

Mit tudnak az észtek?

Két momentum a DRAAMA észt színházi fesztiválok tapasztalataiból

Immár 15 év óta van szerencsém részt venni az észtországi kulturális fővárosnak számító Tartuban az előbb kétévente, majd minden ősszel megrendezésre kerülő színházi seregszemlén. Ez idő alatt nemcsak arra volt lehetőségem, hogy a kis észt nemzeti színházkultúra előző évadbeli teljesítményével megismerkedjem – lévén az ország népessége, színházainak száma körülbelül nyolcszor kisebb a miénknél, az egyhetes fesztiválokon rendszerint minden lényeges előadás, együttes, újdonság és trend detektálható –, hanem fölfigyelhettem néhány olyan jelenségre és fordulatra is, amelyek furcsa módon a kiterjedtebb és változatosabbnak ítélt színházi közegekben könnyebben észrevétlenek maradhatnak.

Ilyen tapasztalataim közül kettőről számolok most be, melyek különböző szempontokból lehetnek fontosak, érdekesek és tanulságosak a számunkra. Előbb egy már néhány éve megfigyelhető, technikai-technológiai jellegű változásról, ami jelentősen hat a teátrális produkciókra és közönségükre, a színháték alapfogalmainak átgondolására készítette bennünket; majd pedig egy nagy jelentőségű nemzeti történelmi évfordulóhoz kapcsolódó, országos méretű színházi projektről, egy évig tartott bemutatósorozatról, mely szintén érdekes lehet a mi hagyományokhoz ragaszkodó, ugyanakkor a közösségi (nemzeti) emlékezet kérdéseiben néha mégis tanácsalannak tűnő hazai kultúránknak.

Digiszínház – virtuális színház

Közel egy évtizede dolgozik Észtországban a *Cabaret Rhizome*¹ nevű együttes – színház? Gyár? IT-cég? Filmstúdió? Szociálpolitikai vállalkozás? Működésük és produkcióik meglehetősen nagy, bár nem széles körű hatást tettek a kortárs észt szcénára, ahogyan ez szándékukban is állt és várható volt.

Természetesen másutt is vannak hasonló újító együttesek, nálunk is, melyek új utakkal kísérleteznek a közönség megközelítésére, bevonására és befolyásolására. Olyan utakkal, melyekre a fiatal közönséget és/vagy a színház hagyományos formái megoldásaiból és statikusnak mondható közösségi státuszából kiábrándulva valami újra, érdekesre és izgalmasra váró és vágyó nézőket vinnék magukkal, azokat, akik közül sokan persze védeni is, vagy

legalábbis értelmezni igyekeznek a színjáték (performance) teoretikus és konszenzuális alapfogalmainak. A minimum az Y generációba tartozó, úgynevezett digitális bennszülött fiatalok számára az ilyen együttesek a digitális és virtuális eszközök és nyelv alkalmazásával teremtenek otthonos közeget, s közelítik őket a teátrális hagyományokhoz (a közösségi befogadás, a mimetikus valóságábrázolás, vagy éppen

ban (green box színpadon) játszatja el a színészekkel azokat a jeleneteket, melyeket a 4-6 fős csoportokra osztott közönség egy elektronikus program segítségével választ ki a lehetőségek közül². Így a cselekmény előrehaladásáról és végkimeneteléről a közönség a modern demokrácia szabályai szerint dönt – ennek a folyamatnak minden igazságtalanságával, esetlegességével és lehetőségével is szembesülve.



► A Cabaret Rhizome tallinni játszóhelye, Erinevate Tubade Klubi (Különböző Szobák Klub)

az illúzió művészi-esztétikai nyelveihez). Míg a korábban születettek számára az új technológiák egyrészt a jelen valóságával való perszónális viszonyukra hathatnak, másrészt a részvételi színház eszközeivel vonják be őket a korszerű közösségi cselekvéseket is modellező játékba.

A *Cabaret Rhizome*² legutóbbi három produkciója, digitális performansza különféle módokon lépte át a színjáték és a teatralitás hagyományos határait.

A 2016-ban, többéves előmunkálatok után bemutatott *Otsuse anatoomia* (A döntés anatómiaja) című produkció egy virtuális stúdió-

Ugyanakkor persze fölmerül (a született vagy tapasztalt szkeptikusokban) annak a kérdése is, vajon valóban a közönség döntött-e, nem történhetett-e meg a program és/vagy az egyéni, kisebb csoportos döntések befolyásolása, manipulálása. A társulat mindenesetre kitarat emellett, hogy kidolgozták a cselekmény minden lehetséges variációját, s kizárólag az adott alkalommal a helyszínen jelen lévők választásán múlik a dramatizált cselekmény kimenetele. A kérdéses cselekmény egy észt fiatalember életútja kisgyermekkorától (ami még a szovjet-észtországi időkre esett) az előadás

¹ A nevet nyilvánvalóan a két filozófus, Deleuze és Guattari kötete és gondolatmenete inspirálta: Deleuze, Gilles – Guattari, Félix, *Capitalisme et schizophrénie*.

² *L'Anti-Œdipe*, 2 *Mille Plateaux*. Paris: Les Editions de Minuit, 1972, 1980. Deleuze, Gilles – Guattari, Félix, *Capitalisme et Schizophrénie*. 1 *Anti-Oedipus*, 2 *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984, 1987. Magyarul ismertetése megjelent: Deleuze, Gilles – Guattari, Félix, *Rizóma*. Ford. Gyimesi Tímea. *Ex Symposion*. 15–16. (1996) 1–17.

³ *Cabaret Rhizome* – <http://www.cabaretrhizome.ee/>

⁴ *Otsuse anatoomia* – <http://www.cabaretrhizome.ee/otsuse-anatoomia/>



► Jelenet A döntés anatómiája című előadásból (Cabaret Rhizome), a szereplők és a funkcionális bútorok green boxban egészülnek ki a szoba részletes képével

jelenkoráig, tanulmányait követő önálló felnőtt életének kezdetéig. A családi háttértől (a szülők lakhelyétől, műveltségi és anyagi helyzetétől a családi viszonyokig – alkoholizmus, válás lehetőségéig), a gyermek iskolaválasztásától a különböző hobbiinak, tehetségének megerősítése, majd a párválasztáson át a foglalkozás- és munkahelyválasztásig sok döntési helyzet áll a nézők előtt. Különböző technikákkal és választási mechanizmusok által hozhatjuk meg a döntéseket – van olyan, ahol egyszerű többségi szavazással, más esetben konszenzus követelményével, esetleg kreatív játékfeladat, rejtvény leggyorsabb megoldásával, egyes helyzetekben csak néhány, az elvégzett feladat vagy választás után random kijelölt asztal, máskor minden résztvevő határozatának figyelembevételével születik a döntés, s kerül színre a következő jelenet ennek a közösségi döntésnek megfelelően. Magam ugyan csak egyszer láttam *A döntés anatómiáját*, illetve vettem részt benne, de kollégáim tapasztalatait és élményeit is megtudakolva kiderült, valóban sokféle cselekményemetre és záró jelenetre volt példa a projekt során.

Ilyen szavazós-választós-közösségbevonós produkciót itthon is láthattunk, a Tünet Együttes 2012-es *Voks – Interaktív táncelőadás* címmel a Trafóban játszott a közönséggel (is). S az idén az EV100 sorozatban (a részleteket lásd alább) az észtszágai Orosz Színház (Vene

Teater) előadása is elektronikus szavazási technológiával operált, modernizálva a korábban a szünetben papírcédulákat urnába dobó közönség részvételt, melynek során egy-egy detektív-történet fordulatait befolyásolhatták a nézők. Legújabb példaként a Centrál Színház *Hajmeresztő* előadásán, ami az idén nyáron Kőszegen, korábban a Turay Ida Színházban (2012), Kaposváron (2009), itthon legelőször pedig a Radnóti Színházban (1992) is színre került már. Állásfoglalásra készíti a nézőket dokumentum-színházi eszközökkel tárgyalótermet idézve a színre a Katona József Színház (Kamara) *Terror* című előadása. A színházi közönség aktivizálása, döntéshelyzetbe hozása (amit történeti hivatkozással szokás a „régie görögök” agónjain folyt cserépszavazáshoz kötni) a néhány száz éves polgári színjátszás és színházba járás hagyományait bontja meg, az alkalmi nézőtéri közönségből amolyan demokratikus részvételi közösséget formál, s ezzel a színház társadalombefolyásoló szerepét kívánja nemcsak hangsúlyozni, de erősíteni is (különösen gyakori ez a cél a TIE – Theatre in Education, színházi nevelési produkciókban).

Ez azonban nyilvánvalóan eltérő eredményeket hoz a különböző szerkezetű és aktivitású társadalmakban – s ez érzékelhető az észtmagyar relációban is. A mai észti társadalom függetlensége (és a demokratikus működési modell) visszaállítása (1991) utáni gyors technológiai fejlődés eredményeképp Európa (az Unió) legszélesebben, legátfogóbban digitalizált országában él, míg hazánkban a tradicio-

nálisan hierarchikus társadalom továbbra is nagyrészt a feudalizmusra emlékeztető, egyre nagyobb társadalmi szakadékokat generáló szerkezetben és technológiai szempontból meglehetősen lemaradva működik. S ez egy élő közösségi produkció (digiszínház) keretén belül is érezhető: az észti közönség (nem egyszerűen „nézők”) lazábban, félelem és gyanakvás nélkül kapcsolódik be a játékba, különösen természetesen a fiatalok; organikusabban kezelik a technikai eszközöket, miközben a színháztól a legtöbben továbbra is a színész személyes hatását várják és várják el.

A Cabaret Rhizome második említendő előadása kevésbé volt társadalmi irányultságú és közönségbevonó, inkább a klasszikus és filozófiai értékek és a legmodernebb filmes és animációs technika összekapcsolására építették a játékot. A *Kuningas Oidipus (Oidipusz király)* című előadásban a digitális green box és díszletanimációs eszköztár mellett megjelentek az antikizáló jelmezek, a két kort összejátszó maszkok és a testbeszédre épülő játék.⁴ A teatralitást elnyomta a filmszerűség, emiatt ezt a produkciót nem is lehet teljes bizonyossággal színházi előadásnak nevezni, mint inkább közönség előtt zajló televíziós vagy filmforgatásnak. A közönség a társulat saját játszóhelyén (melynek termei Tallinnban és Tartuban egyaránt megtalálhatók) a nagyterem monitorain persze többletinformációkat is kapott a mitológiai történet kapcsán, de a jelenlévők többnyire mégis a színpadon zajló játékot szerették volna figyelni a kamerák és képernyők közbeiktatása →

⁴ *Kuningas Oidipus* – <http://www.cabaretrhizome.ee/kuningas-oidipus/>

→ nélkül. Ám ott csak a zöld háttér előtt mozgó és beszélő színészeket látták, ami csekély illúzióját adta Oidipusz király ismert, s alapvetően epikus történetének. A Cabaret Rhizome gondolati alapjait ismerve észszerű volt e produkció műsorra vétele. Művészi-színházi értelemben azonban ez alkalommal az Oidipusz király nem szolgált revelatív élménnyel, hisz élő kamerás színpadi vetítést már sokszor láthattunk.

A harmadik, 2017-ben bemutatott s azóta is műsoron lévő produkció a *Puugi protsess (Kullancs művelet)*⁵ címet viseli. Szellemi folytatása *A döntés anatómiájának*, de fiktív, mesei közegebe helyezve, s ezzel könnyebbé téve, kisebb felelősséggel terhelve a közönség számára a választásokat, döntéseket. Ugyanakkor természetesen, az állatmesék klasszikus szabályainak megfelelően, a történet és szereplői nagyon is aktuálisak és emberiek. A sztori az erdőben játszódik, ahol egy hirtelen és megmagyarázhatatlanul megjelent, megmászható fal két részre osztja a kullancsok (és az egyes kullancsokat digitálisan vezérlő nézők) addig egységes birodalmát (nézőterét). A két ország(rész) között jelentős működési különbségek alakulnak ki, az Arany Fal két oldalán eltérő szabályok és szokások érvényesek. Az egységpárti kullancsok célja a fal ledöntése, megsemmisítése, vagy legalábbis az átjárás biztosítása... S ezt csak közös erővel, mindkét ország(rész) közös erőfeszítésével érhetik el. A szeparált területeken azonban, mint említettük, különböző törvények uralkodnak. Hogyan lehet a közönség minden tagjának együttműködésével helyreállítani a kullancsok egységes birodalmát? Ez itt a kérdés. A társulat tagjai (az élő kullancs-karakterek), akik ismerik a birodalom országrészeinek működését, tanácsokkal segítik a nézőket a jó és gyors döntésben. S ha a technikai eszközök is hiba nélkül működnek, a küldetés (esetleg) sikerrel járhat, a feladatokat az elektronikus asztalon mozgatott mágneskorongokkal, s a monitorokat figyelve oldják meg a nézők, s a következmények megjelennek a green boxban mozgó színészek jeleneteiben. Csúcsra jár a technika, csúcsra jár a közösségi együttműködésre inspiráló (kényszerítő?) dramaturgia. Vajon ez még színház? Vagy digitális szerepjáték, stratégiai társasjáték? Lehet, hogy az élő jelenlét performatív alapkövetelményének súlypontja a színpad helyett már a nézőterre helyeződött? A digiképernyőkön megjelenő jelmezes ember-kullancsok ebben a közegben kevésbé tűnnek valóságosnak a saját szerepüket izgatottan betölteni, eljátszani igyekvő nézőknél, még ha testi valójukban ők is itt vannak velünk egy térben-időben.

Valószínűleg átléptük már az utóbbi évszázadokban megismert és elméletileg is definiált

színház, performance határait, bár egyes elemei még fölfedezhetők ezekben a digitalizált, a legkorszerűbb technikával megerősített közösségi játékokban, demokráciatréningben, részvételi színházi produkcióban. Ez az egyik irány. S népszerű a digitális bennszülött generációkban, akik kevésbé kíváncsiak a színházcsinálók sokszor kiüresedett teátrális vízióira, és nem vevők a színpad kínálta illúzióra.

Erre az új, a performativitást a digitális és virtuális technikával ötvöző irányra természetesen másutt, nálunk is vannak példák: az Élőkép Színház/Living Picture, a Recirquel, vagy a világhírűvé vált nemzetközi produkciós vállalkozás, a Freelusion.

EV100 – 100 éves az Észt Köztársaság

A 2018. évi DRAAMA Fesztivál legfontosabb és legnagyobb szabású programja a független Észt Köztársaság születésének 100. évfordulója alkalmából körülbelül 5 esztendővel ezelőtt meghirdetett és megkezdett országos színházi projekt volt, melynek eredménye 13, az elmúlt század észt történelmét földidő-földolgozó színházi előadás, a legváltozatosabb stílus-eszközökkel és dramaturgiai megoldásokkal. „Az évszázad története” címmel az Észt Előadóművészeti Szövetség által meghirdetett és szervezett programsorozat bemutatóira

10 produkció jelenítette volna meg, mindegyiket 2-2, egymástól jellegében, arculatában karakteresen eltérő, különböző működésmódú színház, illetve együttes közös munkájaként. A dekádokat és az együttműködő partnerszínházakat sorsolás útján rendelték egymáshoz, úgy, ahogyan például a nagy futballbajnokságok esetében. Az egyik „kalapban” voltak az 1910-es évektől számolt dekádok, a másikban a társulattal rendelkező intézmények, hivatásos színházak, városi színházak, a harmadikban pedig a projektben részt venni kívánó független színházak, táncszínházak, projektegységek. Így első körben 10 előadás létrehozására indították az állami finanszírozású centenáriumi színházi projektet. Időközben azonban kiderült, hogy a második „kalapból” kifejejtették a Tallinnban működő Orosz Színházat (melynek kulturális státusza az elmúlt évtizedben bevétele vált Észtországban, függetlenül a történelmi és jelenkori észt-orosz politikai viszonyoktól, hiszen az ország orosz anyanyelvű kisebbségének helyzete is stabilizálódott a függetlenség visszaállítását követő időszak meglehetősen nagy feszültségeket hozott állampolgársági vitái után). A Vene Teater jelentkezett a projektben való részvételre, s nekik a jövő jutott, azaz a kérdés, milyen lesz Észtország 100 év múlva... Tehát végeredményben 24 színház hozott létre a 100 éves Észt Köztársaság nemzeti emléke-



► Játékszital a Cabaret Rhizome produkcióihoz az Erinevate Tubade Klubi tartui termében

2017 ősze és 2018 nyara között került sor, s a 2018. szeptemberi fesztiválon egy „maraton” keretében mind a tizenhárom előadás látható volt. Irigylésre méltó az a teljes színházi szakterületet átható közös szándék, és különösen a megvalósításban tapasztalható összefogás, ami ezt a centenáriumi vállalkozást jellemezte. Az alapötlet szerint a 10 évtizedes történetet

zetét reprezentáló produkciókat, s azért nem tizenkettőt, mert az egyik kisorsolt partnerség nem bizonyult működőképesnek, s az adott évtizedre vonatkozóan külön-külön hozták létre az előadásukat az együttesek.

→ 1910 és 1920 közé kalauzol a NO99 színház és külső partnereinek előadása NO34 Revolutsioon (NO34 Forradalom) címmel.

⁵ Puugi protsess – <http://www.cabaretrhizome.ee/puugi-protsess/>



► A Cabaret Rhizome tartui játszohelye, Erinevate Tubade Klub

→ Az 1920 és 1930 közötti időszakról készített egyik produkció a Független Táncszínpad munkája: *Rännakud. Tootatud maa (Utazások. Az ígéret földje)*. A másikat a Vanemuine Színház hozta létre az észti nyelvet a középpontjába állítva *Rännakud. Maarjamaa laulud (Utazások. Terra Mariana dalai)* címmel.

→ 1930–1940 évtizedébe visz a VAT Színház és a Labirintus Színházi Egyesület produkciója *Sirgu Eesti (Sirk Észtország)* címmel.

→ 1940 és 1950 között játszódik a Von Krahl Színház és a Tartui Új Színház előadása: *BB il-mub öösel (BB az éjszakában)*.

→ Az 1950-es évek Észtországról szól a pär-nui Endla Színház és a Kuressaari Városi Színház közös produkciója, a *Kaarnakivi perenaine (Hollóköve gazdasszonya)*.

→ Az 1960–1970-es évtized hangulatát idézi meg az Estonia Észt Nemzeti Opera és Kanuti Gildi SAAL produkciója: *Ehmatusesest sündinud rahvas (A sokkból született nép)*.

→ Az 1970 és 1980 közti időbe kalauzol az Ugala Színház és a R.A.A.A.M. Színház előadása *Hipide revolutsioon (Hippiforradalom)* címmel.

→ Az 1980–1990 közti évtizedről készített előadást a NUKU Báb- és Ifjúsági Színház a Vaba Lava (Szabad Színpad) független befogadó-színházzal *Ennen meid oli veeuputus (Előtünk az özönvíz)* címmel.

→ Az 1990 és 2000 közti dekádról a Rakverei

színház és a Fine 5 táncszínház *Puudutada kuut (Elérni a Holdat)* címmel készített előadást.

→ A 2000-től 2010-ig tartó időszakról *Mil-joni vaade (Egymillió kilátás)* címmel jött létre a Tallinni Városi Színház és a Vana Baskin (Öreg Baskin) magánszínház előadása.

→ A 2010-es évtized hazafias musicalprodukcióját az Észt Drámai Színház és a Nargen Fesztivál állította színre Andrus Kivirähk librettója alapján, *Isamaa pääsukesed (A haza fecskéi)* címmel.

→ És a jövőbe vezet (mutat?) az Orosz Színház és az Audiokinetica produkciós társaság iskolás diákok részvételével bemutatott *Tuleb? Ei tule? (Lesz, vagy nem lesz? Észtország 100 év múlva)* című előadása.

A fesztiválon részt vevő észt és külföldi szakemberek szinte egybehangzó véleménye alapján a legjobban sikerült előadások között volt a *BB az éjszakában* (Bertolt Brecht finn – és részben fiktív észt – kapcsolatainak izgalmasan szervezett site specific, a közönséget is bevonó és utaztató, a rádiójátékot, a filmes eszköztárat is alkalmazó) előadása. Továbbá a zenés színjátékok, mint az Estonia Opera és partnere produkciója *(A sokkból született nép)*, valamint a kortárs musical, *A haza fecskéi*, továbbá az otthon mostanában kevesebb nézőt vonzó, de nemzetközileg továbbra is elismert NO99 előadása, a *NO34 Forradalom* című. Ugyanakkor a

teljes sorozat a maga változatosságában, hibáival, nehézségeivel, jó választásaival és sikerével együtt izgalmasan és érdekesen szolgált egyidejűleg a kortárs észt színházi paletta és a mai észt kulturális emlékezet tükreként.

Milyenek az észt kortárs színházcsinálók szemében? S milyen a kortárs észt színház a közönsége szemében? Hát ilyen. Amint az ideai fesztivál centenáriumi előadásai és a programban szereplő többi produkció mutatta: hazafias és önostorozó, a történelemben időnként eltévedő, de fiatalos lendülettel új utakat kereső, a hagyományokhoz néha túlságosan ragaszkodó és unalmas, máskor szinte korlátlanul innovatív, elvesztve kapcsolatát a közönség lassabban reagáló köreivel... S főleg őszinte – önmagához, hazai és nemzetközi közönségéhez is, hibáit bevallja, nem önelégült, s emiatt (is) változásra, megújulásra, tanulásra képes. Előttük a következő évtized, évszázad... Az észt közönség (nép) számára továbbra is fontos a színház mint a művészi önismeret megjelenítője, kifejezője. Fontosak a színházcsinálók, a színészek, a drámaírók, a rendezők mint nemzeti ikonok. Nem vesztette el hagyományos érdekességét a színház, még ha erőteljesen technicizálódik is. Jó színházba járni Észtországban, jó látni, hogy az észt közönség, s emiatt az észt kultúrpolitikusok is szeretik és elismerik ezt a művészi ágat.

DR. SIRATÓ ILDIKÓ