

A provokált rés bizonytalansága. Lehetséges elemzési séma adott művészházi produkcióra

DARVAY BOTOND

Infarktus?! Fikcióba ágyazott rés, ahol a nézőben bizonytalanság és eldönthetetlenség fogalmazódik, megkérdőjelezve, hogy fikciót vagy valóságot lát(ott)-e a színpadon. Vannak-e határok, normák, amelyek keretet szabnak színház és valóság köré, egyáltalán összemosható-e a két világ? Hívni a mentőt, leállítani az előadást vagy mégsem?

Boris Liješević szerb színházrendező *Lorenzaccio*-rendezése, amelyet 2019-ben mutattak be a Jugoszláv Drámai Színházban (Szerbia),¹ él egy olyan jelenettel, ahol a színlelt infarktus, vagyis a rosszullet szituációja hatásos zavart generál. A klasszikusnak nevezhető nézői diszpozíció(m)ba – frontálisan, voyeur-szituációban, passzív nézőként – törésvonal ékelődik, megbontván az előadás korábbi konvenciók egységét, és olyan sávba helyezi a pillanatnyi nézői figyelme(me)t, ahol a szituáció fiktív és valós dimenziói eldönthetlenné válnak. A rendezés szövegcentrikus környezetével egy lecsupaszított látványvilág ötvöződik: üres, fekete térben elhelyezett piros fadoboz, fehér FIRENZE felirattal – hasonlatos a műkincsek szállításkor alkalmazott dobozokhoz; két kerti faszék; egyetlenegy, a térbe félig beengedett tréger. A jelmezek a *smart casual* és a

dráma idejének (16. századi Itália) megfelelő viselet között oszcillálnak.

Az előadás háromnegyedénél teljesen megváltozik a játék dinamikája. A korábban látott heves és intenzív játék visszafogottá, töredezetté válik, illetve a színészek hangereje is tompul. A megváltozott játék kezdő momentumát az egyik női szereplő, Louise Strozzi (Sloboda Mićalović) indítja be: meredten maga elé tekint, majd csípőre tett kézzel lassan előregörnyed, mintha kiesne a magára öltött szerep játékból. Egyetlenegy partnere van még a színen, aki monologizál: az apa, Philippe Strozzi (Branislav Lečić). Mićalović mély lélegzetet vesz, majd ismét meggörnyed. Mellkasához, illetve hasához emeli a kezét. A monológját megszakító férfi odalép és támaszt nyújt a színésznőnek, majd a kulisszák mögé int. A jelzésre két színész érkezik a színre, egy-egy üveg vízzel. A színésznő lassan leül a földre, mintha testét teljesen elhagyná az erő, folyamatosan görnyed, akárha infarktus következtében. Több színész is befut a kulisszák mögöl. Egy másik színésznő a nézőtér földszinti részén helyet foglaló fénytechnikusoknak is jelzi a problémát. Végül fejhallgatóval, egy üveg vízzel és az előadás szöveggönyvével színpadra fut az ügyelő is.

A rövid jelenet hatásosan mossa össze az előadás által felkínált fikciós keretet a nézői valóság keretével, radikálisan változtatva a nézői ökonomitáson. Ugyanakkor azt is jól demonstrálja, hogy az esemény cselekvéseinek folyamatában olyan rés(ek) keletkezhet(nek), ahol a nézőben eldönthetetlenséget eredményez a részbe ágyazott, ám rövid

¹ Az előadás bemutatójára 2019. május 28-án került sor a szerb Jugoszláv Drámai Színház Ljuba Tadić színpadán. Alfred de Musset szövegét a rendező és két dramaturg (Fedor Šili, Miloš Krečković) dolgozták át, Mirjana Zdravković, szerb fordítását felhasználva. Az előadás elektronikus színlapja:

<https://www.jdp.rs/en/performance/lorenzaccio/>. Hozzáférés: 2021.09.12.

ideig tartó, elsősorban erőteljes vizualitással bíró szituációk együttese.

Liješević valós időben állít szerkesztett illúziót, amely kevésbé hat színházinak, mintsem valósnak, legalábbis eldönthetetlennek. A *Lorenzaccio* előadás nézését megszakítottam,² mert valóságként interpretáltam a látott rosszullét-jelenetet.³ Kérdés, hogy a befogadó észlelési horizontját milyen módon és formában képes befolyásolni, irányítani a látott szituáció, amely a szituáció kereteinek (fiktív, valós) elbizonytalanításhoz vezet? Vannak-e feltételek vagy kritériumok, amikor mindez megvalósulhat? Egyáltalán lehet-e tudatosan generálni ehhez hasonló, eldönthetetlennek számító réseket, ahol a nézőben bizonytalanság és törés alakul ki azzal kapcsolatban, hogy az esemény által felkínált fikciós keret közelebb áll a nézői valóságához, mint magához a fikcionalitáshoz?

Nem fikció és valóság distinkciójának felkutatásán van a hangsúly, hanem magán a folyamaton, amely bizonytalanságot eredményez. Hans-Thies Lehmann a posztdramatikus színház formájával narrációba építi azt, hogy a *valós behatolás*kor konstatált *bizonytalanság* egy-egy előadásban funkcionálhat esztétikumként: tudatosan lehet szervezőelve a *mise en scène*-nek. Andreas Kotte a *hétköznapi életfolyamatokból* vezeti le a *szcenikus folyamatok* kialakulását, ahol a folyamat fikcióval is társulhat. Olyan szituációkat és viselkedéseket bont apró darabokra, ahol mindez scenikus – akár manipulatív – játékká minősül át: aktorok és nézők interakciós játékává. Kotte levezetése annak kapcsán, hogy a hétköznapi életfolyamatok mikor billenhetnek át, illetve mikor beszélhe-

tünk a tényleges átbillenésről azzal kapcsolatban, hogy scenikus folyamatoknak nevezünk életfolyamatokat, lehetőséget kínál a levezetés folyamatának a megfordíthatóságára. Mi történik akkor, ha a kiindulási pont nem a valós életfolyamatok, hanem a scenikus folyamat, és a színházi, a művi keretei között alkalmazzuk Kotte levezetését. A folyamat megfordíthatóságára adaptálnám Boris Liješević *Lorenzaccio*-rendezésének rosszullét jelenetét, megkísérelvén egy vizuálisan is ábrázolható narratíva kialakítását annak a mozzanatnak a deskripciójára, amikor a néző elbizonytalanítónak, illetve eldönthetetlennek észleli a scenikus folyamat(ka)t – fikció vagy valós, valós vagy fikció. Tapasztalataim szerint a tudatosan alkalmazott bizonytalanság esztétikuma (Lehmann) akkor valósul meg, amikor a színpadi (színrevitt) cselekvésfolyamatok reprezentálására során a *valós életfolyamatok* és a *fiktív (illúzió) életfolyamatok* közötti határvonal a lehető legvékonyabb. Élethűbbnek, valószínűbbnek hat a színpadi reprezentáció a puszta színrevitelnél (művinél).⁴

Kizárólag kortárs művészszínházi⁵ produkción kívánom alkalmazni az elemzési sé-

² Az előadást a Kolozsvári Állami Magyar Színház által 2019-ben megrendezett 18. UTE Fest (Európai Színházi Unió Fesztiválja) keretében tekintettem meg.

³ A termet elhagyva szerettem volna mentőket hívni, ami csak azért nem történt meg, mert tudatták velem, hogy mindaz, amit a színpadon látok, megrendezett fikció.

⁴ Kotte azért emel egymás mellé valós és fiktív cselekvésfolyamatokat, mert mindkét halmaz saját, önmagára a halmazra vonatkoztatott szabályokkal, konvenciókkal bír, ahol „mérésékelt következmények” vannak (veszély). A cselekvések megfigyelőjeként az a kérdés, hogy a fiktívet mennyiben tételezem fiktívnek és a valósat valósnak. Andreas KOTTE, *Bevezetés a színháztudományba*, ford. BERTA Erzsébet, Edit KOTTE (Budapest: Balassi Kiadó, 2015), 40–41.

⁵ Koltai Tamás a következőképpen definiálja a művészszínházat: „A művészszínház az, amelyik bizonyos színházi nyelvi vagy társadalmi fölismerések érvényre juttatása érdekében nagyobb művészi kockázatot vállal, következőképp kisebb anyagi függőséggel dolgozik.” KOLTAI Tamás, *Árnyék és képzelet. Színházi írások* (Budapest: Osiris Kiadó, 1999),

mát: estéről estére megismétlődő pillanaton, ahol elbizonytalanítják a nézőt a fikcionalizálás folyamatában, felfüggesztve a hitetlenséget. Explicit módon a mechanizmus azon sajátos esetei érdekelnek, ahol az a domináns tendencia, hogy a testekre (színészek) a valóstól eltérő virtuális létet kényszerít a forma (rendezés), amelyben az előadás megszületik. Az előadók nem saját magukat vizsik színre nézők előtt, hanem szerepfelvétel által testesítenek meg fikcionalizált (ha kell drámai) karaktereket. Illetve beszélhetünk-e kanonizált vagy legalábbis számba vehető szempontokról, amelyek eleve legitim módon kínálják fel a néző számára azt a törésvonalat (rést), ahol bizonytalanságot észlel a fikció tartományának kereteit illetően?

Bizonytalan folyamat: a rés – a_i , a_j és b_1

Egy-egy scenikus folyamat alkalmával, ahogyan az életfolyamatokban is, találkozhatunk viselkedéssel, cselekvésekkel, folya-

245. Kiss Gabriella terminológiája a művészszínházi diszpozícióról: „A művészszínház játékosok és nézők együttes jelenlétét feltételező és e jelenlétben zajló, térben és időben behatárolt, intézményesen (vagyis gazdaságilag és jogilag) szabályozott, általában profit- és sikerorientált művészi folyamat. A színházi előadás eladható és megvásárolható művészi produktum: profi játékosok vagy profi játékosok és játékossá váló nézők önmegmutatása.” A színész szakmájából fakadóan teszi ki önmagát mások (idegenek) tekintetének. Egy alkotócsoport (egy rendező) felelős az előadás létrejöttéért, „akinek határozott véleménye van a színre vitt darab értelmezéséről, a színházi nyelv használatáról és a nézőre gyakorolt hatásról”. Kiss Gabriella „»Fiatalok színháza« (első rész). Historiográfiai és dráma- illetve projektpedagógiai gondolatok a Szegedi Egyetemi Színpad *Petőfi-rockjáról*”, *Drámapedagógiai magazin* 66, 1. sz. (2020): 17–27, 18., 20.

matokkal és szituációkkal.⁶ A viselkedés és a cselekvés szituációkat, illetve folyamatokat határoz meg. Az emberek és az állatok egymáshoz és környezetükhöz való viszonyát jelöli a viselkedés: a legáltalánosabb korreláció. Ha reflexszerűen köhögünk vagy ásítunk, akkor viselkedünk. Ahogyan a bánatot és az örömet is ide sorolhatjuk. Ezek mind nem-specifikus jelenségek, amelyeknek környezetéből (háttéréből, ahogyan Kotte fogalmaz) kiválik a cselekvés, amely mindig szándékkal történik:

„A cselekvés [...] tudatos, megtervezett tevékenységet jelent, olyan emberi cselekvésformákkal az előtérben, amelyek összetett és teljes történésként nyilvánulnak meg. Ezek a cselekvésformák viszonyok hálózatát hozzák létre, amelyben a viselkedés – az egyéni szándékoktól vezérelve – célokra irányul. [...] De a cselekvés nem kizárólag célracionális; a kreatív cselekvés során a célra irányulás párosulhat egy nyitott, kereső mozgással (improvizálás, *brainstorming*) is.”⁷

A cselekvés pszichésen irányított viselkedés. A színházban a mozgáscselekvések nem szűkíthetők kizárólag motorikus-fiziológiai vagy szomatikus folyamatokra, hanem érzékelési, gondolkodási, emlékezési, érzelmi és motivációs folyamatokhoz is társíthatók. Így az egyén cselekedhet önállóan vagy más egyénnel, kollektíve is. A cselekvő egyének cselekvéseiből válik ki a szituáció: „A cselekvők egymásra is vonatkoztathatják akcióikat, ezáltal jön létre a résztvevők viszonyhálózata, a szituáció. [...] A szituáció az emberi cselekvésösszefüggések legkisebb és legtömörebb érthető egysége, olyan emberek közötti viszony, mely egyazon időben, egyazon helyen jött létre.”⁸

⁶ KOTTE, *Bevezetés...*, 15.

⁷ Uo., 15–16.

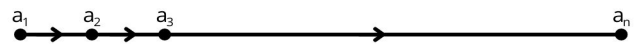
⁸ Uo., 16.

A színház tiszta és valóságos életfolyamatokat (cselekvés, viselkedés) mutat be. Ezen folyamatok elsősorban szituációknak, kiindulási szituációknak nyújtanak terepet: „bizonyos személyek bizonyos konstellációba kerülnek, többé vagy kevésbé eltérő módon mozognak, és ezáltal csoportok jönnek létre, melyek aztán megszerveződhetnek a cselekvők és nézők csoportjaiként is.”⁹

Folyamatnak nevezzük azt a komplex mechanizmust, amikor a szituációk mozgásba lendülnek és cselekvéseket hoznak létre. Az emberre vonatkoztatott külső és belső folyamatokat különböztethetünk meg, amelyekből a külsők tartoznak a viselkedéshez és a cselekvéshez. Elsősorban ezeket tudjuk vizsgálni egy-egy adott színházi szituációban. Egy szituációt ott lehet érvényesen elemezni, ahol a cselekvések elkezdődnek, irányt váltanak vagy befejeződnek – állítja Kotte.¹⁰ A cselekvések akkor válhatnak irányt, ha egy másik cselekvésegység egy korábbi ellenében történnek. Ekkor beszélhetünk kettejük fordulópontjáról. A történéseknek köszönhetően van szituáció és cselekvés. Az ember viselkedik és többnyire cselekedve halad egyik szituációtól a másikig. A szituációk között pedig folyamatok számtalan fajtája helyezkedik el. A cselekvés maga a történés, míg a folyamat a történést jelöli.¹¹

Visszakanyarodva a Boris Liješević *Lorenzaccio*-rendezésében látott jelenethez, a szereplő rosszulletéhez, modelláljuk a szcenikus eseményt, koncentrálna magára a folyamatra! Helyezzük el az előadás teljes időtartamát egy lineárisan futó tengelyen, ahol az előadás kezdeti pontját a_1 -gyel és a végpontját a_n -nel jelöljük, s az n az előadásban létrejövő szituációk számával egyenlő. Az előadást megrendezték (többszöri próba; az

előadásban résztvevők mindegyike, színészek, öltöztetők, hangosítók stb. pontosan tudja a feladatát), tehát hozzávetőlegesen időkeret is társítható a kezdeti és végpontokhoz. Ha nincs külső ráhatású tényező, amely megzavarná az esemény folyását, akkor a szituációk egymásutánisága ($a_1, a_2, a_3 \dots a_n$) lineárisan helyezkednének el a folyó egyenesen (1. ábra).



1. ábra

Az a_1 és a_n közötti szituációk halmazában található a rosszullet jelenete is. A jelenetet két szituáció közé lehetne beékelni, amelyben megjelenhet egy harmadik szituáció lehetősége is. A rosszullet cselekvésének folyamata váltja ki az egyik szituációt, ahol az apa, Philippe Strozzi monologizálását megzavarja lányának, Louise Strozzi-nak a rosszullete. A színpadon csak ők ketten vannak, és a színész korábbi cselekvéseinek megváltozásával módosít a monologizálás szituációján. Így a partner színész, az apa cselekvéseinek viselkedésbeli eszköztára átalakul, létrehozván az új szituációt. Ezt a változást, a változás pillanatát jelöljük a_i -vel! Az akció (viselkedés, cselekvés) közötti folyamat végét a szereplő, Louise halálának konstatálása jelenti. Amikor a többi szereplő a jelenet folyása alatt megállapítja, hogy a lány meghalt, s ezt verbális úton adják egymás tudtára, csak akkor veheti kezdetét a következő megrendezett szituáció, amely egyszerre az a_i szituáció végét is határolja. Ezt nevezzük el a_j -nek (lásd 1.1. ábra).



1.1. ábra

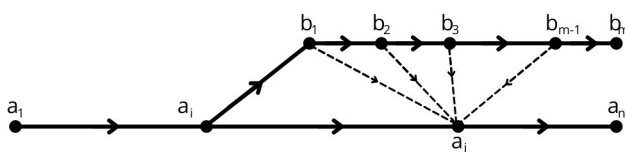
⁹ Uo.

¹⁰ Uo., 17.

¹¹ „Magukat a folyamatokat tekintve élet és színház nem különül el egymástól; elkülönülésük csupán a befogadás és a konzekvenciák szintjén történik meg.” Uo. 19.

A rendezésnek köszönhetően a_i és a_j közé ékelődhet egy nem várt szituáció is. A két szituáció közé kizárólag akkor ágyazódhat új szituáció, ha a rendezés következtében pro-

vokált rés felkínálásakor a néző reakcióként adott válasza: akció (vagyis a néző viselkedik, cselekszik). Így a korábbi akció folyamata, ahol próbálnak segítséget nyújtani a rosszulléttel küzdő szereplőnek, megváltozik. Eredménye, hogy az akció folyamatába új, addig ismeretlen szituáció iktatódik be, amely új akciófolyamatokat eredményezhet. Az új, harmadik szituációt jelöljük b_1 -gyel (lásd 1.2. ábra)!



1.2. ábra

Ha a rosszullét észlelésének hevében úgy döntenék, hogy mentőt hívnak vagy a színpadra felronhanva vizet nyújtnak a színésznek (cselekvés), akkor létrehoznám a b_1 nem várt szituációt, és kilengést okoznék a lineárisan futó akciók síkján. A színészek tudatában vannak annak, mert a *mise en scène* megköveteli tőlük, hogy a rosszullét szituációja után a halál szituációját kell érvényesíteniük, és el kell hangoznia annak a mondatnak, hogy a szereplőnél beállt a halál. A b_1 szituáció következtében lezajló cselekvések további kilengési szituációkat ($b_2, b_3, b_4 \dots b_m$, ahol m a szituációk száma) alapozhatnak meg. Ekkor két lehetséges út áll a lineárisan futó (jellegzetesen a_i és a_j közötti) szituációk előtt: a színészek improvizációs játéka (cselekvése) törekszik arra, hogy a kilengések okozta szituációkat ($b_2, b_3, b_4 \dots b_{m-1}$) visszatereljék az a_j szituációig (Louise meghalt), vagy az előadást oly mértékben téríti el a váratlan szituációk játéka, hogy az nem tér vissza az a_j szituációig, de nem jut el az a_n szituációig sem. Ekkor az előadás megszakításáról, akár leállításáról beszélhetünk, amikor végkimenetelét nem az a_n szituáció utáni cselekvések folyamata zárja, ahogyan azt előzőleg elpróbálták a színészek, hanem a b_m szituációé. Ha a felkínált rés (a rendezés tudatosan beépített „váratlan” szituációja) nem válik az akció folyamatának tárgyává (a

nézők látványos beavatkozásai, cselekvései), akkor minden olyan történésben zajlik tovább, ahogyan azt a színészek korábban elpróbálták (lásd 1. ábra).

*A rés bizonytalansága:
 a_i -tól a $b_1, b_2, b_3 \dots b_{m-1}$ -ig*

Kotte az életfolyamatok szcenikusságát a játék és a játékos folyamatok (szituációk) perspektívája felől bontja ki: hogy miként tekinthető az életfolyamat fiktív játéknak vagy ellenkezőleg, valós életfolyamatnak („játéknak”).¹² Az életfolyamat akkor nevezhető valósnak, ha annak célelvősége konkrét, illetve valamilyen gyakorlati célra irányul, és a játékos elemek összessége (résztevők, szabályok, tárgyi attribútumok, akciók stb.) nem ismeri fel – s ezt teheti tudatosan is – a játékban a lehetséges manipuláti-

¹² Kotte a *játék* fogalmának használatát a német nyelv etimológiai szótárból (*Etymologisches Wörterbuch des Deutschen*, II. kötet, Berlin, 1989.), a Johan Huizinga *Homo Ludens* című kultúrantropológiai művében szereplő definíciók egyikéből, illetve Jean Piaget megfogalmazásából rakja össze. Huizinga: „[A] játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le: célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri.” Johan HUIZINGA, *Homo Ludens*, ford. MATHÉ Klára (Szeged: Universum Kiadó, 1990), 37. Piaget: „[A] játék annak öröme, hogy magad vagy az ok.” Jean PIAGET, *Szimbólumképzés a gyermekkorban. Utánzás, játék és álm; A kép ábrázolása*, ford. MÉREI Ferenc (Budapest: Gondolat Kiadó, 1978), 91. A játék kötődik az aktorok és nézők viszonyrendszeréhez, bizonyos kiemelési kritériumokhoz, és olyan célokhoz, amelyek a játékos foglalatosságban (önmagában) vannak (Kotte).

vat és hamisat.¹³ A hétköznapok normalitá-
sában (valóság), amikor munkát végzünk és
kötelességünknek teszünk eleget, hogy szük-
ségleteinket kielégítsük, a játék lehetősége
háttérbe szorul vagy eltűnik. Ellenben az élet-
folyamatok játékában a játékosoktól függ,
hogy mit mennyiben tételeznek valónak
vagy fiktívnek. A résztvevők döntenek el, hogy
a játék keretei között kibontakozó célok
mekkora tét övezi. Kotte erre vonatkozóan
az 1970-es francia nemzetgyűlést említi, ahol
egy porosz katonaiskola egykori kadétja cél-
ja elérése érdekében csellel (játékkal) tévesz-
ti meg a teljes nemzetgyűlést, hogy részt
vehessen a föderáció ünnepén. Több mint
harminc férfival vonul be, népviseleti bemu-
tatót előadva. De a cél fontosabbnak bizo-
nyult a látványosság leleplezésénél, ezért
mindenki valós életfolyamatként tekintett a
manipulációra (be- és kivonulás):

„Miért nem nevezik ezt a folyamatot
sehol sem színháznak? Talán azért,
mert bár a diplomaták és a nemesek
megsejtették a színházszerűséget, a
polgárok lelkesedését látva nem mer-
ték annak is nevezni; a többiek pedig
lelkesültséggel nyomták el magukban
a kételyt, és hinni akartak a *képviselők*
reális jelenlétében. Amit látnak, azért
nem sorolják a színházhoz, mert felis-
merik, hogy az ünnep célja az, hogy
erősítse és szemmel tartsa a nyilvános-
ságot, s ezen az ünnepen – hiszen az
emberiség foglal helyet a dísztribünön
– sem akarják megfosztani magukat
ettől a (rá)hatástól.”¹⁴

Ahhoz, hogy színház (fiktív) jelenség kép-
ződjön a hétköznapok síkján, *különleges in-
terakciónak* kell létrejönnie. Az ilyen
„cselekvésösszefüggésben történik meg a
cselekvő felek egyikének kiemelődése, mond-
juk, például a rendőr, aki a forgalmat irá-

nyítja az útkereszteződésben. A rendőrt álta-
lában szereplőnek tekintjük, a gyalogosokat
és az autósokat pedig az őt figyelő nézők-
nek.”¹⁵ Bár a közöttük – rendőr, járókelők,
autósok – végbemenő folyamatot mégsem
értjük egészen színháznak, de néhány inter-
akciót, ahol a testmozdulatok kiemelését ta-
pasztaljuk, nevezhetjük szcenikusnak. A né-
zők döntenek el, hogy mely mozdulat kiemelé-
sét tekintik annak. Nemcsak valamilyen egy-
szeri cselekvésnek, viselkedésnek (mint pél-
dával favágás a ház mögött) kell végbe men-
nie ahhoz, hogy a testmozdulatok kiemelé-
séről beszélhessünk, hanem az egyének köz-
vetlen, külsőleg is látható kölcsönös egymás-
ra hatására is szükség van. Egy vitahelyzet
esetén már beszélhetünk kiemeléssről: „A né-
ző [...] többnyire a játékszerű folyamatokat
ítéli színháznak, amelyekre valaminek a
kiemelt ábrázolása és mérsékelt következt-
mény a jellemző.”¹⁶

Kotte többek között olyan szituációk köré
társult viselkedésekkel, cselekvésekkel pél-
dázza a kiemeléseket, ahol az egyének szín-
revitelük idején manipulatív stratégiákkal,
illúziót keltő eszközökhöz folyamodva sze-
retnének változtatni a valós, hétköznap
eseményeken. A kiemelések okozta szétvá-
lásban – aktorok és nézők –, kizárólag a szín-
revitelt elkövető egyének vannak annak tu-
datában, hogy játékuk illúzió és megrende-
zett. Egyértelmű nézői attitűd alakul ki, ahol
a kiemeléseket észlelő egyének magukra öl-
tik a befogadói szerepet, követve az ak-
tor(ok) játékát. A valaminek az ábrázolása
kapcsán testet öltő *kiemeléseket* Kotte kate-
gorizálja a hely, a gesztus, az akusztika és a
tárgyi attribútumok tekintetében. Az elkü-
lönített halmazok átjárhatók, hiszen a kate-
góriák egymás átfedéseiben erősíthetik a
cselekvések diktálta kiemeléseket.

Kotte Hérodotosz *A görög-perzsa háború*
című történeti munkájából idézi Peiszisztra-
tosz, egykori görög hadvezér csellel végre-

¹³ KOTTE, *Bevezetés...*, 29–32.

¹⁴ Uo. 40.

¹⁵ Uo. 20.

¹⁶ Uo.

hajtott hatalomátvételét az Athéni Akropoliszban Kr.e. 561/560-ban. Megsebesítette saját magát és öszvéreit, majd fogatával a piacra hajtott és úgy tett, mintha ellenségeitől szabadult volna. Arra kérte a népet, hogy biztosítsanak a védelmére testőrséget. Az athéni nép hitt Peiszisztratosznak és megszavazta védelmét. Csak utólag derült ki, hogy a háromszáz válogatott polgár Athén elfoglalásához kellett, s ennek eredményeképpen jött létre a türannisz. Peiszisztratosz uralma nem bizonyult szilárdnak, rövid időn belül elbukott és száműzték (amelynek oka Megaklész és Lükurgosz kibékülése volt). Amikor ismét lehetőséget kapott a visszatérésre, szintén cselhez folyamodott: egy magas, vonzó küllemű és teljes harci felszerelésben pompázó nő (Phüa) társaságában hajtott be Athénba fogatával. A nőt úgy helyezték el a kocsin, hogy a lehető legnagyobb tiszteletet keltse. Hírnököket küldtek, akiknek a következőt kellett kihirdetniük a tömegben: „Athéniak! Fogadjátok szívesen Peiszisztratoszt, akit Athéna is minden ember közül a legjobban kedvel, s most maga viszi őt vissza fellegvárába.”¹⁷ A városiak elhitték, hogy istennő áll a kocsi élén, ezért térdre ereszkedve imádkozni kezdtek, és visszafogadták Peiszisztratoszt.¹⁸

Mindkét történetben elengedhetetlen a tömeg (nézők) jelenléte, akik előtt színre viheti szerepeit (a *sebesült* és a *társ*) Peiszisztratosz. A hadvezér és öszvérei sebei látván a piacon tartzkodók aprólékosabban megfigyelik a cselekvések sorát, mint máskor. Az első bevonulás szituációjában kizárólag Peiszisztratosz és az állatok viselkednek másképp az adott piaci normaszintekhez viszonyítva. Így a mozdulatok gesztikusan vál-

nak kiemeltté az eltéréseknek köszönhetően. Az agóra, ahol eleve adott a tömeg szemben egy városszéli házzal, lehetővé teszi azt, hogy a helyszín (a fogat körülállása, a tömeg elrendeződése) is kiemelje őt a szituációban. A körbenállók mind kíváncsiak a titokra, a sebek kiváltó okára, ezért várakozással tölti el őket, hogy mikor szólal meg Peiszisztratosz. A várakozás eredménye, hogy a test akcióit a beszéd akusztikailag is kiemeli, elérve hatását, hogy védelmet szavazzanak a hadvezérnek. Az istennőnek álcázott, szoborszerű Phüa melletti bevonulásakor mint tárgyi attribútum emeli ki őt a tömegből. A hírnökök pedig akusztikai úton emelik ki az ál-Athénét és a mellette ülő uralkodót.¹⁹

„A mozdulatok kiemelése hely, gesztus, akusztika és tárgyi attribútumok által azt jelenti, hogy a nézőkhöz viszonyítva viselkedésbeli eltérést állítunk elő. [...] A cselekvő állapot kiállításának [kiemelésének – D.B.] feltétele a cselekvők és a nézők fokozatos elkülönülése. [...] A kiemelés univerzális eljárás, amelylyel figyelmet generálunk és létrehozunk az aktorok és a nézők csoportját. [...] A kiemelés-kritériumok közül a folyamattá átlényegült két – valós és fiktív – szituáció közötti fokozati eltérés képezi az interpretáció játékterét.”²⁰

Kotte hétköznapinak titulált szituációk cselekvésfolyamataiban vizsgálja a kiemelések kritériumait, hogy a valós keretei közé miként épülhet be a színházi, és mikor nevezhetjük azokat szcenikus folyamatoknak.²¹ Peiszisztratosz két történetéből kiindulva a városban sétálók képviselik a valós, hétköznap szituációkat, míg a hadvezér a fiktív szituációk folyamatát, vagyis a játék lehetőségét

¹⁷ Uo. 34.

¹⁸ Vö. „Az Olümposzon lakó isteneket valósnak és hihetőnek tartotta [a hívő hellén].” Friedrich NIETZSCHE, *A tragédia születése, avagy görögség és pesszimizmus*, ford. KERTÉSZ Imre (Budapest: Európa Könyvkiadó, 1986), 64.

¹⁹ KOTTE, *Bevezetés...*, 16.

²⁰ Uo. 27–29.

²¹ Kotte példái között felsorakoztat lovagi tornát, kivégzést, képviselők bevonulását, étkezést is. Ld. uo. 22–56.

hordozza magában. A hétköznapi cselekvések végrehajtói, legyen szó akár a piacon ténykedőkről vagy más athéni polgárokról, akik az ál-istennőt nézik, változtatnak korábbi viselkedéseik folyamatán, és a fiktív szituáció megfigyelőivé alakulnak. Minél nagyobb a fiktív akciók (cselekvések) folyamatában a kiemelések (sebek, elmesélt történet az ellenségről, istennő alakja, páncélzat) összjátékának hatásfaktora, annál nagyobb valószínűséggel éri el sikerét az élethűnek vélt illúzió: a szimpátia és a meggyőzés kettős nyereségeként realizálható (morális tett).²²

Az életfolyamatoktól a színházig vezető átmenethez nem elégséges feltétel a cselekvések kiemelése. Ahhoz, hogy teátrális és szcenikus folyamatokként észlelje a néző az adott szituációk közötti cselekvésfolyamatokat, interakciónak, *kiemelésnek* és *mérsékelt következménynek* kell egyszerre megvalósulnia a játékban. A következményt olyan kritériumnak tekinti Kotte, ahol az aktor célja elérése érdekében kockáztatja testi épségét (veszély). Akkor sikeres cselekvéseinek következménye, ha a testi épségén, a veszély ellenére sem esik kár. Ezáltal a megfigyelők interakciója sem csökken, hiszen a cselekvések láncolata nem eredményezi a halál szituációját.²³ Ezért nevezi ezen következményeket *mérsékeltnek*, mert távol állnak az olyan szélsőségtől, mint amilyen például a halál.

Nullpontnak vagy totális játéknak nevezhetők azok a játékok, ahol a kiemelés és a következmény egymással párhuzamosan fut, egyik sem előzi meg a másikat: ez a totális játék²⁴ „ugyanis nincs kiemelve és következménye is a nullához közelít, éppúgy, ahogyan más, a sémán kívüli folyamatoké is.”²⁵ A totális játékban feloldódnak ezek a kritéri-

umok, semlegesítik egymást, és a játékot űző személy(ek) a játék szabta konvenciók keretét érvényesíti(k) a mindennapi realitással szemben. Ha különleges szituációkat hozunk létre, akkor a totális játék megszűnik, a kiemelés és a következmény kritériuma egymástól eltérően halad a nullponttól. A cselekvések láncolatában egyik-másik kritérium differenciálódásának következtében alakulhatnak ki a szcenikus folyamatok. Az aktor célja az, hogy játékban maradva, cselekvésével alkalmazza a kiemelés és következmény két kritériumát, harcolva azért, hogy az ábrázolás a lehető legtökéletesebben sikerüljön: „Csak ha a kiemelés és a következmény valóban megjelenik, akkor beszélhetünk szcenikus folyamatról [az életfolyamatokban].”²⁶

A folyamatok határterülete az, amikor a következmény eléri maximumát: az interakció egyik oldalának „halálát” (végét, megszakítását); illetve a kiemelés is megközelíti maximumát: a történés képpé merevedését. Ha az interakció során egyik fél, aktor vagy néző felfüggeszti az interakciót (szélsőséges esetben meghal), akkor a szituáció túlmutat a játék keretein, és a generált interakcióban mindenki visszalép a valós életfolyamatok keretei közé. Kotte ezt a határterületet XVI. Lajos nyilvános kivégzésével szemlélteti, amelyet 1793. január 21-én hajtottak végre Párizsban. Amikor az uralkodó a vérpadhoz lép és a tömeghez szól, csekély mértékben ugyan „de még játékról van szó, arról a játékról, amely valamiért folyó harcot *ábrázol*. A lefejezéssel együtt még ez a játékaspektus is eltűnik, a folyamat szituációvá alakul át.”²⁷ A látványosság epicentrumában gyűrűző kérdésselvetés a következő: vajon lehet-e/szabad-e különbséget tenni „Lajos az ember” és a királyság (amit ábrázol) intézménye között vagy sem?

Térjünk vissza a görög hadvezér példájához! Az interakció a kiemelések következtében adott, hiszen az aktor valamilyen for-

²² Uo. 29.

²³ Uo. 29–41.

²⁴ „[A] gyerekek és állatok körében megfigyelt játékok ilyenek, ahol teljességgel egybeesik a játék és a mindennapi realitás.” Uo. 42.

²⁵ Uo. 43.

²⁶ Uo.

²⁷ Uo. 45.

mában felhívja magára a figyelmet, interakcióba lendítve a nézőket (a szétválás folyamán kialakult nézősereget): Peiszisztratosz a tömegbe hajt, hol véresen, hol pedig istennővel szekerén. Így az aktor kockázatot vállal annak érdekében, hogy a tudatos ábrázolás során (színrevitel, játék), az őt figyelők környezetében minél nagyobb hatást érjen el. A cselekvések által kiváltott következmények skálája az életveszélyesig terjedhet. A görög hadvezér játékában ügyelt arra, hogy önmagán ejtett sebei ne okozzák halálát, ebből adódóan mérsékelte cselekvéseinek következményeit. Célját elérte, mert cselekvéseiről beszéltek a polgárok: sebekről és üldözésről (a következmény veszélyességéről). Ellenben a második bevonuláskor nem Peiszisztratosz állt a diskurzusok középpontjában, hanem Athéné: a kiemelés dominált (ábrázolás), a következmény háttérbe szorult, de nem tűnt el. Kotte hangsúlyozza, hogy „a kiemelés az interaktív cselekvésre korlátozódik, míg a mérsékelt következmény már megjelenhet a teljes értékű játékban a viselkedés szintjén is. Az életfolyamat szcenikus folyamatairól akkor beszélhetünk, ha a két ismertetőjegy együttesen van jelen. A mérsékelt következményű cselekvés éppúgy elengedhetetlen feltétel, mint a szituáció vagy a folyamat kiemeltségének észlelése.”²⁸

A nézők, akik a cselekvésfolyamatok születte interakciókban részt vesznek, cselekvéssel (mint az odanézés), ítélettel reagálhatnak az adott folyamatra. A figyelmet keltő cselekvések, amelyeket értékelnek, eredményezik a szituáció hatását: „A kiemelésben összekapcsolódik az érzéki testmozgás és az érzékelhetővé tétel, azaz a kiemelés által a cselekvés túlmutathat önmagán. A nézők figyelme eközben átirányul az aktorok testmozgásáról a kiemelés játékosságának észlelésére: a *mi történt?*-ről a *hogyan történt*-

re?. Egyidejűleg észleljük a cselekvés fizikai lefolyását és a cselekvésmódok láncolatát.”²⁹

A színházi előadásban a szcenikus folyamat(ok) eleve adott(ak): a színészek viselkednek, cselekszenek, játszanak, interakciókat létesítenek, kiemelnek és kiemeléseikhez akár mérsékelt következmény is társulhat. Mindazonáltal beszélhetünk aktorokról és nézőkről is. Az életfolyamatok potenciális szcenikusságának levezetése, Kotte téziseire alapozva, azért szükségeltetett, mert feltételezésem az, hogy folyamatábrája (életfolyamatoktól a szcenikusságig) átültethető azon művészszínházi előadások egy-egy szituációjába, jelen esetben a *Lorenzaccio* produkcióba, ahol a befogadó eldönthetlenséget észlel – a fiktív ábrázolás hatása akkora, hogy a valós benyomását kelti. Kizárólag olyan szcenikus folyamatok nyújtotta játékra ültethető át a folyamat (kiemelés, következmény), ahol az ábrázolás folyamatába ágyazott cselekvéssorok illúzívan idézik meg a valós életfolyamatokban is észlelt cselekvéssorokat.

A szcenikus folyamatokban, legyen szó akár életfolyamatokban fellelhetőkről vagy színházi folyamatokról, az egyének viselkedve, cselekedve váltanak ki folyamatokat és szituációkat. Nézők és játékosok táborában az aktorok viselkedése a játék kezdetén már kiemelt, hiszen a jelenlévők mindegyike tudatában van annak, hogy színrevitel zajlik. A keret hasonlatos a kottei totális játékéhoz, hiszen a fikcionalitás keretei között folyó cselekvéseknek következményei is vannak: „Egy lövés a színpadon általában nem okoz halált, mégis vannak következményei. Úgy tűnik, egy ilyen eseménynek nem kevesebb következménye van, legfeljebb más, és az más szinteken realizálódik: vér helyett művér csöpög.”³⁰

A „más” szinteken realizálódó mérsékelt vagy akár szélsőséges következmény lényeges különbség, mert a színházban – és most

²⁸ Uo. 52.

²⁹ Uo.

³⁰ Uo. 41.

ne a performansz-művészetre gondoljunk – elsősorban a fiktív keretek között végbemenő cselekvésekre van kihatással a következmény. Mivel minden megrendezett, ezért a kereten belüli szélsőség csak a keretben folyó játékban tekinthető szélsőségnek, mert a néző számára a lelőtt, meghalt szereplő ábrázolásának hatása mérsékelt következményként definiálódik. A lövésre reagálhat a néző ijedten, unottan vagy derülten, de a folyamat továbbra is autonóm keretek között megy végbe, ahol a befogadó saját terén következmény nélküliséget interpretál.³¹

Idézzük fel a *Lorenzaccio* előadás rosszullét jelenetét és kapcsoljuk össze a korábban említettekkel. A Kotte vezette fogalomhasználatban tárgyalt viselkedés, cselekvés, szituáció és folyamat egységeivel leírhatóvá tettük a szereplő rosszullétének mozzanatát. A szituációk és a szituációk közti folyamatok jelölésekor az akciók szemléltetése érdekében a rosszullét jelenetét egy lineárisan futó egyenesen a_i , a_j pontok (szituációk) közé pozicionáltuk (az indexek a rosszullét (i) és a halál (j) szituációját jelölik). Annak ellenére, hogy Boris Liješević megrendezte az előadást, mégis képződik egy olyan rész, ahol elbizonytalanodik a néző a fikcióval és a valósággal kapcsolatban. A rendezés tudatosan idéz elő olyan szituációt, amelyben a nézői interaktivitás (kreativitás) határfoka megnő. Az intenzitást kiváltó ok: a rosszullét pillanata után végbemenő cselekvésfolyamok. Ezt jelöltük b_m -mel, ahol az m olyan szituációkat jelöl, amelyek nem képezték tudatosan a rendezés tárgyát: például az én nézői észleletem során olyan interakciót váltott ki az akció, hogy a nézőteret elhagyva mentőt szerettem volna hívni. Az m potenciálisan az a szituáció is lehet, ahol a nézőtérrel valaki vizet nyújt a színésznőnek.

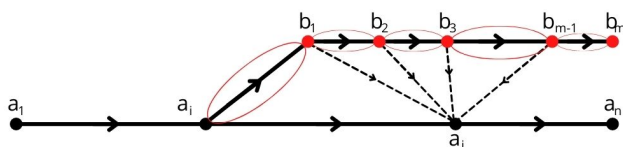
Az előadás a rendezés tervei szerint halad, a néző passzívan figyel a sötétített nézőtéren a színészek játékát. Tiszta szcenikus folyamatokat lát, totális játékot. Majd elér-

kezvén a rosszullét momentumához (a_i) a játék megváltozik. A változás alatt azt értem, hogy a korábbi játék intenciójához, formájához képest eltérés észlelhető. Az eltéréshez kötném a kottei kiemelés és következmény fogalmakat. Kotte valós életfolyamatokból vezeti le a szcenikus folyamatokat a kiemelések és következmények együttesével. Az eleve szcenikus folyamatokban (rendezés) a kiemelés és a következmény olyan hatása jön létre, amely eldönthetetlenné teszi a két keret (valós és fiktív) szilárdságát, és inkább hasonlít egy valós életfolyamathoz, mint szcenikushoz. A totális játékban – a néző néz, a színész színészkedik – a néző zavart konstatál, és kilép abból a nézői játékból, hogy passzívan figyel a színpadi történéseket. Annyira megváltozik a színpadi játék struktúrája, illetve a nézők és aktorok interakciója, hogy kiemeltnek hatnak a szcenikus folyamaton belüli cselekvések. Ugyanakkor a cselekvések nyújtotta akciók veszélyessége is nő (testi épség), amely a következményben kiváltott nézői interaktivitást is fokozza. Azért válunk le a totális játékról, mert a színpadi reprezentáció életfolyamatait élethűbbnek tekintjük holmi fikciónál. Az esemény szituációjának felépítése a kiemelésekkel és a mérsékelt következményekkel egyetemben arra a nézői normaszintre kérdez rá, hogy az esemény kínálta fiktív életfolyamat(ok) a kogníció (nézői) hevében a valós életfolyamat(ok) tapasztalata felől közelítődnek.

A rosszullét ábrázolásakor kibontakozó cselekvésekben a színésznő játéka a korábban látottakhoz viszonyítva aluljátszottá válik, így viselkedése gesztusok útján kiemelődik. Sőt partneréhez, az apa alakjához képest is megváltozik, aki kimért deklamált-sággal mond monológot, kifordulva a nézőtér irányába. Amikor víz, szövegpéldány és fejhallgató iktatódik az akciófolyamatba (befut az ügyelő), akkor tárgyi attribútumok emelik ki a rosszullétet. A gesztus, hogy a hangtechnikusoknak is kiintenek, a hely (tér) által is kiemelik a játékot. Persze mindez csak illúzió, ahogyan Peiszisztratosz bevonu-

³¹ Uo.

lása sebekkel és az ál-istennővel, de a kiemelések és a mérsékelt következmény (rosszul-lét/infarktusz) oly mértékben érzékenyítik a nézői észleletet, hogy a befogadó elbizonytalanodik és morálisan reagál az ábrázoltakra, élethűnek vélt ábrázolást lát. A két kritérium (kiemelés, következmény) összjátéka olyan szituáció(ka)t hoz létre ($b_1, b_2, b_3 \dots b_m$, m a szituációk száma), ahol a szituáció eseményszerűsége lép fel: a nézők körében az interaktivitást ösztönzi. Továbbra is érvényes az az állítás, hogy a színészek próbálják visszaterelni a kilengéseket (eseményszerű szituációk) a halál szituációjához (a_j), de a bizonytalanság miatt a játék folyamatszerűsége tárgyiasul. Tehát az a_i -ből kiinduló rosszullét olyan szituációkat szülhet, ahol a megrendezett szituációk ($a_1, a_2, a_3 \dots a_n$, n a szituációk száma) halmazába beékelődnek eseményszerű szituációk ($b_1, b_2, b_3 \dots b_m$, m a szituációk száma), amelyek nem megrendezettek. A lineárisan futó folyamatban észlelt radikális változások folyamata jelöli magát a bizonytalanságot, a nézői interakciót és az esemény jellegű szituációt (lásd 1.2.1. ábra, ahol a piros pontok és a bekarikázott egységek az eseményszerű szituáció(ka)t jelölik).



1.2.1. ábra

Az a_i szituációban a kiemelések és a mérsékelt következmények hatásmechanizmusa megzavarja a néző totális játékban betöltött szerepét: hogy passzívan részt vesz az előadáson. Ez a leválási metódus (kilépés a játékból) megteremti a bizonytalanságot, ahol a néző a színpad és saját valósága között oszcillál: képtelen dönteni a színpadi fikció tényleges fikcionalitását illetően. Olyannyira élethűnek véli a színpadi folyamatot, hogy azt valós életfolyamatokhoz hasonlítja. Amikor valós életfolyamatként interpretálja a színpadi reprezentációt, akkor pontosan az a

folyamat játszódik le, amelyet Kotte terminológiája is ábrázol: hogy a néző életfolyamatnak hiszi az illúziót. Peiszisztratosz példájából kiindulva a tömeg élethűnek tételezi a csalást, a művit és ezért interakcióba lép. Ettől függetlenül a folyamat továbbra is színpadi marad a *Lorenzaccióban*, hiszen a kiemelések és a mérsékelt következmények összjátéka nem áll le, csak a néző észleletében történik változás a színpadi reprezentációt, a fikció élethűségét illetően, ahol a színpadi akció mérsékelt következményét a totális játékon kívül interpretáljuk. Az oszcilláció teremti meg az eseményszerű szituációt, és így juthatunk el a $b_1, b_2, b_3 \dots b_m$ szituációkig (m a szituációk száma).

Mindez csak lehetséges elemzési séma arra, hogy leírással társuljon a *Lorenzaccio* előadásban tapasztalt radikális bizonytalanság. A hangsúly továbbra is a bizonytalanságon, eldönthetetlenségen marad, mivel a cselekvések folyamata továbbra is ábrázol, színpadi folyamatokat bontakoztat ki. Az eldönthetetlen szituációban, hogy élethű vagy sem, fiktív vagy valós, az interakciók szintjén észlelhető érdemi változás, mivel eseményszerű. Így „nem kevesebb forog kockán, mint a néző önmeghatározásának alapfeltétele: az a bizonyosság és biztonság, amellyel a nézőséget társadalmilag problémátlan viselkedésmódként kezeljük”³² A megfordított kottei kritériumrendszerben a kiemelések és következmények fokozhatják azt a nézői attitűdbeli viselkedést, hogy a színpadi eseményekre fikcióként (esztétikumként) vagy valóságként (tehát például morálisan) reagáljon. A folyamat mindig színpadi marad, függetlenül a totális játék lecsatlakozásától, mert a (művész)színházi diszpozíció eleve keretezi a játékot.

³² Hans-Thies LEHMANN, *Posztdramatikus színház*, ford. BEREZ ZSUZSA, KRICSFALUSI BEATRIX, SCHEIN GÁBOR (Budapest: Balassi Kiadó, 2009), 121.

Bibliográfia

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Fordította MÁTHÉ Klára. Szeged: Universum Kiadó, 1990.
- KISS Gabriella. „»Fiatalok színháza« (első rész). Historiográfiai és dráma- illetve projektpedagógiai gondolatok a Szegedi Egyetemi Színpad *Petőfi-rockjáról*”. *Drámapedagógiai magazin* 66, 1. sz. (2020), 18–20.
- KOLTAI Tamás. *Árnyék és képzelet. Színházi írások*. Budapest: Osiris Kiadó, 1999.
- KOTTE, Andreas. *Bevezetés a színháztudományba*. Fordította BERTA Erzsébet, KOTTE, Edit. Budapest: Balassi Kiadó, 2015.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Posztdramatikus színház*. Fordította BERCZ Zsuzsa, KRICSFALUSI Beatrix, SCHEIN Gábor. Budapest: Balassi Kiadó, 2009.
- NIETZSCHE, Friedrich. *A tragédia születése, avagy görögség és pesszimizmus*. Fordította KERTÉSZ Imre. Budapest: Európa Könyvkiadó, 1986.
- PIAGET, Jean. *Szimbólumképzés a gyermekkorban. Utánzás, játék és álom; A kép ábrázolása*. Fordította MÉREI Ferenc. Budapest: Gondolat Kiadó, 1978.