

Kárpáti Péter az egyik legmegállapodottabb magyar drámaszerző, életművében mégis kevés a kiszámíthatóság. Folyamatosan újrafogalmazza a drámai műfajhoz – a színpadhoz – fűződő viszonyát. Mintha nem volna hajlandó tudomásul venni a tényt, hogy tudja, miként működik a dráma. Akaratlagosan irányított drámatani amnéziával veszi kézbe épp aktuális tárgyát, rafinált ál-ártatlansággal alakít ki nemlétező dramaturgiákat – alaposan megnehezítvén ezzel nemcsak a maga dolgát, de az alkotótársakét és kritikusokét is; megédesítvén ugyanakkor a nyitottan rajongók színházi perceit.

Szabad író, nem kötik megszokások, művei áramforrása a játék. Nem realista, nem szürrealista, nem groteszk, nem abszurd szerző – illetve mindebből van benne egy kevés, de egyik kategóriába sem gyömöszölhető bele. Az anyag mintha mindig maga alakítaná az arra az egy műre érvényes dráma-építményt.

Írt már tengődő városi fiatalokról, írt a falusi „mélyszegénységben” élőkről – szociografikus komolysággal és derűs-anekdotikusan. Feldolgozott cigány, zsidó és arab meséket, átfestett történelmi mítoszokat, misztérium-toposzokat és világeredet-mondákat, meg- és átírta képregény-figurák és valaha élt szerzők regényes életét. Eleinte „normális” – különös világú és szemléletű, ám az ismert színházi modellbe beilleszthető – drámákkal jelentkezett. Aztán a formák látványos lebontása nélkül egyre hangsúlyosabban középpontba helyezte a történetmesélés mikéntjét, a darabok szövetének szokatlan szabását. Idővel (újra) kicsit fordított az addigi irányon, és eljutott a legteljesebb, legegyszerűbb (persze: íróilag-rendezőileg manipulált) személyességig: a Szörprájparti nem színházban, vagy más teátrális helyszínen játszódik, hanem egy lakásban. Ez a lakás minden valós és képzelte teret magában foglal – éppenséggel mi, nézők is jelen vagyunk, de ez nem zavarja a szereplőket abban, hogy a maguk életét éljék. Ettől a produkciótól aztán egyenes út vezet a következő, legfrissebb „kísérletig”: a Vándoristenek című, rögtönzéseken alapuló valóságjáték szereplői a mindenkori város természetes helyszínein, mozgalmas élettereiben keltenek afféle dramatikus zavart – előre kiöltölt helyzetekben, de kevésbé megjósolható kimenetellel. A Szörprájparti tehát egy fordulat sarokpontja – a jövőből visszatekintve, biztosan annak látjuk majd. De mielőtt ezt részletesebben kifejtjünk, vegyük sorra a negyedszázados színi pályafutás néhány kitüntetett állomását.

(...)

Az első szakasz csúcsa az Akárki; modern moralitás-játék, amelynek címszereplője egy negyvenes, a mindennapok hajszájában elnyűtt nő, Emma. Amikor meglegyinti a halál szele, elkezd versenyt futni az idővel, igyekszik rendet rakni, de ahelyett, hogy önmagával törődne, máris azok jövőjét igazgatja, akiknek szolgálata minden múlt- és jelenbeli energiáját fölemésztette. Csakhogy kiderül: valójában sem magatehetetlennek hitt anyjának, sem nagykamasz lányának nincs igazán szüksége rá – mindketten remekül boldogulnak. De legjobb barátjának, illetve volt férjének sem marasztalja különösképpen: Emma-Akárki annak rendje és módja szerint egyedül masírozhat tehát a sír felé. Kárpáti gondolkodását nagyon is jellemző módon tükrözi, hogy a dráma alternatív befejezése szerint (ez valójában az ős-változat, amelyhez jóval később visszatért) Emma végül megtudja, hogy nem halálos beteg, épp ellenkezőleg: terhes.

A szerző egyéni humora ugyan már ezt a történetet is minden pátosztól megfosztja, de bizonyos groteszk elemeket csak évek múltán minősíthetünk majd jellemző „kárpátizmusnak” – itt még nem rajzolják át egészen az (erős társadalmi érzékenységtől áthatott) majdnem-realizmus kontúrait.

A Díszelőadás eredetileg prózai műként jelent meg, de rögtön látszott rajta: ha próza, izgalmas és újszerű nézői próza. Hogy mindenestül felfogjuk, nem elég olvasni: látni–hallani kell. Idővel el is készült a drámaverzió, és kiváló produkció bizonyította, hogy Kárpáti mindenestül és menthetetlenül színpadi szerző.

A címbeli díszelőadás helyszíne és apropója a magyarországi Pasteur-intézet ünnepélyes avatása. Az előadó, a megbomlott elméjű Hőgyes Endre fél életét végigküzdötte ezért az intézetért, s most, hogy felvirradt a várva várt nap, ezt a fél életet próbálja belegyömöszölni a rendelkezésére álló szűk időbe. A kutató-gyógyító örült professzor kínos-katartikus jutalomjátéka ez. Ha úgy tetszik, ma van a premierje, és vastapsra vágyik. Írja–rendezi és játssza az előadást; komplett auditorium-teátrumot varázsol maga köré, benne szabadon mozgathatók teremtményei: tárgyak, bábuk, emberek, fogalmak.

A Tótféri az egyik legszélesebb ívű, legbonyolultabb, legszertelenebb és legmegejtőbb Kárpáti-mű. Talán a legmagasztosabb és legprofánabb. Nem mellesleg: az egyik legmulatságosabb is.

Ágas-bogas, szívrávnos világegyetem-játék, amely két nagy tömbbe sűrűsödik össze. Az első pazarul kibodorított „jó tett helyébe jót várj”-mese, amelyben a megjutalmazott hős egy nincstelen öregasszony, a jutalmazó nem más, mint az álruhás Úr és segédje, Szent Péter, a végső ajándék pedig egy gyermek. A második drámai tömb gerincét egy időn-téren-dimenziókon átívelő utazás adja: a címszereplő, Tótféri lóhalálában rohan, hogy le ne kesse saját születését – nem utolsósorban mert rá vár a feladat, hogy megmentsen a világot a végső pusztulástól. De sajnos későn érkezik: anyja – az időközben megifjodott korábbi öregasszony – helyette egy kislánynak, Julikának ad életet. Tótféri az Antikrisztussal vívott tragikomikus viadalban elveszíti a versenyfutást az idővel – ugyanakkor a huszonnegyedik órában mégis hatástalanítja a világra szerelt időzített bombát.

A Tótféri szemtelen misztérium: játék a születés misztériumával, a teremtés, a megváltás misztériumával – hősei (az apró emberek, a világnagy hősök és az istenek) mind mulatságos mesefigurák és hőszok egyszerre.

A Negyedik kapu afféle klezmer-darab. Ha van ilyen (most már van), abban sokan húzzák egyszerre: rengeteg hatás ötvöződik

eklektikus-életerős öröm-muzsikává, és ki-ki a maga dialektusának izeivel dúsfija a közös zenei-színházi anyanyelvet. A történelmi messzeműltből mába nyúló élményanyaggal, a keserű tapasztalatok és a józan ész diktálta székszisre fittyet hányva: derűvel, sok fantáziával.

Egy kis hászid közösség az egyszerű történetmesélés és a meglevenítő szerepjáték váltott eszközeivel regél egy (másik) kis hászid közösség – annak is egy kiválasztott központi figurája – útkereséséről-vándorlásáról. A mesélők ezeket a meséket megélik, földolgozzák; a közös alkotás hat a csoport életére. Egy zárt közösségi kultúra hitelesen megrajzolt és pontosan idézett motívumai támasztják meg a játékot mindenfelől, a történetek jellege, a figurák ábrázolása, a szereplők szájába adott mondatok stílusa ugyanakkor minden lehetséges szinten kizárja a színházi realizmust. A fantázia egyik fő serkentője az egyedi fénytörésű, gazdagon bumfordi humor. És viszont: a fantázia játéka táplálja is ezt a humort.

Tulajdonképpen meg sem lepődhetünk azon, hogy a Szörprájparti gyökeresen más, mint a korábbi Kárpáti-dramák. A változás – az ugrás – mégis radikálisabb, mint korábban. Eddig talányosan sokrétű, sűrű szövésű mondatokból komponált titokzatos dialógus-várakat, most köznapis szövegelés-panelekből, párbeszédpótló telefon-frázisokból, személytelenül privát sms-darabkákból húz fel laposnak látszó drámai épületkét. A Szörprájparti pofonegyszerű történet, szimpla helyzetekkel, még szimplább párbeszédekkel – a háttérben mégis ott sejlének a mindig kacifántosan gondolkozó szerző csavaros gondolatai. Mert ebben az egyszerűcske játékban annyi a párhuzamosság, a felszín alatt csobogó asszociáció-patak, a reflex-utalás, oly üdítőek a szürreális bukfenckek, hogy azt egy bonyolultnak szánt mű szerzője is megirigyelhetné.

Egy (középkorú?) férfi feje fölött összecsapnak a (maga keltette) hullámok, és úgy dönt, véget vet (eddigi) életének. Őrlődik, akarna is változtatni, meg nem is, ki is ugrana, meg nem is – és amikor végre (talán) elindul egy új úton, találkozik saját halálával. Ennyi, nem sok – ám még ebben a kevésben is minden megkérdőjeleződik, homályos körvonalú megálmódott valósággá változik. Csakhogy az izgalom egyik fő forrása épp ez a beépített bizonytalanság, az „így van” és az „így lehetne” közötti huzavona. Ahogy az idő és a tér is egyszerre nagyon konkrét és virtuális. Nem színpadon vagyunk: nézők és játékosok egy kis lakásban tömörülnek-keverednek. A közönség egy ponton a játék aktív részesevé válik, az egy helyben toporgó hős pedig kilométereket tesz meg a városban, útja napokon (sőt, néha életszakaszokon) át tart; gondolatai(nk) az univerzum kezdetétől a semmibe hullásig ívelnek. Nullától nulláig. Ami már túl sok. A tét olyan komoly, hogy jószereivel komolyan vehetetlen.

De nem baj: játék végső soron minden. Semmi sem valódi, semmi sem végleges. Csak játéksziből megyünk tönkre, és tesszük tönkre a másikat... Igen: ebben a darabban minden „együtt” szétszakadt, s csak egyik van és másik. Egyszerűség és mindenki számára könnyen dekódolható virtuália: magyarázatra nem szorul semmi. Ahogy a nyestetten egyenes dialógusokból hiányzik a szokásos színi szerepjátás, úgy a szereplők neve helyett is egyszerű jel, funkciójelző piktogram áll. A darab fáradt (anti)hőse, a hím: ♂. Örök(re elhagyhatatlan) társa, a nő: ♀; aki viszont új szintet hozott a férfi szürke életébe – a másik, akivel és aki nélkül nem élhet –, a melegség és a fény csillaga: ☀. A legújabb fellobbanás, a harmadik, a nézők között épp csak meglelt világszépe pedig: ♥.

A Szörprájparti gerincvonalában az egymásgyötres fájdalmas örök játszámja, az elszakadni-nem-tudás antikatarzisa áll.

Szánalmasan tragikus és szomorúan mulatságos menetek sorjáznak egymás után. A maga köznapiságában végtelenül drámai fergeteges bohócszám-sorozatban például a Férfi eleve vesztes virtuális párbajt folytat (félíg) elhagyott partnereivel – szimultán. Hazug telefonbeszélgetések, expressz-sebességgel bepötyögött sms-ek tömegével próbálja kijátszani, becsapni társnőit, akik belefásultak a vele és érte folyó küzdelembe. Közben csak önmagát túrja egyre mélyebbre a maga ásta verembe.

Nincs hosszú bevezetés, a helyzet és a szereplők árnyalt bemutatása elmarad: rögtön a kis pesti pokol közepébe csöppenünk. Hősünk szakítana élete hosszú távú társával, szakítana szeretőjével, de még megszokott élelmiszerboltjától is szabadulna – az egyik pont ugyanolyan nehéz (végső soron: lehetetlen), mint a másik. Nincs hová hazamennie (vagy tán a kelletnél több otthon közül nem tud választani), így aztán majdnem-hontalanként, önsajnálattal átítatott szinte-öngyilkosként bolyong múltja tágas terében. Hosszú városi vándorútja végén aztán – talán épp egy új élet nyitányaként – újdonsült alkalmi barátnővel lép be egy sötét (alkalmi) lakásba. Hirtelen erős fény vakítja el: a neki rendezett meglepetés-buli kellős közepén találja magát, de a vendégsereg (köztük a mostanra „láthatóvá vált” nézők!) váratlan megjelenése sokszerű megrázkódtatást okoz.

A színlapon szerepel egy negatívba fordított (azaz: sötétben vigyorgó) „szmáji” is: ☹. Mint idővel rájövünk, a Kaszás megtestesítője ő, aki másodszer a „szörprájparti” szívrepesztő pillanatában tűnik fel a színen, ám már első megjelenésekor afféle Akárki-történeté fordítja az egyszerű mesét. Csakhogy az ironizáló, elbizonytalanító-elgondolkodtató szerzői idézőjel a Halált sem kíméli: kaszával vagy anélkül, de életnagyságú Mackósajt-figuraként jelenik meg. Ez a nem éppen különleges ömlesztett sajt Magyarországon rendkívül népszerű; háromszög-körccikk alakú címkéje pedig emblematikus – ismeri minden óvodás és minden nyugdíjas –: a mackófejű elegáns pincér tálcáján háromszög alakú mackósajt, melynek címkéjén egy mackófejű pincér a tálcáján háromszögű mackósajtot kínál, amely... és így tovább: a végtelenségig.

Kárpáti ezt a végtelen egymásba skatulyázott meseszerű mackósajt-sort remekül növeszti nagyvonalú világegyetem-szimbólummá. Nemcsak az emberi életet súrítja bele – amely valahol „képen kívül” kezdődött, és a legbelső, beláthatatlan jövőben zárul –, de a teret és az időt is idetükrözteti: az univerzum teljes tágassága és túhegynyi végtelenbe sűrűsödése leírható ezzel a mulatságos (nem fraktálszerű) mackósajt-fraktállal. Szerzőnk egyben saját életművére is jól alkalmazható szimbólumot alkot – talán nem egészen véletlenül. Hiszen egy egész sor darabjában működik a mackósajt-formula, a varázsdoboz-dramaturgia: Kárpáti szorgosan nyitja egybe és csukogatja egymásra a különféle történeteket. A szerkezet más és más, de egy valószínűsíthető: meséje többnyire nem egyenes vonalú, inkább körkörösön szűkülő vagy táguló, esetleg bakugrásokkal szétdarabolt, széles spektrumú asszociációs játék. Mert nála többnyire tényleg a játék logikája és (változó) szabályrendszere határozza meg a színszerűség követelményeit, a tragikus illetve komikus ábrázolás formáit. Így aztán rendre lázad és lázít a szokványos receptek ellen.

A játék témái, motívumai ugyanakkor mindig az életből jönnek, közös keserves tapasztalatainkból.

Amikor a Szörprájparti kitüntetett pillanatában megsuhogtatja kaszáját a kérélhetetlen Mackósajt, szép bemutatót kapunk tragikomikumból: a hős egy vízió során búcsúzik az árnyékvilágtól. Nemcsak (sőt: elsősorban nem) az élőkől, sokkal inkább az

emlékektől, a néhai apától, valamint a játékmackótól, a rododendrontól és a saktól... A halált jelképező (elhozó?) Mackósajtról viszont éppenséggel az derül ki, hogy ugyanolyan esendő és szerencsétlen, mint a hős. Egyébként meg semmi sem fontos, mert amit látunk (amit a Szörprájzparti színteréül szolgáló kis lakásban végigülünk), nem más, mint előadás: spektakulum. Ami ezúttal igazi buliba torkollik – ahol nem nézők, hanem vendégek, közreműködők, mulató cinkostársak vagyunk...

*A szöveg eredetileg az ITI Magyar Központja Hungarian Theatre Bulletin c. angol nyelvű kiadványába íródott.*

Kategória: Nézőtér

Denumire autor: Upor László

Látó Szépirodalmi Folyóirat