben a színészek egyre inkább írói-rendezői funkciót töltenek be.⁴⁶ A reprezentáció ilyen-tén felcserélődése akkor veszi kezdetét, mikor a *Kitchen* bulijelenetéből kilépő, a többieket hátrahagyó színész (Simon Will) önmaga helyett egy nézőt küld vissza a konyhadíszletbe, aki a kamerába nézve elismétli az előadásban elsők között elhangzott bemutatkozó mondatokat.⁴⁷

A vállalkozó nézők végül így cserélik fel mind a négy színészt, akik a nézőtér-ről fülbe „sügött” instrukciókkal irányítják nézői alteregójukat. Az előadás tematikus és formai rétegei fokozatosan egymásra és egymásba épülnek: a warholi mindennapok reprezentálása; a szelf megmutathatósága körüli dialógusok; a jelenetek esetlegesnek mutatkozó volta; az újrajátszás többszöri kudarca; a filmforgatás megszakíthatósága; a színpad, nézőtér és díszlet terei közötti átjárhatóság; a filmképek és testek dialógusai mind előkészítik a nézők játékosvá válását és kijelölik e szerepkör határait is.

Mindeközben a *Gob Squad's Kitchen* kísérlete, hogy megidézze Andy Warhol filmjeit és az 1960-as évek atmoszféráját, egy olyan résnek a felismeréseként jelenik meg, amelyik a nosztalgikus klisék és az időszak kortárs értelmezése között húzódik. Ez a rés az előadás szövegszintjén is megjelenik, méghozzá az '60-as évek mindennapjaihoz, attitűdjeihez vagy ideáikhoz kapcsolódó lamentációkon, kérdéseken, találgatásokon, valamint annak reflexióján keresztül, hogy a nosztalgia miként formálja a korszakról gondoltakat.

Ez a tematikus szint szorosan kapcsolódik a különféle médiumoknak mint a reprezentáció eszközeinek előadásbeli használatához. Azáltal, hogy a filmkészítés apropóján a Gob Squad egy ideig láthatóvá és tapinthatóvá teszi a díszleteket a közönség számára, és később többen főszerepet kapnak az élőben rögzített filmekben, az előadás időlegesen felfüggeszti a film mediális transzparenciáját (amely láthatatlanná teszi a technikai apparátust és a filmen megjelenő világot zárt entitásként kezeli), valamint egyszerre hangsúlyozza a színház és az élőben felvett film azonnalóságát, amely, mint ilyen, a televízió mediális sajátosságait is átveszi. Ahogyan Bolter és Grusin rámutat a televízióval kapcsolatban, e médium „imme-

diációval szembeni igénye nem pusztán a transzparenciától függ (a hagyományos televízió vizuálisan nem annyira pontos, mint a film), de attól a képességétől is, hogy az eseményeket »élőben« mutassa be.⁴⁸ A *Gob Squad's Kitchen* következetesen ellenáll annak, hogy a film vagy a színpad egy zárt, a nézői tér-időtől elkülönülő reprezentációs rendszerként jelenjen meg, így a mediális és reprezentációs határok változékonyasága szervezi az előadást.

A Warhol-filmek újraforgatása tehát egy olyan folyamatként jelenik meg, amely nyitott a hibákra, a kockázatokra, a spekulációkra. Az előadás középpontjában mégsem a filmek mint alkotások vagy termékek állnak, hanem a filmkészítés, a kamera előtt való játék és jelenlét nehézségei, s ennek eredményeképpen az előadás a live art hagyományához kapcsolódik. A rigid és egymást kizáró mediális határokat az előadás a film és színház egymást metsző sajátosságainak játékos és reflektált kapcsolatában függeszti fel. Így a *Gob Squad's Kitchen* újragondolja és játékba hozza a film és színház bizonyos konvencióit azáltal, hogy megkérdőjelezi a jelenlét és távollét egymást kizáró ellentétét. Ahelyett, hogy a színpadot pusztán mozivásznonként használná, a színészek és nézők aktuális és távolsági jelenlétének interakciója felhívja a figyelmet a színház hipermédiaként való elemezhetőségére. Ennek eredményeképpen a színház egy olyan térformaként vizsgálható, ahol a különféle médiumok konvenciói, technológiai és módszerei keveredhetnek és összekapcsolódhatnak, illetve így válhatnak a nézés tárgyává. A transzparens (re)prezentáció és (újra)alkotás utópisztikus jellegének megfogalmazhatósága a Gob Squad előadásának egyik legfőbb tétje, amely ennek megfelelően Warhol apropóján keresztül számos virtuális tér-idő kereteire nyit ablakot.

Az imént elemzett színházi előadások rámutatnak arra, hogy a színháztudományi vizsgálatoknak figyelmet kell fordítaniuk a színház intermedialis diskurzusaira, amelyek képesek egy komplex médiakörnyezet perspektívájából rákérdezni a médiumok színpadra állításának és a nézői észlelésnek a viszonyára. A színház mint a különféle (nem kizárólag technológiai) médiumok gyűjtőhelyének gondolata felől pedig érdemes elindulni annak vizsgálata felé, hogy a színpadra állított médiumok miként lépnek interakcióba egymással, s mindez milyen hatással van a perceptuális szokásrendekre. Mindez pedig különösen érdekessé válik a jelenlét konstrukcióinak szempontjából, amelyek az egymásra ható médiumok játékos során elmoshatják a fikciós és valóságos, a fizikai és a virtuális, az élő és előre rögzített perceptuális elvárásainak körvonalait.

A Gob Squad produkciói mellett a kortárs színházi gyakorlat számos példája⁴⁹ is bizonyítja, hogy a különféle audiovizuális technikai médiumok használata közel sem szünteti meg az élő előadások sajátos életteliségét, éppen ellenkezőleg: az életteliség fogalmát képesek kiterjeszteni a mediatizált környezetre. Így tehát a különféle médiumok interakcióján alapuló előadások elemzésekor a testi jelenlét hiányának vagy épp meglétének hangsúlyozása helyett konstruktívabbnak tűnik annak a találkozási felületnek a vizsgálata, ahol az élő összeolvad a mediatizálással, és mindez a jelenlétek sajátos hibridizációját, átalakulását, játékait eredményezi.

JEGYZETEK

1. Lásd még: Gabriella Giannachi – Nick Kaye, *Performing Presence. Between the Live and the Simulated*, Manchester University Press, Manchester-New York, 2011, 17–20.
2. Elinor Fuchs, *A jelenlét és az írás bosszúja* (ford. Kékesi Kun Árpád), Színház, 1998/3, 3.
3. Lásd: Josette Féral, *Performance and Theatricality: The Subject Demystified*, Modern Drama, Vol. 25, 1982, 170–181; Chantal Pontbriand, *The Eye Finds No Fixed Point on Which to Rest*, Modern Drama, Vol. 25, 1982, 154–162; és Elinor Fuchs, Uo. (A szöveg eredeti megjelenési helye: E. Fuchs, *Presence and the Revenge of Writing*, Performing Arts Journal, Vol. 9/2-3, 1985, 163–173.)
4. Chantal Pontbriand, Uo., 156. (Az idegen nyelvű források esetében a külön nem jelölt helyeken a magyar fordítások tölem: D.K.)
5. Vö. „A kultúra és gazdaság jelenségeinek összeolvadása eltörli a »kritikai távolság« hagyományos fogalmait: többé nem feltételezhető, hogy a »kulturális« kiléphet a gazdasági/politikai környezetből, és mintegy kívülről kommentálja azt.” (Philip Auslander, *Presence and Resistance. Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*, University of Michigan Press, 1994, 10.)
6. Lev Manovich, *To Lie And To Act. Potemkin's Villages, Cinema And Telepresence*, <http://manovich.net/TEXT/Checkpoint.html>, Letöltés: 2014. 02. 24.
7. Vö. Sarah Bay-Cheng – Chiel Kattenbelt – Andy Lavender – Robin Nelson (szerk.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, 46–47.
8. Hans-Thies Lehmann, *Posztdramatikus színház* (ford. Berecz Zsuzsa, Kricsfalusi Beatrix, Schein Gábor), Balassi Kiadó, Budapest, 2009, 167.
9. Fischer-Lichte meglátása szerint a különféle művészeti ágakban (irodalom, képzőművészet, zene) a hatvanas évek elején bekövetkezett performatív fordulat egészen egyszerűen nem értelmezhető hermeneutikai vagy szemiotikai perspektívából, mivel ezek a megközelítések alapvetően elkülönítik a szubjektumot az objektumtól (a művészt saját munkájától), illetve a jelölőt a jelöltől. Ugyanakkor Chiel Kattenbelt arra hívja fel a figyelmet, hogy a szemiotika és a fenomenológia (s ennek „következtében” a jelentés és az élmény) nem feltétlenül állnak egymással ellentétben, főleg, ha Peirce pragmatikus filozófiájának szempontjából használjuk a szemiotika és fenomenológia fogalmait, amely szerint a létezés módjai (az ontológiai) és az érzékelés módozatai (a logikai) kibogozhatatlanul összekapcsolódnak egymással. Így a jelentés nem egy önmagában létező tárgyban lokalizálható, hanem magában az emberi érzékelésben. (Ehhez lásd: Bay-Cheng et al., Uo., 33–34.)
10. Erika Fischer-Lichte, *A performativitás esztétikája* (ford. Kiss Gabriella), Balassi Kiadó, Budapest, 2009, 132.
11. Fischer-Lichte, Uo., 134.
12. A jelenlét radikális koncepciója, bár nevében megidézi a korábban említett, Pontbriand-féle *radikális jelenlétet*, mégis különbözik attól, amennyiben ez utóbbi a teatralitástól és színházról való eltávolodásban, míg előbbi az élő előadás transzformatív erejében definiálja saját lényegét.
13. Fischer-Lichte, Uo., 138–139.
14. Uo., 140–141.
15. Vö. Giannachi – Kaye, Uo., 19–20.
16. A színházi intermedialitás értelmezéséhez többek között lásd: Peter M. Boenisch, *coMEDIA electrONica*, Theatre Research International, 2003/1, 34–45; Christopher B. Balme, *Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media*, Thewis, 2004; Freda Chapple – Chiel Kattenbelt, *Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance* = Uő. (szerk.) *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, New York, 2006, 11–26; Klaus Bruhn Jensen, *Intermediality* = Wolfgang Donsbach (szerk.), *International Encyclopedia of Communication*, Blackwell Publishing, Oxford, Blackwell Reference Online, 2008; Liesbeth Groot Nibbelink, *Kaleidoscopic Encounters* = Henri Schoenmakers – Stefan Bláske – Kay Kirchmann – Jens Ruchatz (szerk.), Theater und Medien; Verlag, Bielefeld, 2008, 303–307; Chiel Kattenbelt, *Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity* = Sarah Bay-Cheng – Chiel Kattenbelt – Andy Lavender – Robin Nelson, *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam University Press, 2010, 13–23; Lars Ellestrom, *The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations* = Uő. (szerk.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke and Hampshire, 2010, 11–48; Jens Schröter, *Discourses and Models of Intermediality*, CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 2011.

17. „[T]he intermedial is located in the body of the spectator” (Bay-Cheng et al., Uo., 220.).
18. Klaus Obermaier és Chris Haring, *D.A.V.E. – digital amplified video engine*. Premier: dietheater Kunsterhaus, Bécs, 1999. március 26. A produkcióról bővebben itt: <http://www.exile.at/dave/project.html>
19. Bay-Cheng et al., Uo., 221.
20. Lehmann, Uo., 167.
21. Lehmann, Uo., 169.
22. Lehmann, Uo., 170.
23. Érdeemes itt megjegyezni, hogy a Justus-Liebig-Universität Giessen alkalmazott színháztudományi intézetét tartják a német posztdramatikus színház egyik bölcsőjének, hiszen amellett, hogy olyan elméleti-gyakorlati szakemberek tanítottak, tanítanak itt, mint Hans-Thies Lehmann, Helga Finter, Andrzej Wirth vagy Heiner Goebbels, a Gob Squad tagjai mellett olyan színházi alkotók is erről a szakról kerültek ki, mint René Pollesch, a Rimini Protokoll rendezői illetve a Showcase Beat Le Mot tagjai.
24. Lásd: Elizabeth Burns, *Theatricality. A study of convention in the theatre and in social life*, Longman, London, 1990.
25. Tehát elsősorban arra helyezik a hangsúlyt, hogy a mindennapi élet egyes részeit teatráliként keretezzék nézőik számára, mint a városlakókat castingoltató *Super Night Shot*, a hotelszoba magányába zárt szereplők megfigyelése a *Room Service* esetében, a járókelők forradalomban való részvételre buzdítása a *Revolution Now!*-ban, vagy épp a *Saving The World* mindennapok archiválására tett kísérlete, illetve a városi felfedező útról közvetítő *The Great Outdoors*.
26. Gob Squad, *Before Your Very Eyes*. Premier: Theater Hebbel am Ufer (HAU 2), Berlin, 2011. április 28.
27. A Gob Squad először 2009-ben találkozott a gyerekszereplőkkel, s a szövegek nagy része a Gob Squad tagjaival közös improvizációk során alakult ki. (Erről lásd: <http://www.gobsquad.com/projects/before-your-very-eyes>.)
28. Gob Squad, *Super Night Shot*. Premier: Prater der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Berlin, 2003. december 13.
29. A színészek szerepköreit sajátos funkciójuk határozza meg: egyikük a film főszereplője, a városlakókat megmentő hős; másikuk a castingoltató, aki a film másik főszereplőjét keresi; harmadikuk a zárójelenet helyszínének kiválasztásáért felel; negyedikük pedig a hirdetésszervező, aki plakátokkal és élőszóval terjeszti a főhős városba érkezésének híret.
30. Ilyenkor a szereplők egymástól távol, de egy időben kezdenek el rappelni, táncolni egy esernyővel, vagy épp körbeforogni a kamerával: ezek az összehangolt akciók, ezek az előre egyeztetett időben létrejövő szinkronpillanatok adják a filmforgatás sajátos szerkezetét. (Erről lásd: Johanna Freiburg et al., *Gob Squad Lesebuch*, Berlin, Gob Squad, 2010, 137.)
31. Gob Squad, *Room Service (Help Me Make It Through The Night)*. Premier: InterCity Hotel (Kampnagel), Hamburg, 2003. 01. 24.
32. Lehmann, Uo., 187.
33. Gob Squad, *Gob Squad's Kitchen (You've Never Had It So Good)*. Premier: Prater der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Berlin, 2007. 03. 30.
34. Idézi: Jean Stein, *Edie: American girl*, New York, Grove Press, 1982, 234.
35. Lásd: Gary Comenas, s.a., *Kitchen (1965)* – <http://www.warholstars.org/filmch/warhol/kitchen.html> [Letöltve: 2014. 01. 16.]
36. Amint azt Sedgwick maga is megjegyzi a filmben: „I live my part too – only I can't figure out what my part is in this movie.” (Idézi Comenas, Uo.)
37. Ennek külön leírását lásd: Freiburg et al., Uo., 138–139. A dolgozatban a továbbiakban használt konkrét példák a *Gob Squad's Kitchen* 2007. május 31-i, nottinghami előadásából valók, amelyet a produkció DVD-változata is rögzített. Ebben a felállásban a következő négy színész játszik: Simon Will (K1), Sharon Smith (K2), Sarah Thom (Sleeper), Sean Patten (Screener).
38. Christopher B. BALME, *Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media*, 2004 – http://epub.ub.uni-muenchen.de/13098/1/Balme_13098.pdf [Letöltés: 2014. 01. 10.]
39. Gob Squad, *Gob Squad's Kitchen*, Nottingham, 2007. 05. 31.
40. Például: „Ezt komolyan gondoltad?”; „Nem vagyok ebben egészen biztos, jó lesz ez így?”; „Nem a te hibád, hogy nem működik”; „Mit gondolsz, mi a fenét csinálsz? Hogy nézel ki? Ez nevetséges, olyan vagy, mint egy gyerek. Úgy nézel ki, mint Freddy Kreuger.”; „Állítsuk le a filmet!”.

41. Lásd az előadás eleji bemutatkozást: „My name is Simon Will and tonight I'm gonna be playing the part of Simon Will” (Gob Squad, Uo.). A többi színész is saját nevén szerepel a produkcióbeli jele-
netekben.

42. Philip Auslander, *Liveness*, Routledge, Abingdon and New York, 2008 (2nd edition), 3.

43. Lásd: Freda Chapple – Chiel Kattenbelt, *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam and New York, 2006.

44. Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 33–34.

45. Gob Squad, Uo.

46. S amely ilyen formában megidézi a Gob Squad René Pollesch-adaptációját, a *Prater Saga 3* című produkciót is, amelyben az élő adásban az utcáról castingoltott civil szereplők, miután kialakultak saját bérüket az esti fellépésért, szintén fülhallgatóba sügött mondatokat ismételve játszották el szerepeiket. Premier: Volksbühne im Prater, Berlin, 2004. 12. 10.

47. Amelyek ebben az esetben a következők: „Hi. My name is Simon and I am playing Simon” (Gob Squad, Uo.).

48. Bolter – Grusin, Uo., 81.

49. Példának lásd: Wooster Group, Richard Foreman, The Builders Association, Needcompany, Robert Lepage, Romeo Castellucci, Robert Wilson, Jan Fabre, Stefan Pucher, Thomas Ostermeier, Frank Castorf, John Jesurun, Chris Kondek, Guy Cassiers, DV8, Hotel Modern, Blast Theory, Rimini Protokoll, Space Theatre; valamint Hudi László, Bocsárdi László, Zsótér Sándor, Bodó Viktor, Mundurczó Kornél, Természetes Vészek Kollektíva, TÁP Színház.

KISS GABRIELLA

Az Állami Áruház-paradigma

GONDOLATOK A CENZÚRA ESZTÉTIKÁJÁRÓL ÉS AZ OPERETTJÁTSZÁS HAZAI TRADÍCIÓJÁNAK POLITIKUSSÁGÁRÓL¹

„A harmadik felvonás általános boldogsághangulatában észrevétlenül laposra ver-
tek egy toprongyos részeget, aki zavarta az összképet, miközben két bőrkabátos
alak vigyázott mozdulatlanul a tartós jókedvre.”² A színházi emlékezet ezt az egy
pillanatot őrizte meg az 1976. május 21-én bemutatott és az 1977. március 5-i ven-
dégjáték során kibontakozott „vígszínházi csatával” azonosított *Állami Áruház*ból.
S mivel az előadás ennek köszönhetően vált a „három T” jegyében zajló aczéli kul-
túrpolitika egyik legnagyobb mítoszává,³ vizsgálata nagymértékben azonos ennek
az emlékezetpolitikai aktusnak az elemzésével. A rekonstrukció arra tesz kísérlet-
et, hogy leleplezze annak az olvasási stratégiának az egyoldalúságát, amely az ún.
második nyilvánosság ideológémiához bilincseli Ascher rendezését. Úgy szeretné
érezhetővé tenni a kimondás és a megmutatás közötti törésvonalak esztétiku-
mát, hogy közben igazolja: a kaposvári színház történetének egy időszakát „jelen-
ségként” definiáló historiográfia csak és kizárólag olyan tapasztalatok alapján sze-
miotizálta az előadásokat, amelyeket a hatalom rendőri (Rancière) gyakorlata ren-
delt a politikai diskurzus logikájához, szintaxisához és fogalmiságához.

Az *Állami Áruház* a harmadik azoknak a rendezéseknek a sorában, amelyek
újszerűsége „abban állt, hogy az operett ugyanazt a világgépet és ízlést fejezte ki,
mint a színház többi előadása”,⁴ s egyike azoknak a kaposvári vendégjátékoknak,