

Balkó Dorottya

# Hogyan tároljuk a fegyvereinket?

Januško Klaudia  
kiállításáról

Király utca 25.,  
2022. VI. 7-17.

A Király utca hömpölygő turisztömegében nem nyújt feltűnő látványt a meglehetősen elhanyagolt állapotú, lakatlan önkormányzati épület sárgás homlokzata. Azonban most két elhaladó legénybúcsú-csoport között az egyik sötét, földszinti ablakban felviláglan egy piros LED-csík fénye. PONR: hirdeti a sokunk által elsőre félreolvasott rövidítés. Ez a játékos humor – ami azonban kritikai reflexiót rejt – jellemzi Januško Klaudiának a nemzetközi B.R.A.W.E. projekt keretében rendezett egyéni kiállítását. A B.R.A.W.E. célja, hogy fiatal alkotók olyan közösséget hozza létre, amely kollektív fellépésein keresztül fogalmaz meg kritikát a patriarchális társadalommal szemben. A projekt hat feltörekvő

magyar művész munkáját segítette, amelyek eredményéből készült programsorozatot a *PONR | The Point of No Return* című tárlat nyitotta meg.<sup>1</sup>

Innen nincs visszaút. A slasherfilmek rajongóinak ismerős lehet a kifejezés által megidézett jelenet, amikor az utolsó életben maradt, válogatott szenvedései végére amazzonná emelkedett női karakter a pszichopata tömeggyilkos szemébe néz, és a feje fölé emeli a láncfűrészszert. Ez az ő kiváltsága, a Carol J. Clover 1992-es, *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* című tanulmányában először felbukkanó *Final Girl*, aki lemezszárolt társaihoz viszonyított morális fölényével érdemli ki az élethez való jogát és hőssé válását. Ez a fölény a

JANUŠKO Klaudia:  
*Begin the Awakening*  
*You've Always Wanted*  
Fotó: Tóth Richárd  
A művész jóvoltából  
↓





↑  
**JANUŠKO** Klaudia:  
*Begin the Awakening  
 You've Always Wanted*  
 Fotó: Tóth Richárd  
 A művész jóvoltából

karakterében párhuzamosan érvényesülő, hagyományosan „női erényként” feltüntetett szexuális visszafojtságából és a jellemzően „férfiasnak” tekintett tulajdonságaiból (mint a ravaszság és a harci erő) származik. A *Final Girl* azért maradhat életben és számolhat le a film tetőpontján egymaga a gyilkossal, mert alakjában a patriarchális társadalom által meghatározott feminin és maskulin különös elegye tökéletesen kielégítő kombinációt alkot a male gaze számára.<sup>2</sup> Ártatlansága révén küzdelme empátiát kelt a férfi nézőkben, akik ugyanakkor szimpatikus azonosulási alapot is találnak benne azáltal, hogy képes túljárni a gyilkos eszén, és még a menekülés közben lerobbant autóját is megszereli.

Januško a cyberfeminizmuson és az online videójáték-kultúra női reprezentációján alapuló tárlatán a feminin-maskulin tengelyen speciálisan a férfitekintet figyelembe vételével pozicionált karakter segítségével reflektál a nők társadalmi normák által diktált szerepeire. A kiállításba lépve a „point of no return” megfagyasztott pillanatába érkezünk, ahol minden installáció a *Final Girl*llé válás kulcsmomentumán keresztül teszi fel a kérdést: vajon nőként mennyi kontrollunk van saját szerepeink megválasztása fölött?

A boltíves tér közepén, a pár centis emelvényen kiterülő, szilikonból öntött meztelen női testfelszín egyből megragadja a tekintetünket. A spotlámpákkal drámaian megvilágított, laposan elnyúló torzó eredetileg a mindenkor felső tízezer villáinak különös státuszszimbólumát, a kandalló elé terített állatbundát imitálja, azonban itt úgy jelenik meg, mintha áldozati oltárra fektették volna. Nyomasztó és felemelő látvány is egyben; a női test mélységesen kiszolgáltatott pozícióban jelenik meg, ugyanakkor a videójátékokban elnyerhető vagy megvá-

sárolható skinekre emlékeztetve kínálja fel a női szerepkörök közötti szabad választás lehetőségét is.

Januško az RPG (role-playing game) műfaját nevezi meg, mint ami hordozza a filmek által előre megírt, készen prezentált *Final Girl* és így rajta keresztül a mi választásunk szabadságát. A szilikonbórt közrefogó, a kiállítás terének két végébe installált, nagy méretű festmények arra a folyamatra utalnak, amelynek során a kibertérben megteremthetjük saját önreprezentációkat, avatárunkat. A bejárat mellett egy alakulófélben lévő karakter tornyosul fölénk, vele szemben pedig a már végleges formát öltött, felfegyverkezett, harcra kész *Final Girl* néz le ránk.

Meddig terjed választásaink szabadsága? A játékok nem kínálnak végtelen opciót, ráadásul – ahogy azt Januško is kiemeli – fejlesztőik főként férfiak, akik a nagyszámú férfiközönség figyelembevételével készítik a játék karaktereit és narratíváit. A male gaze súlya alatt edzett női avatárok a keveset takaró ruházatuk mellé szupererőt vagy épp fallikus fegyvereket, kardokat, puskát kaphatnak – karaktereink kizárólag ebben a kettősségben válhatnak a veszedelmes erő birtokosaivá. Ahogy a *PONR* kiállítás kurátori koncepciójában Várhelyi Valentinna is utal rá, a videójátékok világában *Final Girl*ünk, bár többféle formát ölthet, és többféle útvonalat járhat be, a rajta keresztül létrejövő női reprezentációt továbbra is a már fennálló társadalmi keretrendszer szabályai határozzák meg.

Az online fantasy játékok esztétikája visszaköszön a *Begin the Awakening You've Always Wanted* című munkában is, ahol a háziasszonyi szerepkör kelleiként értelmezhető konyhakések klasszikusan „férfierőt” szimbolizáló kardokká alakulnak át. A nonfiguratív tetoválásokra emlékeztető, határozott élekből és organikus formákból





↑  
**JANUŠKO** Klaudia: *Do Not Iron*, 2022, bőr, fém, 90×70 cm  
 Fotó: Tóth Richárd  
 A művész jóvoltából

←  
 Installációs nézet,  
**JANUŠKO** Klaudia:  
*PONR | The Point of No Return*, 2022  
 Fotó: Tóth Richárd  
 A művész jóvoltából

felépülő pengék fenyegető megjelenését a beléjük vágott, apró szívecskék enyhítik. Januško késszettjében a legtöbbször saját karrierje mellett a háztartást is egy-maga rendben tartó nő a férfitekintet és piacgazdaság számára látható és láthatatlan munkához kapcsolódó szerepköreinek ütközésénél válik Final Girl-lé. Fegyverzetét kiegészíti a bőr konyhakesztyű és a fémkarikákból szőtt, bőrszíjas kötény is, ami középkori mellvért hatását kelti. Utóbbi Jeanne d'Arc történelmi alakját juttathatja eszünkbe, aki a Final Girl archetípusaként szüzességével összekapcsolódó isteni víziói és „férfias” helytállása révén érvényesülhetett – ám ő is csupán akkora szeletet vághatott ki magának a történelmi emlékezetből, amekkorát a szerepe és végső sorsa fölött rendelkező férfiak megengedtek neki.

Januško történelmi és bibliai Final Girl-ök felkutatására tett kísérletének egyik eredményét a kiállítótér egy nehéz függönnyel elválasztott, apró szobájában találjuk. A fekete takarófoliák sátorbelső formáját öltik, az egyetlen szabadon hagyott falrész előtt pedig két kis méretű tárgy lóg. A Bírák könyve 4. fejezetének tetőpontján Jáhel egyetlen, halántékra mért, határozott ütással végez az alvó Siserával, a kiállítótérben pedig a sátorszög felé repülő pöröly kimerevített pillanatát látjuk. A lámpafényben megcsillannak a gyilkos szerszámokat borító, rózsaszín díszítőkövek, felidézve a videójátékok fegyverkészletének megjelenését. A történetben kapott rö-

vid szerepe miatt Jáhel karakterében nem fedezhetjük fel teljes egészében a Final Girl-t, mivel későbbi sorsáról nem tudunk. Ugyanakkor tettét isteni jóslat jelzi előre, a hagyományosan férfiak által végzett munka eszközeit kezébe véve pedig számára is megadatik a gyilkossal való leszámolás pillanata.

Innen nincs visszaút, minden Final Girl-nek vállalnia kell a rá kiszabott szerepet. Egyszerre kell megfelelnie a hagyományos gendernormáknak és kilépnie azokból; el kell viselnie a megpróbáltatásokat; túl kell élnie és fel kell emelkednie azért, hogy végül a saját kezébe vehesse sorsát – és választhasson azokból a lehetőségekből, amiket a patriarchátus előre megad számára. De vajon mikor fogja ő írni a játékszabályokat?

A B.R.A.W.E. és a Bánkító Fesztivál közös szervezésében július 13. és 16. között számos program valósult meg, többek között Januško Klaudia és Hediye Usta *The Van Project* című performansza, amely a családon belüli erőszakról szóló nyitott párbeszéd fontosságára hívta fel a figyelmet; Drótos Dominika *Mosodája*, amely a láthatatlan gondoskodó munkával szembesít; Berrak Güloğlu és Elif Atılır *Turkish Coffee, Fortune Telling and Chill* című, a tradicionális török kávészertartásra épülő, közösségépítő eseménye vagy Aylin Sabi *Wish Tree* elnevezésű „kivánságfa-rituáléja”.

1 A B.R.A.W.E.-ben részt vevő partnerek: Auróra, Bánkító Fesztivál, AZVLM (HU); Eldem Art Space, Vaha, Yort Books (TR). Részt vevő művészek: Drótos Dominika, Csendes Nóra, Januško Klaudia, Kas Franci, Szabó Renáta és Szijjártó Magdaléna. A támogatók: Anadolu Kultúr, MitOst, Stiftung Mercator, European Cultural Foundation, iac Berlin és a Chrest Foundation.

2 C. J. Clover: Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. In *Representations*, No. 20, Misogyny, Misandry, and Misanthropy, 1987, 187-228. <https://www.jstor.org/stable/2928507>