

FÜZÉR, FŰZ-ÉR,

– ahol vár a Vár –

SZÜCS GÁBOR

„Füzér a tájával, a várával, a falujával nekem egy időutazás az Aranykorba, a múltba, de abba a múltba, ami a jövő is. Azaz egyszerre vagyunk jelen a múltban és a jövőben. Nekem ez most csak itt van. És remélem ez nem csak nekem lesz így és így is lesz..”

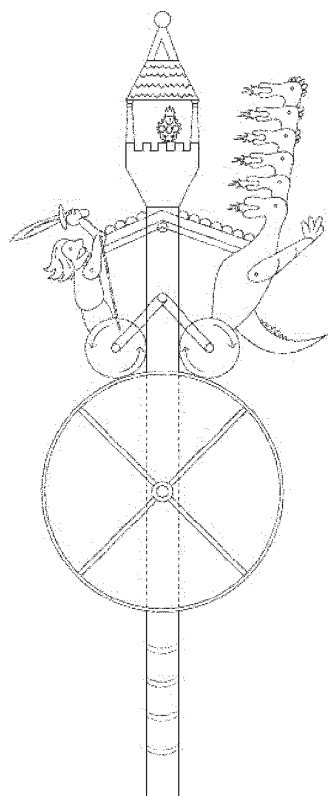
Szücs Gábor Kós Károly- és Henry Ford- díjas tájépítész.

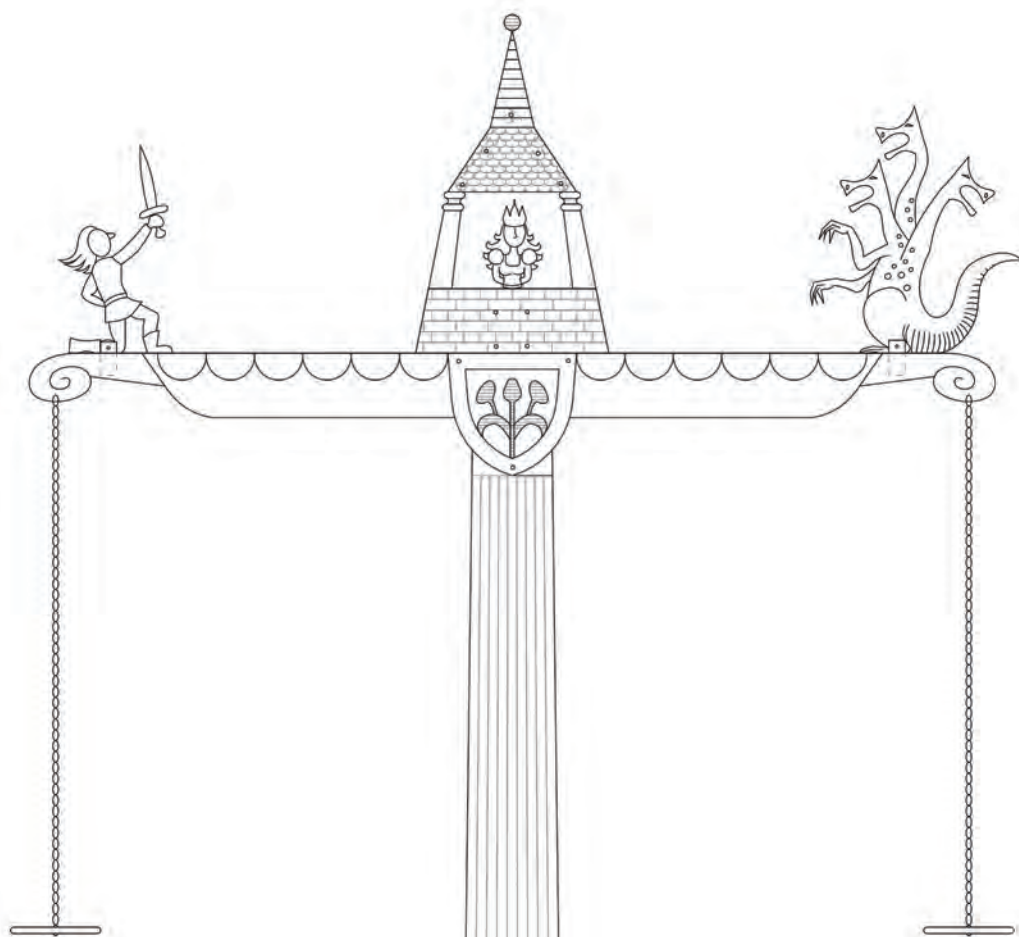
Amikor megkaptam a tervezésre a felkérést úgy tűnt egyszerű a feladat, tervezni kell egy függőkertet. Már gyerekkorom óta varázslatosan vonzott ez a fogalom, gondoltam végre itt a pillanat. A tervezési program így hangzott: *A meglévő személygépkocsi és buszparkoló bővítése mellett, a parkolótól keletre támfalas rézsűs függőkertes pihenőkertet, gyermekjátsszó helyet kell kialakítani. Űlőpadjai, sétányai a várhoz induló, az onnan megérkező turisták megpihenését szolgálja. A függőkert a várparkoló fölött épül meg, a parkolótól várfalszerű támfal választja el. Pihenő pontokat, gyerek játszóteret tartalmazzon, a várostrom tematikájához köthetően, egyedi formában kialakított játékokkal. Be kell tervezni két egykori 300-500 m³ térfogatú tó rekonstrukcióját is mely a váruradalom egykori gazdálkodásának bemutatását célozza meg. A tavak elhelyezkedése, formája most is felismerhető. A Vár-forrás elfolyó vizének bevezetésével újra élővé tennék őket. Az erdei környezetben, a játszótér melletti tavak a pihenést, elmélkedést szolgálják.* A feladat megoldásához Kó Boldizsárt kaptam társul.

Elgondolkodtam mi is a hely üzenete, és ekkor éreztem, hogy nincs is olyan egyszerű dolgom. Hol vagyok? Könnyen fejtegetésbe bocsátkozunk, hogy füzér – valaminek az összekötő láncolata, ismétlődő sorozata vagy Fűz-ér, a fűzfa lényének, a fűzasszonynak eleven, vizes, nőies szerető lénye egy vizekkel átszótt helyen, vagy maga a fűz minőség szövő át a helyet ezzel a nőiességgel.... De van itt egy vár is, amiről tudjuk, hogy ősrégi jelölt helye ennek a tájnak. A meséinkből ismerhetjük, a királykisasszony vár a várban. A vár az a hely, ahol várni kell, ...ahol ki kell várni az időt,..... tudni kell várni... a megfelelő pillanatra. Ahol a várásra szánt idő nem az elvesztegetett idő, hanem az a lényegi idő. Ami idő ekkor eltelik, az többszörösen hasznosul.

Aki járt itt, láthatta, hogy egy csodálatos, hihetetlen eleven táj van itt, öreg fákkal, még öregebb kövekkel, ahol érezhetjük több ezer év történelmét, ahol érezhetjük... milyen kicsi is a létünk ebben. Azt érezzük, itt az idő másképp méretik, mint általában. Az idő itt végtelen osztás nélküli rend. Az idő út. És itt az egyik út a Fehérlófia. Egyik legősibb mesénk elevenedik meg. Az ősemlekezetünkre hat, előkészítés a várra, a kapcsolatfelvételre, az átélésre. De játék is egyben, mint ahogy eljártsszuk gyerekkorunkban a világot, mint megismerést. Eljártsszuk E-mesét. Az erdőben, az erdőben. Itt minden egyszerre személyes és kozmikus.

Lépünk egy kicsit vissza. Először érkezünk meg. A falut elhagyva a vár felé vesszük az utunk, majd a parkolóhoz érkezünk.





A vár megtekintésére érkezők a leparkolást követően már bekapcsolódnak a történelmi folyamatba. Mégpedig egy őstörténelmi folyamba. Ennek egyik fő eleme a parkolóban az érkezőket köszöntő griff szobor, amely őseink ősvilágába repít minket vissza, amikor még az elemi lények, a földi picinyek olyan hétköznapi látvány és érzékelhető valóság volt, mint ma az autó. Ezt megpillantva még végigfut a szemük a parkolót szegélyező támfalon és az a feletti rézsún is. És itt folytatódik tovább az időáramlás... A rézsúba ültetett növények régi magyar jeleket és zászlókat elevenítenek meg, mely képek, mint ősképek már felkészítik az érkezőt a vár által megidézett múltrészeink

befogadására, a vár történelmi eseményeinek a befogadására. A vár felé vezető út egy lépcsővel kezdődik, amelynek két lépcsőkarja között piros-fehér színű növények színei köszöntenek. Két határelmény: a látható s a láthatatlan színhatár valamint a tiszta szellemi fény színei. Innen jutunk fel egy felsőbb szintre, ahol a magyarság egyik legfontosabb őstörténete elevenedik meg előttünk – a Fehérlófia monda. A váruradalmi függőkertben kapott helyet, ott, ahol régen a várat kiszolgáló halas tavak is voltak. Az egyes játékelemek a mese meghatározó részeit mutatják meg nekünk, ahol azokat végigjátszva belülről is megismerhetjük, azaz átélhetjük a történetet. Egy-egy helyen néhány

pad kínál pihenést, elmélkedésre szolgáló helyet számunkra. A játékelemek túl a kertépítészeti terv öltözteti fel az erdőt úgy, hogy a természeti világ elemei továbbépülnek, mintegy továbbteremtve a természeti világot.

A mese játékelemei először a felvilágban folyó történetet mesélik el nekünk. Az egyes játékelemeknél egy-egy táblán olvashatjuk a mese aktuális részletét. Így megyünk végig Fehérló otthonától egy akadályösvényen át, a mesehintát érintve Kapanyányi Monyók szakálláig. Ez után a három barát kunyhóhoz érünk, aminek négy sarkát a történet fő alakjai a Fehérlófiával együtt tartják, közepén a kását főző üst. Az ötödik játék után az alvilág kapujában találjuk magunkat, amin átlépve az eddigi fehér zúzottkő út színe feketére vált. Ezen az úton jutunk el az első – helyreállított – tóig, ahol a Réztó környezeti megformálása az elemi lények közül a törpék és manók világába kísér minket.

A tónál a Rézvár egy különleges mérleghinta eleveníti meg. Ez az első szint, ahol a fent-lent, a kint-bent érzését élhetjük át, hasonlóképpen, mint amikor kisgyermekként ezerszer eljátsszuk ugyanezt – a test minőségében vagyunk.

A Réztótól az ösvény az Ezüst tóhoz visz bennünket, ahol a tündérek világába érkezünk. Itt már más a kő, a növényzet és az erdő is. A várat egy óriás mókuserék jelöli, ahol a vízszintes tengelyű forgás a fő elem, – a lélek szintjét érintjük.

Innen a harmadik tóhoz érkezünk. Egy körhinta forgásában éljük át az Aranyvár

„kacsalábon” forgását, ahol a földi épített dolgok az égi világgal harmóniában készülnek. Itt függőleges a forgási tengely, – a szellemi világhoz kötünk.

Az Aranyvártól a történet elvisz minket a felvilág kapujához ahonnan a griff madár viszi fel Fehérlófiát a felvilágba. Ez egy meredek – már fehér köves – kacskaringós úton történik, amikor is felérkezünk egy kis dombközi nyeregbe ahol a szárnyas griff fogad minket. Itt egy kötelecsúszdán ragad magával minket is a griff, ahol is a történet végéhez érkezünk. Már csak egy kis ösvény van hátra, amely a forráshoz vezet minket. Ezt a vizet, a mindenkori életvizet adja nekünk és juttatja el a három tóhoz is.



Az uradalmi függőkertben ezt az őstörténetet élhetjük át gyerekként és felnőtként egyaránt.

A történetet így végigjátszva, végigélve és a végén az Élet vizét magunkhoz véve, mehetünk a várba, ahol már fogunk tudni várni. – gyakorolhatjuk azt, ami ma a legnehezebb feladataink közé tartozik.