

ÚJRAJÁTSZÁS

Az újrajátszás, az együttműködés és a részvétel kapcsolódó fogalmak, de a múzeumi térhez, a múlt reprezentációjához és a performativitáshoz illesztésük összetett kérdéskört eredményez. A szócikk áttekinti a hagyományos, történelmi újrajátszás kontextusait, eltéréseit az ún. művészi újrajátszástól, majd kitér a múzeum és az újrajátszás kapcsolatára, a szabadtéri múzeumok, a *living history* múzeumok és az ún. él történelem közötti összefüggésekre, amelyekben a **részvétel és együttműködés az eladók és a közönség nézőpontjából is megkerülhetetlen gyakorlat.**

A történelem újrajátszása

Hagyományos, történelmi újrajátszásnak (*historical re-enactment*) leginkább azokat a hagyományőrző társaságok által előadott eseményeket nevezik, amelyek egy megtörtént múltbeli eseményen – gyakran csaták és ütközetek – alapulnak, azt ismétlik meg performatív formában. A szakirodalom megkülönbözteti ezeket az eseményeket az ún. élő történelemtől (*living history*), amelybe nem egy megtörtént eseményt, hanem az adott időszak atmoszféráját, jellegzetes tevékenységét megismétlő szerepjátékok és előadások is beletartoznak. Az élő történelem ugyanakkor az újrajátszás egy módja, de míg az újrajátszás konkrét eseményekre koncentrál, azt esszencializálja, addig az élő történelem inkább egy folyamatra épít. Az újrajátszás a **19. századtól** kezdve elsősorban Európában és az Egyesült Államokban terjedt el, és fehér középosztálybeli férfiak körében népszerű gyakorlat.

Gadó Flóra: Európában újrajátszásokat már a 17. században rendeztek, de csak a 19. században váltak népszerűvé: ekkor élénkült meg az érdeklődés a középkor iránt, lovagi tornákat és ünnepeket jelenített meg. Később a napóleoni háborúk, a waterlooi csata és a Téli Palota ostroma vált ismétlésre érdemes eseménnyé. Az újrajátszások a 20. század végéig töretlen sikernek örvendtek. Amerikában az 1960-as években terjedt el, amikor a polgárháború 100. évfordulójára szerveztek ilyen eseményeket.

Jerome de Groot történész-irodalmár megfogalmazásában (De Groot 2009) az újrajátszás a történelem másfajta olvasatára, befogadására és megértésére épít, amely a közvetlen testi tapasztalat miatt „elemibb” erővel hat, és csökkenti a történelemkönyvek által hangsúlyozott távolságot jelen és múlt között. Az újrajátszókat lehet ugyan résztvevőnek tekinteni, de ha az újrajátszás nyilvános esemény, a nézők is a történelemfeldolgozás résztvevői lehetnek. A

szerepkörök váltakozhatnak is: van, aki egyik esetben résztvevő, a másikban megfigyelő. A **történelmi újrajátzások** célja, hogy valóban átélhetővé és testközelivé tegyék a múlt eseményeit. Az események edukatív és szórakoztató aspektusokat egyaránt tartalmaznak.

Gadó Flóra: Fogalmának definiálásakor fontos az újrajátzást megkülönböztetni egyéb, ismétlést, kisajátítást és újrendezést használó műfajoktól, mint például a filmek esetében a remake vagy épületek, terek esetében a rekonstrukció.

Az „átélésen és csinálás révén végbemenő történelemtanulás” (*learning history through doing*) alapelve (Armstrong–Coles 2008) hangsúlyos szerepet kap az újrajátzás esetében: olyan informális tanulási módot értünk rajta, amely a szórakozással és a szabadidő-eltöltéssel kapcsolódik össze (*learning through entertainment*), tehát a tanulást és a kikapcsolódást (*edutainment*) helyezi közös platformra. Felvetődik azonban a kérdés: a részvétel az újrajátzásban valóban közelebb hozza-e hozzánk a történelmet? A személyesség, az érzelmek megtapasztalása és átélése lehetővé teszi-e az átfogóbb megértést? És fennáll a veszély, hogy a történelmi összefüggések a játék során rejtve maradnak (Gordon 2016): hogy az újrajátzásban résztvevők nem elsősorban új tudások megszerzését, mint inkább élmények megtapasztalását remélik az eseménytől.

De Groot inkluzív vagy részvételi történelemnek (*inclusive or participatory history*) nevezi az újrajátzást, de felhívja a figyelmet arra, hogy ezek az események gyakran „elsimítják” a történelem gazdasági és társadalmi komplexitását azáltal, hogy pusztán egyetlen eseményt vizsgálnak (De Groot 2009). Így olyan lineáris fejlődésre épülő narratívát nyomtatékosítanak, amelynek középpontjában a nemzet egy dicső pillanata áll, nem pedig a történések komplex összefüggésrendszere, amelyekbe a kevésbé pozitív események is beletartoznak. A történelmi újrajátzások egyik legfontosabb törekvése az autentikus élmény: hogy mindent pontosan úgy hozzanak létre, olyan körülmények között jelenítsenek meg (eszközök, jelmezek, helyszín), ahogy „eredetileg” volt. Ebből a szempontból megkülönböztetendő egymástól a teljes rekonstrukcióra törekvő újrajátzás, illetve azok az esetek, ahol az atmoszféra és a hangulat megteremtése a cél – mint az élő történelmet alkalmazó múzeumokban. A tökéletes másolat viszont lehetetlen, így a **fikció** szükségképpen megjelenik az újrajátzásokban. A hagyományos történelmi újrajátzásokat a tények érdeklik, nem pedig a motivációk és a miértek, továbbá ritkán viszonyulnak kritikusan és reflektáltan az adott eseményhez: inkább felidéznek, mint analizálják a történéseket. Vannak viszont olyan történelmi események, amelyek újrajátzása etikátlannak minősül – ilyen például a II. világháború –, ezért jogos a kérdés: meddig mehetünk el az élő történelem mint forma alkalmazásában (Bigley 1988)?

Újrajátzás és múzeum

Ha azt vizsgáljuk, hogy az újrajátzás és az élő történelem milyen módon jelenik meg múzeumi környezetben, akkor megkerülhetetlen az ún. *living history museum* intézménytípusa. A *living history museum*

kifejezést az angolszász szakirodalom olyan intézményekre használja, amelyek a történelmet a múlt rekonstrukcióján keresztül mutatják be (Gordon 2016) – mint például a szabadtéri múzeum, az *écomusée* és az emlékház. Ezek az intézmények az újrájátszás és az élő történelem gyakorlatán keresztül rendelkeznek részvételi aspektusokkal – noha eltérő és változó mértékben. A szabadtéri néprajzi múzeum, a skanzen első változata 1891-ben jött létre Stockholmban, és a műfaj népszerűsége azóta is töretlen. Tony Bennett angol szociológus múzeumtörténeti munkájában fogalmazza meg (Bennett 1995): már a skanzenek első változataiban is gyakori volt, hogy a tárlatvezetők (*guides*) népviseletbe öltöztek, zenéltek, vagy különböző táncokat adtak elő, foglalkozásokat tartottak: tulajdonképpen megelevenítették és illusztrálták az adott korszakot és a lokális környezetet. A tárlatvezetők gyakran önmagukat alakították: a saját kulturális identitásukhoz vagy közösségükhöz kapcsolódó tevékenységeket ismételték meg a múzeumi térben. Ez a stratégia ma is létezik, a szakirodalom az interpretátor (*interpreter*) kifejezést használja erre a gyakorlatra. De mindenképp megkülönbözteti egymástól, amikor a „szerepet” az adott közösség tagjai „játsszák el” attól, amikor a „szerepre” specializálódott külsős (szak)emberek vagy színészek idézik fel az eseményeket. Fontos kérdés, hogy a „távolság” változtat-e azon, ahogy ez a múzeumtípus az autentikus élményhez viszonyul. Tény azonban, hogy a múzeumokban a skanzenek gyakorlatán keresztül kezdett fontossá válni az autentikus kontextusba helyezett hétköznapi szerepe, a mindennapi emberek életének bemutatása: az a történelemszemlélet, amely szerint nemcsak a nagy események és csaták, hanem a hétköznapiak is lényeges momentumok. A történelmi újrájátszás és az élő történelem egymástól eltérő gyakorlatok, a múzeumokban mégis összekapcsolódnak a múlt feldolgozásának során.

Amerikában az 1920–30-as években, Nagy-Britanniában a II. világháborút követően terjedtek el a szabadtéri múzeumok (Beamish, Greenfield Village), amelyek annak ellenére, hogy az „átlagember” mindennapjait mutatták be, tulajdonképpen egyfajta nosztalgikus-szентimentális attitűdöt képviseltek, a múlt és a „nép” történetét pedig továbbra is a domináns uralkodó osztály nézőpontjából beszélték el. Az épületek egymás mellé helyezése fikatív és homogén időképet sugallt, olyat, amely valójában sohasem létezett (Bennett 1995). A szabadtéri múzeumok az elmúlt évtizedekben reflexív gyakorlatokkal próbálják meghaladni a Bennett által is jelzett ellentmondásokat, mégis fontos hangsúlyozni, hogy alapvető diszkrepancia érzékelhető az **autentikus élmény** és megteremtésének lehetetlensége között.

Gadó Flóra: Az autentikus élmény meghatározó szerepet játszik abban, hogy a látogató elmerüljön a bemutatott kultúrában és a lokális környezetben. Ugyanakkor nem azonos a valóság teljes rekonstrukciójával. A szubjektív tapasztalat és a személyes érzés segíti a bevonódást. Ennek veszélye, hogy gyakran gondoljuk autentikusnak, amit annak érzünk, és nem azt, ami valójában autentikus (David Lowenthal idézi: Gordon 2016).

Az *écomusée*, amely a szabadtéri múzeumok 1971-ben kialakított speciális francia típusa (Hughes de Varine és Georges Henri Rivière munkája nyomán), lényege szerint egy adott közösség kulturális identitásához, az identitás fenntartásához kapcsolódik, és szinte mindig az adott közösség bevonásával és részvételével működik. Célja a közösség és a lokalitás

hagyományainak, kulturális örökségének, történetének fenntartása, intézményi keretek közötti bemutatása. A közösségi múzeumokkal és a kulturális örökséget fenntartó közösségekkel egyaránt kapcsolatban áll. Az *écomusée* gyakorlatában gyakori, hogy a közösség tagjai az élő történelem módszerét használják valamilyen munkafolyamat, szokás vagy rítus demonstrálásakor.

Alan Gordon kanadai történész a szabadtéri múzeum és a turizmus kapcsolatát és ellentmondásait vizsgálja (Gordon 2016). Ahogy utal rá, a szabadtéri múzeumok népszerűsége számos gazdasági előnnyel jár: munkalehetőséget biztosít, fellendíti a turizmust. A *living history* múzeumok sokszor tudatosan turistaattrakcióként tekintenek magukra, és hangsúlyozzák ennek kereskedelmi előnyeit. Kritikaként a történelem „disneyesítése” merülhet fel, ami a történelmi, társadalmi, gazdasági folyamatok leegyszerűsítésén, csak a pozitív események hangsúlyozásán és egy erőteljes prezentizmuson alapul. Ez a megközelítés – szélsőséges esetben – elmosza a határt a történelmi tény és az elképzelt/idealizált múlt között (Gordon uo.). Mivel a cél nem a történelmi relevancia, hanem a látogatóoptimalizálás, a valósághoz való viszony egyre halványabb lesz. Jogos és fontos a kérdés: nevezhetjük-e az élményparkot múzeumnak?

Szerepkörök

Az újrájátszás és az élő történelem múzeumi státuszát a szerepkörök és a részvétel formái felől is fontos elemezni: ki vesz részt az újrájátszásban, milyen szerepet játszik, és milyen helyszínen valósul meg az „előadás”? Eszerint az újrájátszás és az élő történelem különféle formáit lehet megkülönböztetni egymástól. Van, amikor a közösség saját hagyományait ismétli újra performatív módon (a múzeumban vagy azon kívül); van, amikor ezt kívülállók (szakértők vagy színészek) teszik; és van, amikor az újrájátszás folyamatába a látogatók is bekapcsolódnak, szereplőkké válnak. Míg az első esetben a saját identitás folytonos újateremtéséről beszélhetünk, és ennek kapcsán egyfajta részvételiségről, kérdés, hogy a másik két esetben az előadott hagyománytól való távolság megteremti-e a részvétel lehetőségét?

Számos szabadtéri múzeum (mint például az *écomusée*) ápol kapcsolatot olyan hagyományőrző csoportokkal, amelyek újrájátszásokat és élő történelmi eseményeket is rendeznek, vagy részt vesznek bennük, és ezek az események gyakran zajlanak a múzeumban, vagy fordulnak a csoportok segítségért az intézményhez – például fotók, dokumentumok megtekintéséért, ami a rekonstrukciós elv miatt fontos. A múzeum mint hitelesítő intézmény szaktudását is adja, ugyanakkor a tudáskörforgás folyamán a közösség még élő vagy újateremtett, felelevenített hagyománya is az intézményi tudás részévé válhat – akár a gyűjteménybe is bekerülhet dokumentáció formájában. Ezekben az esetekben – annak ellenére, hogy a közönség is részt vesz – az „előadók” újrájátszásában kereshető a részvételiség, és nem a nézőkkel kialakított interakcióban. Más helyzet, amikor az a cél, hogy az előadásba a látogató is bekapcsolódjon: ilyenkor a hangsúly átkerül az interaktivitásra, arra, hogy a látogató maga is részt vegyen az előadásokban, beszélgessen a performerekkel, kipróbáljon hagyományos eljárásokat (De Groot 2009). Az „autentikus, érzékekre ható élmény” hatására a múzeumi látogatás több lesz egyszerű

megfigyelésnél: szimbolikus értelemben időutazássá válik (Gordon 2016). A kérdés mégis felmerül: lehet-e a részvételi gyakorlatok múzeumi formájának tekinteni azt, amikor a látogató egy előadás, jelenet, szituáció közben, a bekapcsolódás és részvétel során interakcióba kerül a kiállított anyaggal? Kiterjeszhető-e az újrajátszás a közönségre, válhatnak-e résztvevővé a látogatók, ki tudnak-e lépni a néző pozíciójából? A kérdés megválaszolásához érdemes az interakciót széles spektrumon vizsgálni, és figyelembe venni, hogy az interakciók esetlegesek. Ha pedig valóban csak „nézésről” van szó, azt múzeumi perspektívából nem tekinthetjük részvételnek. Az ún. *first person interpretation* jelenségeket viszont a maguk esetlegességében is érdemes vizsgálat tárgyává tenni: amikor az interpretátorok az egyes szám első személyű elbeszélésmódot választják, és eredményesen involválják a látogatót az újrajátszásba, az élő történelmi gyakorlatba. Ilyenkor az interpretátor tolmács, demonstrátor, közvetítő és színész egyszerre, eltérő szereptípusokat felvéve lép kapcsolatba a látogatóval. Ezek részlegesen köthetők múzeumi közegben is a részvételhez.

Ez a tendencia összefügg a színházi módszerek múzeumba kerülésével. A színházi gyakorlatok múzeumi megjelenése az 1970-es évek óta létező interpretatív forma, amelynek népszerűsége és hatékonysága azonban vitatott, de minden esetben az élmény hatékonyabb átadását és a látogatók involválását célozza (Stephen–Perry 1991; De Groot 2009). A „múzeum színház” fogalom olyan folyamatot sejtet, amelyben a részvételi színház és a drámapedagógia eszközeivel dolgoznak a múzeumi térben, így próbálják bemutatni a látogatóknak a gyűjteményt vagy a kiállítást (De Groot, 2009), és mozgást vinni a statikus kiállításokba (Roth 1998). Ehhez megrendezett jeleneteket, dialógusokat és szerepjátékot használnak.

A szakirodalom megkülönbözteti egymástól az egyes szám első személyű (*first person interpretation*) és az egyes szám harmadik személyű (*third person interpretation*) elbeszélésmódokat (Roth 1998). Az egyes szám harmadik személyű változatokban a közvetítő „a múltat múltként” kezeli: bemutat (általában korhű ruhákban) egy munkafolyamatot, történetet vagy szituációt, de nem egyes szám első személyben beszél róla, hanem úgy, mintha előadást tartana, kívülállóként, szakértői pozícióból. A látogató kérdezhet, kérdéseire „szerepen kívüli”, tudományos válaszokat kap. A másik forma az a szerepjátéknak is nevezhető karakterábrázolás, amikor az előadók szó szerint játszanak el egy történelmi karaktert, és egyes szám első személyben beszélnek arról, amit csinál, ahogy él. A szerepjáték alapulhat improvizáción, de lehet betanult, előre megírt jelenet is, és a különböző formák keveredhetnek is egymással. Például a közvetítő szereplők ráhangolják a nézőket a találkozásra a szerepjátszókkal (*mixed interpretive medium*), vagy a karakterek folyamatosan váltják a hangnemet és a beszédmódot a nézők igényeihez igazítva (*role playing*). A kevert, hibrid formákra épülő előadás számol azzal, hogy a nézőnek igénye van hiteles karakterekre, de az is fontos, hogy reflexió legyen a jelenre. Így a szerepjátszó olyan, „időutazó” szerepet vesz fel, mint aki tisztában van a jelen történéseivel (*my time/your time approach*), de olyan történetet mesél el, amelyben a múltból érkezik a jelenbe (*ghost interpretation*) (Roth 1998). Ezekben a helyzetekben a múzeum színházzá válik, de vannak esetek, amikor akár hosszabb színházi jeleneteket rendeznek meg, amelyekben a látogatók passzív szerepet kapnak. A

részvétel nagyon eltérő és esetleges formái jelenhetnek meg, ahol a cél a részvételiség elindítása, az azonban nagyon kétséges, hogy megtörténik-e.

Annak ellenére, hogy az erre érzékeny látogatók számára közvetlenebbé válhat az alámerülés a történelemben, a szerepjátékon keresztül átélhetőbbé válik a narratíva, a szerepjátszó folyamatok felszínességét, reflektálatlanságát és túlzott didaktikusságát sok kritika éri (De Groot, 2009). Ugyanakkor fontos, hogy ez a kritika leginkább csak a tudomány felől nézve érvényes, ha színházi gyakorlatként fogjuk fel a folyamatot, akkor a szabályok és normák is megváltoznak. A nehézség, hogy a részvételi formákban a kettő keveredik egymással. Sok múlik a látogatón is, azon, hogy mennyire engedi át magát a folyamatnak. Ahogy teljesen passzív megtekintés is lehetséges, úgy olyan scenárió is létrejöhet, amelybe a néző teljesen bevonódik, maga is „játékosá” válik.

Gadó Flóra:Roth említ egy olyan példát, ahol egy per bemutatásakor a látogatók alkotják az esküdtiséket (Roth 1998).

Kérdés, hogy az esetlegességekkel és a hibrid formákkal együtt lehet-e a szabadtéri múzeumokban és élő történelmet használó kiállításokon valódi részvételi formákról beszélni, ha ezek kizárólag az interpretátorokkal közös együttműködésben jöhetnek létre. De releváns kérdés, hogy miért a szabadtéri múzeumok gyakorlatát jellemzi inkább ez a folyamat, és mennyiben befolyásolja kialakulását az intézményekben használt interpretációs közeg: az enteriőr, az autentikus környezet? Mennyiben válik ilyenkor a múzeum egyszerűen díszletté vagy kulisszává? Hozzátesz-e valamit a látogatók bevonásához a múzeumi környezet, amely eközben színházi díszletté válik? Lehetséges-e, hogy az újrarájátszás és az élő történelem múzeumi használatát ez a környezet erősen befolyásolja? Hogy ezek a „kívülről” kölcsönvett módszerek olyan múzeumtípusokban alkalmazhatók leginkább, amelyek maguk is más közeget próbálnak felidézni?

Művészi újrarájátszás

A művészek által kezdeményezett és létrehozott kritikai múltfeldolgozás épít a történelmi újrarájátszás eszköztárára, ám radikálisan újragondolja azt. Az újrarájátszás mint **művészeti gyakorlat** a 2000-es években terjedt el.

Gadó Flóra:A 2000-es évek elején két kiállítás is foglalkozott a témával: a rotterdami Witte de Withben 2005-ben rendezték meg a *Life Once More*című tárlatot (kurátor: Sven Lütticken), a berlini KunstWerkében pedig 2007-ben a *History Will Repeat Itself* című kiállítást (kurátor: Inke Arns). A két munkát gyakran tekintik a művészi újrarájátszások elemzésében kiindulópontnak.

A művészi újrarájátszások nem rekonstruáló egészként tekintenek a múltra, és nem az autentikus környezet megteremtése a fő elv, hanem a fragmentáltság, a több nézőpont együttes megjelenése, a kisebbségi, elnyomott történetek beemelése, a személyes és a kollektív emlékezet

ütköztetése (Arns 2008; Blackson 2007). Nem fontos, hogy a történet valamilyen nagy eseményhez kötődjön, lehet akár egyszemélyes történet, konfliktus, szituáció megismétlése a cél, amelyet a munka során tágabb összefüggésrendszerbe helyeznek. A művészi újrajátszás fő ismérve, hogy a jelenre vonatkozik. A téma egyik szakértője, Inke Arns német művészettörténész és kurátor megfogalmazásában: „Itt a múlt utalás *nem a történelem kedvéért*; a múltban történtek az itt és most szempontjából van jelentősége. A művészi újrajátszások nem igenlő megerősítései a múltnak, hanem a jelen kérdéseit vetik fel olyan történelmi események által, amelyek kitörölhetetlenül beleírták magukat a kollektív emlékezetbe.” (Arns 2008). Tehát ezek a feldolgozások sosem pozitív megerősítést, hanem mindig egyfajta kritikai alappozíciót tételeznek fel, a jelen perspektívájából, a jelenre való hatás szándékával. Arra keresnek választ, hogyan gondoljuk újra a múlt berögzült mintázatait, és kérdezzünk rá újra mai tudásunkkal. Noha a történelmi újrajátszás is szükségszerűen a jelenből tekint a múltra, mégis hiányzik belőle az analitikus, rákérdező és dekonstrukciós szándék, amely viszont a művészi újrajátszások sajátja. A történelmi újrajátszás gyakran nacionalista, revizionista, melankolikus és hagyományőrző mentalitása a kortárs képzőművészet számára is inspiratív terep lett, de inkább abból a perspektívából, hogy miként lehet ezt a konzervatív műfajt kísérleti módon újragondolni. A művészi újrajátszásban megkerülhetetlen a **művész pozíciója**, aki kiválasztja az újrajátszott eseményt, átgondolja a résztvevőket, mozgatja az apparátust, és kutatást végez, továbbá művészi és egyben kritikai szintre próbálja emelni és újraértelmezni az adott jelenséget.

Gadó Flóra: Jeremy Deller angol képzőművész emblematikus munkája *Az orgreave-i csata*, amely az 1984–85-ös bányászsztrájkok egyik összeütközését rekonstruálja. Tizenhét évvel az események után (2001. június 17.) 800 fő részvételével valósult meg a projekt: a bányászok és rendőrök közötti egyik legvéresebb összecsapás újrajátszásával. A projekt megvalósítását közel egyéves kutatómunka előzte meg. Az eseményen nemcsak azok a bányászok és rendőrök szerepeltek, akik a 84-es ütközetben is részt vettek, hanem hivatásos történelmi újrajátszó társaságok is. Nehezen definiálni, hogy végül mi maga a mű: az esemény 2001-es újrajátszása, a Mike Figgis által rendezett dokumentumfilm, a Deller által szerkesztett, interjúkat tartalmazó könyv (*The English Civil War Part II.*), vagy a több helyen megvalósított és installált kiállítás?

A művészi újrajátszás fő jellemzője a részvétel: sok művész alkalmazza a kortárs művészeti mezőben érvényes, részvételen és együttműködésen alapuló gyakorlatokat. (Erőss 2013; Lázár 2013). A legjellemzőbb, amikor valamilyen marginalizált csoport „történelemből” kimaradt történetét dolgozzák fel az érintettek bevonásával. Ilyenkor több szinten is létrejön az együttműködés: egyfelől a művész együttműködik az adott csoporttal, közösen alakítják a projektet, másfelől a közösség tagjai magukat (vagy felmenőiket) alakítják, eljátszzák saját múltjukat, részt vesznek a róluk való reprezentáció alakításában. Létezik olyan eset, amikor ezt nem az egykori résztvevők teszik, hanem delegálják – például színészeknek – a folyamatot. Inke Arns ebben a nézőknek is fontos szerepet tulajdonít: azzal érvel, hogy az újrajátszás-performansz megtekintésekor szemtanúvá válnak, így részt vesznek a történelmi eseményben, akkor is, ha nem aktív cselekvők (Arns 2008). Ezekben a művészi munkákban is hangsúlyos, hogy az újrajátszás azon a helyszínen történjen, ahol az „eredeti” esemény zajlott. Ám számos munka

nem ragaszkodik ilyen értelemben az autentikussághoz, és szándékosan más környezetbe helyezik át az újrarátszást. Az események leggyakrabban videó formájában kerülnek be a múzeumi térbe.

Mvészi újrarátszás és részvételiség a múzeumban

De milyen kritikai formái vannak a múltfeldolgozásnak és a történelmi reprezentációnak a múzeumi térben, amelyek az élő történelemhez képest másfajta részvételen alapulnak? Milyen módon ad teret a múzeum a kritikai múltfeldolgozás és történelemkép performatív módozatainak? Csak szabadtéri múzeumok számára releváns megközelítés, vagy a kortárs művészeti intézmények is alkalmazhatják a praxist?

Az újrarátszás performatív módszeréből kiindulva érdemes azokat a művészek és művészeti intézmények által szervezett projekteket megvizsgálni, amikor a közönséget már a munka elején bevonják a koncepcióba – például felhívás útján –, és hangsúlyozzák a múzeumi teret mint helyszínt. Kérdés, hogy a helyszín valóban fontos-e a munkákban, milyen szerepet kapnak a kiállítások, vagy akár egy gyűjtemény? Tud-e a múzeumi közeg diskurzust indítani? Előbbire jó példák a különböző témájú fórumok és beszélgetések, amelyeknek a múzeum mint nyitott tér ad helyet; utóbbira pedig az olyan projektek, amelyek **direktebb módon** reagálnak a múzeumban látható tárgyakra és kiállításokra vagy éppen az intézmény történetére (Sekulić–Grlja 2016).

Gadó Flóra: Az elsőre példa Jonas Staal holland képzőművész New World Summit című, „alternatív parlamentek” projektje, ahol olyan csoportok szólalhatnak fel és vitázhatnak a közönséggel, amelyek kizorultak a demokratikus döntéshozói folyamatokból (például kurd női mozgalom); az események múzeumokban, biennálékban, egyetemi terekben valósultak meg. A másodikra példa Alexandra Pirici román képzőművész és Manuel Pelmus román koreográfus *An Immaterial Retrospective of the Venice Biennial* (2013) című munkája (55. Velencei Biennále Román Pavilon), amely a biennálétörténet híres és kevésbé híres munkáit játszatta újra: egyfajta kritikai visszatekintést ad a többnyire európai és amerikai művészek beválogatásáról, a kánon formálásáról, a biennále reprezentációs szerepéről.

Ezekben az esetekben a cél egyfelől egy ma releváns esemény kritikus újragondolása (mint a művészi újrarátszásoknál), másfelől a részvételen keresztül létrejövő megértés-átélés erősítése, végül a közönség bevonása olyan folyamatokba, amelyekben a véleményük ritkán jelenik meg. Ehhez kaphatnak rögzített, fix forgatókönyvet, amihez tartaniuk kell magukat, szerepeket vesznek fel (a szabadtéri múzeumi esetekhez hasonlóan), és színházi eszközöket alkalmaznak. Van példa arra is, hogy megtörtént esetből kiindulva a résztvevők az eseményeknek más kimenetet szabhatnak, átalakíthatják és „megváltoztathatják” a múltat. Az újrarátszás és a részvétel szempontjából **mindkét esetben** van kihívás: ha előre megírt forgatókönyv szerint kell haladni és szerepet játszani, vagy ha csak a történet váza adott, a résztvevőknek pedig improvizálniuk kell, alakítani az eseményeket. Ez utóbbi radikálisabb formának tekinthető. De a művészi újrarátszaskor is tulajdonképpen egy skáláról vagy spektrumról beszélhetünk aszerint, hogy milyen

az adott esemény feldolgozottsága, a művész és a résztvevők viszonya egymáshoz, a performatív esemény milyen mértékű szabadságnak és radikalitásnak ad helyet. A leginnovatívabb forma – amelyet már nehéz újrarájátszásnak tekinteni –, amikor az előadás hatására egy valós kiindulópontú, de fiktív és újraírt történet rajzolódik ki. A művészi újrarájátszás művészeti projektként kerül be a múzeumba, de nem mint klasszikus előadás, hanem olyan részvételen alapuló esemény, amelybe a nézők is bekapcsolódhatnak, alakíthatják az események menetét, formálhatják a művet, és akár társalkotóvá válhatnak.

Gadó Flóra: Jó példa az első változatra a német planpolitik módszerét alapul vevő, Budapesten megvalósult projekt, amelyet a tranzit.hu szervezett. A *Béke 12 szereplővel* című előadásban a résztvevők a trianoni béketárgyalást játszották újra hét középiskolai történelemtanárral és öt művészeti szereplővel. Az esemény a *Privát Nacionalizmus* kiállításához kapcsolódott. Milo Rau svájci színházrendező *Moszkvai perek* című darabjában pedig, amely egy moszkvai múzeumban és kulturális központban (Skharov Center) játszódtott, az elmúlt évek kortárs művészettel kapcsolatos pereit (Pussy Riot, valamint egy bíróság elé állított kurátorstáb) ismételték meg úgy, hogy a nézők/látogatók alakították az esküdtszéket, és dönthettek a tárgyalás kimeneteléről.

A múzeumoktól mindenképpen radikális gesztus az ilyen jellegű művészeti projektek befogadása, mivel ezek a módszerek erősen dinamizálják a statikusnak tekintett gyűjteményi és kiállítási rendet, különösen ha az esemény közvetlenül is kapcsolódik a múzeumi anyaghoz. A 2000-es évektől egyre jellemzőbb, hogy olyan tánc- és performansz-előadásokat mutatnak be a múzeumban, amelyek létrehozását a gyűjtemény vagy a kiállítás inspirálta, így interdiszciplináris reflexiónak tekinthetők. Vannak olyan törekvések is, amelyek emblemikus **kiállítások rekonstrukciójára** vállalkoznak, a cél e tárlatok újragondolása, ami segít megérteni egy kollekción, a kurátori pozíciót, vagy a múzeumot magát.

Gadó Flóra: 2010-ben az eindhoveni Van Abbemúzeumban Charles Esche vezetésével rekonstruálták Rudi Fuchs egykori igazgató 1983-as *Summer Display* című kiállítását, amely a gyűjtemény újragondolásával kísérletezett. Az eseménnyel a kiállításra mint médiumra reflektáltak, továbbá Fuch egykori motivációira, és arra, hogy ez a jelenből tekintve mennyiben releváns.

Az újrarájátszás és a múzeum viszonylatában az autentikusság, a rekonstrukció, a **fikció** és a kritika megléte vagy épp hiánya együttesen teremti meg azt a közeget, amely a **részvétel és együttműködés** gyakorlatának újfajta lehetőségeit mutatja. Jól látható, hogy egymástól eltérő célok mozgatják a történelmi újrarájátszás és az élő történelem, valamint a kortárs művészeti újrarájátszások megformálását. A *living history* múzeumok esetében az újrarájátszás magában rejti a múzeum díszletté, kulisszává válásának veszélyét, és felveti a dilemmát, beszélhetünk-e részvételről a látogatók esetében, illetve olyankor, amikor az újrarájátszott tevékenységet interpretátorok és nem a közösség tagjai végzik. A kortárs művészeti újrarájátszásoknál kiemelt szempont a résztvevők demokratikus bevonása, de a demokrácia gyakran csak látszólag valósul meg. Minden esetben érdemes vizsgálni, hogy a résztvevők mennyiben vannak kiszolgáltatva a projektet kezdeményező művész igényeinek és ötleteinek. Részt tudnak-e venni a performatív

műfeldolgozási folyamatokban saját jogukon? Saját reflexióikat építik-e be a műbe, vagy csak egy szerepet játszanak – ami nem feltétlenül teremt meg érintettségüket (Sternfeld 2012)? De a különböző módszerek kombinálhatók egymással, a különféle performatív elemek a múzeumban eltérő módon érvényesülnek, és eltérő módon közelítenek a részvételhez. A múzeum és a színház egymással összekapcsolódó terepét érdemes tehát kritikusan továbbgondolni, ami az újrajátszás – mint rekonstrukciós és konzervatív gyakorlat – egy lehetséges kritikai újraértelmezését is adhatja.

Gadó Flóra

Irodalom

Alsford, Stephen – Parry, David 1991 Interpretive Theater. A Role in Museums? *Museum Management and Curatorship*, 10/1., 8–23.

Anderson, Jay 1984 *Time Machines: The World of Living History*. American Association for State and Local History, Nashville.

Armstrong, Paul – Coles, Janet 2008 *Living History: Learning Through Re-enactment*. Paper presented at the 38th Annual SCUTREA Conference, 2-4 July 2008 University of Edinburgh, Edinburgh.

Arns, Inke 2008 *History Will Repeat Itself: Strategies of Re-enactment in Contemporary (Media) Art and Performance*. http://www.agora8.org/reader/Arns_History_Will_Repeat.html

Bennett, Susan 2013 *Theatre and Museums*. Palgrave Macmillan, Basingstoke – New York.

Bennett, Tony 1995 *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, Routledge, London – New York.

Bigley, James D. 1988 Living History and Battle Re-enactment. *History News*, 42., 16.

Blackson, Robert 2007 Once More...With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture. *Art Journal*, 66/1.

Gordon, Alan 2016 *Time Travel – Tourism and the Rise of the Living History Museum in Mid-Twentieth-Century Canada*. The University of British Columbia Press, Vancouver.

De Groot, Jerome 2009 *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge, London – New York.

Life, Once More – Forms of Reenactment in Contemporary Art

2005 Ed. by Sven Lütticken. Witte de With, Center for Contemporary Art, Rotterdam.

Lowenthal, David 1985 *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press, Cambridge.

Nagyné Batári Zsuzsa – Lajos Veronika 2017 Kulturális reprezentáció? részvétel? együttműködés? Felvetések a Szabadtéri Néprajzi Múzeum példáján. *Ház és ember: A Szabadtéri Néprajzi Múzeum Évkönyve 28–29*. Szabadtéri Néprajzi Múzeum, Szentendre.

Sekulić, Aleksandra – Grlja, Dušan (eds.) 2016 *Performing the Museum: The Reader*. Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad.

Sternfeld, Nora 2012 Playing by the Rules of the Game. Participation in the Post-Representative Museum. In.: Gesser, Susanne, Jannelli, Angela, Lichtensteiger, Sibylle (ed.): *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Transcript Verlag, Bielefeld.

Roth, Stacy F. 1998 *Past Into Present: Effective Techniques for First-person Historical Interpretation*. The University of North Carolina Press, Chapel Hill – London.

Néprajzi múzeum 2016 ©