

az alkotását is lassan elhalványítja az új kulturális tájképen a Dj figurája.”²⁹ A műalkotás ilyesfajta gyakorlatának vizsgálata a public art kontextusán túl már nem feladata az értekezésnek, annyit azonban megjegyezhetünk, hogy a folyamat hátterében, a történelemben eddig soha nem tapasztalt gyors technológiai fejlődés, valamint ebből következő kulturális túltermelés áll. Az új metodika egyfajta önszabályozási reakcióként értelmezhető. Mivel a technológiai háttér egyre többeknek áll rendelkezésére, ezeket a maga módján minden ember igyekszik kihasználni. Az alkotás priviligiuma tehát megszűnt, mindenki művészé vált. Sőt, egy lépéssel tovább, mindenki gyűjtő és katalógizáló muzeológus is egyben. De a *beuysi* minőségre vonatkozó kitétel itt is érvényes lehet: azaz attól hogy mindenki művész, még nem jelenti azt, hogy mindenki festő is egyben. Ennek ellenére leszögezhető, hogy a termelés és fogyasztás folyamatainak összemosódása kétségkívül a demokratizálás irányába mutatnak. Pontosabban a kiválasztódás szempontrendszer alakult át, amely kétségkívül szélesebb társadalmi rétegek számára csillantja fel a kánonba való illeszkedés lehetőségét. Ugyanakkor könnyen előfordulhat, hogy a demokratizálódás most is utópisztikusnak bizonyul, ami esetünkben egy átmeneti időszak állapotát jelentheti. Mindenesetre a változás biztos jele, hogy – a több mint száz éven keresztül – a kiválasztódást szabályozó innováció fogalma elvesztette kanonizációs hegemoniáját. BORIS GROYS a következőképpen írja le a folyamatot: „Az utóbbi időben mindenesetre egyre gyakoribb az újdonság által legitimált elitképződés elleni demokratikus lázadás. Az új fogalmát elméleti és gyakorlati síkon egyaránt aláaknázzák: a giccs és a tömegkultúra keltette öröme mellett kardoskodnak, a triviális és a popkultúra előtt hódolnak. S mindenekelőtt, kérdésessé teszik azt az univerzális történelmi kontextust, ami az új meghatározója. S valóban, amikor már nem rendelkezünk általános kulturális kontextussal és történelmi vízióval, akkor többé már azt sem tudjuk megítélni, mi új, s mi nem az. Az innováció fogalma szétporlad, mivel egy parciális történelemben az is újnak számít, ami más kontextusban és más parciális történelemben nem az. A radikális pluralizmus efféle előfeltételei közepette szó szerint minden új lehet, hiszen mindig akad valaki, aki bizonyos dolgokról, amelyekről mások hallani sem akarnak, még mit sem tud.”³⁰

29 Bourriaud, Nicolas, 5. o.

30 Boris Groys: *Az utópia természetrajza*. Ford.: Sebők Zoltán. Kijárat Kiadó. Budapest, 1997. 85-86. o.

Oravecz Júlia

Egy elmozdíthatatlan labda dinamikája

Kurt Perschke – *Red Ball Project (2005-)*

„Például a játszó macska azért választja a gombolyagot, mert az együtt játszik vele, s a labdajáték halhatatlansága azon alapul, hogy a labda minden irányban szabadon mozog, és úgyszólván magától művel meglepő dolgokat.”

H. G. Gadamer

„Ötvennégy éve lakom ezen a bolygón, de eddig még csak háromszor zavartak. Először huszonnégy éve egy cserebogár; isten tudja, honnét pottyant ide. Iszonyatos zajt csapott, úgyhogy négy hibát is ejtettem a számadásomban. Másodszor tizenegy esztendeje köszvényrohamot kaptam. Keveset mozgok, nincs időm lófrálni; én komoly ember vagyok.”

Az Üzletember, 328-as kisbolygó

A KURT PERSCHKE gigantikus piros gumilabdája és Gadamer gombolyaga között vont párhuzammal nem pusztán egy magas labda könnyed lecsapásának engedek. A *Red Ball*nak ugyanis – annak ellenére, hogy legtöbb esetben ellenáll bármiféle arréblökésnek, odébrúgásnak, eldobásnak és gurításnak – dinamikája van, s dinamikáját részben a tárgy formájában eleve adott lehetőségekből nyeri. A forma explicit módon utal a játékcsaládok egyik legelemibb fajtájának, a labdajátéknak egyedül játszott verziójára, amikor a labda nem két vagy több résztvevő számára jelenti a különböző szabályok által meghatározott interakció nélkülözhetetlen elemét, hanem egyetlen embernek kínál egy sokkal kötetlenebb, ám a képzeletet annál erősebben megmozgató játékot. Ez a forma – a projekt más elemeivel együtt – szimbólumként hordozza művészet és játék elválaszthatatlanságának gondolatát: Perschke a befogadó, mű és művész hármas kapcsolatrendszerének legmélyebb rétegeihez nyúl, mégpedig megoldásában annyira

KURT PERSCHKE

Red Ball Project, 2011, Abu-Dzabi,

Egyesült Arab Emírségek, Madinat Zayed © Kurt Perschke



nyíltan, hogy a munkát könnyű volna jópofa, középszerű köztéri gegként értelmezni. Az üzletember – azt gondolván, hogy senki sem figyel – titokban hozzáérinti mutatóujját a gömb ruganyos felszínéhez: egy komoly ember azt gondolja, hogy komolyságának látszatát sértené meg, ha nyíltan reagálna a játék kihívására. Konceptióink a komoly dolgokról néha bizony önmagukban is meghazudtolják komolyan vehetőségünket. Igaz ez, legalábbis a legtöbb felnőtt esetében, ahogy ezt Saint-Exupéry Kishercege is megállapítja a maga gyermeki komolyságával, mikor halkán megjegyzi: „Szó, ami szó: ezek a fölöttök fölöttébb furcsák.”

A *Red Ball Project* azoknak szól, akik tudnak játszani. A piros labda akkor tesz szert szabad mozgásra, ha talál egy játékost, aki képes válaszolni a jelenség nyílt, már-már provokatív kihívására. S bár látszólag egy végtelenül könnyed poénról van szó, a piros labda – épp ingerlő mozdulatlansága miatt – megköveteli, hogy belemenjünk a játékba. Perschke installációival a játék mechanizmusát tematizálja, s ezzel a művész, műalkotás és befogadó interakciójának működésmódjára is rákérdez. Mi az, amivel igazán be lehet vonni a járókelőt? Hogyan lehet vele aktív párbeszédet kezdeményezni? Hogy lehet rábírní a kérdésre? Miként zökkenhet ki megszokott gondolatmenetéből?

És tényleg, hogyan? Hogyan éri el ez a piros labda, hogy még egy öltönyös felnőtt férfi is kockára teszi komolyságának látszatát? Tüntető színe miatt lehetetlen nem észrevenni a jelenséget: aki rezzenéstelen arccal elsétál mellette, az szinte biztos, hogy csak tetteti az érdeklenséget. A gömbfelszín és a ruganyos felület váratlanságot, kiszámíthatatlanságot sugall. Az, aki kapható a játékra, részben ezekre a impulzusokra reagál, mikor valamilyen választ ad rájuk és egyszermind megkísérli megtalálni a módot, amivel viszonyulhat a jelenséghez. Hasonló felszólítást rejt a szokatlanul nagy méret is. A gömb a potenciális játékos fölé magasodik, s ha az engedi, uralma alá vonja – ahogy a játék is teszi azzal, aki magára veszi azt az alázatot, komolyságot és feltétel nélküliséget, ami a játék létrejöttének alapvető feltétele. Természetesen a másik lényegi aspektus a labda elhelyezésének módjában rejlik. Azáltal, hogy a labda elmozdíthatatlan, eleve kérdéseket vet föl egy valamennyire is kíváncsi természetben. Az ösztönösen felöltő, homályosan körvonalazott kérdések elsősorban a jelenség létrejöttét (a labda múltját) firtatják, és ezzel valamiféle történetet szőnek köréje. Ez a narratíva és a bennragadás esetlen helyzete szinte emberivé teszi a tárgyat. (Bennragadtál? – kérdezhetnénk például, s egy bizonyos medvére gondolva torokossággal is vádolhatnánk a labdát.) A látvány egyszerre megmosolyogtató és megindító, s valakiben talán még a kárörvendés kisördögét is



KURT PERSCHKE
Red Ball Project, 2002, El Bruc,
Spanyolország, polgármesteri rezidencia © Kurt Perschke

főlébreszti, de a lényeg, hogy érzelmekkel kezdünk közelíteni a tárgyhoz. Ez pedig felettébb zavarbaejtő lehet az önmagát komolyan vevő, s a másoktól ugyanezt elváró felnőtt számára, de ahogy üzletemberünk lelepleződésének esete is példázza, nehéz kivonni magunkat a piros labda hatása alól.

A labdát nézve fantáziánkat nem pusztán a bennragadás (Mi történt itt?), de a bennragadottság kérdése (Mi történik itt?) is felpiszkálja. A közvetlen épített környezet örökkévaló, változtathatatlan szilárdsága és a belső energiáktól duzzadó labda kölcsönhatása feszült, várakozással teli légkört teremt. A közvetlen találkozási felületek gyűjtőpontok: nem szabadulhatunk az érzéstől, hogy az ellentétes fizikai tulajdonságokkal bíró testek közti feszültség elért legvégső határára – a nyomás legkisebb mértékű növelése is robbanáshoz vezethet. Az egymásra ható erők kiegyensúlyozott összjátékába beleavatkozni – a labdát megbökní, megütní, megrúgní – olyan kísértés, amelynek nehéz ellenállni.

Nem beszéltünk még Perschke helyszínválasztásairól és azok szerepéről a játékra való felszólításban. Hogy ezt hagytam a végére, annak oka van. Az installációk összességét tekintve ugyanis – sok helyspecifikus munkával ellentétben – a *Red Ball* projektnél ez az aspektus kevésbé jelentőségteljes. Felvéve a külső, kritikus szemlélő távlati nézőpontját – ami képes perifériára helyezni a művel való személyes konfrontáció élményét – a labda sokadik állomásánál a környezet és az installáció kölcsönhatásából fakadó feszültség veszít erejéből. Értékelhetjük ezt akár értékvesztésként is, de a mű játékként való értelmezése felől szemlélve épphogy az ellenkezője történik. A helyszíntípusok ismétlődnek, s egy ponton túl már nem



KURT PERSCHKE
Kollázs, 2008, terv egy meg nem valósult
chicagói helyszínrre, a Lyric Operához © Kurt Perschke

is az adott szituáció lesz érdekes, hanem maga a sorozat, az ismétlődés és a mennyiség.

Nagyon jól mutatja ezt a labdáról készült fotósorozat,¹ ami számomra egy ugyan-csak haszontalan gyermekcsínynek tűnő, de önmagát és a játékszabályokat nagyon is komolyan vevő akciót idéz: a Kertitörpe Felszabadítási Frontot és az utazó kertitörpéket. Az antropomorfizálódott piros gömböcről készült felvételek erősen emlékeztetnek a különböző építészeti látványosságok előtt pózoló, felszabadított műanyagtörpékről készült képekre. A jelenséget feldolgozó legismertebb filmben (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain / Amélie csodálatos élete*, 2001, r: Jean-Pierre Jeunet) a feleségét gyászoló, fájdalmát egy kerti oltár felállításával és gondozásával tompítani kívánó apa egyik nap észreveszi, hogy a kegyhely köz-

1 <http://redballproject.com/>

KURT PERSCHKE
Red Ball Project,
2010, Norwich,
Anglia,
All Saints Green
© Kurt Perschke



KURT PERSCHKE
Red Ball Project,
2011, Al Ain,
Egyesült
Arab Emírségek, Al
Jahili erőd
© Kurt Perschke



KURT PERSCHKE
Red Ball Project,
2010, Norwich,
Anglia, Chapelfield
© Kurt Perschke



KURT PERSCHKE
Red Ball Project,
2010, Tajpej, Kína,
Kortárs Művészeti
Múzeum
© Kurt Perschke



ponti tárgya, egy kertitörpe, eltűnt. Nem sokkal később levél érkezik Moszkvából, benne egy polaroid, amin ugyanaz a törpe épp a Vaszilij-Blazsennij katedrális előtt áll. Az apa értetlenül áll a jelenség előtt. Megdöbbenése tovább mélyül, amikor hasonló fotók érkeznek Athénból, New Yorkból, Kambodzából.

A *Red Ball* esetében hasonló a helyzet: a látvány abszurditása minden egyes újabb képpel felerősödik, s minél több helyen látjuk felbukkanni a rejtélyes objektumot, annál meszeszerűbb, misztikusabb lesz a történet. Valamit meg akarunk fejteni, valamit, ami a dolog abszurditása mögött húzódik, de a megfejtés egyre távolabbinak tűnik, ahogy újra és újra megismétlődik ugyanaz a szcenárió. Elkezdünk játszani a gondolattal: és mi van, ha tényleg él? Ha tényleg csak világot akar látni? Ez a gondolati játék ugyanolyan, mint lényegében bármely más játék: tudjuk, hogy a labdának nincs önálló élete, de úgy kell tennünk, mintha volna – sőt, egyenesen meg kell próbálnunk megfeledezni erről a tudásról a játék idejére – annak érdekében, hogy az életben maradjon.

A helyszínválasztás kérdése a *Red Ball* esetében nem elsődleges: a mű eredetisége nem ebben rejlik, hanem felvállalt, el nem rejtett, nyílt játékoságában, ami a fotók segítségével, még a labdával való közvetlen találkozás nélkül is nyilvánvaló. Gadamer szerint a játék egyik elemi vonzereje annak újra- és újrajátszása, a tét, hogy vajon sikerül-e valamit sokadszorra is elérnünk. Ez a sorozatos újrajátszás a piros labda projektnél elsősorban a művész számára fontos. A fő kérdés ezúttal: be tudom-e ismét vonni az embereket a játékba? Meg tudom-e őket szólítani? Képes vagyok-e rábírní őket a kérdésre? Ki tudom-e zökkenteni őket megszokott gondolatmenetükből?

A projektet dokumentáló képek nagy részén embereket látunk, akik vagy fotózzák a labdát, vagy vele fotózkodnak. Ez a reakció (önmagában) nem nevezhető játéknak: a fotó eltávolít, ellehetetleníti a bevonódást, a játékot tárgyként szemlélhetővé, a fotóst pedig a játék elrontójává teszi. Az ilyen típusú válasz az akciót nemcsak mint játékot, de mint művészetet is megsemmisíti. A projekt akkor lép működésbe – a labda akkor lendül mozgásba –, ha olyasvalaki kezd vele dialógust, aki képes átadni magát a játéknak. A lényegi elmozdulás gondolati síkon történik, az installáció és a városi tér használatjának találkozása során. Egy hatalmas piros gumilabda a köztéren – meg lehetőségen könnyű szervának látszik. De azért tudni kell fogadni.

IDÉZETEK FORRÁSA:

Hans-Georg Gadamer: *Igazság és módszer*. Budapest, Osiris Kiadó, 2003., 137., Bonyhai Gábor fordítása.
Antoine de Saint-Exupéry: *A kis herceg*. Budapest. Móra Könyvkiadó, 1973., 51-52.

Najmányi László

SPIONS

➤ Huszonnyolcadik rész

Verdun és a Maginot-vonal – A háború képzőművészete 2.

„Háborúban az egyetlen biztos védekezés a támadás, amelynek hatékonysága a támadók harci szellemének erejétől függ.”

George S. Patton amerikai tábornok

„...Rohadni szétszóródni düh meghalni oszlódni darabok morzsák por hősiesség férges puskatúz pikk-pakk pum pan-pan mandarin homály gypájú golyószórók levelibéka bélpoklosok – menedéke sebek előre...”

Filippo Tomaso Marinetti: *Csata (súly + szag)* – részletek
(Komját Aladár fordítása)

Az Autobahnról a francia autópályára kerülve háborús zónában találtuk magunkat. Az udvarias, toleráns, segítőkész német autósokkal ellentétben a francia sofőrök harci cselekménynek tekintették az autóvezetést. A személykocsik kiszámíthatatlan ritmusban váltogatták a sávokat, állandóan ránk dudáltak, életveszélyesen közel élénk vágtak. A kamionsofőrök élvezettel próbáltak leszorítani bennünket az útról. Éjszaka a szembe jövő járművek pilótái nem kapcsolták le a reflektorokat. Németországban egyetlen karambolt sem láttunk, a francia sztrádan viszont egymás után bukkantak elénk a szörnyű balesetekben összeroncsolódott kocsik. Míg az Autobahn információs táblái mindig a megfelelő helyen voltak elhelyezve, szinte lehetetlenné téve az eltévedést, a francia autópályán nem oda kerültek a táblák, ahol szükség lett volna rájuk, úgyhogy pár kilométerrel a határ átlépése után azonnal eltévedtem, ahogy ez többször megismétlődött a Párizsig tartó út során.

Hosszas tévelygés után érkeztünk meg verduni Douaumont erdő közelében fekvő francia Nemzeti Temetőhöz² (*Cimetière National de Douaumont*), ahol az első világháború idején zajló csata körülbelül 130 ezer halottja nyugszik, katonás rendben elhantolva. Besötétedésig vizsgáltuk a környéket. Az *art-deco* stílusú háborús emlékművek mellett főleg a magas, szinte függőleges, fűvel benőtt, egyértelműen a *land art* műfajába tartozó földfalakra emlékszem. És arra a magányos, tömzsi figurára, aki rozsdás acélsisakot, gázmaszkot, első világháborús francia katonai egyenruhát és denevérköpenyt viselve, a *Marseillaise*-t üvöltve masírozott oda-vissza a legmagasabb földfal tövében. Hangja tompán szűrődött ki a gázmaszk alól. A földfal végére érve megtorpant, ivott a köpenye alá rejtett borosüvegből, majd haptákba vágva magát mereven tisztelgett kísérteteinek, aztán hátraarcot végezve folytatta a masírozást. Az erődítményrendszerrel távolodva sokáig hallottuk az agyagos talajt döngető csizmáinak hangját.

A 4. században püspöki székhellyé vált Verdunt a gallok alapították. A 9. században ez a város volt az Európa-szerte virágzó emberkereskedelem központja. Főleg fiatal fiúkkal kereskedtek itt, akiket az Ibériában működő Iszlám Emirátusnak

1 A *Tett*, 1916. 251-253.

2 A temetőről és a közeli háborús emlékműről remek, navigálható panoráma-fényképek találhatóak ezen a címen: <http://www.360cities.net/image/national-cemetery-verdun-lorraine-france#863.28,-18.76,70.0>