

Sirbik Attila

Saját farkába harapó narratíva

Beszélgetés a **Hollow**-val

A Hollow Szeri Viktor koreográfus, Páll Tamás játékkervező és Muskovics Gyula kurátor közös hallucinációit testesíti meg. A csoport 2018 óta valósít meg immerzív installációkat, tereken és valóságon átívelő élményeket. Látható és immateriális erőket zenével és játékmechanikával ötvözik, a koreográfiát és a kortárs tánc eszközeit pedig költészettel, szerepjátékos módszerekkel vegyítik. Munkáik olyan világok prototípusai, amelyekben a konszenzuális valóság rendszerei megkérdőjelezhetővé és módosíthatóvá válnak. Eddig leginkább homály fedte témákkal foglalkoztak, mint például a dark roomok, a millennialista szekták, az ökoszorongás, a természet mint feketedoboz vagy a séta mint pszichoaktív hatóanyag. Performanszaik pedig sosem ismétlődnek; ahhoz a térhez és pillanathoz igazodnak, az alapján mozognak, transzformálódnak és mutálódnak, amelyben épp zajlanak.

SA: A csapatban hogyan oszlanak el a feladatok, hol érnek össze, hol találkoznak a párhuzamok?

Hollow: 2018 óta dolgozunk együtt, és azóta fontos számunkra, hogy egyenlő módon osztsuk el a feladatokat mind az alkotás, mind a szervezés tekintetében. Mindent mi magunk csinálunk, az utóbbi időben rengeteg pályázatot adtunk be, és a produkcióink megvaló-

sulása során a menedzsment is gyakran a mi feladatunk. De ez jó is (így egyelőre), mert legalább függetlenek vagyunk.

A leggyakrabban hármunk által megtestesített Hollow karakter formátlanságának és rugalmasságának köszönhetően a művészeti intézményrendszer „korlátai” is kevésbé vonatkoznak ránk. Mindhárman különböző eszközökhöz értünk a koreográfiától és a

táncról kezdve a költészetten és a narratíva- vagy játékkervezésen át a kiterjesztett valóságig és a szerepjátékos módszerekig – az utóbbit már együtt kezdtük el felfedezni. Vízióink azonban hasonlóak: mindannyian szükségesnek éreztük korábban azokat a kereteket, amelyek közé a szakterületeink által predesztinálva voltunk. Szerettük volna meghaladni a digitális tér kétdimenziósságát, a frontális színházat, a kiállítások statikusságát, valamint a műalkotás mint zárt rendszer elképzelését. Immerzív, performatív tereket és valóságon átívelő (cross-reality) élményeket kezdtünk el létrehozni, amelyek állandóan bővülnek, módosulnak, esetleg találkoznak is egymással. Közös érdeklődésünk középpontjában a világteremtés áll, Hollow-t pedig egy csomópontként képzeljük el, ahol ezek a világok egymásba véreznek (bleed). Ideális esetben a munkafolyamat olyan, mint egy kreatív műhelymunka. A leghatékonyabban külföldi rezidenciaprogramokon tudunk dolgozni. Mindenki bedobja a közösbe azt, ami éppen foglalkoztatja, és abból születik valamiféle elegy, amit aztán ki-ki a saját eszközeivel formál tovább. Itt fontos megjegyez-



HOLLOW: *Phoenix*, 2018,
immerzív performansz, Trafó
Fotó: Horváth Gideon
A művészek jóvoltából

←



ni, hogy a pontot a mondat végére sokszor nem mi, hanem Molnár András és Marquant Tamás teszik ki, akikkel zenészként valamennyi projektünkben együttműködünk. Párhuzamok leginkább a gondolkodásmódunkban vannak, ugyanakkor ki is egészítjük egymást. Az is fontos, hogy barátok vagyunk, hasonló a humorunk, aminek kulcsszerepe van sokszor, és olyan emberekkel szeretünk együtt dolgozni, akikkel a közös munka során személyesen is jól kijövünk, tehát nem csupán egy produkció megvalósításán van a hangsúly, hanem fordítva: maga a projekt az együtt töltött idő során születő furcsa ötletek és kollektív hallucinációk dokumentuma.

SA: Foglalkoztatnak titeket a videójáték-tervezés és a filozófia összekapcsolódásáról szóló szakirodalom hiányosságai is. Elemzitek a tervezők metafizikai és metaetikai döntéseinek a videójáték-világ létrehozására gyakorolt hatását?

Hollow: Egyre több akadémikus megközelítés jelent meg az elmúlt húsz évben, ami a filozófiát a játéktervezés módszertanával fonja össze. Fontos elméleti referenciák számunkra többek között Federico Campagna és Stefano Gualeni művei, azonban munkáink érzékelhető és értelmezhető felületein kevésbé jelennek meg direkt módon az elméleti kutatásokból átszivárgó gondolatok. A játékokhoz sokféleképpen közelítünk. Az open-world videójátékok ökológiája, a játékok agenciaszimuláló volta és a gamer-

szubkultúra radikalizálódása egyaránt érdekelnek minket, és ez megmutatkozik a projektjeinkben is. Az a folyamat, ahogyan a játékvilágainkat kialakítjuk, sokban eltér a konkrét és tradicionális játéktervezői metodológiától és szokásoktól. Általában intuitívan kezdünk el építgetni egy világot, majd sporadikusan dolgozzuk ki a fikció egyes részleteit. Az alkotás során fontos szerepe van a (játéktervezésben gyakran alkalmazott) dinamikus összeállításoknak és a generatív építkezésnek. Az utóbbi nálunk leginkább a csoportmunka, az egymásra hatás és a beszélgetések folyamán figyelhető meg. Ez a fajta dinamikus építkezésmód lehetővé teszi, hogy folyton át- és kialakuló konceptuális és fizikai tereket, szövevényeket tartunk életben. Ezek a néha keletkezésükkor „fel nem használt” darabkák legújabbban az *Archívum* című munkánkban kapnak helyet, ami egy folyton bővülő úgynevezett metaprojekt, ahol az újabb narratívák és már meglévő világaink gyakran egymásba folynak. Az *Archívum* egyik fejezete volt például az aqb tavalyi *MMM* című kiállításán bemutatott *Odaát* is, amely nemcsak a *Summithoz* kapcsolódik szorosan,¹ de a *Phoenix* karakterei is megjelennek benne.

Összességében elmondhatjuk, hogy a kísérleti játékmechanikáink és a performanszok élő koreográfiája folyamatosan kiegészíti és módosítja egymást. A műfajok vegyítése és a diszciplínák összefonódása

↑
HOLLOW: *Summit*, 2019, immerszív performansz, Divadlo X10, Prága, a Y Possible Futures performansz kiállításán
 Fotó: Dita Havrankova
 A művészek jövőtáborából

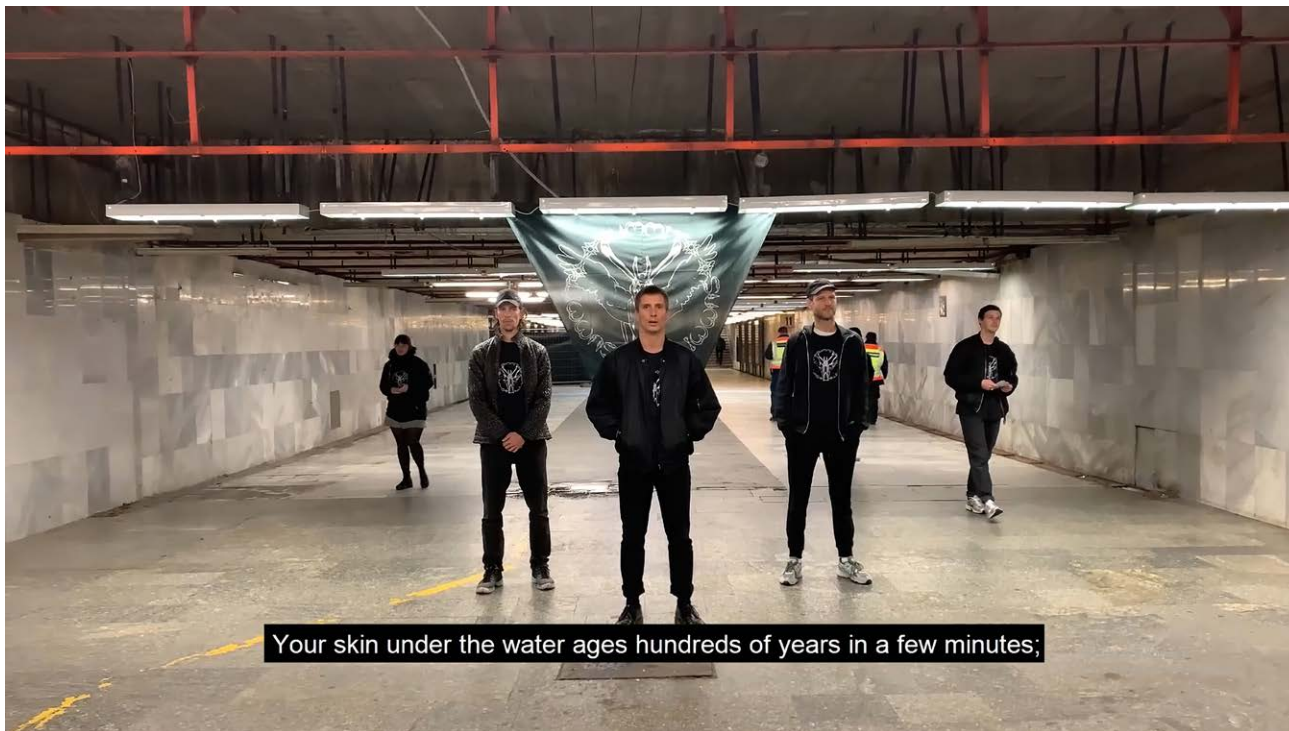
legtöbbször érdekes, mindannyiunk számára új élményeket eredményez mind szakmai, mind pedig személyes szinten.

SA: Egy-egy projekt készítése során mélyrehatóan foglalkoznotok kell a mesterséges intelligencia, a blokklánc-technológia, az adatalapú gazdaság, az uberizáció- és a platformkapitalizmus kritikájával is.

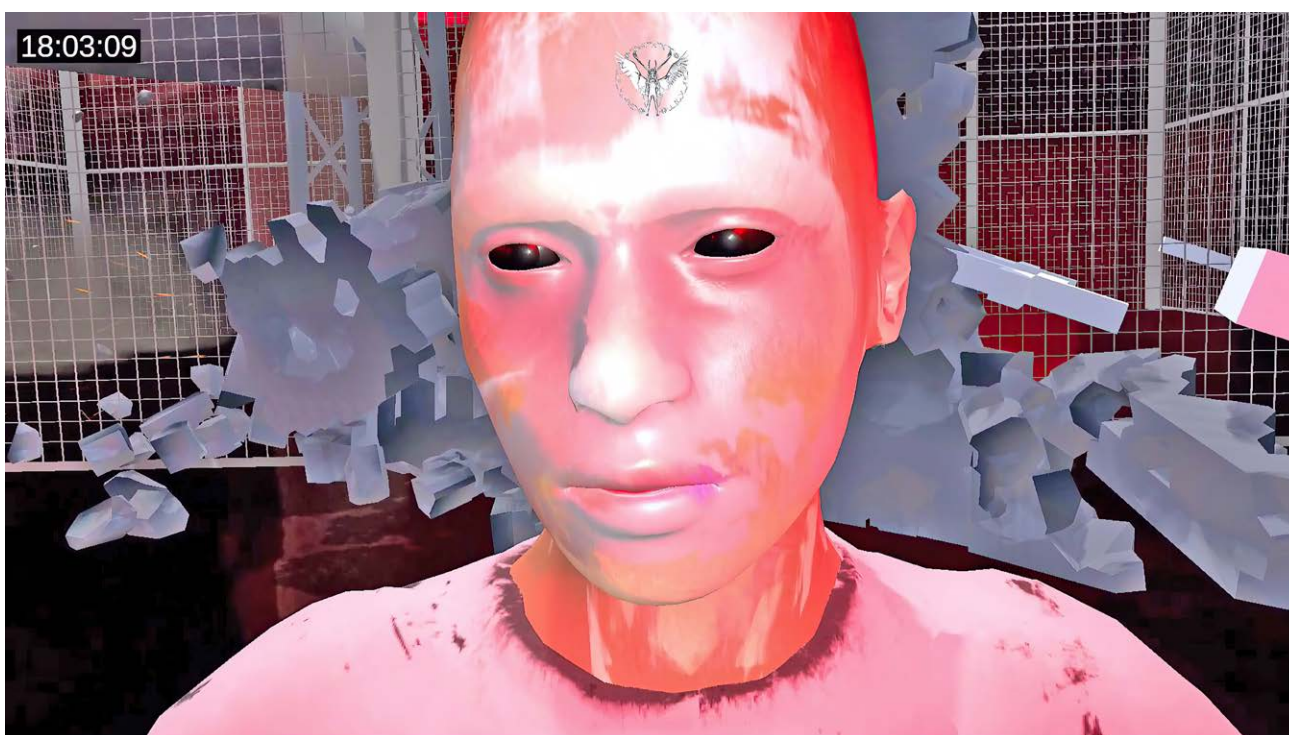
Hollow: A csoporton belül folyamatos a diskurzus ezekkel kapcsolatban, leginkább a kutatási fázisban. A mesterséges intelligenciával való kapcsolatunk meglehetősen „szoros”, lévén, hogy több projektben alkalmazunk MI-re alapuló technológiákat. Az uberizáció-, a platformkapitalizmus és az automatizáció mind korunk diskurzusához tartozó fogalmak és jelenségek, és így gyakorlatilag kikerülhetetlen témák, amelyekkel egyénileg többször foglalkoztunk már. Közösen inkább ezek társadalmi hatásait vizsgáljuk, és így gyakran érzékelhetőek a spekulatív, fiktív világainkban, de sosem direkt módon.

SA: Mi a különbség tabu és titok között?

Hollow: A különbséget jól leírja a következő idézet, amely egy berlini melegbár manifesztumából származik: „A titok valaminek a létezését, az együttlétet és a hallgatásról való



HOLLOW: *Summit*,
2019, nyilvános
performansz,
Nyugati pályaudvar
A művészek jövőtől
←



HOLLOW: *Summit*,
2019, immerszív
performansz,
AR-videórészlet,
Divadlo X10, Prága,
a Y Possible Futures
performansz
kiállításán
A művészek jövőtől
←

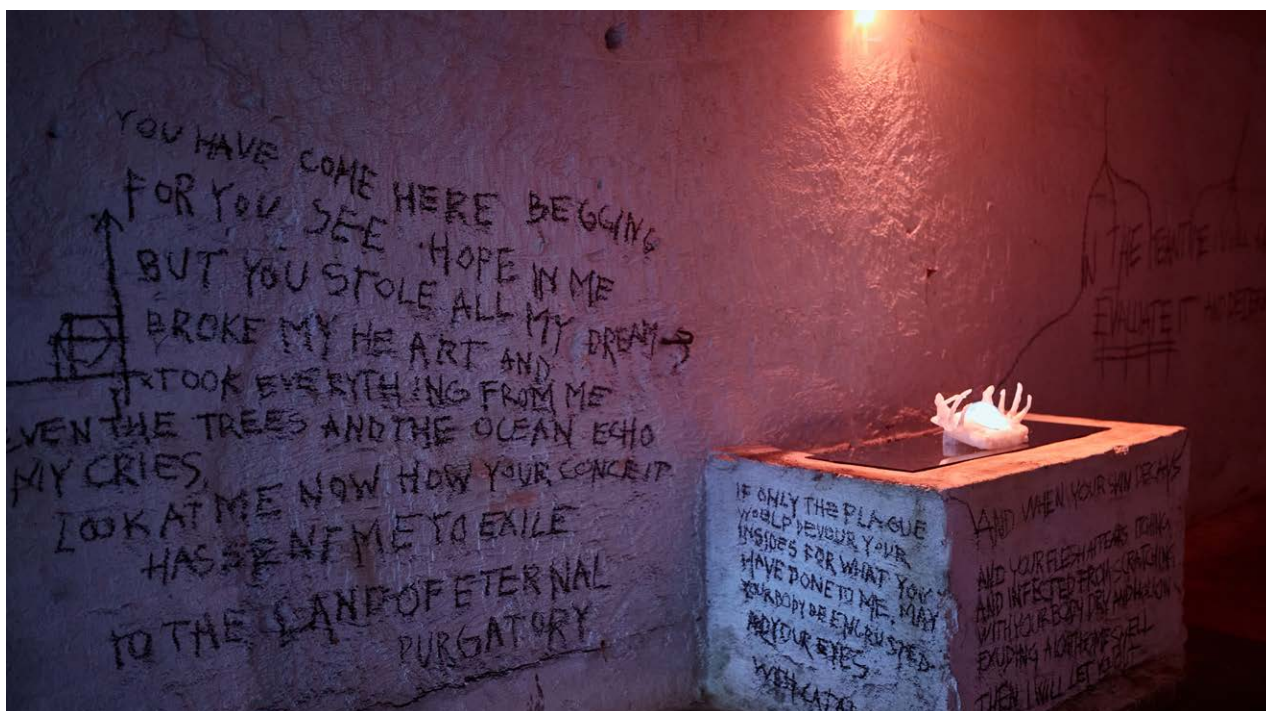
közös megegyezést sejteti. A tabu nem léte, egyedüllétet implikál, és követeli a hallgatást. Mi mindennek a létezésében, magunkban és a szavak hiábavalóságában hiszünk." Ezzel a kérdéssel első munkánkban, a *Phoenix*-ben foglalkoztunk leginkább. Ez a dark roomok és a gay cruising világának újraértelmezésével olyan helyekre enged betekintést, ahová sokan egyébként nem jutnak el. Persze nem úgy kell elképzelni az előadást, mint egy szexklubot. Ennek inkább az esztétikáját és a mechanizmusait emeltük be a *Phoenix*-be fantasztikus és gamer-karakterekkel keverve, amellyel a (meleg) társkeresés gamifikálódására is utalni szerettünk volna. Végeredményben pedig a közönségnek egy ongoing, bulihoz hasonló élményben van része, ahol különböző - virtuális, fizikai, személyes, kollektív stb. - valóság szinteken

érkeznek és keverednek egymással az információk egyfajta decentralizált hatást keltve. A téma, amivel foglalkozunk, nem egyszerű. Egyrészt azért, mert valami olyanról próbálunk meg beszélni, ami titkos, vagy legalábbis nem nyilvános. Másfelől azért, mert bár sérülékeny közösségről beszélünk, a dark roomok vagy úgy általában véve a krúzozás egyáltalán nem probléma- és hierarchia-mentes. Az immerszív környezet vagy élő szerepjáték (LARP), amelynek az eszközeit több munkánkban is alkalmazzuk, abban segít, hogy kizökkentsük az esemény résztvevőit a hétköznapok során felvett karakterükből, melynek köszönhetően kevesebb előítélettel tudnak - átmenetileg - egy újfajta valóság részeivé válni. Annak ellenére, hogy ez egy 2018-as projekt, a mai napig alakulófényben van. Legutóbb az *Under500* nevű

önszerveződő fesztiválon adtuk elő nyáron, néhány nappal a „propagandatörvény” bevezetését követően. Ennek az előadásnak az installációjában egy fiktív levelet helyeztünk el, amely a *Phoenix* egyik képzeletbeli résztvevőjétől érkezett, és arról szól, hogy mióta az utolsó köztetek is összeomlottak, az egyetlen kontextus, ahol még utópiák szülehetnek, a tüntetés, így a *Phoenix* egy kollektív non-konszenzuális hallucináció, ami ideig-óráig képes elkerülni a felügyeleti rezsimtek tekintetét, ám a valóság üvegsivatagában ilyen események már nem léteznek. **SA:** Egy-egy projekt felépítését milyen interdiszciplináris „kutatások” előzik meg? Mindannyian más pozícióból közelítetek egy feltételezett és előre meghatározott középpont irányába, vagy egyfajta decentralizált tér létrehozásának a vágya mozgatja a projekteket?



HOLLOW: *Phoenix*, 2020, immerzív performansz, Ubik Eklektik Fesztivál
Fotó: Varga Orsi
A művészek jövőtáblól →



HOLLOW: *The Archive*, 2020, immerzív installáció és performansz, MMM, aqb
Fotó: Bíró Dávid
A művészek jövőtáblól →

Hollow: Sosem közelítünk előre meghatározott középpont felé. A kutatásaink inkább intuícióalapúak, és nem tudjuk, mi fog belőlük kisülni. Ilyenkor nagyon fontos a köztünk lévő bizalom, vagyis az abban való „hit”, hogy akármi is lesz a végeredmény, illetve akármit is csinál a másik, az izgalmas lesz, és megéri a befektetett munkát. Talán az a lényeges és érdekes számunkra, ha valami weird, vagyis fura, és nem tudjuk hova sorolni, mert az ilyen dolgok képesek beindítani másokban is a gondolkodást. Általában efelé törekszünk, de azért nem kell nagyon megerőltetni magunkat, mert az abszurd ötletek (szerencsére) természetesen jönnek belőlünk.

Emellett inkább a sok irányba tartó, néha zavaros, más szóval decentralizált koncepciókat és helyzeteket kedveljük. Így megragadhatatlanok tudunk maradni, és képesek vagyunk ellenállni a munkáink tárgyiasításának.

Ez a törekvés nem csupán térben ölt testet, ahol sokszor annyiféle médiumot és interface-t alkalmazunk, hogy nehéz lenne egy fő csapást találni az információáradatban, a közönség (jó esetben) inkább az élményben való elmerülést választja. Ez az attitűd ugyanígy megfigyelhető a mozgásban és például abban is, ahogyan a szövegekkel bánunk. A köztéren, galériákban és színházakban egyaránt bemutatott *Summit* (magyarul (Űsúcs) című munkánkban például egy hosszú „prófécia” hangzik el, mely egy meg nem nevezett „Eljövendő Eseményről” szól. A beszéd az azt kísérő performanszal együtt, úgy tűnik, hogy tart valamerre, ám a nagyvonalú keretelés ellenére (élő zene, csoportlogó, egyenruha, zászló, kivetítő, önkéntesek stb.) a végén nem derül ki, hogy hova. A *Summit* a spekulációról, a várakozásról és a sötétben tapogatódzásról szól

leginkább, és így a benne elhangzó szöveg is egy határhelyzet fenntartásához járul hozzá. Ebben az előadásban nem akarunk állást foglalni a fejlődés irányával kapcsolatban, ezért inkább a már meglévő koncepciók és foratókönyvek (összeesküvés-elméletek, mitológiai referenciák, szektás elképzelések) keverékéből alkotunk egy „saját farkába harapó” narratívát. Ugyanakkor az kifejezett célunk volt, amikor 2019-ben elkezdtünk dolgozni rajta, és mindenhol preapokaliptikus hangulat áradt (például akkor jött ki az HBO *Csernobil*-sorozata), hogy eloszlassuk a közönségben azt az illúziót, hogy egy performansz bármiféle hatást képes gyakorolni olyan, emberi értelemmel felfoghatatlan „objektumokra”, mint a jövő.

SA: Projektjeitekben hogyan csapódik le az, hogy egy szoftver megbízhatóbb az embernél?



Hollow: Nem gondoljuk ezt, sőt az egyik legutóbbi projektünkben épp olyan virtuális lényeket teremtettünk, amelyeknek az a feladata, hogy elbizonytalanítsák a felhasználót. Ez a *Sprawled Soilware*, amelyet az Omsk Social Clubbal közösen valósítottunk meg idén tavasszal a budapesti Sín Kulturális Központtal és a berlini *Montag Modusszal* együttműködésben. Három chatbotot hoztunk létre, amelyek a Telegram nevű üzenetküldő mobilalkalmazáson keresztül lépnek kapcsolatba a játékosal, és egy köztéri sétára hívják. A világ bármelyik pontján megtehető, vezetett séták célja, hogy olyan egyéni élményt nyújtsanak – különféle zenei, képi, virtuális, koreografikus és verbális tartalmakon keresztül –, amelyek során a játékos újra felfedezheti környezetét. A projekt szürreális tájainak megtervezésekor rengeteg ökológikus referenciával is dolgoztunk. Abból indultunk ki, hogy az a biotechnológiai környezet, melyben létezzünk, olyan, mint egy fekete doboz. Ezáltal pedig sem megbízni nem lehet benne, sem birtokolni vagy irányítani nem vagyunk képesek.

SA: Milyen eszközökkel és technikai tudással kell rendelkezni ahhoz, hogy egy általatok kreált, kiterjesztett, immerszív élményt meg tapasztaljunk?

Hollow: Bár készítettünk olyan műveket (leginkább a járvány tetőzésének idején, amikor elképzelhetetlen volt élő események szervezése), amelyeknél magasabb volt a belépési küszöb, és amelyekhez többlépcsős regisztrációs folyamatot követően, különböző applikációkon keresztül lehetett hozzáférni, ideálisnak azt tartjuk, ha a munkáink befogadásához nincsen szükség extra tudásra és eszközökre. De ha van is, igyekszünk a kö-

zönség, a résztvevők rendelkezésére bocsátani a szükséges tudást, például „playbook” formájában.

Januárban az aqb felső emeleti konyhájában szerveztünk egy tízfős vacsorát, ahol a részvétel feltétele az volt, hogy már létező Hollow-karaktereket vagy azok keverékét kellett megtestesíteni; a vendégeknek karakterkártyákat adtunk, illetve az összes addig felhasznált jelmezt és sminket is használhatták. Ezenkívül semmi más instrukciót nem adtunk nekik, és nem is nagyban különbözött az esemény egy baráti vacsorától. A vége felé azonban egyre furcsább hibridek születtek, ördög-minotaurusz-manga keverékek, és a legtöbbben ragaszkodtak az általuk kreált karakterhez. Valaki az arcára tapasztott arany maszkot egész este viselte annak ellenére, hogy nem tudta benne kinyitni a száját. Ez az esemény volt a *The Camp* (vagyis A tábor), az első olyan dolog, amit Hollow név alatt valósítottunk meg. A szerepjáték-szerű eseményt „térfigyelő” kamerákkal dokumentáltuk, a felvételt pedig végül a prágai *Y: We Are Not Alone (slow tv)* programjában vetítették le.

SA: Lehet egy mű célja, hogy feltárja a liminalitáshoz, a határhelyzeti állapotokhoz való viszonyunkat, a körkörös idő, valamint az ember, a technológia, az ásványok és a nem létezők kozmikus halmazának megértésén keresztül?

Hollow: Ezzel a már említett *Sprawled Soilware* kapcsán foglalkoztunk. Véleményünk

HOLLOW: *The Camp*, 2021, hibrid szerepjáték, videórészlet
Fotó: Dita Havrankova
A művészek jóvoltából

szerint a legideálisabb módja, hogy feltárjuk a liminalitáshoz való viszonyunkat, hogy mindezt élmény formájában tesszük. Bár ez a projekt a járványügyi korlátozások miatt az elejétől kezdve az online térbe kényszerült, a LARP és a Real Game Play (RGP) eszközeit itt is alkalmaztuk az élményszerűség érdekében. A projektben megszülető három karakter (a terjeszkedő anima mundi, Thermadite Renji, a multidimenziós ősi ektoplazma, Levitia A. Eaf és a gótikus cukiság, Obscura Sol) például különböző feladatok teljesítését kéri a játékostól, aki ezek végrehajtásával és dokumentálásával portálokat nyithat meg, ahonnan az eltűnéssel, a környezetben való feloldódással kapcsolatos tartalmak (videók, hangfájlok, versek, AR-kontentek) szivárognak át a jelenébe. A szerepjáték eszközeit a *Sprawled Soilware*-ben nem csupán a technológiával életre keltett chatbotok megtervezésekor alkalmaztuk, de maga a valós térben tett séta is egy karakter fokozatos felvételéről szól. A játékos egy utazó szerepébe kerül, az út finom körvonalait pedig többek között pszichedelikus élményből kiindulva határoztuk meg azzal a ki nem mondott céllal, hogy az élmény során teljesen feloldódjon környezetében.

1 Az *Odaát* (vagy *Archívum II*) a *Summit* folytatásának tekinthető. Míg a *Summit* résztvevői, amely utólag az *Archívum I* nevet kapta, az „Eljövendő Esemény” előtti utolsó pillanatban merülnek el, az *Odaát*, ahogyan a cím is jelzi, a másik oldalon, vagyis az elkerülhetetlen esemény beteljesülését követően játszódnak egy szétterhelhetetlen fémhálókkaal átszótt helyen, amely a remény, a gyermekkor, az öregedés és az emlékezet köré épül.