

N I C F C N N

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

J

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

NI

U

C

I

NI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáférésű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois
Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton
Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka
Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágan értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.
Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu**

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor
Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.
Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.
ISSN: 2064-7778
copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

Disegno

Ad lectorem

¹ Zuccariról l. Panofsky 1998 [1924], 48-56. Ghibertiről l. Perrig 2007, 420-421.

Nekünk, a *Disegno* szerkesztőinek, fő célunk, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. *double blind peer reviewed*) szabad folyóiratot (ti. *free periodical*) alapítsunk a designkultúra-tudomány nemzetközi rangú képviselőjére, kritikai természetű honi adaptációjára és analízisére. A designkultúra fogalmát meglehetősen tágra értjük: feladatunk a tervezett környezet s a hozzá kapcsolódó praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony marad. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – jelesül gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől, kurátoroktól és designoktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Azzal együtt, hogy ily módon vitafórumot tervezünk biztosítani a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s ily módon a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidéződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára.

E szándékunkat tükrözi a címválasztás is, amellyel arra a párhuzamra hívjuk fel a figyelmet, amelyik a reneszánsz, majd manierista *arti del disegno* emancipatorikus programja és saját törekvéseink között húzható. Anélkül, hogy teljes körű fogalomtörténeti elemzésbe bonyolódnék – nem dolga ez egy szerkesztői előszónak –, itt csak jelzem, hogy a *disegno* filozófiája végső soron a festők, szobrászok és építészek reneszánsz kori emancipációjának kulcsaként láttatható. A *disegno* teoretikusai – Leon Battista Albertitől Giorgio Vasarin és Lorenzo Ghibertin át Frederico Zuccarival bezárólag – a *disegno* művészeit ki kívánták szabadítani az *artes serviles* céhes világából, és így azokat a szabad művészetek rangjára szándékoztak emelni. Ezt a törekvést szolgálta végső soron a *disegno* filozófiájának alapvetően humanista programja – Vasarinál az *arti del disegno* teorémái, Ghibertinél a *teorica disegno*, Zuccarinál pedig főként a *disegno interno* valamelyest platonizáló, ám mégis alapvetően tomista ismeretelméleti modellje is.¹ Rendkívül beszédes ebből a szempontból az a teoretikus építészeti magatartás, amelyet – az építészet mellett a szobrászatról és a festészetről is hasonló szellemben értekező – Alberti képviselt, aki építészetelméletének szerkezeti felépítését – minden Vitruvius iránti tisztelete ellenére – nem a római szerző *De architectura libri decem* című alapművének mintájára dolgozta ki,

hanem Quintilianus rétori tankönyvét, az *Institutio oratoriá*-t követte munkájában, ezzel is hangsúlyozva azt a tényt, hogy az *architectura* valójában szabad művészeti rangra emelkedik az ő humanista tollán.² A mégoly áhitattal kezelt Vitruvius éppen azért nem nyújthatott retorikai mintát a reneszánsz értekező számára, mert művének irálya és struktúráltága nem teljes mértékben felelt meg a kor újra „feltalált hagyományainak” (Hobsbawm), a reneszánsz humanisták által istenített Cicero szubtilis latinjának, s a *studia humanitatis* nemes, jellemerősítő és lélekemelő retorikai, pedagógiai, illetve kulturális programjának.³

Hasonlóan tehát a humanista *disegno* teoretikusainak törekvéseihez, a *Disegno* folyóirat szerkesztői arra törekednek, hogy a hazai tudományos életben a designkultúra-tudomány autonóm szerepét elismeressék, úgy, ahogy az az elmúlt időszakban nemzetközi szintén már megtörtént. Ebben a felfogásban a designelmélet nem a design szolgálóleánya, nem a „jobb tervezés eszköze” (tool for better design) – miként azt a művészeti és design-felsőoktatásban oly sokan vallják ma is –, hanem olyan önálló intellektuális vállalkozás, amelyik magát leginkább a kultúratudományi – másképpen a humán- és társadalomtudományi – diskurzusokban pozicionálja.⁴ Ugyanakkor a poszt-diszciplináris szellemi karakterű, az irodalomtudományokban, az antropológiában vagy éppen az anyagikultúra-kutatások területén lezajlott kulturális fordulatok iránt fogékony, ám azokat is rendre csipetnyi sóval kezelő, tehát mindig kritikus beállítottságú designkultúra-tudomány világosan elkülöníthető az olyan szellemi szándékoktól, amelyek a mindenkor designkultúrák kutatását és értelmezését szinte kizárólagosan a művészettörténet, a művészetfilozófia, a technikatörténet, vagy éppen az üzleti tudományok területeihez köthető törekvésekhez kapcsolják. A designtörténet területén ez a szemlélet például autonóm kultúratudományi megközelítést jelent a „design művészettörténete” (art history of design) reduktív szemléletével, a kreativitást és az innovációt kizárólag üzleti és gazdaságtörténeti jelentőségű kérdésként kezelő kutatásfejlesztői és projektértelmiségi attitűddel, avagy a mérnöki esztétika internális jellel, gyakran amatőr technikatörténeti mentalitásával szemben is.⁵ A designkultúra-tudomány autonómiája azonban korántsem makacs szembenállást jelent az említett területekkel, hanem sokkalta inkább önálló és érett szereplők egészséges összjátékát mindennemű alá- és fölérendeltségi viszonyok nélkül.

Névválasztásunkban természetesen szerepet játszott a humanista *disegno* fogalmának enciklopédikus jellege is, szépen mutatkozik ez meg például Ghiberti *teorica disegno*-jában is, ahol egyebek mellett a grammatika, a geometria, a filozófia, az orvoslás, az asztronómia, az optika, a történelem, az anatómia és az aritmetika határozza meg a tervező szellemi felkészültségét. Ez az enciklopédikus szemlélet mindenképpen párhuzamba állítható a kortárs designkultúra-tudomány poszt-diszciplináris sokszínűségével.

Ahhoz, hogy az itt csak tömören vázolt céljainkat hosszabb távon el tudjuk érni, először is szükséges, hogy folyóiratunk rendre ismertesse

² Grafton 2000, 274-275. Részletesebben l. Van Eck 2000.

³ Tömören így fogalmaznak erről antológiájukban Paul Crossley és Georgia Clarke: „The search for a canon of architectural rules was likened to the literary imitation of the Latin masters.” *Architecture and Language*, 1.

⁴ Fallan 2013, Szentpéteri 2013.

⁵ Szentpéteri, 2012. Ezt a szemléletet kritizálta már az anyagi civilizáció nagy kutatója is: „[L]étezik-e technika önmagáért? A válasz minden bizonnyal tagadó lesz.” Braudel 2004, 440.

⁶ Julier 2006.

⁷ Julier 2007.

a nemzetközi szakmai eredményeket. Ezért közlünk fordításban immár klasszikusnak minősülő szövegeket még akkor is, ha azok nem feltétlenül a legfrissebbek: honi lemaradásunk a designkultúra-tudomány kérdéskörében ugyanis tetemes. Folyóiratunk hosszabb távon mindenképpen kétnyelvű formában működik majd annak érdekében, hogy a hazai szakmai eredmények nemzetköziesítése is könnyűszerrel valósulhasson meg hasábjainkon. Ugyanakkor a magyar nyelvű publikálástól sosem szándékozunk teljes mértékben elállni, hiszen mindannyiunknak szívéügye a magyar designelméleti szaknyelv kérdése, a designkultúra magyar nyelvű „csinosodása”, hogy Kármán József kifejezésével éljek. A hazai designkultúra-tudományi berkek vitáinak felpezsdítéséhez ugyanakkor természetesen olyan itthoni, témába vágó tanulmányok közlése is elengedhetetlen, amelyek nem feltétlenül minősülnek nemzetközi értelemben novumnak, illetve inkább főként lokális jelentőségűek. Ezeket akár azzal a céllal is szívesen közreadjuk, hogy más, a miénktől markánsan eltérő nézőpontokat is szerepeltessünk folyóiratunkban - mi ugyanis hiszünk a kulturált szakmai vita inspiráló erejében. Recenzióinkban, kiállításismertetőinkben sem feltétlenül a pillanatnyi naprakészség vezérel bennünket – a *Disegno* nem dinamikus oldal a világhálón, s nem is napi- vagy hetilap! –, így általában olyan könyvekre, kiállításokra hívjuk fel a figyelmet a közeli múltból, amelyeket meghatározónak vélünk a designkultúra-tudomány nemzetközi és hazai fejlődése szempontjából. Így vagyunk interjúinkkal is, nem áll távol tőlünk korábban elkészült, de fiókban maradt beszélgetések közlése akkor, ha úgy véljük, azoknak tartalma mit sem veszített jelentőségéből az idők során. Ahogy a jövőben olyan szereplők megszólaltatása is szándékunkban áll, akik a fősodorról szemben álló nézeteket fejtenek ki, vagy azért, mert jó értelemben megrogzított konzervatívok, vagy azért, mert korukat meghaladó vizionáriusok!

Folyóiratunk első számában igyekeztünk a közeli múlt meghatározó szövegeiből válogatni. Ezért esett a választás Guy Julier – a Brightoni Egyetem designkultúra-professzorának és a Victoria and Albert Museum vezető kutatójának – polemikus szövegére, *A vizuális kultúrától a designkultúráig* című tanulmányra, amely eredetileg a Victor Margolinék alapította *Design Issues* hasábjain jelent meg 2006 telén, s főként azzal foglalkozott, hogy a vizuáliskultúra-tudomány miért nem képes kellően kimerítő módon és lényegretörően értelmezni a kortárs designkultúrát.⁶ A szerző egyébként e cikkét a *The Culture of Design* című alapvető monográfiájának második, javított kiadása előszavaként koncipiálta.⁷ Julier mára már több ponton továbbgondolta koncepcióját, s mint a 2013-as, *A designkultúrától a designaktivizmusig* című, ugyancsak paradigmaticus tanulmányában rámutat, a designkultúrák felvirágzása egybeesett a határtalan kapitalizmus neoliberais boomjával, vagyis a globalizmus csúcskorszakával. Manapság azonban a 2008-ban kirobbant gazdasági világválság következményeként a hetvenes évek radikális és antidesign törekvései óta először beszélhetünk újfent valódi designmozgalmakról Julier szerint, mégpedig azzal összefüggésben, hogy a neoliberais paradigmához köthető designkultúrák szubverziójaként

egyre erőteljesebb szerephez jutnak a designaktivizmus irányzatai szer-
te a világban.⁸ Ez még akkor is tanulságos megállapítás, ha figyelembe
vesszük, hogy a válság a mindenkori kapitalizmus sajátja, illetve hogy a
mindenkori kapitalizmus mindig is felzabolja ellenkultúráit. Így esett ez
például a punkmozgalmakkal, amikor azok a bombasikert ígérő új hul-
lámban születtek újjá fésült, zabolázott formában, s részben így törté-
nik ma is a „zöld”, a „fenntartható” és a „szociális agymosás” (ti. *green
washing, sustainability washing, social washing*) eseteiben.

Ben Highmore-nak – a jelenleg a University of Sussexen dolgozó kul-
túratudományi professzornak, a mindennapi élet első osztályú kutatójá-
nak – ugyancsak nagy hatású tanulmánya a világelső designkultúra-tu-
dományi olvasókönyv előszavaként, avagy manifesztumaként született,
s elsőik között használta a „tervezett környezet” (designed environment)
sokatmondó, az „épített környezet” (built environment) idehaza is köz-
ismert terminusánál a kortárs világot sokkal jobban jellemző műszavát.
Highmore javaslata egy olyan designkultúra-felfogásra, amelyet nem a
(sztár)tervezők, a kész termékek és a különlegességmánia határoz meg,
a kezdetektől fogva nagy visszhangot váltott ki, s mindenképpen hoz-
zásegíthet egy olyan hitelesebb designkultúra-tudományi szemlélet ki-
alakításához, amelyik a mindennapi életben gyökerezik.⁹

Az amerikai designelmélet doyenjének, a chicagó-i University of Illi-
nois emeritus professzorának, Victor Margolinnek bő húsz éve született
klasszikusa a „designtanulmányok” (design studies) lényegi vonásainak
még ma is legtömörebb összefoglalása.¹⁰ Négyosztatú modellje, amelyik
könnyűszerrel redukálható egy az arisztoteliánus teória, praxis és poé-
zis hármására hajazó képletre, mindmáig talán a legfrappánsabb módja
annak, hogyan mutassuk be a designkultúra tanulmányozását a lehető
legegyszerűbben.¹¹ Ennek megfelelően a designtanulmányok három fő
területe a designdiskurzusok, a designpraxisok és a designproduktumok
elemzése. Mindaz, amit pedig a „designtanulmányok kulturális megkö-
zelítéséről” (cultural approach to design studies) ír, már előlegezi a ké-
tezres években kibontakozó designkultúra-tudományi fordulatot, ame-
lyet e számunkban Julier és Highmore írásai reprezentálnak. Margolin
legújabbán egyébként a „designvilág” (design world) fogalmának beve-
zetésére tett javaslatot Arthur Danto „művészetvilág” (art world) ter-
minusa szellemében.¹²

Hornyik Sándor írása sokban rímél Julier vizuáliskultúra-kritikájára,
ám mégsem a designkultúra-tudomány keretein belül mozog, hanem a
vizuáliskultúra-tudomány dimenziójában marad, s annak megújulási le-
hetőségein morfondírozik, ily módon pedig izgalmas kontrasztot nyújt a
brit teoretikus alapszövegéhez. Veres Bálint a designkultúra-tudomány
számára alapvető szomaesztétikáról és multiszenzorialitásról értekezik,
melynek kérdését Juhani Pallasmaával közel egy időben Victor Papanek
dobta be a designelméleti köztudatba, kevésbé ismert *The Green
Imperative* című könyvében, s idehaza e folyóirat egyik alapítószerkesz-
tője is tematizálta már design és kultúra, illetve az eszményi designmú-
zeum kérdésének összefüggésében.¹³

⁸ Julier 2013.

⁹ Highmore 2009.

¹⁰ Margolin 2002.

¹¹ A redukcióról l. Szentpéteri 2014, 9-10.

¹² Margolin 2013.

¹³ Papanek 1995, 75–76., Pallasmaa 1996., L. pl. Szentpéteri, 2012.

¹⁴ Fallan 2013, 17.

¹⁵ L. a *Design and Culture* 1/2-es, 2009. júliusi tematikus számát filmről és designról.

Interjúnk John Thackarával, a világ egyik legjelentősebb design-szakírójával és kurátorával a 2008-as *Eco City Lab* kiállításán, Saint Etienne-ben készült. Noha az interjú közel hat évvel ezelőtt, a globális pénzügyi válság kirobbanásakor született, mit sem veszített frissességéből. A fenntartható tervezés gurujának alapelve, amely szerint a „gondatlan fejlődéstől” (mindless development) a „designgondoskodásig” (design mindfulness) kell eljutnunk, ma érvényesebb, mint valaha!

Horváth Olivér recenziójában a vezető norvég designteoretikus, Kjetil Fallan *Design History: Understanding Theory and Method* című alapművét mutatja be, amely többek között a nemzetközi szakirodalomban a legjobb historiográfiai áttekintéssel szolgál, s mint ilyen, első osztályú kritikáját nyújtja a „design művészettörténetének” (art history of design) is. Fallan újabban – folytatandó könyve gondolatmenetét – igen határozottan érvel amellett, hogy a designkultúrák történeti kutatását elsődlegesen nem a designoktatás, hanem a kultúratudományok világában kell gyökereztetnünk. Mint markánsan megjegyzi:

„Csak a történelemtudományok iránti elköteleződéssel – a kíváncsiság és relevancia felmutatásával – jelenik meg más történetek radarján a designtörténetek munkája és csak így kerül le az a margóról. Ha a designtörténetet [továbbra is] a designpraxis és a designoktatás szolgálata legitimálja, (al)diszciplinánk egyre nehezebben felelhet meg ennek a célnak. Létünk a bölcsészettudományok intézményi margóján a terület elméleti és módszertani fejlődését is kockáztatja. A designtörténet szellemi alapja és megbízhatósága [...] sokkal inkább függ a bölcsészetekkel és tágabban a társadalomtudományokkal folytatott párbeszédtől, mint a designpraxissal, -oktatással és -kutatással történőtől.”¹⁴

Gyenge Zsolt, szerkesztőnk recenziójában a Karen Beckman szerkesztette *Animating Film Theory* című tanulmánykötetet ismerteti, melyről joggal állítja, hogy az év talán legfontosabb filmelméleti publikációja. A kötet a mostohagyerekből paradigmaalkotóvá váló animáció szerepét elemzi a filmelméletben. A recenzió jól példázza, hogy a designkultúrát valóban a lehető legtágabban értjük, s film és design kapcsolatát – hasonlóan a számunkra sok szempontból példaadó *Design and Culture* folyóirathoz – rendkívül fontos témának tartjuk.¹⁵

Hálások vagyunk külhoni szerzőinknek, hogy hozzájárultak tanulmányaik magyar közléséhez, Margolin professzor úrnak és Jessica Hemmingsnek pedig külön köszönet azért, hogy csatlakoztak lapunk szerkesztőségéhez, s a tanácsadó testület tagjai lettek. A lapszámot a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem kiválósági programja és a KIM támogatta. Folyóiratunkat a hazai designkultúra képviselőinek ajánljuk.

Szentpéteri Márton

IRODALOM

Braudel, Fernand. 2004. *Anyagi kultúra, gazdaság és kapitalizmus XV-XVIII. század. (Első kötet) A mindennapi élet struktúrái: a lehetséges és a lehetetlen.* Ford. Pödör László. Budapest: Gutta Könyvkiadó.

Fallan, Kjetil. 2013. „Academe and Design Writing. De-tooling Design History: To What Purpose and for Whom Do We Write?” *Design and Culture* 5/1: 13-20.

Clarke, Georgia és Crossley, Paul, szerk. 2000. *Architecture and Language. Constructing Identity in European Architecture c. 1000 – c. 1600.* Cambridge: Cambridge University Press.

Grafton, Anthony. 2000. *Leon Battista Alberti. Master Builder of the Italian Renaissance.* Cambridge, Ma.: Harvard University Press.

Highmore, Ben, szerk. 2009. *The Design Culture Reader*, London–New York: Routledge.

Highmore, Ben. 2009. „General Introduction. A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World.” In *The Design Culture Reader*, szerkesztette Ben Highmore, 1–11.

Julier, Guy. 2006. „From Visual Culture to Design Culture”, *Design Issues* 22/1: 64-76.

Julier, Guy. 2007. *The Culture of Design.* London: Sage.

Julier, Guy. 2013. „From Design Culture to Design Activism”, *Design and Culture* 5/2: 215-236.

Margolin, Victor. 2002. „Multiple Tasks of Design Studies.” In *Margolin The Politics of the Artificial*, 244-259.

Margolin, Victor. 2002. *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies.* Chicago: The University of Chicago Press.

Margolin, Victor. 2013. „Design Studies: Tasks and Challenges”, *The Design Journal* 16/4: 400-407.

Pallasmaa, Juhani. 1996. *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses.* London: Academy Editions.

Panofsky, Erwin. 1998 [1924]. *Idea. Adalékok a régebbi művészetelmélet fogalomtörténetéhez.* Ford. Szántó Tamás, Budapest: Corvina.

Papanek, Victor. 1995. *The Green Imperative. Ecology and Ethics in Design and Architecture.* London: Thames & Hudson.

Perrig, Alexander. 2007. „Rajzolás és művészi alapképzés a 13. századtól a 16. századig.” In *Az itáliai reneszánsz. Építészet – Szobrászat – Festészet – Rajz*, szerkesztette Rolf Toman, Budapest: Vince Kiadó.

Szentpéteri Márton. 2012. „Tepsik és éjjelik. (Magyar designmúzeum)”, Budapesti Könyvszemle 24/2: 152-158.

Szentpéteri Márton. 2012. „Mitoszok a designkultúrában”, Replika 80: 159-168.

Szentpéteri Márton. 2014. „A designkultúra csinosodása”, Korunk: Harmadik Folyam, 25/2: 8-20.

Van Eck, Caroline. 2000. „Architecture, Language, and Rhetoric in Alberti's *De re aedificatoria*.” In *Architecture and Language*, szerkesztette Georgia Clarke és Paul Crossley, 72-81.

U

U

N

7

U

U

I

n

$\sup$ M

1

1

u_2

D I C F C M O

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

VI

U

C

I

VI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágran értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

A VIZUÁLIS KULTÚRÁTÓL A DESIGNKULTÚRÁIG

Guy Julier

Szőke Julianna fordítása

A VIZUÁLIS KULTÚRÁTÓL A DESIGNKULTÚRÁIG

Az utóbbi tíz évben a tudományos világ tanúja volt a vizuális kultúra, az anyagi kultúra, és legújabban a designkultúra (design culture) tudományági megalapozásának. A vizuáliskultúra-tudomány – a kultúratudományok (cultural studies) bekebelezésével – részben a művészettörténetből nőtt ki. Az anyagikultúra-tudomány az antropológia, a muzeológia és a designtörténet keverékéből jött létre. A „designkultúra” kifejezést sokkal szórványosabban, így az újságírásban és magában a designparban is használják; nem csupán a tudományos világban. De vajon a designkultúra kutatásának milyen viszonyban kell lennie ezekkel a területekkel, és főként magával a designpraxissal ahhoz, hogy tudományos diszciplínaként szilárduljon meg? Mivel a vizuális kultúra tudománya a képekre, az anyagi kultúra tudománya pedig a tárgyakra fókuszál, elméletileg mindkettjüknek tudományos ugródeszkeként kellene szolgálniuk a designkultúra-tudomány számára.

A vizuális kultúra ma szilárdan megalapozott tudományág szerte az európai és az amerikai egyetemeken. Két szakfolyóirattal,¹ legalább öt egyetemi tankönyvvel² és három jelentős szöveggyűjteménnyel³ büszkélkedik. Graduális és posztgraduális kurzusok születtek a témában. Bár megközelítésmódjukban különböznek egymástól, a vizuáliskultúra-tudomány szerzőinek látóköre a képzőművészet, fotográfia, film, televízió és reklám mellett általában a designra is kiterjed.⁴ A vizuáliskultúra-tudomány ezért megkérdőjelezi és kiszélesíti a korábban a művészettörténet által uralt kutatási területet. Szellemi vállalkozása egyébként még az 1970-es években szökött szárba az úgynevezett „új művészettörténet” (New Art History) keretei között. Képviselői elfordultak a formai elemzésre, a provenienciára és a patrónusi tevékenységre irányuló hagyományos kérdésfelvetésektől, és egy a vizualitás társadalmi szerepét vizsgáló erősebb antropológiai attitűdöt tettek magukévá. Innentől aztán minden vizuális forma elfogadott lett a tudományos kánonban – ezt a felfogást a kultúratudományok, a popkultúra-tudomány, a médiatudomány, mi több, a designtörténet felemelkedése csak tovább bátorította. Amikor az 1990-es években a vizuáliskultúra-tudomány feltűnt tudományos diszciplínaként, érdeklődésének középpontjában a szemlélő és a szemlélt világ kapcsolata állt. A tudományterület e látszólagos nyitottsága ellenére ez a cikk mindazonáltal azt állítja, hogy a vizuáliskultúra-tudomány módszerei korlátozottan alkalmazhatóak a kortárs design társadalomban betöltött kulturális szerepének megértésében. Victor Margolin már ko-

¹ *Journal of Visual Culture* (Sage, 2002-es alapítás) és *Visual Culture in Britain* (Ashgate, 2000-es alapítás).

² Lásd például Malcolm Barnard, *Approaches to Understanding Visual Culture* (New York: Palgrave Macmillan, 2001); Richard Howells, *Visual Culture: An Introduction* (Cambridge: Polity, 2001); Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture* (New York: Routledge, 1999); Marita Sturken és Lisa Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* (New York: Oxford University Press, 2001); valamint *Visual Culture: An Introduction*, kiad. John Walker és Sarah Chaplin (New York: Palgrave Macmillan, 1997).

³ Lásd például *Visual Culture: The Reader*, szerk. Jessica Evans és Stuart Hall, (Thousand Oaks, CA: Sage, 2001); Nicholas Mirzoeff, *The Visual Culture Reader* (New York: Routledge, 1998); és *The Feminism and Visual Culture Reader*, szerk. Amelia Jones (New York: Routledge, 2003).

⁴ Malcolm Barnard, *Art, Design, and Visual Culture: An Introduction* (London: Macmillan, 1998) néhány helyen röviden beszél a designról.

⁵ Lásd Victor Margolin, „Design History and Design Studies” in *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies* (Chicago: University of Chicago Press, 2002). Lapszámunkban e kötetből közöljük a „Multiple Tasks of Design Studies” című tanulmány fordítását.

⁶ Uo.

⁷ W. J. T. Mitchell, *Picture Theory* (Chicago: Chicago University Press, 1994).

⁸ Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture* (London: Routledge, 1998).

rábban azt sugallta, hogy szükség van a design és a kultúra doktori szintű kutatására.⁵ Itt tulajdonképpen az a célom, hogy a vizuáliskultúra-tudományon túllépve fontolóra vegyem egy olyan designkultúra-tudomány feltételeit és műveleteit, amelyek Margolin felvetését egy-két lépéssel továbbvihetik.

Cikkem elsősorban arra koncentrál, hogy az említett tudományágak miként határozzák meg magukat kutatásuk tárgyaihoz és látószögükhöz képest. Először a vizuáliskultúra-tudomány „a látás egy módjaként” értett fajtájának kritikáját fejtem ki úgy, hogy feltárom e szemlélet designnal kapcsolatos korlátoltságát. Azt állítom, hogy a vizuáliskultúra-tudomány egyes szerzői által elfoglalt hermeneutikai pozíció magyarázta eddig a kortárs design funkcióival szembeni feszélyezettségüket és alkalmatlanságukat arra, hogy érdemi módon foglalkozzanak a témával. Másodszor számba veszem azokat a feltételeket, amelyek elősegíthetik, hogy a designkultúra-tudomány koncepciója felváltsa a vizuáliskultúra-tudományt és a tőle uralt jelentéseket. Végül pedig olyan elméleti modellre teszek javaslatot, amelyik segít rendszerezni annak a módját, hogyan kutassuk a designkultúrát.

Helyszükében az anyagikultúra-tudomány területén felmerült témák és viták a fenti kérdéssel összefüggésben kevesebb figyelmet kapnak itt. Ezzel persze korántsem akarjuk alábecsülni az anyagikultúra-kutatások a designkultúra-tudomány koncepciójának érvényesülésében játszott szerepét. Sőt, elismerem, hogy az a nyitottság, amellyel az anyagikultúra-tudomány művelése zajlik a designtörténettel és a designtanulmányokkal (design studies) egyetemben, olyan szellemi rugalmasságot kínál, amely messzemenőig hiányzik a vizuáliskultúra-kutatás területén. Ahogy látni fogjuk, a „designkultúra” kifejezés használatát a tudományos intézményekben sokszínűség jellemzi, ez pedig rímeli a designtörténet és a designtanulmányok területeit eddig jellemző hasonló természetű vitákkal. Azok a korábbi kísérletek, amelyek e tudományágakat határozott körvonalakkal, diszkurzív vonásokkal és pedagógiai célokkal kívánták meghatározni, olyan érettebb egyetértéshez vezettek képviselőik körében, amely a designkultúráéval ellentétes helyzetet mutat ma már. Ma napság a designtörténet és a designtanulmányok és részterületeik biztos és komplex módon működnek együtt.⁶ Azzal a törekvésünkkel, hogy egy a designkultúra tanulmányozására szolgáló fogalmi keretet határozzunk meg és javasoljunk, az e tudományágak, valamint a vizuáliskultúra-tudomány iránti elkötelezettségünket is elismerjük.

A VIZUÁLIS KULTÚRA PERIODIZÁCIÓJA ÉS HATÓKÖRE

A vizuális kultúra periodizációját kétféle módon lehet érteni. Az egyik szerint a modernitás uralkodó kognitív és reprezentációs formája a vizuális lett. W. J. T. Mitchell⁷ és Nicholas Mirzoeff⁸ legalábbis biztosan ezt az álláspontot képviselte. E felfogás szerint a nyugati társadalmakban bekövetkezett „vizuális fordulat” az ipari forradalom idején létrejött tö-

megfogyasztói piacok és az urbanizáció következménye. Való igaz, hogy a képek burjánzása a modern társadalmi szerveződés alapvető jellegzetességévé vált.⁹ Tervezői szempontból az árucikkek és szolgáltatások tudatosabb vizualitást igényeltek ahhoz, hogy egy széles, anonim közönség számára reklám- és piacképesek lehessenek. A viktoriánusok látványosságként élték meg az áruházakat, a katalógusból való vásárlás, a tömegturizmus és a tömegszórakozás növekedését – ezek mindegyike a vizuális élmény közvetítésétől függ. És természetesen a modernitás volt az olyan új vizuális technológiák, mint a film, az animáció és a fotográfia kora is.

Másfelől a vizuális kultúra problémáját hermeneutikai problémának is tekinthetjük. Itt nem az a kérdés azonban, hogy az egyik korszak felcseréli-e a másikat, és nem is bináris ellentétekről van szó. Nincs ugyanis egyértelmű történeti törés egy, mondjuk, irodalmi és egy vizuális korszak között. A látás és a látvány nem hegemónikus, sem pedig nem-hegemónikus.¹⁰ Először is, minden média hibrid, avagy Mieke Bal érvelése szerint, „tisztátalan”.¹¹ A médiumok nem egyszerűen lekötnek egy – vizuális, textuális, aurális, illetve anyagi – kifejezést, hanem feloldódnak a közvetítő kontextusukban. [Az internetről nem vizuális, vagy textuális, hanem talán inkább képernyőkultúráként (screen culture) lehet beszélni.] Ezért szükségszerű, hogy egy új vizuális technológia megjelenése – az olajfestéstől az internetig – az egyik kognitív forma másik fölötti szigorú uralmát jelentse, bármely korszakról legyen is szó. A vizuális megjelenítés különféle formái különböző történelmi pillanatokban bukkannak fel, és kétségtelenül némi diszkurzív jelentőséget nyernek maguknak mások mellett. A vizuális kultúra korszaka Mitchell szerint például az az időszak, amikor a vizuális befogadása közhellyé válik; olyasvalamivé, amit már csak természetes ösztönösséggel említenek.¹² Így pedig a vizualitás általános jelenlétéről és szerepéről szóló feltevések már szinte automatikusan születnek a társadalomban.

Ha tekintetbe vesszük a vizuális kultúrának ezt az árnyaltabb felfogását, az esszencialista nézőpontból – amely szerint korunk médiuma a vizuális – egy összetett nézőponthoz siklunk, amely szerint a vizualist korunk lényegi és fontos társadalmi és kulturális kifejezésének tekintjük. Miközben ez utóbbi álláspont képviselői elismerik, hogy a vizuális szerves része a kulturális termelés komplex, egymásba fonódó hálójának, a vizualitás vezető szerepet játszik a kultúraalkotásban és a kulturális reprezentációban. E kutatók képekkel, képmásokkal, vizuális dolgokkal foglalkoznak, és ezek hatásával. Érdeklődésük középpontjában a vizualitás mint reprezentáció, illetve a nézők és a látás gyakorlatai közötti viszony áll. Ez az érdeklődés döntően a szingularizált tárgy és az individuális szemlélő, valamint a gyártott tárgy és a fogyasztó szubjektum közötti kapcsolatokra koncentrál. A szakirodalomban a „látás rendszerei” (scopic regimes), látás és látvány, a látásmódok, a tekintet és a szemiotika dominál. Ebben a diszciplínában a kép „olvasásának” képessége játssza a kulcsszerepet.

A vizuális kultúra-tudománynak ez a látásközpontúsága tehát már-már élettelené változtatja a nézőt a nézett dologhoz képest. Praxi-

⁹ Jessica Evans, „Introduction” in *Visual Culture: The Reader*, szerk. Jessica Evans és Stuart Hall (London: Sage, 1999).

¹⁰ W. J. T. Mitchell, „Showing Seeing: A Critique of Visual Culture” in *Journal of Visual Culture* 1:2 (2002): 165–181.

¹¹ Mieke Bal, „Visual Essentialism and the Object of Visual Culture” in *Journal of Visual Culture* 2:1 (2002): 5–32.

¹² W. J. T. Mitchell, „Showing Seeing: A Critique of Visual Culture” in *Journal of Visual Culture* 1:2 (2002): 165–181.

¹³ Carol Armstrong, „Questionnaire” in *October* 77 (1996): 26–28.

¹⁴ Mirzoeff ugyanakkor elutasítja a képek „leválasztásának” (disembodiment) gondolatát. Lásd Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture* (London: Routledge, 1999).

¹⁵ Martin Jay, „Scopic Regimes of Modernity” in *Vision and Visuality*, szerk. Hal Foster, (New York: Dia Art Foundation, 1988). L. magyarul Uő, „A modernitás látásrendszerei”, ford. Végső Roland, *Vulgo* 2/1-2 (2000): 204-214. L. <http://www.c3.hu/scripta/vulgo/2/1-2/jay.htm>. Hozzáférés: 2014. 05. 17. A ford.

¹⁶ Scott Lash, *Critique of Information* (London: Sage, 2002), 149.

saiban olyan érzékenység húzódik meg, amelynek segítségével a szubjektumon kívüli dolgok láthatóvá, analizálhatóvá, illetve az elmékedés tárgyaivá válhatnak. A látásnak ezt a merev működését az a megszokás támasztja alá és segíti, hogy a képeket leválasztják a velük való találkozás elsődleges kontextusáról.¹³ A reklámokat és fotókat az analízis kedvéért szó szerint kivágják az újságokból és magazinokból – ez a módszer egyébként nem különbözik azoktól a gyakorlatoktól, amelyek a vizuáliskultúra-tudománytól kritizált hagyományos művészettörténetet jellemzik.¹⁴ Továbbá, a vizuáliskultúra-tudomány művelőinek érdeklődését hagyományosan lekötő tárgyak egészen mostanáig túlnyomórészt a statikus formák voltak. A tudományág kulcsszövegeinek szemléje nyilvánvalóvá teszi a statikus vizuális formák, mint például a fotográfia és a nyomtatott reklám túlsúlyát.

Hogy valaki hogyan néz, és maga a látás miként reprezentálódik, sokrétű teljesítmény lehet. Martin Jay például ennek három általános történeti formáját azonosította. Az első a reneszánsz festészethez kötődő, a néző és a nézett dolog közötti perspektívát tételező karteziánus viszonyba ágyazódott bele. Itt az az elvárásunk, hogy a néző egyetlen, statikus pozíciót foglaljon el. A második esetben a 17. századi németalföldi művészetbe ágyazott megfigyelői empirizmus nem tételez fel a nézőn kívüli háromdimenziós teret, hanem a felszíni részletek egyediségében tobzódik. A harmadik esetben pedig a vizuális jelenségek barokk művészetben elterjedt többszörös és nyitott ábrázolása azt követeli meg a nézőtől, hogy a vizuális objektumokat egy koherens narratívába illessze össze.¹⁵ Mindez hasznos kiindulópontul szolgál a vizuálissal való találkozás vizsgálatához, és talán átemelhető a formatervezett tárgyak és a tervezett környezet vizsgálatába. Mindazonáltal úgy tűnik, hogy Jay gondolatmenete még mindig a látás gyakorlatát helyezi előtérbe, mintha bizony ez az efféle tárgyak elsődleges funkciója lenne. Továbbá érdeklődése – bármit is érintsen – szó szerint inkább a kereten belüli, semmint a körülötte vagy mögötte lévő dolgokra irányul. Fel sem merül benne az elképzelés, hogy az efféle tárgyak mint térben vagy körforgásban lévő dolgok, illetve az egyéni vagy kollektív reprodukció, az emlékezet és a vágy tárgyaiként is funkcionálhatnak.

A KORTÁRS DESIGN ÉS A VIZUÁLISKULTÚRA-TUDOMÁNY KORLÁTAI

Ahogy a vizuális információ efemer jellegűvé és közvetlenné vált, úgy kapcsolt nagyobb sebességre a kultúra működésének motorja. A design egyre erősödő mindenütt jelenvalósága a hétköznapi élet öntudatos megkülönböztető jellegzetességeként kiterjeszti a vizuális értékek teritóriumát. Ahogy Scott Lash megjegyzi: „[a] kultúra ma háromdimenziós, legalább annyira taktilis, mint vizuális vagy textuális, körülvesz minket és belajuk, benne élünk, nem pedig egy olyan reprezentáció, amellyel valamely különálló tartományban találkozunk”.¹⁶ Lash egy architektonikus,

tér-alapú társadalmat ír le, az információkat szerinte ennek dimenzióiban frissítjük fel. A kultúra immár nem valami tiszta reprezentáció vagy narratíva, amelyben a vizuális kultúra közvetít üzeneteket. A kultúra ezzel ellentétben ma információt teremt, formál, továbbít, cirkulál, tartalmaz és kap vissza. Így tehát a design több mint használatra vagy „olvasásra” szánt vizuális tárgyak létrehozása, hiszen az a vizuális és anyagi világban zajló találkozások rendszereinek strukturálásáról is szól immár.

A vizuáliskultúra-tudományok legjelentősebb képviselőinek nem kerül el a figyelmét ez a fejlemény. Hal Foster újabb írásai különösképpen egybecsengenek Lash „architektonikus” kultúrakoncepciójával. Foster annak a diszkurzív hagyománynak a végére helyezi magát, amelyik felismeri, hogy a tér árucikk képében alakul újjá – ez önmagában is a kapitalista modernitás egyik alaptörténete. Ez a hagyomány – Foster szerint – Georg Simmel munkásságától Sigfried Kracaueren és Walter Benjaminon, a szituacionistákon át David Harvey-ig és Saskia Sassenig ível.¹⁷ Aho-
gyan az árucikk és a jel ugyanannak tűnik (például a brandingelés során), ugyanúgy tűnik azonosnak az árucikk a térrel is, állítja Foster. Ez sehol sem annyira szembeötlő, mint akkor, amikor egy helyszín kulturális értékének meghatározására használják a designt – más szóval, a helybrandingelés esetében. Így aztán Foster szerint Frank O. Gehry a bilbaói Guggenheim Múzeum számára készített terve olyan látványosságot teremt, amelyik valójában egy „a tökévé válás pontjára felhalmozott kép”.¹⁸ Ez a megfigyelés zárja be a Guy Debord által elindított kört, aki szerint a látvány „a képpé válás pontjára felhalmozott tőke” volt.¹⁹ Itt a designt egy helyszín szimbolikus értékének megteremtésére használják; vagy, ahogy Foster mondaná, itt a kép és a tér „deterritorializálódik”.²⁰

Camiel Van Winkel hasonlóképpen beszél a „láthatóság egy olyan rendszeréről [...] amelyik átjárja a kultúra és a társadalom minden szintjét [...] [annyira] hogy a művészeti alkotásokat és egyéb kulturális termékeket egyre inkább nem pusztán elkészítik, hanem meg is tervezik [...] egy olyan produktív modell uralkodik immár, amelyik teljességgel a stílusról, a kódolásról és a közönséggel folytatott hatékony kommunikációról szól”.²¹ Van Winkellel egyetértésben Norman Bryson úgy érvel, hogy, amint azok egyre jobban elszaporodnak, „[a] mindennapi élet alapvető tapasztalatoként az embert elárasztják és elborítják a képek”.²² A vizuáliskultúra-tudomány idézett szerzői, Fosterrel együtt, a beható és enervált félelem hangján szólalnak meg arra a kérdésre válaszul, hogy mit kezdjünk a designnal a kortárs kultúrában.

A design a kultúra piacosításában, vállalatiasításában és formálásában számottevő instrumentalizációját érintő efféle narratíváknak szívében sokatmondó szerénység és féltékenység rejtőzik azzal kapcsolatban, hogy vajon mit lehet kezdeni a fenti kérdéssel. A modern kapitalizmus imperatívuszának, vagyis annak, hogy eladhatóságuk érdekében a dolgokat vizuálissá kell tenni, van egy árnyoldala is: egyre több dolog kerül nem-vizuális vagy pre-vizuális állapotából ebbe az esztétizált státuszba. Van itt egy rejtett „előtte” és „utána”, és ennek megfelelően egy rejtett „ők” és „mi”. Az „ők” a modern kapitalizmus erői és tárgyai, benne

¹⁷ Hal Foster, *Design and Crime (And Other Diatribes)* (London: Verso, 2002), 23.

¹⁸ Uo., 41.

¹⁹ Guy Debord, *The Society of the Spectacle* (Cambridge, MA: Zone Books, 1967), 24. Eredeti kiadását l. Uő, *La Société du spectacle*, Paris: Buchet/Chastel, 1967. Magyarul lásd Uő, *A spektákulum társadalma*, ford. Erhardt Miklós (Budapest: Balassi, 2006). A szerk.

²⁰ Hal Foster, „The ABCs of Contemporary Design” in *October 100* (Spring, 2002): 198.

²¹ Camiel Van Winkel idézi Norman Bryson, „Visual Culture and the Dearth of Images” *Journal of Visual Culture* 2:2 (2003): 229–32, 230.

²² Norman Bryson, „Visual Culture and the Dearth of Images” *Journal of Visual Culture* 2:2 (2003): 229–32, különösen 230.

²³ James G. Carrier, „Mind, Gaze, and Engagement: Understanding the Environment” *Journal of Material Culture* 8:1 (2003): 5–23.

²⁴ Karl Marx, *Karl Marx: Early Writings*, ford. és kiad. T. B. Bottomore, (New York: McGraw-Hill, 1964).

²⁵ George Ritzer, *The McDonaldization of Society* (London: Sage, 1996).

²⁶ Richard Sennett, *The Fall of Public Man* (New York: Vintage Books, 1976).

²⁷ John Urry, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies* (London: Sage, 1990).

²⁸ Köszönettel tartozom Melanie Channek, a Leeds Metropolitan University PhD-hallgatójának, akinek *Discourses of Virtual Reality* című disszertációjáról folytatott beszélgetéseink vezettek erre az álláspontra.

a designnal, a „mi” pedig mindezek nézői és szubjektumai vagyunk. A vizuáliskultúra-tudomány tehát olyan szellemi vállalkozássá válik, amelyik arra a kérdésre próbál választ adni, vajon mit lehet kezdeni ezzel az aszimmetriával.

Van Winkel és Foster kommentárjai így tehát a szubjektum részéről elidegenedett pozíciót látszanak feltételezni. E felfogás szerint a modernitás a világgal való testírói és gyakorlatiról egy absztraktabb és intellektuálisabb kapcsolatra fókuszáló váltást hozott, és „a társadalmi viszonyokból és tevékenységekből az élet azon aspektusainak kivételét, amelyek az előbbiekhöz korábban hozzá tartoztak”.²³ Marx szerint ez a folyamat a munka passzívra és rutinszerűvé tételével kezdődött, valamint az eldologiasodással, amelynek segítségével az emberi értékeket a tőke, az árucseré és az árucikkek idegen folyamataiba fektetik be.²⁴ Ez az okfejtés bukkan fel Max Weber leírásában is a legális-rationális ész elterjedéséről és a varázstalanítás ebből eredő folyamatairól, amely aztán George Ritzer „McDonaldizáció-tételének” alapját képezi.²⁵ A rendszereket a tökéletesen érzékelt hatékonyságra hangszerelik és teszik így rutinszerűvé, ekképpen a fogyasztó csak passzív résztvevő lehet. Ugyancsak a fenti gondolatmenet volt hatással a városi miliőtől való elidegenedésről szóló azon tanulmányokra, melyeket Richard Sennett²⁶ mozdított elő, s amelyek aztán John Urry²⁷ „turista-tekinet”-konceptiójára gyakoroltak hatást. Itt a fogalmi hangsúly a turizmusra mint a látványfogyasztás egyik formájára helyeződik, ahol a helyszíneket a vizuális gyönyör érdekében rendezik el. A turistatereket idegen „másikként” hozzák létre, és úgy is szemlélik.

Mindeközben az 1990-es években megjelent vizuális technológiák sora feltehetően megtörte a fenti viszonyt néző és nézett dolog között. Ezek közül a virtuális valóság elképzelése – még nyers állapotában, mielőtt alkalmazásokká, például számítógépes játékokká szublimálták volna azt – alternatív irányt mutatott arra a kérdésre válaszul, hogy mit kezdhünk a vizuális kultúrával. Az „alámerülés” diskurzusa – ahol az alany „belép” a tárgyba – annak az alapnak paradigmaváltását jelöli, amelyen a vizuális kultúra eddig tételeződött. A virtuális valóságon való gondolkodás a nézőközpontúságtól olyan felfogás felé mozdít minket, amelyik számításba veszi a részvétel megtestesült természetét.²⁸ Továbbá a virtuális valóság a szubjektum és objektum közötti kapcsolat változó szabályainak – jóllehet extrém – metaforája lesz. A designkultúra új körülményei között a megismerés legalább annyira térbelivé és időbelivé lesz, mint vizuálissá. Az információ sokkal inkább architektonikus síkok között jelenik meg, semmint a reprezentáció kötött, kétdimenziós terében. A kapcsolatteremtés folyamatai messzebbre mennek és komplexebbek annál, mint amelyeket a vizuáliskultúra-tudomány analitikus eszközei teljességgel értelmezni tudnának. Az elmúlt évtized tanúja volt egy sor összekapcsolódó és egymástól függő vizuális technológia felbukkanásának. Ezek nem annyira konvergens médiumokat, mint inkább szimultán és egyidejű élménypillanatokat ígérnek. Ugyanaz a vizuális információ hozható létre és tapasztalható egy sor platformon:

okostelefonokon, illetve DVD-kamerák, webkamerák, LED- és plazma-képernyők segítségével.

Mindeközben a vizuáliskultúra-tudományok az analízis tárgyának szingularizációjához való ragaszkodása a felelős azért, hogy a tudomány-ág képtelen lényegi módon hozzájárulni a design kutatásához és megértéséhez. A terület képviselői abból indulnak ki, hogy a vizuális tárgyak lényegileg elidegenítőek. Az anyagikultúra-tudomány ezzel párhuzamos érvelése szerint az elidegenedés folyamatát éppen a tárgyak a fogyasztás során létrejövő szingularizációja szakítja meg és fordítja vissza. Az anyagi kultúra kutatása a nézés és a nézett dolog közötti tranzakciós kapcsolat vizsgálatában keresi a megoldást. De nem számol azzal a lehetőséggel – amelyik különösen valószínű a designkultúra esetében –, hogy a tárggyal egy sor médiumon keresztül találkozunk, illetve hogy annak többszörös reprodukciója maga is jelentést hoz létre. Ugyanígy, az anyagikultúra-tudomány nem szükségszerűen érti, hogy a design elsődleges tapasztalata szerint az bennünket eláraszt és elborít. Valóban, talán éppen tárgyainak megsokszorozódása teszi a designt ténylegesen jelentéssel telivé. Mármint, a „designkultúra” kifejezés artikulálásának fajtái hogyan jelezhetik a vizuáliskultúra-tudományok alternatív megközelítését? Hogyan hozhatunk létre egy olyan analízismodellt, amelyik figyelembe veszi a designkultúra sajátosságait, valamint általánosabb hatásait?

A DESIGNKULTÚRA-TUDOMÁNY FELÉ

Daniel Koh kreatív igazgató Szingapúrban. Olyan személyes weboldalt (www.amateurprovokateur.com) működtet, amelyik a saját és mások tervezői munkáit mutatja be. A saját munkáit két kategóriára osztja: „kereskedelmi” és „nem kereskedelmi” célúakra. Koh egy oldalt a „designkultúrának” szentel, ahol több mint százhusz linket gyűjtött össze designerek munkáihoz, hogy „bemutassa fogékonyságukat [...] és kreativitásra ösztönözze a designközösséget”.²⁹ Ez a galéria caracasi, montreali, New York-i, londoni, amszterdami, római, krakkói, tokiói és szingapúri designerek profilját tartalmazza.

Megkérdeztem, mit ért „designkultúra” alatt. Azt válaszolta, „ez egy olyan kifejezés, melynek meghatározása szerint a designerek különböző médiumok segítségével gondolkodnak és dolgoznak. Különböző gondolati folyamatokkal / megközelítésekkel, ám egy közös céllal: a kommunikációval. A design egy életmód; körbevesz minket. Mindannyiunknak jobbá kellene tenni a dolgokat”.³⁰ Koh szerint tehát a „designkultúra” a kommunikációban lokalizálható, olyasvalami, amit egyfelől a designerek művelnek, de ugyanakkor „körbe is vesz bennünket”. Vagyis a „designkultúra” része a globális kultúra áramlatainak. A hálózati társadalom része, de ugyanakkor eszköze is. Kifejez egy attitűdöt, egy értéket, és a dolgok tökéletesítésének vágyát.

Koh rövid magyarázata a „designkultúráról” találó szintézisét nyújtja

²⁹ Daniel Koh, www.amateurprovokateur.com (hozzáférés: 2004. 01. 21.).

³⁰ Daniel Koh, e-mail váltás a szerzővel, 2004. 01. 21.

³¹ A „form-giving within design” kifejezését itt formatervezésnek fordítottuk, mert a magyar terminus minden bizonnyal az angol „form-giving”-nek megfelelő „Formgebung”-gal (magyarul: formaadással) rokon német „Formgestaltung” szó fordítása. A szerk.

³² Anna Calvera, „Historia e historias del diseño: la emergencia de las historias regionales.” (Előadás a La Emergencia de las Historias Regionales című konferencián Havanna, Kuba, 2001. június 7-9.).

³³ Lásd pl. Scott Lash és John Urry, *Economies of Signs and Spaces* (London: Sage, 1994), valamint R. Scase and H. Davis, *Managing Creativity: The Dynamics of Work and Organization* (Milton Keynes: Open University Press, 2000).

a kifejezéssel kapcsolatban elfoglalt pozíciók nagy részének. Íme, a legfőbb előfordulások mostanáig:

1., *Designkultúra mint folyamat*. Talán ez a fogalom legelterjedtebb használata – az építészet- és designkritikából származik. Közelebről, egy tervezett termék létrejötte közben számottevő kontextuális hatásokat és a kontextustól befolyásolt tevékenységeket írja le. Az olasz „cultura di progetto” olyan hasonló kifejezés, amelyik megvilágítja, miről is van itt szó. A *progetto* szó valamivel szélesebb jelentést fed le, mint a formatervezés³¹, hiszen a tervezés megvalósításának egészére kiterjed, a tárgyak kidolgozásától az ügyfelekkel való egyeztetéseken, a stúdió működtetésén át a tervezés végeredményéig és megvalósításáig például. Mindebben benne rejlik a – gyakran verbális – egyeztetés rendszereiben való azon érdekelttség, amelyik hozzájárul a tervezett tárgyak meghatározásához és kontextusba illesztéséhez. Anna Calvera úgy tágítja ki ezt az értelmezést, hogy a stúdiótevékenység gondolatát a közvetlen hatások keretrendszerébe helyezi.³² Tehát a projektfolyamatot úgy fogja fel, mint amelyik a designert körülvevő mindennapi ismeretek és gyakorlatok hálózatában és hálózata segítségével jön létre.

2., *Designkultúra mint a kontextustól meghatározott gyakorlat*. Ez a használat a „designkultúra mint folyamat” olyan tágabb értelmére vonatkozik, amelyik a gyakorlat kontextusokban vagy kontextusoktól megosztott, közösségileg elfogadott normáit feltételezi. Pontosabban, általában arra utal, ahogyan a földrajzi kontextus a design gyakorlatát és eredményeit befolyásolhatja. Ez kétféle módon történhet meg. Az egyik esetben egy helyszín mindennapi, sajátos jellegzetességei – például az anyagok és technikák elérhetősége, az üzleti tevékenységet befolyásoló kulturális tényezők, a klíma, az árucseré helyi módjai – szülnék egyedi tevékenységeket. Ez szembeállítható a gyakorlat megszokottan globalizált, uralkodó, mainstream formáival. A második eset ugyanúgy megerősítheti a különbség vagy a perifériálét tudatát, de a designkultúrát a kommunikáció platformjának tekinti. Eszerint a designkultúra egy olyan fórum, amelyet elsősorban a világháló támogat, de más csatornák is, úgymint a magazinok és a konferenciák, és amelynek segítségével globálisan szétszórott résztvevők lépnek kapcsolatba és kommunikálnak egymással, illetve legitimálják egymás tevékenységét.

3., *Designkultúra mint az organizációs és az attitűdszerű*. Itt a fókusz szorosan a design producereinek és ügynökeinek látókörén belül marad, de nem kizárólag magukra a designerekre vonatkozik. Ez a megközelítés a menedzsmenttanulmányok területéről és olyan szociológiai szövegekből származik, amelyek az innovatív iparágakon belüli humán-erőforrás-menedzsment számára törekedtek modelleket analízálni és kínálni.³³ Ezért ebben a diskurzusban az olyan rugalmas, horizontális hálózatú, tranzakciógazdag tevékenységek válnak uralkodóvá, amelyek főleg szimbolikus termékekkel foglalkoznak. Ebben a kontextusban a kreatív

iparágak paradigmaként kezdtek szolgálni a gazdasági társaságokon belüli nagyobb változásokhoz – úgy belső, mint externális összefüggésben. A csapatmunka, a kreatív megbízás és az innováció váltak kulcsszavakká ebben a paradigmában. Továbbá, egy társaság belső ethosza és a közönségével folytatott interakciók közötti összhang keresésében a márkagondozás szerepe is egyre fontosabbá válik. Itt tehát a „designkultúra” gondolata egy az innovációval és formális összhanggal egyaránt törődő vállalat belüli, attitűdszerű és organizációs gerinc érzékeltetésére használatos egy ideje.³⁴ Ebből következően aztán a kifejezés egy vállalat „kulturális tőkéjének” jelzésére is használható lenne – a vállalat azon képességének jelölésére, hogy az minősít, kritizál és így pedig szétválaszt és megkülönböztet.

4., *Designkultúra mint cselekvőképesség (agency)*. Ha a kifejezés egy szervezett attitűdmarkereként arra használható, hogy maximalizálja annak piaci helyzetét, akkor alkalmazható a design azon céljainak, gyakorlatainak és hatásainak megreformálására tett kísérletekre is, amelyek nagyobb és közvetlenebb társadalmi és környezeti hasznot ígérnek. A hangsúly itt is a designkultúrán mint a „dolgok elkészítési módján” van, ám ez a felfogás megkísérel aktívan közreműködni a folyamatban közvetlenül érintettek világán kívül lévők gyakorlatának átalakításában is. Ezért a kontextust körülménynek, de nem adottságnak veszi: egy újfajta designkultúrával tehát megváltoztatható a világ.³⁵ Ugyanakkor a kifejezést biztosan nem használják a kulturális tőke kereskedelmi hasznosításának jelölésére. Ezzel ellentétben a kifejezés a designpraxisnak egy olyan felfogására utal, amelyik abban az értelemben „kulturált” (encultured), hogy egy magasabb morális alap felé törekszik.

5., *Designkultúra mint mindenütt jelen lévő, ám megkülönböztetett érték*. Az utóbbi megfigyelésből kiindulva a nyitottság szelleme, vagy a szinte találmokra születő kötődés jelensége fedezhető fel itt, hasonlóan ahhoz, ahogy a magazinok lapozgatása, a szörfölés a világhálón és a konferenciákon történő kapcsolatépítés eredményez véletlenszerű találatokat. Ezt a nyitottságot egy sajátos designer miliőben történő elvegyülés minősége határozza meg.³⁶ Vagyis megint előkerül a megkülönböztetés címkéjét biztosító design koncepciója. Ám egyben egyre elterjedtebbek és egyre különfélőbbek lesznek azok a helyszínek, tárgyak és gyakorlatok, amelyek a designt kulturális érték hordozójaként tüntetik fel. A designkultúra egy olyan fogalmi tágasságot reprezentál immár, amelyik messze túllép a „kiválóság” vagy az „innováció” hagyományosan használatban lévő fogalmain.³⁷

Ezek a definíciók látókörüket illető nyitottságukban osztoznak a vizuáliskultúra-tudománnyal. Ahogy a vizuáliskultúra-tudomány elszakad a magas művészet és a populáris kultúra megkülönböztetésétől, a designkultúra – miközben magáévá teszi a cselekvőképesség (agency) koncepcióját – ugyanúgy nem kötődik immár a „jó design” paternalista fogalmaihoz.

³⁴ Lásd N. Oudshoorn, E. Rommes, és M. Stienstra, „Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and communication Technologies,” *Science, Technology & Human Values* 29.1 (2004): 30–63; Gavin Cawood, „Design Innovation and Culture in SMEs,” *Design Management Journal* 8.4 (1997); valamint Paul A. Rodgers és Megan Strickfaden, „The Culture of Design: A Critical Analysis of Contemporary Designers’ Identities” in *Techné: Design Wisdom – European Academy of Design 05* (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2003).

³⁵ Például Bruce Mau Massive Change nevű projektje a torontói George Brown College, School of Designban *The Future of Design Culture* (A designkultúra jövője) alcímmel futott (www.massivechange.com (hozzáférés: 2004. 01. 21.), bár a „kultúra” szót utóbb kihagyták (www.massivechange.com; hozzáférés: 2004. 04. 11.). L. még Bruce Mau és az Institute Without Boundaries, *Massive Change* (London: Phaidon, 2004). A szerk. Ugyancsak lásd www.vtt.fi/virtual/ndc/ a finnországi Jyväskyläi Egyetem „New Design Culture” című projektjét.

³⁶ Például Paul Chatterton és Robert Hollands, in *Urban Nightscapes, Youth Cultures, Pleasure Spaces, and Corporate Power* (London: Routledge, 2003), ahol a városi éjszakai élet korporatizációjáról írnak, amely kitermeli a designer bárók és klubok agglomerációját, melyek ugyanakkor nagymértékben elkülönülnek.

³⁷ Ellen Lupton így gondolta el a „designkultúrát” a Smithsonian’s Cooper-Hewitt, National Design Museum Design Culture Now

című kiállítására 2002-ben,
(Ellen Lupton személyes e-mail
üzenete a szerzőnek, 2004. 01.
08.).

³⁸ Netherlands Design
Institute / Vormgevingsinstituut,
Design Across Europe:
Patterns of Supply and
Demand in the European
Design Market (Amsterdam:
Vormgevingsinstituut, 1994), 9.

³⁹ Design Council, Design in
Britain 2003–2004 (London:
Design Council, 2003).

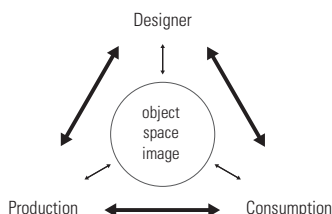
⁴⁰ David Hesmondhalgh, The
Cultural Industries (London:
Sage, 2002), 90.

A periodizációt illetően is ugyanez a kettősség jellemző. Egyrészt a designkultúra megjelenése kéz a kézben jár a designtermelés és -fogyasztás tömegek számára történő elérhetővé tételével a késő 20., kora 21. században. A Netherlands Design Institute már 1994-ben azt az optimista jóslatot közölte, hogy az európai designpiac 2000-re 9,5 milliárd dollárosról 14 milliárd dollárra növekszik majd.³⁸ 1994 és 2001 között az Egyesült Királyságban 14 948-ról 20 225-re, 35%-kal nőtt az első-éves designhallgatók száma.³⁹ Ugyanebben az évtizedben lehetünk tanúi a „kreatív” és „kulturális iparágak” kifejezések megjelenésének, mely iparágaknak jelentős hányadát a design képezi, s amely iparágak rendre felmérések és prognózisok tárgyát képezik immár. Az Európai Közösség egy 1998-as jelentése szerint a „kulturális foglalkoztatottság” – vagyis a reklámban, designban, sugárzott médiában, filmiparban, az internet- és zeneiparban, a könyvkiadásban és a számítógépjáték-iparban kínálkozó álláslehetőség – Spanyolországban (1987 és 1994 között) 24%-kal, míg a „producerek és művészek” foglalkoztatottsága Németországban (1980 és 1994 között) 23%-kal nőtt.⁴⁰

Másrészről viszont mindez egy olyan minőségi változás leírása, amelyik arra vonatkozik, hogyan gyakorolják, forgalmazzák és érzékelik a designt. Ahogy a vizuáliskultúra-tudomány esetében, itt sem az egyik kognitív folyamatnak egy másikkal történő helyettesítéséről beszélünk, hanem arról, hogy egy olyan elmozdulás történik, amelyben a design evidenciaként központi szerepet vesz fel az értékek létrehozásában és artikulálásában, az információáramlás strukturálásában és a mindennapi praxisok megformálásában. Úgy tűnik, mindegyik esetben helyes a designkultúrát korunk kulcsfontosságú eredményének és kifejeződésének tekinteni.

A DESIGNKULTÚRA TANULMÁNYOZÁSÁNAK MODELLJE

A designkultúra kifejezés újabb keletű használati módjai arra utalnak, hogy az kettős szerepet tölt be. Az egyik a többszörös kontextusok formát és kifejezést strukturáló szerepének elismerésében áll. A másik pedig új érzékenységet és attitűdbeli pozíciót tükröz a design gyakorlásának tekintetében. Miután a vizuáliskultúra-tudomány megközelítésmódjának a design kontextusában mutatkozó hiányosságait kritizáltuk, feltehetjük a kérdést, hogyan tanulmányozhatjuk hatékonyan a design termékeinek, értékeinek és felhasználóinak kapcsolatát? És hogyan használhatjuk az így születő tudást a cselekvőképesség (agency) egy formájaként annak érdekében, hogy az beépíthető legyen magába a tervezői tevékenységbe? Más szóval: hogyan lehet a designkultúra tanulmányozása egyszerre analitikus és generatív? (1. diagram)



1. diagram: A designkultúra tartományai

Korábban úgy mutattam be a designkultúra-tudományt, mint amelyik a designerek, a gyártás, illetve a fogyasztás tartományainak és a tervezett tárgynak, képnek vagy térnek kölcsönviszonyaival foglalkozik.⁴¹ A designkultúra-tudomány kutatójának ebben a modellben az volt a célja, hogy felfedje, miként hat e csomópontok mindegyike a másikra; miként

materializálódnak ezek a kapcsolatok a designszakma, illetve a termelés és fogyasztás gyakorlatai segítségével. Ahelyett, hogy határt vontam volna a designtörténet és a designtanulmányok hagyományosabb megközelítésmódjai és az anyagkultúra-tudomány újabb keletű témái között, a célom az volt, hogy felderítsem ezeknek a megfontolásoknak a dinamikáját és kölcsönviszonyait. (Míg a hagyományosabb designtörténetben és a designtanulmányokban a fő hangsúly a designpraxison belüli folyamatokra és cselekvési normákra került, addig az anyagkultúra-tudomány a tárgyak fogyasztásának mindennapi életben játszott szerepére fókuszál.) Lényegében, mint korábbi designtörténész, továbbá Margolinnal⁴² egyetértésben, megpróbáltam megszüntetni a patthelyzetet a designtörténet és a designkutatás egy olyan tágabb kultúrája között, amelyet még meg kellett szólítani.

Ez a csomópontokból felépülő keretrendszer (nodal framework) olyan egyértelmű koncepciót részesít előnyben, amelyikben az analízis középpontjában szingularizált tárgyak állnak. Feltehetően felfedezhető itt némi egybecsengés a vizuális-kultúra-tudomány kutatási paradigmájával. Ugyanakkor Sylvia Pizzocaró a designkutatás, a designelmélet és a designkultúra kapcsolatáról szóló vizsgálódásában sokkal többet követel. Arra biztatja a designkutatót, hogy nyitott érzékenység jellemezze a tervezett környezet növekvő bonyolultságával szemben.⁴³ Ez az attitűd valamelyest Margolin azon termékmielő-gondolatának elkötelezettje, amelyet az amerikai szerző a következőképpen határoz meg: „[a termékmielő] az életvilágot kiteljesítő tárgyak, tevékenységek, szolgáltatások és környezetek összessége”.⁴⁴ Kifejezett ellentétben a vizuális-kultúra-tudomány e cikkben bemutatott képviselőivel a designkutatás és a designtanulmányok művelői egy rendszeres megközelítésmód megteremtésének irányában mozdultak el, annak érdekében, hogy megértsék azoknak a materiális és immateriális kapcsolatoknak a dinamikáját és hatásait, amelyek a designkultúra sokféle termékének segítségével és azokon keresztül artikulálódnak. Ennek megfelelően e kutatók a design „tudatos gyakorlata” (knowing practice) felé történő elmozdulást javasolnak, legyen szó akár a designer tevékenységről, akár a befogadásról. Gondolkodásuk iránti elkötelezettségem elismeréséül, valamint korábbi diagramom továbbfejlesztésének eredményeként, mindegyik összetevőt egymás után tárgyalva mutatom be a designkultúra-tudomány átdolgozott, konceptuális keretét. (2. diagram)

Érték. A designer szerepe az értékteremtés. Ez az érték legszembetűnőbben kereskedelmi, ám vonatkozhat még további, társadalmi, kulturális, környezeti, politikai és szimbolikus értékekre is – nyilvánvaló, hogy nem korlátozódik a „jó designról” mint értékről alkotott elképzelésekre. A designerek alkotta érték új termékek és termékformák keletkezését, de ezek értékgyarapodását is magában foglalja.⁴⁵ A designer értékteremtés a tevékenység olyan kiterjedt mezeje, amelyik elrendezi és koordinálja a materiális és nem-materiális folyamatok eredményeit. Az efféle értékteremtés fő jellemzője a „termékcsoomópontok” reprodukciója, amelynek segítségével a kulturális információ platformok és pillanatok sűrűjén

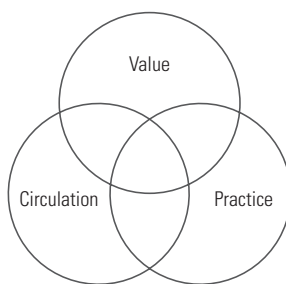
⁴¹ Guy Julier, *The Culture of Design* (London: Sage, 2000).

⁴² Victor Margolin, „Building a Design Research Community” in *Design Plus Research, Proceedings of the Politecnico di Milano Conference*, szerk. S. Pizzocaró, A. Arruda és D. De Moraes, (Milan: Politecnico di Milano, May 18–20, 2000).

⁴³ Silvia Pizzocaró, „Research, Theory, and Design Culture: A Knowledge Growing within Complexity” in *Design Plus Research, Proceedings of the Politecnico di Milano Conference*, szerk. S. Pizzocaró, A. Arruda és D. De Moraes, (Milan: Politecnico di Milano, May 18–20, 2000).

⁴⁴ Victor Margolin, „The Product Milieu and Social Action” in *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, szerk. Richard Buchanan és Victor Margolin, (Chicago: University of Chicago Press, 1995), 122.

⁴⁵ „Termékek” alatt nemcsak a gyártott árut értem, hanem termékként piacra vitt vagy kínált szolgáltatásokat is (pl. légitársaságok, egészségügy, szabadidős szolgáltatások, biztosítás stb.).



2. diagram: A designkultúra tartományai

⁴⁶ Alasdair MacIntyre, *After Virtue* (London: Duckworth, 1994).

⁴⁷ Pierre Bourdieu, *Outline of a Theory of Practice* (Cambridge: Cambridge University Press, 1974), magyarul I. Uő, *A gyakorlat elméletének vázlata*, ford. Berényi Gábor et al. (Budapest: Napvilág, 2009), illetve Pierre Bourdieu, *The Logic of Practice* (Cambridge: Polity Press, 1992). Itt kívánok köszönetet mondani Dale Southertonnak (University of Manchester), amiért elérte, hogy inkább gyakorlatról, mint fogyasztásról gondolkozzak.

szűrődik át. A kulturális információ hálózati reprodukciójához szükséges többszörös koordináták létrehozását „designtájnak” (designscape) nevezhetjük. A kreatív tevékenység valóban létrehozhat, pozicionálhat és megkülönböztethet termékformákat és „termékcsoportpontokat” (product nodes) értéknövelés céljából. Ebben a tartományban azonban a mérhetőség és az ellenőrizhetőség rendszerei is természeteseek.

Terjesztés (circulation). Egy sor egyértelmű elem támasztja alá és alakítja a designkultúra produktív folyamatait, ideértve a hozzáférhető technológiákat, környezeti és emberi tényezőket. A jelenlévő nem-anyagi komponensek, mint például a meglévő tudáshálózatok, jogalkotás, politikai befolyásolás, gazdasági fluktuációk, költségvetési irányelvek is mind olyan kontextuális tényezők, amelyek a designkultúra produktív folyamatait formálják. A design gyártási és termelési kérdésein túl – legyen szó materiális vagy információs termékekről – a termékinformáció- és disztribúció „folyásirányú” (downstream) áramlásai annak érdekében terelődnek, formálódnak, szakítódnak meg, vagy segítettnek elő, hogy befolyásolják a termékek mozgását és/vagy recepcióját az ellátási rendszeren keresztül. Ezen belül azok a sajátosságok, amelyek a lokális/globális kapcsolatban lehetővé teszik, hogy valami valaminek megfeleljen vagy valamit valamitől szétválasszunk, mindig döntő szerepet játszanak.

Gyakorlat. A tervezett termékek, folyamatok és rendszerek szerepe a mindennapi életben nem pusztán a hagyományos értelemben vett fogyasztói kultúra egyik funkciója. A használat, tulajdonlás és fenntartás otthoni szférára összpontosuló, individuális, magán-irányultságú tevékenységei mögött társadalmilag konstituált tevékenységek állnak, melyekben az egyének kollektív gyakorlatok hordozói, és amelyek egy sor konvenciót és műveletet tartalmazhatnak.⁴⁶ Máskülönb a gyakorlat úgy is felfogható, mint tevékenységek olyan sajátos típusai és sorozatai, melyeket Bourdieu „mezőknek” nevezett.⁴⁷ Itt a különböző gyakorlatokat sajátos egyéni szabályaik irányítják. A gyakorlat olyan mindennapi-vá vált viselkedést jelent, amelyik egyénileg kivitelezett, de társadalmi szinten is megfigyelhető. A fogyasztás tehát a gyakorlat része. Dolgokat vásárolunk és veszünk használatba, különféle környezetekben fordulunk meg, weboldalakat keresünk fel a gyakorlat teljesítése közben.

A minőségi változás abban, hogy mi vezérli a designszakmát és a design társadalomban betöltött jelentését, nyomatékot ad a vizuális-kultúra-tudományon túlvezető designkultúra-fogalom időszerűségének. A branding számos designpraxis fő fókuszaként és vezérlőelveként való felemelkedése két egyértelmű kihívást jelez. Az egyik szerint a designkultúra megköveteli megfigyelőitől, hogy lépjenek túl a vizuális és materiális attribútumokon annak érdekében, hogy figyelembe vegyék a designkultúra alkotásainak és manifesztációinak sokféle, sok helyen jelen lévő hálózatait. A márkamenedzsment retorikája elmondja nekünk, hogy a producerek – legyenek ezek bár vállalatok, intézmények vagy szemé-

lyek – felelnek a koherens márkaüzenet kontrollálásáért, végig a kultúra körforgásában, a gyártástól a fogyasztóhoz történő közvetítésig és a fogyasztói visszajelzésig. Ha egy márkát világos, egyszerű üzenettel tipizálnak – mely üzenet gyakran egy szlogenben kristályosodik ki –, akkor a márka minden megnyilvánulásában ennek kell kifejeződnie. Ez magába foglalhatja a vállalati dolgozók öltözködését, vagy a stílust, ahogyan a vásárlókkal és ügyfelekkel beszélnek és viselkednek. A branding nyilvánvalóan kiterjed az olyan hagyományosabb, tervezett összetevőkre is, mint amilyen a reklámszövegek grafikája, az üzlethelyiségek, fogadóterek, weboldalak, vagy a vállalati és fogyasztói érintkezés más pontjainak megtervezése. Ily módon – az információt a „minket mindenütt körülvevő” architektonikus formába öntő módon – a márkaépítés rendszerei a designkultúra terének nagy részét benépesítik.

Részben a branding előretörése a felelős a designszakmán belüli, növekvő interdiszciplinaritásért, mivel a designerek a termék, a grafika és a belsőépítészet nagyobb integrációját keresik, és a vásárlók is ezt várják el annak érdekében, hogy koherens és átfogó tervezői megoldások szülessenek. Ez magyarázatot ad a designszakma korábban említett, fokozott összefonódására a marketinggel, menedzsmenttel és a PR-al. A branding semmi esetre sem a kortárs designkultúra egyetlen motorja és kifejeződése, ám jól mutatja a designkultúra többdimenziós tulajdonságait.

A brandinget illusztráció céljából használom, de nem feltétlenül gondolom, hogy a dominanciája állandó lesz. Végére a design értékteremtése „a fogyasztás tárgyától hordozott jelentés kulturális reprodukciójának” különféle eszközökkel történő kifejezésén múlik.⁴⁸ Ez az érték pedig folyamatosan igazodik a mindennapi és globális praxisok, valamint a termékrendszerek és az információáramlás változásaihoz.

A fogyasztással kapcsolatos hagyományos felmérések a javak privát, mindennapi életben betöltött szerepére koncentrálnak. Még amikor a fogyasztott javak viszonyait az életstílus fogalmainak feltárásába illesztik is be, a gondolatmenet állandóan a személyes választás kérdéseibe torkollik. Mindazonáltal a design olyan materiális és nem-materiális kifejezésekben mobilizálódik és tapasztalható, amelyek egy sor platformra osztoznak szét. A magán- és a nyilvános szektorban jelen lévő szolgáltatás-orientációk, például a vállalati fogyasztásban, az egészségügyi ellátásban vagy a szabadidős tevékenységekben, a részvételnek olyan struktúráit nyújtják, amelyek különböző testi és szellemi szinteken fejtenek ki hatást. Valójában a designkultúra hozzájárul a gyakorlat strukturálásához és a kapcsolódó mező⁴⁹ részvételi szabályainak megformálásához, az ezeknek értelmet adó, egymással összefüggő elemek szolgáltatásával. A márkák közötti verseny például a részvétel megkülönböztetett szabályainak biztosításával járul hozzá a márkák közti különbségtételhez, és ezt tudatosítja. A márkák mostanság a saját praxisaik mezejét artikulálják.

A designkultúra tudományos kutatása lehetővé teszi az efféle rendszerek mély analizisét. Azzal, hogy kreatív és imaginatív módon magáévá teszi a komplexitásukat, eligazítást nyújt a további, rajtuk végezhető tervezői intervencióhoz. Elszakad a vizuális kultúra-tudományokban

⁴⁸ Ben Fine és Ellen Leopold, *The World of Consumption* (London: Routledge, 1992), 4.

⁴⁹ A „gyakorlat” és a „mező” közötti különbségtétel vitatható. Lásd Alan Warde, „Practice and Field: Revising Bourdieusian Concepts” (*Centre for Research on Innovation and Competition Discussion Paper 65, Department of Sociology, University of Manchester, 2004*).

⁵⁰ Lásd Mark C. Taylor, *The Moment of Complexity: Emerging Network Culture* (Chicago: University of Chicago Press, 2001).

⁵¹ Egy kiváló értekezést a design és kritika kapcsolatáról l. Gunther Kress, „Design and Transformation: New Theories of Learning” in *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, kiad. Bill Cope és Mary Kalantzis, (London: Routledge, 2000).

dúló szingularizált „látásmód”-járványtól, miközben fenntartja a tárgyak társadalmi jelentésének megértése iránti lelkesedést. Ugyanakkor azzal, hogy szintetizálja a designtörténet, a designtanulmányok és a designkutatás módszereit és érzékenységeit, egy olyan fogalmi keretrendszert kínál, amelyik a design kortárs problémáit és a komplexitás kontextusai-ban születő társadalmi jelentéseit tematizálja.⁵⁰

A designkultúra-tudomány tudományos diszciplínaként történő művelése tehát másfajta érzékenységet igényel, mint a vizuáliskultúra-tudományé. Először is rákényszerít arra, hogy túljussunk a képek alá temetett, közönyös és elidegenedett megfigyelő enervált pozícióján. A designkultúra-tudomány e helyett egy olyan térkép nyomán halad, amelyik azoknak a tárgyaknak a kötődéseit tárja fel és analizálja, amelyek az információs áramlatokat és a köztük lévő teret konstituálják. Másodszor, ha el is időzünk egyedi tárgyaknál, ez a folyamat megkívánja, hogy e tárgyakat más tárgyakhoz, folyamatokhoz és rendszerekhez viszonyítva lássuk. Harmadszor, nem pusztán analízisként, hanem olyan generatív módszerként is mozgósítható e tudományág, amelyik a designpraxisban új érzékenységeket, attitűdöket, megközelítéseket és intellektuális folyamatokat hoz létre.⁵¹ Így kritikus és értő ösvényt ígér megvadult világunk megjavításához.

h

u

Σ

h

u

ε

u

ε

ε

h

h

h

h

2

h

N I C F C M N

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

VI

U

C

I

VI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágan értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

KOMÓDISTA KIÁLTVÁNY: A MESTERSÉGES VILÁG DESIGNKULTÚRÁJA

Ben Highmore

Horváth Olivér fordítása

A tervezett környezet (designed environment), úgy tűnik, manapság oly kiterjedt, hogy szinte az egész modern világot magában foglalja. Hal Foster például azt állítja, „ma mindent – az építészettől és a művésztől a gépekig és a génekig – egyaránt designként kezelünk” (Foster 2002, 192), a sci-fi író Bruce Sterling pedig úgy mutatja be designról szóló könyvét, hogy „ez a könyv a teremtett tárgyakról és a környezetről szól, vagyis mindenről” (Sterling 2005, borítószöveg). Ha (a gépektől a génekig) mindent egyaránt designként kezelünk, megvan a kockázata, hogy annyi dologra húzzuk rá e fogalmat, hogy teljesen elveszti leíró erejét. Ám ennek alternatívája – hogy a design szót a divatházak, elektronikai boltok és bútörözetek tervezőhöz és márkához köthető tárgyai számára tartsuk fenn – szerintem azzal a súlyosabb kockázattal jár, hogy nem ismerjük fel a világ megszámlálhatatlan tervezett elemét és azt, ahogy megannyi designfolyamat részesei és alanyai vagyunk. Ha vakok maradunk a mesterséges és előállított dolgoknak erre az óriási területére, akkor, úgy vélem, az egész világra maradunk vakok. Ahogy egy barátom mondta: mesterséges világokban élünk – ez a valóságunk.

A tervezett világ extrém kiterjedése tehát a materiális és kulturális élet olyan gyűjteményeinek létrehozásával fenyeget, amelyek egyszerűen túl rendezetlenek és heterogének ahhoz, hogy speciális és rendszerezett figyelmet váltsanak ki. Ha így, hát így. De csak azért, mert valami végtelenül kezelhetetlen a maga sokféleségében, még nem kell megrettennünk attól, hogy célba vegyük a maga gáttalan bőségében. Azt gondolom, napjainkban valahogy különösen értékes designperspektívából közelíteni a világhoz. Ugyan a mondanivalóm kicsit különbözik Hal Fosterétől és Bruce Sterlingétől, én is azzal indítanék, hogy mennyire fontos a design robbanásszerű, világméretű terjeszkedése. Különösen katasztrofális, hogy nehéz a globális felmelegedést és a klímaváltozást nem különféle designfolyamatok, designértékek és designtermékek következményének látni.¹ De az égető geopolitikai ügyek mellett (és azokkal szoros összefüggésben) azt akarom hangsúlyozni, hogy a „designkultúra” (design culture) (gyakorlata, története, vizsgálata) olyan létfontosságú terület, ahol kutatások egész sora találkozhat.

Az utóbbi évtizedekben a kultúratudományok (szociológia, kritikai kultúrákutató, művészet- és designtörténet, kultúr- és társadalomföldrajz és így tovább) szellemi energiája különböző tárgyak és témák köré összpontosult: a test, a város, az érzékek, a mindennapi élet, a tudomány és technológia, a globalizáció, az érzékelés, a figyelem, az affektusok és érzelmek köré.² Ezen tárgyak elméleti és módszertani megközelítések

¹ Némileg eltérő (de még közvetlenebbül katasztrofális) szempontból érdemes megjegyezni, hogy Zygmunt Bauman emberi életet „hulladékként” (menekültekként és egyéb páriákként) való, tervszerű előállításáról szóló könyvének első fejezete az „In the Beginning was Design” [„Kezdetben vala a design”] címet viseli (Bauman, Zygmunt. 2004. *Wasted Lives. Modernity and its Outcasts*. Cambridge: Polity Press).

² Ízelítőül lásd: Crary, Jonathan. 1999. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge (Amerikai Egyesült Államok): MIT Press; Donald, James. 1999. *Imagining The Modern City*. London: Athlone Press; Feher, Michel, szerk. 1997. *Fragments for a History of the Human Body*, 1-3. New York: Zone Books; Gardiner, Michael E. 2000. *Critiques of Everyday Life*. London – New York: Routledge; Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Press; Jameson, Fredric és Masao Miyoshi, szerk. 1998. *The Cultures of Globalization*. Durham (Amerikai Egyesült Államok): Duke University Press; Jütte, Robert. 2005. *A History of the Senses: From Antiquity to Cyberspace*. Fordította James Lynn, Cambridge: Polity Press. (Eredetileg: 2000. *Geschichte*

der Sinne: Von der Antike bis zum Cyberspace. München: Beck); Sedgwick, Eve Kosofsky. 2003. *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*. Durham (Amerikai Egyesült Államok): Duke University Press.

sorát hívták életre, amelyek olykor fenntartották, olykor pedig átformálták a tudományterületek határait. A technológiai kultúra tanulmányozói számára például alapvető volt a cselekvő-hálózat elmélet (actor-network theory, ANT), de a feminizmus is; az érzelmeket és érzéseket kutatóknak az eszmetörténet és a neurobiológia nyújtott érdekes társaságot. A kérésem, vagy inkább felhívásom az, hogy a „designkultúrát” [vagy designtanulmányokat (design studies)] tekintsük annak a területnek, ahol mindezek a tárgyak összetetalálkozhatnak, ahol a jelenségek ezen rengetegének összefonódásai a legélénkebben megmutatkoznak.

Jelen bevezetés szándéka szerint kiáltvány, és ekként a kultúratanulmányok designtanulmányokká való teljes átmárkázását kellene követelnie: „*Félre! Jön a designtanulmányok vonata!*” Ugyanakkor ez egy szerény kiáltvány, egy komódista kiáltvány, jóval kevésbé dogmatikus szándékokkal. Azzal az elképzeléssel, hogy a designtanulmányok dimenziója szélesre tárul. Vagy még szerényebben: bátorítani szeretné azt a kitárulást, amely már zajlik is, hiszen a designkutatások az esztétikát, a játékszám elméletét (play theory), a szenzoros érzékelést, a technológiát, a világgazdaságot és a hatáselméletet is figyelembe veszik kutatási területekben. Segíteni akarja a tervezett tárgyak és designgyakorlatok fogalomkörének kiterjesztését, mely kiterjesztésben máris szerepet játszanak azok a kutatók, akik a levegőt, a viselkedésmódokat, a mozgást, a recepteket, a vízvezeték-szerelést és a gyógyászatot a tervezett környezet részének tekintik. A designkultúrát az teszi az általános társadalmi és kulturális kutatások ily termékeny terepévé, hogy példatárát nyújtja az anyagi világhoz való kapcsolódásaink gubancos természetének, például annak, ahogy a testek, az érzelmek, a világkereskedelem és az esztétika a legmindennapibb módokon összefonódnak.

Vegyünk egy teljesen egyszerű példát, a receptet. Egy recept, írott formában, emlékként vagy felidézve – tervezési javaslat. Hozzávalókat és mennyiségeket nevez meg, illetve a kombinálásuk módját (sütés, főzés stb.). Ahogy egy IKEA-terméket, magunknak kell összerakni. Eltérően az IKEA-terméktől, a recepttel játszhatunk kicsit, anélkül, hogy a végeredmény ránk borulna. E játék oka lehet gyakorlati (nem engedhetem meg magamnak azt a darab húst; nincs serpenyőm) és lehet esztétikai alapú (nem szeretem olyan csilisen a ragut; hányingert kapok a kelbimbótól). A készítendő étel egy része jöhet a helyi piacról, más hozzávalók a világ távoli részeiről: az egész receptet megszabhatja az ennivalók szűkössége. A gasztronómiában mindig van egy adag geopolitika. De eme gyakorlati, illetve ízlésbeli és politikai megfontolások mellett egy másik kulturális szint is hatással lehet arra, aki főz és arra, aki megeszi az ételt: a testi emlékezet és az érzelmek valamifajta biopoétikája (ez az illat az X-beli éveimre emlékeztet; az az íz megrikát Y miatt). Oda akarok kilyukadni, hogy ezek a regiszterek a készítés és az elfogyasztás aktusában is egyszerre működnek, ahogy a testek, eszközök, éghajlatok és fizikai erőforrások összetetalálkoznak, adott földrajzi és időbeli helyzetekben. A designkultúra a tervezett környezetben töltött életünknek ezekből az egymást átszövő, összefonódó, sűrű, ellentmondásos pillanataiból áll.

Föl hát, föl, design-bajtársak, törjünk előre, magunk köré gyűjtve poros, régi bútorokat és csillogó új telefonokat, pecsétfoltos szakácskönyveket és modern fegyverrendszereket, cirmos tulipánokat és magasházakat! Szagoljuk meg a kávé, és engedjük, hogy felszínre hozza álmainkat, de nézzük meg azt is, hogyan természetették, milyen mezőgazdálkodást törölt el, és milyen utcai szokásokat hívott életre! Ízleljük meg a jövőt, ahogy azt a régmúlt egy zaklatott pillanata belevéste egy evőeszköz- és étkészletbe; vizsgáljuk meg, milyen politikai vágyak ágyazódtak bele egy porcelán vécécsészébe! Ragadjuk meg a mesterséges világainkba beszórt álmokat és vágyakat, csalódásokat és erőfeszítéseket, érzéseket és anyagokat!

MINDEN HATALOM A DESIGNKULTÚRÁÉ!

A designtanulmányok azon irányzatának felbátorításához, amely (például) azt vizsgálja, hogyan kapcsolódnak az emberek a gépekhez, vagy hogyan váltanak ki különböző érzékvilágok érzelmi válaszokat, először is szükséges egy udvarias felszólítás: Próbáljuk meg elképzelni a designkultúrát designerek nélkül! A designtanulmányok – és különösen a designtörténet – a huszadik század második felében gyakorolt formájában gyakran egy jellegzetes művészettörténeti észjárás örököse volt; a neves designerekre és a mozgalmat vagy iskolát alkotók csoportjára fókuszált. Ezért sokszor úgy tűnhet, hogy a tudományos designirodalmat túlságosan is uralja a Bauhaus-kutatás, Charles és Ray Eames vagy az állandó szereplő, Le Corbusier. A kevésbé tudományos irodalomra is jellemző lehet a nagy nevek bűvölete, de a design olyan gyakorlatiasabb vonatkozása is, mint a lakberendezés. A designerhallgatók esetében a kánon szereplőire és az ikonikus designtárgyakra irányított figyelem jól kapcsolódhat a személyes ambíciókhoz. Mégis azt állítom, hogy a „designerek nélküli designkultúra” a designkultúra még ambiciózusabb tanulmányozását teszi lehetővé.

De mit is jelent a „designerek nélküli designkultúra”? Kezdetnek szerintem csak annyit, hogy ne a névből és a hírnévből *induljunk ki*, ne azal írjuk le és magyarázzuk valakinek a munkásságát. Azt is jelenti, hogy ne a designert tekintsük a designfolyamat ágensének. Például, ha azt kérdezzük egy kutatásban, hogy „milyen hatással volt Le Corbusier a modern lakóházakra?”, illetve ha azt, hogy „miért olyanok a modern lakóházak, amilyenek?”, a két kérdés között az a különbség, hogy feltételezünk-e egy bizonyos cselekvő ágenszt (Le Corbusier-t), vagy nyitva hagyjuk a kérdést. Az első kérdés kapcsolatokat keres egy már ismert entitás (Le Corbusier tervezőstúdiója) és későbbi gyakorlatok (például a huszadik század második felének angol bérlakásépítése) között; Le Corbusier-hatásokat keres a későbbi gyakorlatokban. A második kérdés nem tételez fel oksági kapcsolatot Le Corbusier-vel (de természetesen nem is zárja ki a lehetőséget), és azt sem feltételezi, hogy a folyamatban építészek és designerek voltak az egyedüli ágensek. Kiderülhet például,

³ A kultúrtörténet és művészet-történet ezen hagyományához lásd Podro, Michael. 1982. *The Critical Historians of Art*. New Haven – London: Yale University Press; Rieglhez lásd Iverson, Margaret. 1993. Alois Riegl: *Art History and Theory*. Cambridge (Amerikai Egyesült Államok): MIT Press; Wölfflinhez lásd Schwartz, Frederic J. 1999. „Cathedrals and Shoes: Concepts of Style in Wölfflin and Adorno.” *New German Critique* 76: 3-48.

⁴ Lásd például: Attfield, Judy. 2000. *Wild Things: The Material Culture of Everyday Life*. Oxford – New York: Berg; Hill, Jonathan, szerk. 1998. *Occupying Architecture: Between the Architect and the User*. London – New York: Routledge.

hogy a mérnökszakma határozta meg a házak bizonyos jellegzetességeit, vagy hogy a szerkezet kialakítására újfajta építőanyagok gyártói voltak alapvető hatással. Kiderülhet, hogy az épület legfontosabb jellegzetességeit a tizenkilencedik századból örökölt közösségi társadalomelméletek alakították ki, vagy hogy a helyszín és az alaprajz a természetről és a nemzeti tájról szóló romantikus gondolatokból származtatható. E második kérdés természetesen a modern lakóépületeket valószínűleg mind ezen elemek (és továbbiak) keverékeként fogja meghatározni, esetleg meghintve egy csipet Le Corbusier-vel.

A design kevésbé nevekhez kötődő tevékenységként való értelmezése a designkultúra legrégebb megközelítéseihez is kapcsolódik. Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc (1814-1879) építészetteoretikus és –történész szemében a francia templomok névtelen középkori mesterei az épületek mélyszerkezetében megtestesülő építészeti szellemet képviselték. Alois Riegl (1858-1905) osztrák történész az övcsatoktól a festményekig mindenre figyelmet fordított munkásságában, hogy megragadja egy korszak érzetakarását. Heinrich Wölfflin (1864-1945) svájci művészettörténész munkásságában egy cipő éppúgy rávilágíthat a kor stílusára, mint egy katedrális.³

Az utóbbi években a „designerek nélküli design” gondolatának termékenysége gyakran azokból a tervezett környezetről szóló művekből tűnik ki leginkább, amelyek a fogyasztást tekintik minden designfolyamat döntő részének.⁴ Így nézve egy épület belakása nem egy előzetes (az építészettől származó) elképzelés sikerét vagy kudarcát jelenti, hanem az épület tudatos és nem tudatos elemei egy részének kihasználását, valamint a lakók alakító és átformáló tevékenységét. Bár számos designtanulmányi vita a termelés vagy a fogyasztás elsődlegességének kérdését állítja középpontba, itt most más gondolkodásmódot javaslok. Ez elvezet egy második lehetséges felszólításhoz: Termékek nélküli designkultúrát! Ez, elismerem, különösen problematikus felszólítás, mivel amellett szeretnék érvelni, hogy a designtanulmányoknak szüksége van tárgyakra, dolgokra. Amire viszont nincs szüksége, az a *véglegesnek tekintett* tervezett tárgy, amit a használója vagy elfogad és adaptál, vagy nem. A tervezett környezetre kapcsolatok és összefonódások játéktereként akarok gondolni. Matriális környezetről van szó természetesen, amely azonban nem silányítható valamiféle áhítattal övezett bevásárlóközponttá, ahol polcon sorakoznak az identitások, és a társadalmi státusz a termékvalasztáson alapul.

Ez azt jelenti, hogy a „termék”, „státusz”, „identitás” és hasonló helyett más szavakat kell találnunk a design aktív környezetének leírására. A „design” szónak számos használata lehetséges, a befejezettségre utalótól (egy kabátot legyártottak a terve alapján) a világot összetett módokon szabályozó és formáló, aktív értelemben vett designig. Én ez utóbbi értelmét szeretném előnyben részesíteni. Hogy beoltsam magam a „design egyenlő kész termék” képlete ellen, szükségem van a folyamatközpontúbb szavak szótárára. Ezért a designra legelső sorban egyeztetések soraként, összehangolásként (az érzékek, a percepció stb.

összehangolásaként), orientálásként (hajlamok és kísértések bátorítójaként és teremtetőjeként), összeállításként (és összeállítási tevékenységként, amelyben mindig lehetséges, hogy a kombinációk is kombinálódjanak), elrendezésként (átmeneti érintkezésként) és hasonlókként kívánok gondolni. Ez az összehangolási folyamat magába foglalhat tárgyakat, de kevésbé egyértelműen materiális elemeket is, példának okáért preferált társas mintázatokot, az érzékszervi észlelés fejlesztését, az elosztás etikáját és így tovább. E kötet elején ezt írja Jacques Rancière, az egyik mottóban:⁵

Ami érdekelt, az az a folyamat, amelyben vonalak felrajzolásával, szavak elrendezésével, felületek kiszabásával az ember egyben a közösségi teret is felosztja. Ez az a folyamat, amelyben szavak vagy formák összerakása által az emberek nem pusztán műalkotásokat hoznak létre, hanem a látható és az elgondolható bizonyos konfigurációit is; az érzékelhető világban való lét bizonyos formáit is. (Rancière 2003, 105)

Rancière – és hasonlóképp a jelen könyv – nézőpontjából nincs design hozzá tartozó társadalmi elgondolások nélkül. Legyen szó hulladékfeldolgozó-rendszerről vagy repülőtérről, vízelvezetőről vagy házról, a design felosztja, alakítja és elrendezi a társadalmi cselekedeteket, az érzéki észlelést, az együtt- és különlét formáit. És mindezt materiálisan teszi. Vegyünk bármilyen házat, a legegyszerűbbtől a legösszetettebbig: mind anyagi ágens, amely mindennapi cselekedeteket segít vagy gátol, azok társas aspektusaival egyetemben (közös főzés, külön gyerekszobák stb.). A falak, küszöbök, vécék, szellőzők, ablakok és egyebek kilátást biztosítanak, szagokat állítanak meg vagy terjesztenek, járkálásra vagy leülésre ösztönöznek; a tervezett környezet közönséges elemei orientálnak minket és összehangolják érzéki és társas világainkat. És inkább az mutatja meg a legösszetettebben és legelevenebben ezt a társas össze-szervezést, ami hétköznapi, elterjedt, megszokott, nem pedig az, ami vadonatúj. Ezért a harmadik felszólítás: A designkultúra nem rendkívüli!

Hogy eljussunk a design hétköznapi, szokványos voltához, úgy gondolom, elsősorban olyan hozzáállásra van szükség, hogy ne essünk hasra az újdonságtól. Ez állhat abban, hogy mérsékeljük érdeklődésünket a kiborgok iránt, és újra elővesszük a komódok történetét.⁶ Ha a design-tanulmányok gyakran belebolondulnak a nagynevű designerekbe, az sokszor azért van, mert az ilyen designereket új formák létrehozóinak, újszerű elrendezések felfedezőinek és általában véve saját területük megújítóinak tekintik. Hasonlóképp, sokan, akiket érdekelnek a design-technológiák, belefeledkeznek abba, hogy mire képesek az új technológiák. Az így létrejövő történeti narratíva (az új technológiák értékéről hozott ítéleteknek megfelelően) a designtechnológiákat a haladás vagy a hanyatlás bizonyítékának látja. Ennek ellensúlyozására a designtanulmányok „tárgya” inkább a megszokott és mindennapi tárgy vagy tervezett környezet kell hogy legyen, mint a legújabb jövőorientált szoftverprojekt.

⁵ Az írás eredetileg a szerző által szerkesztett *The Design Culture Reader* előszavaként jelent meg; 2008. London – New York: Routledge [a szerk.].

⁶ Az írás eredeti címe, „A Sideboard Manifesto”, Donna Haraway 1991-es „A Cyborg Manifestó”-jára rímel; magyarul: Haraway, Donna. 2005. „Kiborg kiáltvány: tudomány, technika és szocializmus az 1980-as években.” Fordította Kovács Ágnes, Replika 51–52: 107–139. Eredetileg: „Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, in *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991, 149–81 [a ford.].

Érdemes lehet itt megemlíteni Walter Benjamin historiográfiai perspektíváját: „A >>haladás<< eszméjének és a >>hanyatló kor<< eszméjének meghaladása csupán egy és ugyanazon dolog két oldala” (Benjamin 1991, 575). Ez a Benjamin-féle kritikai kultúrtörténet előfeltétele, amely szerint a korszakok értékéről (a haladásról vagy hanyatlásról) hozott ítéletek akadályozzák, hogy felismerjük a kulturális konfigurációk lehetőségeit és realitásait.

Az újdonság csábításának egy nagyon egyszerű ok miatt éri meg ellenállni: az újdonság még nem állapotodott meg eléggé a társadalmiság bonyolult hálójában ahhoz, hogy az élettel töltsen meg (még túlzottan kötődik készítői szándékához és a mögötte álló vállalat arculatához). Az újdonság csillogása csak szegényes pótléka a társadalmilag elfogadottá vált dolgok tarka sűrűségének; a vadonatúj nem hagyta rajta nyomukat a mindennapi élet véletlenei. A mindennapi élet szempontjából a technológiai felfedezések pillanatai (például a katódsugárcsőé) kevésbé fontosak, mint a tévzés vagy az autózás megszokottá válásának folyamata. A mindennapi életben megmutatkozik a szokványossá vált technológiák sorsa: ahogy mesterséges földünk öröklött tájának részévé válnak, eltűnnek a szemünk elől.

Ebben a bevezetésben részben a hétköznapi design világába való becsalogatás a célom. Oda, ahol a design megszokott és megkerülhetetlen módokon jelentkezik: mint vízvezeték, parketta, ablakok, vezetékek, iskolai székek, padlószőnyegek, kórházi tévék, lakótelepek, utak, világítás, szállodai ágyneműk, autóparkolók, kipufogórendszerek, receptek, polcok, komódok, szupermarketek, kerékpárok, levetett cipők, lépcsők, fészerek, papírok stb. Ez a „stb.” nem a futam végét, a szuszból kifogyó futam végét jelzi, hanem inkább pont a hétköznapi design lényegét: a hétköznapi design bizonyos értelemben nem más, mint egy satöbbi. Ez a körforgásban lévő tárgyak és bonyolult kapcsolatok világa. Ez a libabőrös testek és korgó gyomrok világa: élettel teli világ. Olyan világ, amelyben a design informális tevékenység, amelyben mindenki részt vesz. Ez nem jelenti azt, hogy a design ne lenne egyben szakmai és kereskedelmi tevékenység is, és hogy a tervezett tárgyak nem fontosak ebben a társas világban, de itt, a hétköznapi design világában, a kanonizált designtárgyaknak meg kell küzdeniük az összes többivel (a Nike-val éppúgy, mint a hamisítvánnyal). A hétköznapi design olyan technológia, amely lehet puha és bolyhos, de kemény és csillogó is. Hogy ráérezzünk a hétköznapi designra, gondoljunk többet eldobható üdítősdobozokra és kevesebbet az *haute couture*-re, álmódzunk inkább emulziós festékről és padlószőnyegekről, mint Charlotte Perriand-ról, a Bauhaus helyett vízvezetékrendszerekkel (és víztározókkal) játszunk el képzeletben.

A MODERNSÉG ÉRZÉKVILÁGAI

Az egyik legjobb módszer a tervezett környezet komplex összefonódásainak felfedezésére a médiaeszközök megvizsgálása. Hogy mit jelent a

designtanulmányok szempontból tekinteni a rádióra és a tévére? Első sorban és a designtanulmányok bevett hagyományai szerint azt, hogy az eszköz „tárgyiságára” figyelünk: a stílusára, letisztultságára, arra, ahogy egyéb hagyományokhoz viszonyul (például az asztalosságához), a bútorként betöltött szerepére. Így egy olyan tévét kapunk, aminek nekiütközhetünk, vagy amin áteshetünk. Ez kétségtől különbözik a szokványos médiatudományi perspektívától, amelyben inkább a tévé vagy a rádió által sugárzott műsorok az érdekesek, és hogy azok milyen úton-módon érnek el minket. A médiatudomány számára sokszor az az érdekes, hogy mit tartalmaznak a programok és mit nem; hogy kit ölel magához lágyan és gyengéden a tévé.

Nyitottabb designperspektívából (amilyet itt követünk) nem sok szól amellett, hogy szétválasszuk ezeket a megközelítéseket, mert a vizsgálódás e kiinduló irányai (a tévé mint bútor, a tévé mint közvetítő eszköz) hamar ezerfelé ágazva foglalkoznának azzal, hogy milyen a tévé élete mesterséges földünkön. Például elkezdhetnénk gondolkodni azon, hogyan „rendez be” egy tévé- vagy rádiókészülék egy szobát (egy közösségi lakóteret, egy hálót, egy várót és így tovább). Gondolkodnánk azokról az ülhelyzetekről, amelyeket egy bizonyos tárgy lehetővé tesz vagy ösztönöz, illetve ezek társas karakteréről.⁷ Elkezdhetnénk gondolkodni, hogy a figyelem milyen formáit próbálják kiváltani (például az elmélyülést vagy a kikapcsolódást), és hogy a csend milyen mintázatait látszanak megengedni vagy megnehezíteni.⁸ A televízió számátalan médiakörnyezet része, amelyet nem ural teljességgel, de nem is hagy változatlanul.⁹ A tévé és a rádió (és persze az újabb digitális média) az együtt-különlét és a külön-együttlét lehetőségét biztosítja a bevásárlóközpontok arctalan és a hálósobák személyes terében egyaránt. A tévé szerepet játszik az étkezés módjaiban és a társasági élet egyéb formáiban; átfogalmazza a magánélet és a nyilvánosság eszméjét és gyakorlatát. A környezetükre nézve e médiumoknak gyakran ellentmondásos hatása: a rádió például megnövelte a mindennapi élet zajszintjét, de a célzatos csend szintjét is (a figyelmes hallgatóközönség révén).¹⁰ A tévé és rádió különböző környezetekbe helyezésének mindeme összefüggő szempontja fontos kell, hogy legyen a designkultúra számára, ha az nyitott arra, ahogy a testek és a tárgyak szándékosan és véletlenül egymásba gabalyodnak.

Mindaz a társas és érzékszervi elrendezés, megkomponálás és orientálás, amelyben a tévé és a rádió részt vesz, úgy tűnik, hogy nem tartozik sem kizárólag a tárgyhoz (a tévéhez és rádióhoz mint bútorszerűséghez), sem kizárólag a szöveghez (az adott tévé- és rádióműsorokhoz). Talán ezért mondhatjuk a designkörnyezetet olyan dinamikus területnek, amely a tárgyak, érzékek, érzelmek, figyelmi és figyelmetlenségi formák, társas kapcsolatok, észlelési gyakorlatok és egyebek világába helyez minket. Egy designjelenség hatásának, orientáló és megkomponáló erejének mérésére az egyik lehetőség az, ha elképzeljük az életet nélküle, vagy a létrejötte előtt. Paddy Scannell így ír a tévé, a rádió és az újságok sajátos időbeliségéről:

⁷Lásd Lynn Spigel írását a tévé „domesztikálásának” kezdeteiről: Spigel, Lynn. 1992. „Installing the Television Set: Popular Discourses on Television and Domestic Space, 1948-1955.” In *Private Screenings: Television and the Female Consumer*, szerkesztette Lynn Spigel és Denise Mann, Minneapolis: University of Minnesota Press, 3-38.

⁸A figyelemelterelésről lásd Siegfried Kracauer tanulmányait az 1920-as, 1930-as évekből: Kracauer, Siegfried. 1963 [1927]. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Fordította és szerkesztette Thomas Y. Levin, Cambridge: Harvard University Press. (Eredetileg: *Das Ornament der Masse*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1963.) Lásd továbbá: Morse, Margaret. 1998. *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press.

⁹A médiakörnyezetek ezen hatásáról lásd bővebben: McCarthy, Anna. 2001. *Ambient Television: Visual Culture and Public Space*. Durham (Amerikai Egyesült Államok): Duke University Press.

¹⁰Köszönöm Kate Lacey-nek a meglátást.

Ahogy a napokat érzékeljük, azt már mindig eleve meghatározza, amilyen módokon a média szerepet játszik a napjaink érzékelésében. Másképp érzékelnénk az időt rádió, televízió és újság nélkül? Más ritmusban telne? Meglenne a mai fontossága? Az az érzés, hogy minden napnak jelentősége van? Ugyanis a rádió és televízió időstruktúrája olyan, mintha minden napot kijelölnénk mint ezt a napot, ezt és nem másikat; azt a napot mint a saját napját, ahogy foglyul ejti saját azonnalisága, saját feladatainak és ügyeinek sora. (Scannell 1996, 149)

Paddy Scannell fenomenológiai megközelítése azt sugallja, hogy a design egyik területeként a médiaeszközök és médiaformátumok (a maguk mindenhol jelenlévő voltában) alapvető hatással vannak a tájékozódásra és az érzelmekre.

Scannellnél a médiaformátumok felelősek a nap egységét biztosító különböző élményekért, amelyek a személyes, megélt idő erős képzetét keltik (inkább, mint az óra szerinti időét), bár gyakran az óra szerinti idő strukturálja azokat (például az óránkénti friss hírek). Azért tudják kialakítani ezt a beállítódást, mert a médiaformátumok az évek során elszájtítottak bizonyos, Scannell által „gondoskodó struktúrának” nevezett technikákat: az intimitás megteremtését (a bemondó mint meghitt, barátságos hang); az általuk fenntartott, folyamatosan megélt időt; és azt az érzést, hogy közvetlenül a nézőt szólítják meg:

A rádiónak és a televízióknak olyan „bárkinek mint valakinek” struktúrája van, amely a nyilvánosan elérhető, anonim (tömeggyártott), használható dolgok „bárkinek” struktúrája és a tisztán személyes dolgok (levelek, „családi” fényképek és videók stb.) „valakinek” struktúrája között közvetít. (Scannell 1996, 174)

Scannell szerint mindez se nem véletlenszerű, se nem célzatos lépések sorának eredménye, hanem olyan dinamikus ülepedési folyamat, amely évek során átformálódott, ahogy a technikákat kipróbálták, tesztelték és lecsiszolták, hogy létrejöjjön a műsorszórás affektív környezete.

Scannell média-fenomenológiája azt sugallja, hogy az ezen orientációt és „szinrevitelt” létrehozó designágensek közé mindenképp bele kell érteni a sound producereket, hangmérnököket, forgatókönyvírókat, műsorvezetőket, stylistokat, nézőket és hallgatókat (akik ráhangolódtak, hogy orientálják őket), telefonkezelőket (a betelefonálás programokhoz), díszlettervezőket, operatőröket, zeneszerzőket, tévékritikusokat és így tovább. Vegyük például a világszerte licenszelt *Legyen Ön is milliomos!*-t, amelyet több mint hetven országban vettek meg Izlandtól Indiáig, Izraeltől Indonéziáig. Az Angliából származó műsor annak a formátumnak a példája, amely a rádióból (betelefonálás, egyversenyzős műsorként) indulva tévéformátummá nőtt. A vetélkedő lassú menete (nincs időkorlát a válaszadásra), a fontolgatás súlya (a műsorvezető állandó közbevetései: „Jól meggondolta?”), a közönség megszólítása („Ma-

radjanak velünk, rögtön jövőnk!”, a reklámok előtt) olyan intimitást hoz létre, amelyet a tévé a lakás bútorzatának részeként erősít meg. A hangszín, a frizura, a közeli, a barátságos évődés, a közönség némasága, a szívdobogásszerű zene mind a bensőségesség érzetének megteremtését szolgálja. Azt hiszem, nem teszünk erőszakot a „design” szón, ha mindezt egy olyan designformátum részének látjuk, amely egy specifikus média-időteret hoz létre (például a *Legyen Ön is milliomos!* szombat esti, ott-honi megnézését). Van ráció benne, hogy a *Legyen Ön is milliomos!*-t a tévétermékek egy csoportja részének tekintsük, e csoportot pedig egy specifikus érzékvilág előállítójának.

Így nézve, a szombat esti „családi műsor”, amely megannyi otthonba beszivárog, sajátos designtárgy, amely számos más tárggyal összeköttetésben állva érzéki és érzelmi környezetet teremt (az irigységét, az irritációt, az empátiát, az iróniát stb.). A modern világot joggal azonosíthatjuk a megtervezett érzékvilágok előállításával. A belvárosi pláza (gyorsétteremláncokkal, neonfeliratokkal, menő kávézókkal, klimatizált beltérrel, amelyek tudunkra adják, hogy a sehol közepén járunk; háttérzenével, biztonsági kamerákkal, örökkel, mozgólépcsőkkel, végtelen mennyiségű kirakati reklámmal és így tovább) csak egy a modern, nyugati városokat meghatározó érzékvilágok közül. A mozdulatlan haladás furcsa érzését nyújtó, modern, iparszerű közlekedés (egy üléshez rögzítve száguldunk át a téren), amelyben az ablak képernyő (mi mozgunk vagy a kinti világ?), amelyben az utak és pályák hálózata látszólag összeköttetésben álló, névtelen csomópontokban találkozik, szintén a modern érzékvilágok egyik példája. Van bármi, ami olyan nyomasztóan mozdulatlan, mint egy repülőút?

A modernitás megtervezett környezetei mindig szenzoros jellegűek, még ha időnként ingermegvonással is járnak (gondoljunk arra, ahogy az mp3-lejátszók elvágnak minket az utca polifóniájától). Az ételkultúra szintén hasznos példákkal szolgál: a McDonald's Pekingben, a szuszibár Párizsban, a kocsma egy angol kisvárosban. E designkörnyezetek mind a szagok, ízek, felületek, hangok és vizuális ingerek nagyon egyedi összerendezései. A McDonald's műanyag ülésében üldögélve minden a helyén van, mindent áthat a vállalati design szelleme. A hamburgerek hatékony designmegoldások kombinációi (a savanyú uborkának kell a paradicsomkarikán lennie, nem pedig fordítva), a világítás migrénkeltően erős, jellegzetes szag hatja át a levegőt: ez mind annak a része, ahogy a designkörnyezet összehangolt érzékisége kifejti a hatását. Ez a környezet bizonyos fókig treníroz minket; trenírozza az ízlelőbimbókat, az étkezési vágyakat, a időbeli elvárásokat (mennyire legyen gyors az étel?). Persze ez nem jelenti, hogy a trenírozás eredményes is: testünknek meglehet a maga véleménye arról, hogy mi számít laktató ételnek, a fényár pedig tényleg okozhat migrént. Azt hiszem, könnyű meglátni, hogyan gondolkozhatunk egy pekingi McDonald'sról megtervezett érzékvilágként, csakhogy ezt a szemléletet ki kell terjesztenünk minden designkörnyezetre (mesterséges földünk minden lakott pontjára). Főszabályként gondolhatunk e modern érzékvilágokra mint a gépek és az áramlás termékeire. Így nézve a

helyi kocsmá a maga menüjével, esetleges és informális kialakításával ugyanannyira a gépek és az áramlás végterméke, mint a párizsi szuszibár vagy a pekingi McDonald's. Az élelmiszerek, receptek, nemzeti konyhák mind az áramlás következményei (a dolgok és az emberek áramlásáé), a mai kultúrában való összekapcsolódásuk pedig mindig ipari (tároló-, főző-, takarító-, mozgató-, leltározó-, számológépek...).

A design érzékvilágokként való felfogása szerintem döntő lépés a designkörnyezet összefüggéseinek és a testek és tárgyak egybefonódásainak megértéséhez. Ezzel a megközelítéssel a makro-logikus szemléletet visszatesszük a designba; a designt relék sorának tekintjük, a vizsgálódás „tárgyává” pedig „a dolog” helyett a dolgok és szubjektumok hálózatának viszonyrendszere válik. De ha a modern érzékvilágok a designt az elemek közötti, a tárgyak és a testek közötti relésorrá teszik, adott a mikro-logikus megközelítés lehetősége is, mikor a figyelmet a makacs dologra, annak sajátosságára, anyagiságára irányítjuk. Ez azt jelenti, hogy a tárgyat nem néma dolognak tekintjük, de nem is valami más (vágyak, társadalmi törekvések stb.) kódolt formájának. A mikro-logikusan felfogott tárgy az álmok és a rögváló között oszcilláló dolog.

MAKACS TÁRGYAK, SZIMBOLIKUS JAVAK ÉS JÁTÉKOS SZUBJEKTUMOK

Mindig érdemes visszamenni a kezdetekhez, legalábbis *valamelyik* kezdethez. Mesterséges, tervezett világunkkal először kisbabaként találkozzunk; a gumicumikkal, a törölközőkkel, a játékmackókkal, a járókakkal, a rágókakkal, a babakocsikkal, a dalokkal, az édességekkel, a cipőkkel, a játékokkal és a nyelvvel. Túl nyilvánvaló ahhoz, hogy ne mondjuk ki: olyan világba születünk, amely már fazonra van szabva, előre van gyártva. Csecsemőként fedezzük fel az egyszerre ismerős és idegen, engedetlen és alakítható, álomszerűen homályos és brutálisan anyagi világot. Dolgokat csinálunk a dolgokkal, és a dolgok is csinálnak dolgokat velünk. Az anyagi létünk szabta lehetőségeket játékos interakciókon keresztül tanuljuk meg, melyek során kísérleteink tapasztalattá válnak. A kő azért kő, mert érzéketlen marad erőszakos vágyainkra; a műanyag azért műanyag, mert fel tudja venni a formákat, mert könnyű és mert kettépatlan, amikor megadja magát pusztító szándékunknak. Tervezett világunk gyermeki szemrevétele segít meglátni az ellentmondást: a tervezett világ nem több anyagi voltának tulajdonságainál és hajlandóságainál – a tervezett világ nem kevesebb az értékek és affektusok kozmológiájánál, a varázslatos átalakulásoknál és az immateriális vágyódásoknál. Alább a szürrealista Michel Leiris próbál, már gondterhelt felnőttként, visszaemlékezni egy gyerekkori pillanatra. Lélegzetelállítóan hosszú mondat, úgyhogy vegyünk mély levegőt és lássuk...

A könyörtelen padlóra (a nappaliéra vagy az ebédlőére? egy megfakult, virágmintás szőnyegre, vagy valami másfajta, amelybe palo-

tákat, tájakat, földrészeket láttam bele, gyermek-voltom boldog kaleidoszkópjával; amelyre mesebeli építményeket terveztem, mintha csak egy, akkor még semmiféle könyvből nem ismert ezeregyéjszaka vásznául szolgálna? vagy a csupasz padlóra, a felviaszolt parkettára, melynek a sötét hasadékait mereven felosztó, fekete hornyaiból néha kedvtelve húztam ki pogrombolyagokat, amikor a szerencse segített megtalálni ehhez a varrónó által aznap elejtett tűt?), a szoba makulátlan, léleketlen padlójára (amely lehetett bársonyos vagy fás, vasárnapi díszbe öltöztetett vagy meztelenre vetköztetett, a képzeletet kalandra hívó vagy gépiesebb játékokra ösztönző), a nappaliban vagy az ebédlőben, árnyékban vagy fényben (attól függően, a ház azon részén volt-e, ahol a bútorokat többnyire porvédő lepel fedte, s a szerény értékeket gyakran a redőny rácsai védték a naptól), a csak felnőttek számára fenntartott különleges körzetben – az álomkóros zongora háborítatlan odújában – vagy a közönségesebb részen, ahol a nagy, sokfelé bővíthető asztal állt, amely köré a család egy része vagy egésze odagyűlt a mindennapi szer-tartásos étkezéshez, hullott a katona. (Leiris 1948, 9)

Ez a gigantikus mondat Michel Leiris többkötetes önéletrajza, a *La Règle du jeu* első bekezdését alkotja, s a kora huszadik századi Franciaország kopottas eleganciájú, *haute bourgeois* világába kalauzol minket. Fontosabb azonban, hogy úgy is olvasható, mint egy gyerek (Michel Leiris) beszámolója a legközvetlenebb designkörnyezetéről. A szőnyeg itt puha, a padló pedig kemény, és a kemény felületeken mást lehet játszani, mint a puhákon. De a szőnyegek és padlók csatamezők és távoli tájak is egyben, és azon területek, ahol porral és bolyhokkal, bútorok alulnézetével, szálkákkal és hasonlókkal lehet találkozni.

Az önéletrajzi vállalkozás egy korábbi vázlatában („Le Sacré dans la vie quotidienne”) Leiris bejárja a családi otthont, és megmutatja azokat a helyeket és dolgokat, amelyek gyerekként sokat jelentettek neki.

Gyermekkoromra visszagondolva elsőként néhány bálvány, templom és általánosabb értelemben vett szent hely jut eszembe. Először is ott volt apám számos tárgya; erejének és hatalmának szimbólumai. Lapos karimájú cilindere, amit éjjelenként, irodájából hazatérve a fogasra akasztott. Revolvere, egy rövid csövű Smith and Wesson, veszélyes, mint minden fegyver és különösen vonzó, mert nikkelezett. Általában egy asztalfiókban tartotta vagy az éjjeliszekrényében, és a *par excellence* attribútuma volt, mint olyannak, aki nek – egyéb feladatok mellett – biztosítania kell az otthon oltalmát és betörőktől való védelmezését. (Leiris 1938, 61)

Leiris beszámolóját olvasva gyerekkorának „szent” tárgyairól és helyszíneiről, késztetést érezhetünk, hogy a „szimbolikus” jelzővel írjuk le e tárgyak erejét. A fegyver és a kalap Loris számára az apai hatalmat szimbolizálja, efelől semmi kétség. De maga a „szimbolikus” jelző túlzottan mentális hatalomképet sugall. Az idézet végén Leiris elmondja, hogy a

¹¹ Gertrude Stein több versében is szerepelteti e sokat idézett mondását, jelen esetben *Lifting Belly* (1915-17) c. hosszúverséről van szó. Néha úgy tűnik, „Rose” valakinek a neve. Akár asszony, virág vagy virágnév a rózsza, háromszoros megidézése mindhárom rózsza makacs anyagiságára támaszkodik.

fegyver volt apjának – mint védelmezőnek – a par excellence attribútuma: itt, az attribútum szó használatával, közelebb kerülünk a tárgy valódi materiális súlyához. A fegyver, természetesen, nem pusztán szimbolikus, vagy mondjuk inkább úgy, hogy szimbolikus jellege nem önkényes. A fegyver eszköz, súly, anyag, felület, tett lehetősége; képes dolgokra (lőni és ölni) és tartozik valakihez. Hasonlóképp, a cylinder is erősen személyes tulajdon; merevsége, feketesége, karimája, anyaga a hovatarozás jele.

A tárgy (a design alapegysége) gyakran úgy bír ráruházott szimbolikus jelentéssel, hogy közben makacsul „néma”, anyagi tárgy marad. A rózsza szimbolizálhatja a romantikus szerelmet, de a „rózsza az rózsza az rózsza”, végső soron és kezdettől fogva (Stein 1980, 35).¹¹ Azt hiszem, a design-tárgyak tanulmányozását illetően a lényeg az, hogy ne szétszálazni próbáljuk ezt a jelenséget (például elválasztani az anyagot a képzeletbelitől), hanem felismerni az összefonódás valóságosságát. Marx így tesz, amikor az árut fantazmagóriaként definiálja, mondván az áruban „maguknak az embereknek meghatározott társadalmi viszonya az, ami itt szemükben dolgok viszonyának fantasztikus formáját ölti” (Marx 1955, 77). Az áru (a vágy csillogásával átítatott tárgy) egyszerre anyagi dolog és transzcendens sóvárgás. Az árut gyakran az teszi oly frusztráló kulturális formává, hogy se nem kizárólagosan tárgyas, se nem teljesen transzcendens. A megvásárlás után a vágyott tárgy kimutatja evilági származását, a csillogás megkopik – de sose tűnik el. Amikor régi tárgyakat dobunk ki (az elavult számítógépet, a már divatjamúlt ruhát), az sosem olyan, mint ha csak megszabadulnánk egy zsák avartól; mindig úgy érezzük, mintha megszegett ígéreteket hajítanánk ki.

Talán Donald Winnicott pszichoanalitikus adta a legjobb leírását a tárgyak csökönyös anyagiságának, és annak, hogyan lehet átgondolnunk emiatt szimbolikus jellegüket. Winnicott a legkisebb gyerekek kezelésére szakosodott klinikai pszichológus volt; praxisa során sokszor megfigyelte a rendelőjében játszó gyerekeket, beszélgetett velük rajzaikról. 1951-ben jelentette meg nevezetes tanulmányát, az *Átmeneti tárgyak és átmeneti jelenségek fogalmát*. A tanulmány témája a gyerekek azon játéka vagy biztonságot, megnyugvást adó tárgya (például egy plüssmackó vagy egy lepedőcsücsök) „aminek a használata a csecsemő számára létfontosságúvá válik az elalvás idején, és védekezés a szorongás, különösen a depresszív típusú szorongás ellen” (Winnicott 1999, 4). Winnicott szerint e függést kiváltó dolgok, melyeket a gyerekek nagyon kis kortól használnak, és amelyek megnyugvást jelentenek számukra, az első „nem-én” tárgyaik; lehetővé teszik a gyerekeknek, hogy a diád (az anya és a kisbaba egységes világot alkotó, gyermeki környezete) zárt, belső világából elmozduljanak a tárgyak és emberek társas világa felé, amely fölött a gyerekeknek korlátozott kontrollja van.

Winnicottnál a gyerekek ezen játéka, legalábbis kezdetben, az anya mellét pótolják (és aki látott már hasonló játékkal vagy alvókéval elaludni kisbabát, tudja, hogy így van). De ha ez azt jelenti, hogy a játék „szimbolizálja” a mellét, akkor az ellenkezője is igaz: a játék értéke pont az, hogy nem maga a mell. Azért értékes, mert, amíg nincs rá megint szük-

ség, meg lehet csapkodni, el lehet dobni, és el lehet veszteni. Éppen az, hogy tárgyszerűen birtokolható és bizonyos fokig kontrollálható (amíg el nem veszik, éjszakai rettenetet kiváltva) teszi hasznossá az önálló lét traumájának feldolgozását megkezdő gyerek számára. Ha szimbolikus, aktív módon szimbolikus. Ebben az értelemben a szimbólum nem metaforikus pótszer (puha játék a mell helyett), hanem egy dinamikus környezet aktív tényezője. A gyerekjáték tehát a megnyugvást adó mellre való gyermeki ráhagyatkozás meghaladásának szimbóluma. A tárgy-szimbólum pedig nem tétlen rejtjele e dinamikus átmenetnek, hanem a megvalósulását segítő, összetett eszköz.

A játékok gazdag példatárát adják a tervezett tárgyak dinamizmusának. Nemcsak azt sugallják, hogy bizonyos mértékben minden materiális dolog képlékeny (egy játékban a bot fegyverré válik, a cipősdoboz mesebeli kastélyá); a játszás és a megszokás közötti mély kapcsolatra is rávilágítanak. A tárgynak részben szokványossága adja varázsát: az a kedvenc játékszer, amelyik kiállta a megszokássá válás próbáját. Walter Benjamin szemében a játékok pedagógiai küldetessel bíró designtárgyak. E pedagógiai küldetés különféle lehet (a műanyag babakonyhák lehetővé teszik a gyerekeknek, hogy a felnőttek viselkedését utánozzák, az orvos és a nővérke kellei segítik a gondoskodás eljátszását), de maga a folyamat gyakran hasonló.¹² Egy játékokról szóló könyv kritikájában Benjamin ezt a lényegi meglátást teszi a játék és a szokás viszonyát illetően:

Hisz egyébként is a játék minden szokás bábja. Evés, alvás, öltözködés, mosdás – játékosan kísértő versek ritmusára kell beoltani velük a kapálódzó porontyot. Játékként lépnek életünkbe a szokások, és még legmerevebb formáikban is kitart egy csöpp játék mindvégig. Félreismerhetetlenné [helyesen: felismerhetetlenné -a ford.] vált, megkövesült formái első örömeinknek, első iszonyatunknak - ezek a szokásaink. (Benjamin 1928, 574)

A játékok és a mondókák megnyugvást adva biztosítják a szokások elsajátítását. E szokások biztonságot nyújtanak és keretek közé szorítanak minket; lehetővé teszik a világ bizonyos fokú ellenőrzését, ugyanakkor azt is megmutatják, hogyan állunk mi is ellenőrzés alatt. Miközben alávétjük magunkat tervezett környezetünknek, miközben megengedjük, hogy gépeink irányítsák mindennapi szokásainkat, még mindig, mindenek dacára ott a lehetőség, hogy változtassunk és változzunk e tárgyak révén. Alakíthatóságuk ott rejlik a felszín alatt. Mi adjuk meg magunkat az instrumentális ész alapelveinek, nem tárgyaink.

Ezért a designtanulmányok számára a tervezett tárgyak (legyenek játékok, autók, ruhák, akármik) dinamikus környezetben léteznek: nyers, makacs anyagként, szimbolikus tulajdonokként és olyan tárgyakként, amelyeket a játékot szokássá változtató szubjektumok használnak. E triumvirátus egyik eleme sem fontosabb a másiknál: a designkultúra megértésében a három egybefonódása a lényeg.

¹² *A játékok pedagógiai sikere sohasem vehető biztosra – különösen, amikor például a gyerekek összekötik a főzést és az orvososdit, és örömmel látják meg a konyhában a halálos balesetek lehetséges színhelyét.*

A TÁRSADALOMESZTÉTIKA FELÉ...

¹³ Lásd Altieri, Charles. 2003. *The Particulars of Rapture: An Aesthetics of the Affects*. Ithaca: Cornell University Press; Fisher, Philip. 2002. *The Vehement Passions*. Princeton: Princeton University Press; Ngai, Sianne. 2005. *Ugly Feelings*. Cambridge (Amerikai Egyesült Államok): Harvard University Press.

E bevezetésben arra törekedtem, hogy a designkultúra tanulmányozását a (konkrét környezettel kezdődő és ott is végződő) materializmus olyan formájaként mutassam be, amely érzékeny az immateriális materialitások számos fajtájára (az érzelmekre, a játékra, a szimbolikus vágyakra s így tovább). Ezt a megközelítést „társadalomesztétikának” is lehet nevezni. Mindazonáltal az esztétika itt nem az ízlésbeli különbségekről, hanem a tárgyak érzéki-anyagi életéről és a velük kapcsolatba lépő szubjektumokról szól. Az ilyen esztétika tehát elsősorban a materiális tapasztalatokkal foglalkozik; azzal, ahogy az érzéki világ az érzékelő testet fogadja, és azzal, hogy milyen affektív erők jelennek meg találkozásuk nyomán. Az esztétika egyaránt lefedi a heves szenvedélyek (félelem, gyász, elragadtatás stb.) és a kisebb-nagyobb affektusok és érzelmek (megaláztatás, szégyen, irigység, ingerültség, megvetés, meglepetés stb.) területét.¹³ Ráhangolódik az érzékelés, észlelés és figyelem formáira (zavarás, látvány, koncentráció, elmélyülés stb.), az érzékek világára (tapintás, hallás, ízlelés, szaglás, látás) és a testre (mint gestaltra és mint apró részekre). Legelsősorban és legösztönzöbben pedig e három elem teljes összefonódásával foglalkozik.

Mesterséges világunk designkultúrájának társadalomesztétikai nézőpontját szükségszerűen csak egy folytonosan alakuló szellemi vállalkozással teremthetjük meg (e szavak egyszerűen túl dinamikusak, túl instabilak és túl érdekesek ahhoz, hogy rögzített perspektívára gondolhassunk).

IRODALOM

Benjamin, Walter. 1928. „Játékszer és játékok”, in *Angelus Novus: Értekezések, kísérletek, bírálatok*, válogatta Radnóti Sándor, fordította Bencze György, Kőszeg Ferenc et al., 569-574. Budapest: Magyar Helikon, 1980. (Eredeti hivatkozás: „Toys and Play: Marginal Notes on a Monumental Work”, in *Selected Writings Volume 2: 1927-1934*, 117-21. Cambridge [Amerikai Egyesült Államok] – London: Harvard University Press, 1999. Eredetileg: „Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk”, in *Gesammelte Schriften Band III*, szerkesztette Rolf Tiedemann, 127-32. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.)

Benjamin, Walter. 1991. Eredetileg: „Das Passagen-Werk.” In *Gesammelte Schriften Band V*, szerkesztette Rolf Tiedemann, 570-611. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foster, Hal. 2002. „The ABCs of Contemporary Design.” *October* 100: 191-9.

Leiris, Michel. 1948. *Biffures. La Règle du jeu I*. Paris: Éditions Gallimard. 1991. [Eredeti hivatkozás: *Scratches: Rules of the Games Volume 1*. Fordította Lydia Davis. Baltimore - London: The Johns Hopkins University Press. 1997.]

Leiris, Michel. 1938. „Le Sacré dans la vie quotidienne” [előadásszöveg]. In *Le Collège de Sociologie 1937-1939*, szerkesztette Denis Hollier, 60-74. Párizs: Gallimard. 1988.

Marx, Károly. 1955. *A tőke. A politikai gazdaságtan bírálatja. I. kötet 1. könyv: A tőke termelési folyamata*. Fordította Rudas László és Nagy Tamás, Budapest: Szikra.

Rancière, Jacques. 2003. *Le destin des images*. Párizs: La Fabrique.

Scannell, Paddy. 1996. *Radio, Television and Modern Life*. Oxford: Wiley-Blackwell.

Stein, Gertrude. 1980. *The Yale Gertrude Stein*. Válogatta Richard Kostelanetz. New Haven – London: Yale University Press.

Winnicott, Donald Woods. 1953. „Átmeneti tárgyak és átmeneti jelenségek fogalma” In *Játszás és valóság*. Fordította Biró Sándor és Széchezy Orsolya, 1-26. Budapest: Animula, 1999. (Eredeti hivatkozás: „Transitional Objects and Transitional Phenomena,” in *Playing and Reality*, Harmondsworth: Penguin Books, 1985.)

N I C F C N N

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

J

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

NI

U

C

I

NI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois
Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton
Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka
Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágran értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.
Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu**

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor
Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.
Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.
ISSN: 2064-7778
copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

A DESIGNTANULMÁNYOK ÖSSZETETT FELADATA

Victor Margolin

Sipos Dániel fordítása

BEVEZETÉS

Ugyan a „design tanulmányok” (design studies) eredetileg az 1979-ben Nagy-Britanniában ugyanezen a néven alapított folyóirat címe volt, manapság egy jóval tágabb területet magába foglaló, bimbózó tudományág nevéként kezd terjedni. Az új terület iránti növekvő érdeklődés annak köszönhető, hogy egyre fokozottabb figyelem kíséri a design kutatást (design research), ezt a hihetetlenül tág hatáskörű tudományt, melynek céljai és módszerei még csak most kezdenek körvonalazódni.

Pillanatnyilag bizonyos kutatók jól meghatározott, szakirányaikhoz kapcsolódó közösségekben tevékenykednek, míg mások magányosan dolgoznak. Az ilyen közösségek rendszeresen tartanak fórumokat a design történet, a design menedzsment, az öcodesign, a tervezői gondolkodás (design thinking) kutatása és a mesterséges intelligencia terén, melyeket az egyes kutatási területekkel foglalkozó levelezőlisták és időszakos nemzetközi konferenciák egészítenek ki. Az utóbbi időben azonban olyan tágabb területeket érintő fórumok létrehozására történtek lépések, amelyekeken annak tudatában vitathatóak meg ezek a különféle érdeklődési területek, hogy a tét nem más, mint egyetlen, a design tanulmányokat összefogó kutatóközösség kialakulása.¹

A kutatók közti egyik nagy szikzma egyrészt az azokat érinti, akik a design kutatást a diszciplinaritás, illetve a tudományterület (domain knowledge) olyasféle koncepcióihoz kívánják kötni, amelyek a természet- és társadalomtudományok modelljeit követik; másrészt pedig azokat, akik egy olyan nyitottabb, pluralista megközelítést részesítenének előnyben, amelyik a bölcsészettudományok értelmező módszereit is magában foglalja.² Megoszlás van továbbá a pragmatikus célokra, úgymint design menedzsmentre, illetve ipari formatervezésre összpontosító kutatók, illetve azok között, akik számára a design kutatás elméletibb feladat.

A különféle irányultságú design kutatók szakmai közösségének hiánya a design oktatásban is súlyos tényező. A legtöbb felsőfokú képzéstől eltérően, ahol a diákok megismerkednek szakterületük aktuális vitáival és konfliktusaival, a felsőfokú design oktatásban sosem volt olyan mester- vagy akár doktori képzés, amelyik megismertette volna a diákokat a design kutatás összes létező ágával. Ennek következtében az egyetemi design képzések tematikája meglehetősen korlátozott. Miközben egyre komolyabb erőfeszítések történnek további doktori programok létesítésére ezen a területen, komoly kihívás elé nézünk, ha olyan felsőoktatási kultúrát kívánunk kialakítani, amelyik a diákok számára elősegíti a de-

¹A széles bázisú design kutatási konferenciákat az elmúlt években olyan csoportok szervezték, mint az Európai Designakadémia, a Japán Design tudományi Társaság, a Koreai Design tudományi Társaság, a Brazil Design tanulmányi Társaság és a Design kutatási Társaság (Design Research Society). 2000 májusában nemzetközi konferenciát tartottak a design kutatás témakörében „Design and Research” [Design és kutatás] címmel a Politecnico di Milano-ban. A Politecnico ipari formatervező doktori iskolája által szervezett konferencia a design kutató közösség kiépítésének problémáival és kihívásaival kapcsolatos különféle kérdéseket vitatott meg. Vö. Pizzocaro et al. 2000. A legfrissebb kezdeményezés a Design kutatási Társaságé, amelyik 2002-re tervez egy konferenciát „Common Ground” [Közös nevező] címmel. A szervezők szándéka, hogy elismerést nyerjen a kialakulóban levő kiforrott design kutató közösség.

²A Design Issues Alain Findeli által szerkesztett design kutatással kapcsolatos különkiadása különféle álláspontokat vonultat fel a témában, ugyan még mindig korlátozottabb számban, mint lehetne. Vö. Design Issues 15. évf. 2. sz. (1999 nyár).

³ Itt kibővítem korábbi javaslatomat, mely szerint a „design tanulmányok” nem más, mint „interaktív gyakorlat, amely sokkal inkább mélyen a bölcsészettudományok és a társadalomtudományok technikáiban gyökerezik, mintsem a természettudományokéban.” Ez volt a jelen írás korábbi változatában elővezetett definíció (Margolin 1998, 47). Elképzelhető, hogy a terminus körül vita alakul ki, ugyanis más csoportok között eltérő jelentéssel már használatban van.

signkutatás átfogóbb ismeretét. Vakmerő retorikai lépésre számom most el magam: azt javaslom, legyen a „design tanulmányok” az a szakkifejezés, amelyik mindezen kutatási tevékenységek teljes körét felöleli, és azzá az elméleti szinttérré, avagy „toposszá” válik, ahol e tevékenységek kölcsönhatásba hozhatóak.³ Mindeközben igyekszem a hasonló céllal született korábbi kezdeményezésekre építeni, és azokat továbbfejleszteni.

DESIGNMÓDSZERTAN

Egészen mostanáig a designkutatás széles körű kultúrájának kialakítására irányuló legambiciózusabb kísérlet a designmódszertani mozgalom volt, melynek tagjai főként Nagy-Britanniában működtek az 1960-as évek elejétől körülbelül húsz éven át. Úttörő jelentőségű konferenciákat tartottak a designmódszertan témakörében a londoni Imperial College-ban 1962-ben, illetve Birminghamben 1966-ban. A Portsmouth Polytechnic-en megrendezett 1967-es szimpózium Geoffrey Broadbent szavaival „vízválasztó volt a designmódszertan tanulmányozásában” (Broadbent 1981b, 309). Ezen a szimpóziumon a szervezők két csoportot ütköztettek egymással: az egyiket „behavioristákként” azonosították, a másikat pedig „egzisztencialista fenomenológusokként.” A csoportok által képviselt szélsőségesen ellentétes álláspontok a következők voltak: az előbbi csoport azon fáradozott, hogy semleges módszereket találjon az emberi viselkedés mérésére, míg a másik csoport szerint minden ember egyedi egyéniséggel bír, ezért számukra ennek kiszolgálása volt a fontos. Ez a polarizáció sokakban aggodalmat ébresztett, minek következtében számos olyan kulcsfigura kilépett a mozgalmából, mint Christopher Alexander, illetve kérdőjelezte meg gyökeresen annak alapvetéseit, mint John Chris Jones. (Broadbent 1981, 3) Alexander így gondolkodott 1971-ben a designmódszertani mozgalomról:

A racionalitás, amely eredetileg arra szolgált, hogy az intuíciót az életnek a designer tapasztalatán kívül eső aspektusaira irányítsa, szinte egyik pillanatról a másikra szigorú módszerek eszköztárává vált, melyek arra kényszerítették a designereket és tervezőket, hogy gépként működjenek, süketen minden emberi kiáltásra, nevetésre képtelenül. (Alexander 1993, 51)

Jones 1991-ben hasonlóan emlékezett vissza:

Nyitottak akartunk lenni, olyan tervezési folyamatokat alkotni, amelyek érzékenyebbek az életre, mint az akkori szakmai gyakorlat. Az eredmény azonban rugalmatlan szigor lett: a célok és módszerek rögzítése olyan tervek létrehozása érdekében, amelyeket ma mindenki az ember valós igényeire érzéketlennek ítél. (Jones 1991, 158-159)

Az ilyen elfordulások ellenére a designmódszertannal és -kuta-

tással foglalkozó konferenciák egészen az 1980-as évek elejéig folytak Angliában. Bruce Archer tervezőmérnök, aki évekig vezette a Royal College of Art Designkutatás Tanszékét, és egyike volt az 1967-es portsmouth-i szimpóziumon behavioristaként jellemzett tudósoknak, a Design Research Society (Designkutatási Társaság) 1981-es konferenciáján ambiciózus designkutatási tervvel állt elő, amely nem kevesebb mint tíz kategóriát tartalmazott. Archer terve arra a hitre épült, hogy a design olyan különálló témakörökre bontásával, amelyek mindegyike saját igazságát teremti meg, tiszta tudáskorpusz fedezhető fel. A designtaxonómia például „a design területének jelenségeit osztályozná”; a designpraxeológia „a designtevékenység természetét, szerveződését és eszköztárát” vizsgálta volna; a designfilozófia „a design területét érintő témákkal kapcsolatos diskurzus logikáját” tanulmányozta volna; a design-episztemológia pedig a tudás, a meggyőződések és az érzelmek speciális, tervezői módzatainak (designerly ways of knowing, believing, and feeling) azonosításával foglalkozott volna.⁴ Az Archer által felvázolt kutatási területek alátámasztásául a szerző azon feltételezése szolgált, miszerint a design egyértelműen definiálható, és meghatározhatóak az őt jellemző alapelvek is.

Ma kevés folyományát látjuk Archer kutatási ágendájának, ez arra sarkall minket, hogy feltegyük a kérdést, miért is nem folytatták mások az általa körvonalazott átfogó tervet. A designmódszertani mozgalmon belül az úgynevezett második nemzedék komoly kritikával illette a teoretikusok első nemzedékének, köztük Archernek azon törekvéseit, hogy a design tudományhoz tegyék hasonlatossá. Ezzel a kritikával együtt jelentkezett az igény a részt vevő tervezés (participatory design) iránt, valószínűleg a 60-as évek végének demokratikus politikai mozgalmaira adott válaszként.⁵ Mindkét tendencia hozzájárulhatott ahhoz, hogy Archer design-alapkutatással kapcsolatos víziója parkoló pályára került.

Archer számára a design tárgya ugyanúgy magában foglalt elveket, gondolatokat, értékeket és gyakorlatokat, mint dolgokat. Ugyanannyira volt anyagtalan, mint materiális. Azonban, más első generációs teoretikusokhoz hasonlóan, Archer hitt abban, hogy a design tudásbázisa jobban elmélyíthető lenne, ha egy tudományos vizsgálódási területbe ágyazódna be. Alapvető kutatási stratégiájaként a megfigyelést részesítette előnyben, és azt feltételezte, hogy a design tárgya leírható a designtudáskincs (design knowledge) általa meghatározott tíz kategóriájával.

Archer tudományos módszerbe vetett hitét egy másik teoretikus, S. A. Gregory is osztotta. Ő így gondolkodik a designtudományról (design science):

A designtudomány (design science) a design módszertanának és működési folyamatainak tanulmányozásával, kutatásával, és az azokkal kapcsolatos tudás felhalmozásával foglalkozik. Célja a designnal kapcsolatos gondolatok és információk összegyűjtése, rendszerezése és fejlesztése, illetve a kutatói munka meghatározása és

⁴Archer tíz pontját a következő írásban fejti ki: Archer 1981, 33.

⁵Vö. Cross 1972.

⁶ Hollins és Pugh Archer kijelentését saját állításuk alátámasztására használják, miszerint kevés komoly kutatás történt eddig a designmenedzsment terén.

⁷ Az azóta eltelt években, hogy Jones megjelentette a *Design Methods* eredeti és átdolgozott kiadásait, az a javaslat, miszerint a designnak túl kell mutatnia azon, hogy kizárólag a termékekre összpontosít, és a tágabb helyzetet kell figyelembe vennie, mára szilárdan gyökeret vert a design gyakorlatának fősodrában.

elvégzése a design olyan területein, amelyek vélhetően értéket képviselnek a gyakorló tervezők és a designszervezetek számára. (Gregory 1966, 323)

Archerhez hasonlóan Gregory is szisztematikusan kívánta alapozni a designpraxist, ám abbéli törekvésükben, hogy a designkutatást a tudományos vizsgálódás mintájára emeljék magasabb szintre, mindketten figyelmen kívül hagyták a designkutatás potenciális változatosságát. A design módszertanának kidolgozásából hiányzott az a felismerés, hogy ez csak egy a számos különféle diskurzus közül. Ha a design módszertanát kidolgozó teoretikusok nagyobb figyelmet fordítottak volna a designról szóló gondolkodás pluralitására, ahelyett hogy egysíkúan kísérlik meg definiálni azt mint tudományt, a mozgalom nem vált volna olyan rugalmatlanná, amilyenek kritikusai tekintik.

Archer azonban később újra átgondolta az általa eredetileg javasolt kutatási irányt. A designkutatás állapotáról tartott előadásában az 1985-ös Nemzetközi Tervezőmérnöki Konferencián azt fájlatja, hogy

[J]elen konferencia tanúsága szerint az ezen a területen végzett munkánk túl nagy része maradt túl általános. Még mindig túl sok olyan állítást teszünk, amit nagyon kevés bizonyíték támaszt alá. Szinte egyetlen jól megalapozott elméletünk sincs. (Archer 1990, 10)⁶

Visszatekintve azonban, az Alexander és Jones által a rugalmatlanságával szemben megfogalmazott kritikák ellenére a designmódszertani mozgalom értékes és továbbra is megvalósulatlan célokat tűzött ki maga elé. Először is olyan autonóm teret kívánt létrehozni, ahol a designerek reflektálhatnak saját praxisukra; másodsor, megkísérelt létrehozni egy olyan kutatói közösséget, amelyik számos szakterületet magában foglalt volna az építészettől az ipari formatervezésen, a stratégiai tervezésen és a tervezőgrafikán át a kibernetikáig.

A mozgalom nyitottsága kapcsolatot teremtendő e gyakorlatok között tulajdonképpen ösztönzőleg hatott John Chris Jonesra, aki hosszan értekezett a design jövőjéről *Design Methods: Seeds of Human Futures* [Designmódszertan: Az emberi jövő magvai] című alapművének 1981-es kiadásához írott előszavában. Itt emellett érvel, hogy nem elég pusztán egy termék megalkotása, a tervezői gondolkodást ki kell terjeszteni arra a tágabb kontextusra is, amelyben a termék létezni fog. Jones így fogalmazta meg saját, átfogó designmódszertanát:

Közelebb áll az igazsághoz az a kijelentés, hogy a designmódszertan „minden dolgok együttesének” megtervezésére irányul, a totális helyzetre, ahogy az eredeti előszóban neveztem, ami alatt a dolgok funkcióit és használatát értem, a „rendszereket”, amelyekbe szerveződnek, illetve a „környezeteket”, amelyekben működnek. (Jones 1981, xxvi)⁷

John Chris Jones úgy írta le ezeket a rendszereket, mint „működő egészek, amelyek a modern életet alkotják és felépítik: közlekedési rendszerek, számítógépes szoftverek, oktatási programok, hipermarketek, stb. Ez ma a design léptéke” (uo.).

A designmódszertani mozgalom főként Nagy-Britanniát érintette, de ehhez kapcsolódó témák az Egyesült Államokban is napirenden voltak, mint például Herbert Simonnál „a design tudománya” (science of design). Simon szavaival, ez a tudományág „célok megvalósító tárgyak megszerkesztése útján azzal foglalkozik, hogy milyennek kellene lenniük a dolgoknak” (Simon 1996, 114). Simon a design hatékonyságának növelésére összpontosította figyelmét, és olyan designfolyamatokat javasolt eszközként, amelyekből azóta már számítógépes programok is készültek. „Mióta ezek a programok léteznek,” mondta, „már nem bújhat a design folyamata a »megítélés« és a »tapasztalat« köntösébe. Bármilyen megítélés vagy tapasztalat is játszott szerepet a programok megalkotásában, az mostanra a programok részét képezi, és így megfigyelhető.” (Uo., 135)

⁸ Vö. például Bralla 1996; Fox 1993; Hollins és Pugh 1990; Helander és Nagamachi 1992.

⁹ Fox rámutat a designer és a mérnök e folyamatban betöltött szerepei közti óriási átfedésre. Megjegyezi továbbá, hogy ezek a szerepek nem rögzítettek. Értelme szerint a designcsapatban betöltött szerepük képlekeny, és „az egyén konkrét érdeklődésétől és választásától függ.”

PROJEKTORIENTÁLT KUTATÁS

A designmódszertani mozgalmat, illetve Simon „designtudományát” olyan fokú elvontság jellemezte, ami a szakma legtöbb gyakorlója szerint túlságosan távol állt a valós tervezési helyzetektől. Ha a designt a piaci világtól függetlenedni képes önálló gyakorlatként szeretnénk elképzelni, első lépésként mégiscsak szükséges elkülöníteni a designról való gondolkodást attól, amit én a „projektorientált kutatás” kifejezéssel illelek. Idővel ez a különválasztás új lehetőségeket teremthet a gyakorlatról való gondolkodás számára, időközben azonban a szakemberek inkább arra hajlanak, hogy saját, piacorientált termelési formákra irányuló kutatási terveiket dolgozzák ki. A módszertani vizsgálódás egyik területe a gyártáshoz kapcsolódik. Ipari mérnökök, akik szeretnék irányításuk alá vonni a terméktervezés folyamatát, számos könyvet írtak már e témában. Olyan új gyártási módszerek születtek, mint a *design for excellence* (DFX, design a kiválóságért), a *design for manufacturability* (DFM, design a gyárthatóságért), a totális design, a robusztus design, hogy csak néhányat említsünk. Ezek azon a felismerésen alapulnak, hogy a sikeres termékfejlesztéshez elengedhetetlen a termék elméleti koncepcióját is magában foglaló tudáskészlet megosztása.⁸ Ahogy John Fox is megjegyzi, a kutatók célja ezen a területen, hogy „kiterjesszék a design fogalmát a népszerű elképzelésről – mely szerint az nem egyéb, mint egy adag rajz és vázlat – a kezdőponttól a végeredményig tartó összetettebb folyamatra” (Fox 1993, ix). Az ilyen módszerek a minőségi termék előállításához szükséges különböző szakterületeket integráló technikákat helyezik előtérbe, ahelyett hogy a konkrét feladattól független általános elmélettel foglalkoznának. Szükségesnek tartják, hogy a csapat termékfejlesztésért felelős tagjai megértsék, tiszteljék egymást, és együttműködjenek a siker elérése érdekében.⁹ A termékfejlesztésben érintetteknek

¹⁰ Ezt a területet jól bemutatja Moore et al. 1985. Bár tagjai leginkább építészeti kutatásokat végeznek, az Environmental Planning Association (Környezetvédelmi Tervező Szövetség) a design összes formáját a hatáskörébe tartozó területek közé sorolja.

közös értékeket kell képviselniük az elérni kívánt termékminőség tekintetében. James Bralla a minőség nem kevesebb mint tizennégy tulajdonságát sorolja fel, amelyek a teljesítménytől a tartósságon, a költségen és a biztonságosságon át az esztétikáig és a környezetbarátsáig terjednek. (Bralla 1996, 18-19) Fontos megjegyezni, hogy az esztétika, amely történetileg határozta meg a designról szóló nyilvános diskurzust, ebben a folyamatban csupán a minőséget meghatározó tulajdonságok egyike immár.

A termékminőséggel kapcsolatos egyre bővülő irodalom egyelőre elsősorban a tervezőmérnökök közösségében szaporodik. A gyártósori folyamatok műszaki ismeretén alapul, és egyaránt figyelembe veszi a marketing és a menedzsment, illetve a kognitív és ipari pszichológia, a szociológia és a környezettudomány terén végzett legfrissebb kutatásokat. Az integrált termékfejlesztéshez szükséges tudás különböző típusainak egyesítésére kidolgozott módszer neve *concurrent engineering* (párhuzamos mérnöki munka), amely azt jelenti, hogy a termék előállításával kapcsolatos főbb döntések felelőssége a teljes tervező csapat között oszlik meg.

Amikor egy párhuzamos mérnöki munkát végző csapat sikeresen működik közre egy gyártó cég tevékenységében, az jól példázza, hogyan integrálható az elmélet, a kutatás és a gyakorlat egy designszituációba. Vegyünk egy céget, amelyik egy adott termékpalettát gyárt. Szeretné továbbfejleszteni meglévő termékét, vagy újat gyártani a kínálat bővítésére. Ez azzal jár, hogy újra kell gondolnia az alkalmazottak szerepét a designfolyamatban. A kutatás ekkor két célkitűzésre irányul: a termékjellemzők meghatározására és a megfelelő gyártási folyamat megtervezésére. E célok elérése érdekében valakinek át kell néznie a fogyasztói viselkedéssel, termékminőséggel és használattal kapcsolatos szakirodalmat, valamint a szervezeti tudással, designmenedzsmenttel és csapatépítéssel kapcsolatos tanulmányokat. Az ilyen kutatás magában foglalja az új technológiák és mérnöki stratégiák vizsgálatát is, amelyek a termék előállítása során alkalmazhatóak. Az ilyen kiterjedt kutatás konkrét feladatokra irányul, értéke pedig a termék piaci sikerében vagy kudarcában mérhető. A gyártási célú designkutatás elsődleges célja a termék konceptuális modelljének kidolgozása és megvédése, amelyen a termékfejlesztés összes résztvevője osztozhat. Az ilyen kutatás számos különböző szakterület tudásanyagát integrálhatja, veheti igénybe az új termék, illetve a gyártási folyamat meghatározásához.

A környezettudatos tervezés (environmental design) területén működő tudósok munkájára is hasonlóan jellemző a designfolyamat újrafogalmazásának, illetve hatóköre tágításának szándéka: őket az élhetőbb építészetre irányuló kutatás érdekli.¹⁰ A különbség e tudósok és a gyártással foglalkozó kutatók között annyi, hogy a környezettudatos designkutatók többnyire a legtöbb épülettervért és építkezésért felelős építészekről, ingatlanfejlesztőktől és építési hatóságoktól függetlenül dolgoznak. Arra törekcsenek, hogy összekapcsolják az építészeti kutatást a gyakorlattal, ami a múltban nem volt könnyű feladat. A környezettudatos designkutatók sokszor panaszkodtak arról, hogy az építészek nem veszik figyelembe

az épületek emberi viselkedésre gyakorolt hatására vonatkozó adatokat. Ennek a hozzáállásnak az oka szerintük a „két kultúra problémája”. Az építészet továbbra is művészi elméletek kultúrája marad, míg a környezettudatos designkutatók az épületek lakóikra gyakorolt fizikai, társadalmi és pszichológiai hatását vizsgálják. Az építések azonban nem akarják felhasználni ezeket a kutatásokat attól való félelmükben, hogy túlságosan befolyásolnák az épületterveiket.

Hasonló helyzet van kialakulóban a terméktervezés (product design) terén is, ahol növekszik az érdeklődés a termékhasználattal kapcsolatos etnográfiai kutatások iránt. A terméktervezőknek és gyártóknak azonban sok építéssel ellentétben komoly érdekük fűződik ahhoz, hogy e kutatások eredményeit felhasználják a formatervezési és gyártási folyamataik során. A számítástechnikai ipar különösen gyorsan kezdte hasznát venni e kutatásoknak, de sorban követték más, hasonlóan összetett termékek gyártói is. *The Invisible Computer* [A láthatatlan számítógép] című nemrég megjelent könyvében Donald Norman az etnográfiai megközelítést a felhasználói élmény kutatásának folyamatában szerepet játszó hat készség egyikeként nevezte meg, amelyet ő „emberközpontú fejlesztésnek” (human-centered development) nevez. (Norman 1998, 189-191) Sőt, ma már szociológusok is csatlakoznak a designcégekhez, ahogy a mérnökök és építések tették az 1930-as években. Bár még mindig a fogyasztói kultúra keretein belül, de a fent említett kutatási tendenciák növelik a designerek befolyását. Ez azonban azt jelenti, hogy a designereknek más tudományágakban is rendelkezniük kell ismeretekkel. Ismerniük kell olyan kapcsolódó szakterületek irodalmát, mint a szociológia, a műszaki-mérnöki tudomány, vagy a menedzsmenttudományok. Bár nem lesz belőlük például antropológus, de érteniük kell, milyen kapcsolódó problémákkal foglalkoznak az antropológusok, és hogyan alkalmazható ezeknek a problémáknak az ismerete egy összetett tervezői projekt megszervezésénél és menedzselésénél. Így a projektorientált kutatás legfőbb célkitűzése, hogy a különböző tudományágakból összegyűjtött tudás a használati tárgyak tervezésében hasznosuljon.

A DESIGN MINT KULTURÁLIS GYAKORLAT

A projektorientált designkutatás továbbra is hatékony eredményeket produkál, de még mindig korlátozzák azok a helyzetek, amelyekben előfordul. A projektorientált designkutatások javarészt az iparosodott országok ipari szektorában érvényesülnek, ahol is azok nem kérdőjelezik meg azokat az alapvető gazdasági és kulturális feltételeket, amelyeken belül ez a szektor működik.

Ahhoz, hogy a design olyan oldalait is figyelembe vegyük, amelyek eltérnek működési módszereitől, olyan gondolkodásmódokra van szükségünk, amelyek a designt mint kulturális gyakorlatot ismerik el, és amelyek a más kulturális gyakorlatok és a belőlük fakadó tárgyi kultúra megértésére irányuló módszereket alkalmazzák a praxis kutatása során. Míg a

¹¹ 1990 novemberében a chicagói University of Illinois-on Richard Buchanannel közösen szerveztünk egy konferenciát „Discovering Design” [A design felfedezése] címmel, amelyen tudósok és szakemberek találkoztak, hogy megvitassák a design tanulmányozásának és oktatásának lehetséges módjait. A résztvevők között történészek, szociológusok, pszichológusok, politológusok, kultúraelmélettel foglalkozók, filozófusok, designerek és marketingszakemberek voltak, akik közös témákat boncolgattak ahelyett, hogy a tudományágaik határait próbálták volna védeni. A konferencia előadásából válogatást adtunk ki (Buchanan és Margolin 1995). A „Discovering Design” konferencia több korábbi chicagói találkozóból nőtte ki magát, amelyeket Marco Dianival közösen szerveztünk a Northwestern University Center for Interdisciplinary Research in the Arts (CIRA – Interdiszciplináris Művészeti Kutatóközpont) támogatásával. Az 1988 februárjában tartott első találkozó címe „Design, Technology and the Future of Postindustrial Society” [Design, technológia és a posztindusztriális társadalom jövője] volt. A második találkozó 1989 januárjában zajlott „Design at the Crossroads” [A design választáson] címmel. Mindkét eseményen számos különböző tudományág és szakma képviselői voltak jelen. A második konferencia anyaga Design at the Crossroads (Evanston: CIRA Monograph Series, 1989) címen jelent meg. Ez utóbbi francia fordításban is megjelent a University of Montreal designfolyóiratában: Informel 3. évf. 1. sz. (1989 tél).

projektorientált kutatás különféle területek tudását integrálja egy végtermék fejlesztésének érdekében, a design mint kultúra tanulmányozása a design gyakorlatának a tágabb társadalmi szintén belüli megismerését tűzi ki célul. A designnal foglalkozó teljes közösség – többek között designerek, felhasználók, menedzserek, értékesítők, kurátorok, történészek, kritikusok, és teoretikusok – érdeklődési körét és érdekeit felöleli. A designtanulmányok kulturális megközelítése mélyen a bölcsészeti- és társadalomtudományok technikáiban gyökerezik, sokkal inkább, mint a természettudományokban. A projektorientált kutatáshoz hasonlóan számos szakterület kutatóit hozza össze, jóllehet célja a projektorientált munkához kötődő alkalmazott tudással szemben a design egészének mélyebb megértése.¹¹ Míg a design története csak marginálisan foglalkoztatta a designmódszertan teoretikusait, a designtanulmányok ezen új területe számára a designtörténet rendkívül fontos, hiszen a designtanulmányok a tervezői gondolkodás és gyakorlat történetét annak jelenkori eredményeivel összekapcsoló módon követi végig a design fejlődését.

Design History and Design Studies [Designtörténet és designtanulmányok] című korábbi írásomban (Margolin 2002, 218-233) a designtörténetnek a designtanulmányok tágabb keretei közé foglalása mellett érveltem, ugyanis azt gondolom, hogy más tudományágakkal összefüggésbe hozva a történelem nagyban hozzájárulhat a design tanulmányozásához, nemcsak a kortárs kultúrában, de a múlt kultúrájában betöltött szerepének megértéséhez is. Miközben nem szándékozom a történeti kutatást a gyakorlati kutatás alá rendelni, azt gondolom, hogy ugyanannyira hozzájárulhat a gyakorlathoz, mint ahogy a gyakorlat hozzájárulhat a történeti kutatáshoz, ha közelebből szemléljük őket. Ha nem így történik, a gyakorlatra fektetett hangsúly eltölpül a történészek szemében, és a fogyasztásra, illetve a használatra helyeződik.

A szociológia jó példát nyújt ahhoz, hogyan támogathatja egymást termékenyen a designtörténet és -elmélet, itt ugyanis a szociológiai gondolkodás története – jóllehet önálló tudományként, de – továbbra is meghatározó erő a gyakorló szociológusok képzésében. A szociológia tudományával úgy esett, hogy bizonyos tudósok elsődleges kutatási területe történeti lett, míg mások számára az elméletírás vagy a terepmunka áll központi helyen. Mégis, R. Stephen Warner szociológus jelzi e különféle érdeklődési körök lehetséges viszonyát, amikor azt állítja, hogy

[a] történészek készségei, bár nem sok gyakorlatot igényelnek, nem teljesen ezoterikusak, és minél közelebb van időben magyarázataink tárgya, ezek a készségek annál jobban megközelítik az antropológus vagy a szociológus terepmunkáseit. (Warner 1985, 22)

Warner példája mutatja, hogy miközben eltérő terepekre van szükségük a fejlődéshez, a reflexió és a gyakorlat bizonyos helyzetekben keresztjezi egymást.

Az ilyen metszéspontok létrejöttének előmozdítása érdekében úgy gondolom, hogy a design mint kultúra akkor lenne igazán erős, ha témák

alapján szerveződne, és nem konvencionális akadémikus tudományágak szerint. Ez jobban felfelé tartana az interdiszciplináris tanulmányokat, mint ha az olyan tudományágak, mint a történelem vagy az antropológia lennének a designtudósok képzésének fő eszközei. Az egyetemi képzésben tehát a designtanulmányok művelésének helyéül egy rugalmas interdiszciplináris központot kellene kialakítani, szemben egy konvencionális értelemben vett tanszékkal.

Mielőtt belefognék a design mint kulturális gyakorlat témaköreinek tárgyalásába, előljáróban fontosnak tartom megjegyezni, hogy a *design* egyszerre jelent tevékenységet és e tevékenység eredményét; így a design mint kultúra egyaránt kapcsolódik az emberi tevékenységet tanulmányozó olyan tudományágakhoz, mint a szociológia és az antropológia, illetve azokhoz, amelyek tárgyakat tanulmányoznak, jelesül a művészet-történethez vagy az anyagkultúra-tudományokhoz (material culture studies). Magát a terméket, bármilyen formát is öltön, egyrésztől a kitalálás, a tervezés és az előállítás határozza meg, másrésztől pedig annak fogadtatása. Egy tudós számára hangsúlyos lehet a tárgyak koncepciója és tervezése, ez a feltalálás, gyártás és designpolitika kutatását foglalja magában. Kutatható ugyanakkor a termék fogadtatása is a recepcióelmélet és a retorika eszközeivel.

Négy alaptémát javaslok a designtanulmányok kulturális megközelítéséhez: ezek a designpraxis (design practice), a designtermékek (design products), a designdiskurzus (design discourse) és egy különálló negyedik téma, a metadiskurzus, amely magának a designtanulmányoknak reflexív vizsgálata. Ez a négy téma felöleli a designkultúra összetettségét és különböző ágenseinek – designereknek, menedzsereknek, teoretikusoknak, kritikusoknak, politikacsinálóknak, kurátoroknak és felhasználóknak – a benne betöltött szerepét. Ezek a témák abból a felismerésből születtek, hogy a design dinamikus tevékenység, amelynek módszerei, termékei és diskurzusa interaktív és folytonosan változik.

A designpraxis tanulmányozása a termék kitalálásával, tervezésével és előállításával kapcsolatos tevékenységekkel foglalkozik, és itt a termékre ugyanolyan általános értelemben gondolok, mint korábbi írásaimban. A designpraxis a terméktervezésben és -gyártásban szerepet játszó embereket, folyamatokat és szervezeteket foglalja magában, illetve a designpolitikában érintett szervezeteket. A designpraxis a társadalmi tevékenységeknek abba a körébe tartozik, amelyeket hagyományosan szociológusok, antropológusok, pszichológusok és egyéb társadalomtudósok tanulmányoznak. Itt olyan könyveket tartok irányadónak, mint Donald Schontól a *The Reflective Practitioner*, Lucy Schumantól a *Plans and Situated Actions* és Donald Normantól a *The Psychology of Everyday Things*.

A designtermékek tanulmányozása a termékek identitását és interpretációját hangsúlyozza. Az idevonatkozó módszerek elsősorban az olyan interpretációs elméletek, mint a szemiotika és a retorika, de ide tartozik az esztétika is, illetve a strukturalizmusból, a posztstrukturalizmusból és a pszichoanalízisből táplálkozó módszerek. A termékek tanulmányo-

¹² Vö. például ezzel a különkiadással: Whiteley 1997.

¹³ Rengeteg könyvet és cikket fel lehetne itt sorolni. Meg kell jegyezni azonban, hogy az építészet helyzetétől eltérően, a designról szóló gondolkodásnak nincs megírt története, amire pedig égető szükség volna. A források felsorolásához lásd bibliográfiai tanulmányomat: Margolin 1989, 265-288.

zása érinti mindazokat a módokat, ahogyan az emberek reflexió tárgyaként, illetve funkció formájában jelentést tulajdonítanak a termékeknek. Ezen a területen kapcsolatok teremendők a művészet- és designtörténészekkel, filozófusokkal, antropológusokkal, illetve a kultúratudomány, az anyagkultúra-tudomány, a technológiatanulmányok és egyéb kapcsolódó szakterületek képviselőivel. E terület reprezentatív irodalma olyan könyveket foglal magában, mint Csíkszentmihályi Mihály és Eugene Rochberg-Halton közös műve, a *Tárgyaink tükrében*, Jean Baudrillardtól *A tárgyak rendszere*, az Open University és a University of Leicester tudósainak csoportjától a *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*, illetve Steve Bakertől a *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*.

A designdiskurzus tanulmányozása a designról szóló szakirodalomban megjelenő, a design mibenlétéről és lehetőségeiről szóló gondolatmenetekkel foglalkozik. Ez a terület ad helyet a designfilozófiának, designelméletnek és (design)kritikának. A designirodalom követi nyomon a design gyakorlatáról és a termékekről történő gondolkodás történeti fejlődését. Olyan szerzők tartoznak ide, mint John Ruskin és William Morris, Siegfried Giedion, Jan Tschichold, Herbert Read, Reyner Banham, illetve Tomás Maldonado, Gillo Dorfles és Paul Rand, hogy néhányat említsünk a legjelentősebbek közül. Ez idáig nem szenteltek elég figyelmet a designszakirodalom tanulmányozásának, pedig e terület komolyabb feldolgozása segítene felállítani a mércét a jövő szerzői számára.¹² E szakterület olyan tudományágakhoz kapcsolódik, mint az irodalomtörténet, a filozófia, a művészeti és építészeti kritika.¹³ Különösen fontosnak tartom ezt a témát, mert ennek kell keretet adnia a kortárs diskurzus számára. A designerek túl gyakran tesznek a szakmájukkal kapcsolatos kijelentéseket anélkül, hogy tisztában lennének azzal, hogy problémáik egy hosszú történeti hagyomány részét alkotják.

Az utolsó téma, a designtanulmányok metadiskurzusa, a design egészével kapcsolatos reflexió helye, amely azt is vizsgálja, milyen kölcsönhatásban vannak egymással a különböző szakterületek. Módszertani szakirodalma a historiográfiát, a kritikai elméletet, illetve a tudásszociológiát foglalhatja magában. Példánk lehet egy terület, a designtörténet szakirodalomára Clive Dilnot „The state of Design History” című meghatározó jelentőségű kétrészes cikke a *Design Issues*-ban, valamint Cheryl Buckley kritikája ugyanitt a designtörténet patriarkális alapjairól.

A témakörök felvázolása mellett fontos választ adnunk arra a kérdésre is, hogyan illeszkedne a design kulturális gyakorlatként történő kutatása a már meglévő és a jövőbeni felsőfokú designképzésekbe. Egyrészt ennek – a képzés szintjétől függetlenül – minden diák tanulmányainak a részét kellene képeznie. Jelenleg ezt a szerepet a designtörténeti, illetve olyan, tanárok által egyénileg kitalált témákat felölelő kurzusok töltik be, mint a designetika, a fenntartható tervezés vagy a tervezés a kibertér számára. Másrészt lehetne ez egy konkrét designtanulmányok doktori program témája, amely a design kulturális identitására fektetné a hangsúlyt. Ez felveti a kérdést, hogy kiket vonzana egy ilyen doktori

képzés, és mihez kezdenének vele. Először is, a kultúráközpontú design-tanulmányok területén végzett doktori kutatások jól informált, kritikus szakembereket szülnének, akik kutatási területüktől függően akár új irányokat is mutathatnak a design gyakorlata terén. Másodszor, egy ilyen doktori végzettség hasznos lehet a designoktatónak, aki beviheti óráira a designról szóló gondolkodás és a gyakorlat összefüggéseit. Ez a modell már jól bevált az építészetben, ahol is az építész és urbanisták szakterületük történeti, elméleti és kritikai vonatkozásában igyekeznek doktori fokozatot szerezni. Harmadszor, a designmenedzserek, kurátorok, politikai döntéshozók saját gyakorlatuk elmélyítése érdekében hasznosíthatnak egy ilyen végzettséget designról szerzett tudásuk bővítésére és finomítására. Negyedszer, a designtanulmányok e területe vonzaná a történészeket, antropológusokat, szociológusokat és politológusokat, akik doktori képzésük részeként a design kulturális vonatkozásait is tanulmányozhatnák.

Nem gondolom, hogy az ilyen specializált designtanulmányi képzések elárastják majd a felsőoktatást, de minden bizonnyal számos egyetem hozhatna létre olyan központokat, ahol értékes új tudást lehetne teremteni ezen a területen. Ez a tudás aztán fokozatosan utat törne a designnal foglalkozó osztálytermekbe, műtermekbe, publikációkba és kiállításokra, ahol szerepe szerint megoldandó problémákat, megválaszolandó kérdéseket vetne fel. Igen nagy szükség van erre a design történetének e kritikus pillanatában, amikor a designerek a gyakorlati szakterületek szétmorzsolódásával és új társadalmi feladatokkal néznek szembe. Mostanáig a designkultúra gazdagsága és összetettsége szinte teljesen láthatatlan maradt a tudósok, a szakemberek és a nyilvánosság előtt. A design mint kultúra komoly tanulmányozása gyógyírt kínálhat erre a helyzetre.

TUDOMÁNYOS DESIGNTANULMÁNYOK

Térjünk most vissza a designtanulmányok tágabb témaköréhez, ideértve annak szerteágazó kutatási irányait. Időszerűvé vált a designtanulmányok tudományterületi szintre emelése abban a tágabb értelemben, amelyre ennek az írásnak elején javaslatot tettem.¹⁴ Napjainkban leomlóban vannak a humán és társadalomtudományok hagyományos, 19. században felállított határai.¹⁵ Erre a helyzetre a társadalomtudományok vonatkozásában már reagált egy interdiszciplináris kutatás az 1990-es évek elején. Az erről beszámoló jelentés sokat elárul arról, hogyan lenne megszervezhető a designtanulmányok oktatása egyetemi keretek között. Az *Open the Social Sciences: Report of the Gulbenkian Commission on the Restructuring of Social Sciences* [A társadalomtudományok nyitása: A Gulbenkian Bizottság jelentése a társadalomtudományok átstrukturálásáról] című tanulmány szerzői megjegyzik:

Azt a pillanatot éljük, amikor lebomlóban van a fennálló diszciplináris struktúra. Ahhoz a ponthoz értünk, amikor az megkér-

¹⁴ Christopher Frayling, a Royal College of Art (RCA) rektora 1993-ban tett kísérletet a tudományos kutatás kereteinek kialakítására. Frayling a designkutatás három modelljét vázolta fel Herbert Read brit művészettörténész és kritikus nyomán: művészetre és designra irányuló kutatás (research into art and design), művészet és design segítségével történő kutatás (research through art and design), illetve a művészet és design érdekében végzett kutatás (research for art and design). A művészetre és designra irányuló kutatás magában foglalja nemcsak a történet–elmélet–kritika hagyományos hármását, de a művészet és design esztétikai vagy perceptuális, illetve műszaki, anyagi és strukturális szempontú kutatását is. Frayling második kategóriája, a művészet és design segítségével történő kutatás a műtermi projektek köré épül, és az Egyesült Királyságban gyakorlati kutatásként (practice-led research) is ismert fogalommal rokon. Példaként az anyagok viselkedésének kutatását, egy adott technológia új feladatokra való átszabását, illetve gyakorlati műtermi kísérletek dokumentációját említi. Az ilyen típusú kutatások alapvető eleme a dokumentáció. Frayling szerint a harmadik kategória, a művészet és design érdekében végzett kutatás a legnehezebben jellemezhető. Olyan terület ez, amelyben a kutatási eredmények legfőbb közvetítője egy műtárgy vagy egy tervezett tárgy, illetve ilyen tárgyak csoportja. A Royal College of Artban Frayling állítása szerint a design érdekében történő kutatás jelenleg nem opció, bár megbecsülésük jeléül a kitüntetett jelentőségű kiállított, illetve publikált munkát produkáló egyének magasabb,

illetve tiszteletbeli doktori fokozatot kapnak. Vö. Frayling 1993-1994. A RCA felsőfokú kutatói képzésében alkalmazott pedagógiai módszerek alakulásáról lásd Seago 1994-1995.

¹⁵ A designtanulmányok hasonlítható olyan kutatásszervezési módokhoz, amelyek több tudományágat érintenek, mint az egy területtel foglalkozó (pl. szlavisztika, latin-amerikanisztika), az etnológiai (afro-amerikai, illetve csikánó), illetve az egy korszakkal foglalkozó (pl. középkori vagy reneszánsz) tanulmányok. Azért jöttek létre az elmúlt harminc év során multidiszciplináris kutató programok és központok, mert sok tudós érdeklődési köre túlmutatott a tudományágának keretein. Az ilyen programok és központok azt is lehetővé tették a különböző tudományágak kutatói számára, hogy könnyebben alakítsanak ki párbeszédet egymással, és gyakran immár közös elképzelések szerint folytassák további kutatásaikat. A programok és központok mellett a konferenciák és publikációk lehetővé tették a tudósok számára, hogy a diszciplináris kereteket áthidalva osszák meg elképzeléseiket és publikálják kutatásaikat.

¹⁶ A bizottság elnöke Immanuel Wallerstein volt, tagjai pedig a következők: Calestous Juma, Evelyn Fox Keller, Jürgen Kocka, Dominique Lecourt, V.Y. Mudimbe, Kinhide Mushakoji, Ilya Prigogine, Peter J. Taylor és Michel-Rolph Trouillot.

dőjeleződik, és amikor konkurens struktúrák térnyerése kezdődik el. (Gulbenkian Commission 1996, 103)¹⁶

A jelentés négy ajánlást tesz egy olyan akadémikus rendszerre, amely a designtanulmányok számára is működőképes. A szerzők az alábbi változtatásokat javasolják a doktori és posztdoktori kutatás szerkezetében: az olyan intézmények kibővítését, amelyek meghatározott témák kutatása céljából rövid időtartamokra hoznak össze tudósokat; az egyetemen belül a hagyományos kereteken átlépő, korlátozott időtartamú támogatásban részesülő integrált kutatóprogramok létrehozását; egy tanár több tanszéken való kinevezésének lehetőségét; és ugyanezt posztgraduális képzésben részt vevő hallgatók számára. E diákokkal kapcsolatban a szerzők felteszik a kérdést:

Miért ne legyen kötelezővé téve egy adott szakon tanuló doktoranduszok számára, hogy bizonyos számú kurzust kelljen felvenniük, vagy bizonyos mennyiségű kutatást végezniük egy másik tanszéken? Ez is hihetetlenül változatos kombinációkat eredményezne. Liberális, ámde komoly keretek között alkalmazva átalakítaná a jelent és a jövőt is. (Uo., 105)

Amint már korábban kifejtettem, a designtanulmányoknak nagy szüksége van egy olyan helyre, ahol a különböző irányvonalait fejlesztő kutatók egymással szakmai kapcsolatba kerülhetnek. Ez kulcsfontosságú, ha a felsőoktatásban számottevő jelentőségű tudományos programokat szeretnénk kínálni. A Gulbenkian Commission jelentése kiváló precedens az új produktív designtanulmányi közösség tudományos státuszáról folytatandó diskurzushoz. Azt is felveti továbbá, hogy egy ilyen közösségnek az iskolai kereteken kívül is működnie kell.

Fontolóra vehetjük a designtanulmányi kutatók társaságának jövőbeni létrejöttét, amely magába foglalná a különféle szakosodott designkutató-közösségeket. Ez a modell jelenleg is működik olyan nagy múltú tudományágak körében, mint a szociológia, az irodalomtudomány vagy a művészettörténet. Az Egyesült Államokban például a College Art Association számos társaságot ölel fel, amelyek külön üléseznek a nagyobb éves konferenciák alatt, miközben a társaság tagjai az általános üléseken is részt vesznek. A College Art Association, a szociológusok, antropológusok, vagy irodalmárok hasonló társaságaihoz hasonlóan, az új problémák felvetésének és megvitatásának színtere.

A design területén a Nagy-Britanniában székelő, 1967-ben alapított Design Research Society valószínűleg a legszélesebb körben fogja egybe a designkutatással foglalkozó tudósokat és szakembereket. A társaság több mint harmincöt országot felölelő hálózattal rendelkezik, amely különféle háttérű kutatókból áll, a designtól és a művészettől a mérnöki tudományokon és a pszichológián át a számítástechnikáig. A társaság promóciója szerint annak céljai közé tartozik fellendíteni a design különböző tudományágai közötti kommunikációt, elősegíteni a design tel-

jesítményének javítását, valamint hozzájárulni a design koherens tudományosságához és tudásbázisához.

A társaság jelenleg érdeklődési köre bővítésén dolgozik. Ezt egyértelművé tette a „Common Ground” [Közös nevező] címmel rendezett 2002. szeptemberi konferenciájának során, amely promóciója szerint a design-történettől az ökodeSIGNon és a designmenedzsmenten át a mesterséges intelligenciáig, az összes szakterületről kívánt kutatókat meghívni.

A design túlságosan fontos ahhoz, hogy olyan széttörédezett tudományterület legyen, amilyen jelenleg. Én nem a Bruce Archer és a designmódszertan teoretikusai által a designkutatás mederbe terelésére megálmodott strukturális rend mellett érvelek; sokkal inkább képzelek el egy párbeszéd és vita segítségével növekvő és fejlődő plurális vállalkozást. Egy ilyen vállalkozáshoz különböző álláspontokra és nézőpontokra van szükség, és itt olyan pluralizmusról beszélek, melynek alapja az összekapcsolódás, és nem az elszigetelődés. Ezen az együttműködésen keresztül a designtanulmányok felerősítik a tudatosság és reflexió dimenzióit, amelyek minden produktív designtevékenység központi elemei. Így hozzájárulhatnak a tudatosabb gyakorló szakemberek kineveléséhez, miközben előtérbe hozzák a designt mint a kultúra mindenkit érintő szövetevőjét.

IRODALOM

Alexander, Christopher, idézi C. Thomas Mitchell. 1993. *Redefining Designing: From Form to Experience*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Archer, Bruce, 1981. „A View of the Nature of Design Research.” In *Design: Science: Method: Proceedings of the 1980 Design Research Society Conference*, szerkesztette Robin Jacques és James A. Powell. Guildford: Westbury House.

Archer, Bruce, idézi Bill Hollins és Stuart Pugh, 1990. *Successful Product Design*. London: Butterworths.

Bralla, James G. 1996. *Design for Excellence*. New York: McGraw-Hill.

Broadbent, Geoffrey. 1981. „Design Methods – 13 Years After – A Review.” In Jacques és Powell, *Design, Science: Method*. (Broadbent 1981a).

Broadbent, Geoffrey. 1981. „The Morality of Designing.” In Jacques és Powell, *Design, Science: Method*. (Broadbent 1981b).

Buchanan, Richard és Margolin, Viktor, szerk. 1995. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.

Cross, Nigel, szerk. 1972. *Design Participation: Proceedings of the Design Research Society's Conference, Manchester, September 1971*. London: Academy Editions.

Fox, John. 1993. *Quality through Design: The Key to Successful Product Delivery*. London: McGraw-Hill.

Frayling, Christopher. 1993-1994. „Research in Art and Design.” *Royal College of Art Papers* 1. évf. 1.

Gregory, S. A. 1966. „Design Science.” In *The Design Process*, szerkesztette S. A. Gregory. New York: Plenum Press és London: Butterworths.

Gulbenkian Commission. 1996. *Open the Social Sciences: Report of the Gulbenkian Commission on the Restructuring of the Social Sciences*. Stanford: Stanford University Press.

Helander, M. és Nagamachi, M. 1992. *Design for Manufacturability: A Systems Approach to Concurrent Engineering and Ergonomics*. London: Taylor & Francis.

Hollins, Bill és Pugh, Stuart. 1990. *Successful Product Design: What to Do and When*. London: Butterworths.

Jones, John Chris. 1981. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. New York: John Wiley & Sons.

Jones, John Chris. 1991. „opus one, number two.” In *Jones, designing designing*. London: Architecture, Design and Technology Press.

Margolin, Victor. 2002. „Design and Design Studies.” *The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies*. Chicago: University of Chicago Press.

Margolin, Viktor. 1989. „Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping.” In *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, szerkesztette Viktor Margolin, 265-288. Chicago: University of Chicago Press.

Margolin, Viktor. 1998. „The Multiple Tasks of Design Research.” In *No Guru No Method: Discussion on Art and Design Research*, szerkesztette Pia Strandman. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.

Moore, Garry T., D. Paul Tuttle és Sandra C. Howell, szerk. 1985. *Environmental Design Research Directions*. New York: Praeger.

Norman, Donald A. 1998. *The Invisible Computer: Why Good Products Can Fail, the Personal Computer is So Complex, and Information Appliances Are the Solution*. Cambridge és London: MIT Press.

Pizzocaro, Silvia, Amilton Arruda és Dijon De Moraes, szerk. 2000. *Design plus Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference, May 18-20, 2000*. Milánó: Politecnico di Milano, Ipari Formatervező Doktori Iskola.

Seago, Alex. 1994-1995. „Research Methods for MPhil & PhD Students in Art and Design: Contrasts and Conflicts.” *Royal College of Art Papers* 1. évf. 3.

Simon, Herbert A. 1996. „The Science of Design.” In *Simon. The Sciences of the Artificial*. 3. kiadás, 14 Cambridge és London: MIT Press.

Warner, R. Stephen. 1985 tavasz. „Sociological Theory and History of Sociology: Autonomy and Interdependence.” *Sociological Theory: A Semi-Annual Journal of the American Sociological Association* 3. évf. 1.

Whiteley, Nigel, szerk. 1997. „A Critical Condition: Design and Its Criticism.” *Design Issues* 13. évf. 2.

N I C F C N N

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

J

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

NI

U

C

I

NI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágan értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtjuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

A KÉPEK ÉS A DOLGOK

A VIZUÁLIS KULTÚRA ARCHEOLÓGIÁJA

A FOTOGRÁFIA MENTÉN

Hornyik Sándor

ABSZTRAKT

A vizuális kultúra tudománya a nyolcvanas években alakult ki és a kilencvenes években vált elismert diszciplínává, a kétezres években azonban már egyre többen kritizálták a tudományterület legitimitását, amely arra készítette képviselőit, hogy tisztázzák pozícióikat. Ezzel párhuzamosan a vizuális kultúra tudományán belül is megváltoztak a hangsúlyok: az esztétikai és a képelméleti szempontok háttérbe szorultak, a politikai és a társadalomelméleti nézőpontok viszont előtérbe kerültek. Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a képek után előtérbe kerültek a „dolgok”.

Tanulmányomban a vizuális kultúra tudományának komplex genealógiai vizsgálatára teszek kísérletet, melynek során elsősorban két fogalom, a spektákulum és a tekintet szerepét és jelentőségét vizsgálom meg a tudományterület legfontosabb szerzőinek munkásságában. Ennek során nemcsak a két fogalom jelentését és jelentésének módosulását tárom fel, hanem konkrét képzőművészeti és fotográfiai példákon (Jeff Walltól és Cindy Sherman-től Szabó Dezsőig és Fabricius Annáig) keresztül azt is bemutatom, hogy miként használható e két fogalom a műalkotások értelmezése során. Amíg a tekintet elemzése során elsősorban Jacques Lacanra és Kaja Silvermanra támaszkodom, addig a spektákulum esetében Guy Debord és Hal Foster munkásságából indulok ki, miközben arra is rá szeretnék mutatni, hogy miként fonódott és olvadt össze – egyfajta dialektikus képpé – e két fogalom alkalmazása.

Kulcsszavak:

vizuális kultúra, spektákulum, tekintet, nézőség, képelmélet

A „vizuális kultúra” kifejezés jelen esetben a vizuális kultúra tudományát jelenti, amely a 20. század utolsó évtizedében öltött intézményes testet, és egyesek szerint manapság már a végét járja, de legalábbis súlyos problémákkal küzd. Mások szerint csupán csak annyi történt, hogy a vizuális kultúra nem annyira képtudományként, mint inkább kultúratudományként találta meg helyét a Tudomány diszciplináris rendjében. Erre utal az is, hogy a kezdeti képtudományi fókusznál mára már markánsabbnak tűnik a társadalomtudományi fókusz, amely a képek termelőit és fogyasztóit a képeknél erősebben élesíti ki. Ennek köszönhető az is, hogy a vizuális kultúra égisze alatt születő elemzésekben egyre inkább előtérbe kerülnek azok a dolgok, amelyeket a képek megmutatnak (avagy éppenséggel nem mutatnak meg), és azok a személyek és intézmények, amelyek ezt megvalósítják, illetve lehetővé teszik. Ekként a vizuális kultúra története sem lehet más, mint a látás és a láttatás története, amely lényegében aszerint strukturálódik, hogy egy adott korban, avagy epiztemében mi a látható és az artikulálható.¹

Állítólag Michel Foucault adós maradt a képek archeológiájával, miközben a látás archeológiáját a különféle intézmények és diszpozitívok mentén azért mégiscsak megírta. Egyrészt a klinikai orvoslás és a bolyondóság, másrészt a felügyelet és a büntetés történetével.² Mindkettő kulcsszerepet játszott a vizuális kultúra legújabb kori kutatásának történetében is, bár a képek elemzői kezdetben csupán a fogalmakat (felügyelet, panoptikum, tekintet) adaptálták, később viszont maga az archeológiai szemlélet is átírta a művészet lehetséges történetét. Foucault ugyanis nemcsak a különféle reprezentációk strukturális hasonlóságait kutatta, hanem egyúttal háttérbe szorította a régi karteziánus dualizmust is a szubjektummal és az objektummal, illetve a szerzővel és az alkotással, avagy a művésszel és a műtárggyal, és helyette a mindezeket létrehozó és meghatározó Nyelvet állította vizsgálódásai centrumába. Ennek ellenére a szubjektum és az objektum dichotómiája továbbra is erősen tartja magát a humán tudományokon belül, erre utal az is, hogy a vizuális kultúra két legfontosabb fogalma, a spektakulum (spectacle) és a tekintet (gaze, regard) is ezt viszi tovább, legalábbis látszólag. Miközben a cél éppen az lenne, hogy az egyiket ne a kép, a másikat pedig ne a néző szinonimájaként használjuk, hanem mindkettőt a maga komplexitásában, egyfajta dialektikus képként alkalmazzuk.³

¹ Gilles Deleuze, Foucault (Paris: Minuit, 1986).

² Michel Foucault, Elmebetegség és pszichológia - A klinikai orvoslás születése (1963) (Budapest: Corvina 2000); és Uő, Felügyelet és büntetés (1975) (Budapest: Gondolat, 1990).

³ A „dialektikus kép” kifejezés természetesen a vizuális kultúra elméletíróira is nagy hatást gyakorló Walter Benjaminszól ered, aki a befejezetlenül maradt Passagenwerkben igyekezett azt körüljárni, egyrészt a történelemfilozófia, másrészt az esztétika, egyrészt az idő, másrészt a tér, egyrészt a jelen és a múlt, másrészt a kép és a valóság „dialektikája” szempontjából. Vö. Susan Buck-Morss, The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project (Cambridge: MIT Press, 1989).

A KÉPEK...

⁴ W. J. T. Mitchell, „Mi a kép?” (1984) In *Kép, fenomén, valóság*, szerkesztette Bacsó Béla (Budapest: Kijarat, 1997), 338-370.

⁵ W. J. T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology* (Chicago: University of Chicago Press, 1986); és *Uő, Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representations* (Chicago: University of Chicago Press, 1994).

⁶ Norman Bryson és Michael Ann Holly és Keith Moxey, szerk., *Visual Culture: Images and Interpretations* (Hanover: Wesleyan University Press, 1994).

⁷ Hal Foster, *Vision and Visuality* (Seattle: Bay Press, 1988).

⁸ *Visual Culture Questionnaire*, October 77 (1996): 25-70.

Nyilván nem lehet teljesen véletlen, hogy a humán tudományokon belül a nyolcvanas évek közepén merült fel újra markánsan az a kérdés, hogy mik is azok a képek.⁴ A kérdező egy chicagói irodalomtudós volt, aki később a művészettörténet egyik megújítójaként vált ismertté. A háttérben pedig nem meglepő módon a „posztmodern” kultúraipar dübörgött az egyre áthatóbb brandekkel és a technológiai konvergencia, avagy a virtuális valóság ígéretével. W. J. T. Mitchell ikonológiája az ideológiakritika és az eszmetörténnetté tágított „komparatiztika” felől kívánta újraértelmezni a képek történetét, saját ironikus „képelmélete” pedig éppen az univerzális képelméletek lehetetlensége mellett érvelt azáltal, hogy a vizuális és a verbális reprezentációk sokrétű összefonódására mutatott rá, vagyis arra, hogy nem léteznek autonóm „képek” és „szövegek”, mert azok mindig összefüggő „képszövegeket” (imagetext) alkotnak.⁵ Amíg Mitchell a nyolcvanas években elsősorban irodalmi és filozófiai szövegek felől „olvasta újra” a képeket, addig a szigorúan vett képtudományon, avagy a művészettörténeten belül is történt néhány fontos és mérőöldkönek számító kísérlet a diszciplína megújítására.

Az egyik ilyen Norman Bryson, Keith Moxey és Michael Ann Holly „vizuális kultúrája”⁶ volt, avagy a képek társadalomtörténete, amely egy konferencia tanulságai alapján hirdette ki, hogy a művészet történetét fel kell váltania a képek, illetve a vizuális kultúra történetének, amely magába foglalná nemcsak a grand art, hanem a populáris kultúra fejleményeit is, miközben a képeket nem szakítaná el azok társadalmi-politikai kontextusától sem. A másik fontos kezdeményezés, illetve platform Hal Foster „vizualitása”⁷, a látás és a racionalizmus modern programjának újraértékelésével, Norman Bryson, Martin Jay, Jonathan Crary és Jacqueline Rose szövegeivel, akik részben Foucault (Crary, Jay), részben pedig Lacan (Bryson, Rose) művei alapján konceptualizálták újra a látás különféle kulturális és politikai rezsimeit. Eltérő nézőpontjaikban pedig éppen az volt a közös, hogy konkrét fizikai, biológiai és politikai struktúrák leképezéseként vizsgálták a vizualitást.

Talán ez a fajta politikai tudatosság vezetett az October folyóirat Hal Foster és Rosalind Krauss által szerkesztett provokatív vizuális kultúra „kérdőívéhez”⁸ is, amely meglepő és szatirikus módon azzal vádolta meg a még csak formálódó diszciplínát, azaz a vizuális kultúrát, de különösen Mitchellt, hogy túlságosan elszakad a képek valós referenciáitól, a képek mögötti dolgoktól. Vagyis Foster és Krauss szerint Mitchell és az általa művelt képelmélet megfosztja a képeket azok biológiai és társadalmi „testétől”, és testetlen képekről (disembodied images) értekezik, ami csak ahhoz járul hozzá, hogy még tökéletesebb kapitalista fogyasztók jöhessenek létre. Néhány évvel és jó pár visual culture readerrel később az amszterdami Mieke Bal is a képiség és a vizualitás kitüntetését kérte számon „deterritorialis” és „objektív” vizuáliskultúra-kritikájában, amikor a vizuális kultúra tudományában a művészettörténet legrosszabb szegregációs politikáját vélte felfedezni, amely nem a materiális kultú-

ra egészét elemzi, csupáncsak annak képi lenyomatait.⁹ Bal azonban már nem annyira Mitchellt pécézte ki magának, mint inkább a vizuális kultúra kutatásának másik guruját, a New York-i Mirzoeffet és az ő „képes” kultúrtörténetét.¹⁰ Mirzoeff ugyanis első vizuális kultúráról szóló könyvében a posztkolonialista kritika erőteljes érvényesítése mellett azért még a kép, sőt kifejezetten a fotográfia szempontjából írta meg a vizuális kultúrák történetét. Vagyis – részben Foucault nyomán – a művészet és az esztétika klasszikus koráról (ancien regime, 1650-1839) beszélt, amelyet aztán a fotográfia korszaka (1839-1982) és az azt követő digitális világ váltott fel, amikor is az élet már a képernyőn (on screen) zajlik. Ez a kijelentés – bármily metaforikus volt is – pedig erőteljes kritikára készítette a szövegeket és a társadalmi valóságot előszeretettel konfrontáló homeland kultúratudóst.

ÉS A DOLGOK...

A 21. század elején vált nyilvánvalóvá, hogy a vizuális kultúra kutatása, avagy a vizualitás tudománya már egyáltalán nem a képekre fókuszál, hanem sokkal inkább az ideológiára, illetve az ideológiakritikára. Kiváló példa erre Nicholas Mirzoeff munkássága, aki 1999-es könyvében még a képek mentén vázolta fel a kultúra történetét, de 2011-es könyve (*The Right to Look*) már egy teljesen más perspektívát kínál: a szerző a vizualitás alternatív történelmét írja meg a látáshoz való jog szempontjából.¹¹ Ennek során már teljesen uralkodóvá válik a posztkolonialista perspektíva, és a kép is kikerül a fókuszából, pontosabban átadja helyét a megfigyelésnek és az ellenőrzésnek (avagy a hatalomgyakorlás technológiáinak). Mirzoeff ebben a szellemben a vizualitás konceptuális rendszere és társadalmi kontextusa alapján a következő történeti modellekről, avagy komplexumokról beszélt: Ültetvény (1660-1865), Birodalom (1857-1947) és a Katonai-Indusztriális komplexum, amely 1945 óta jellemzi kultúránk vizualitását, legalábbis gazdasági, illetve politikai szempontokból.

Mirzoeffhez hasonlóan legújabb, 2011-es könyvében Mitchell is egyértelműen a politika, a háború és a terrorizmus metsző kritikáját adja, és már nem képelméletekről, hanem képháborúkról (image war) értekezik.¹² *Cloning Terror* című kötete leginkább az Abu-Ghraib-i fogolykínzások elemzésére fókuszál, miközben Jacques Derrida autoimmunitási krízis fogalma felől közelít a terrorizmus politikai és eszmetörténeti feldolgozásához. Mitchell azonban nemcsak a terrorizmus elleni háborún, hanem a bioetika és a klónozás kérdésein keresztül is élesen kritizálja a republikánus Bush-adminisztrációt és a köréje rendeződő konzervatív, politikai és tudományos álláspontokat. A dolgok azonban másként is bejönnek a képbe a képháborúk kapcsán, mégpedig magán a képen, annak dologi-ságán, materialitásán keresztül, ami szintén nem idegen Mitchelltől, aki korábban Clement Greenberg és Marshall McLuhan médiumelméletével is foglalkozott.

⁹ Mieke Bal, „Vizuális esszencializmus és a vizuális kultúra tárgya”, *Enigma 41* (2004): 86-116.

¹⁰ Nicholas Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture* (New York: Routledge, 1999).

¹¹ Uő, *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality* (Durham: Duke University Press, 2011).

¹² W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present* (Chicago: University of Chicago Press, 2011).

¹³ Rosalind Krauss, „Welcome to the Cultural Revolution”, *October* 77 (1996): 83-96.

¹⁴ Uő, *Voyage to the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (London: Thames and Hudson, 1999).

¹⁵ Uő, „The „Rock”: William Kentridge’s Drawings for Projection”, *October* 92 (2000) 3-35.

¹⁶ Jacques Ranciere, *A felszabadult néző. (2008)* (Budapest: Műcsarnok, 2011).

Ezt a fajta „mediális” szemléletmódot azonban mégsem ő képviseli a legmarkánsabban a művészettörténetben, hanem inkább régi ellenlábas: Rosalind Krauss¹³, aki Clement Greenberg médiumfogalmát update-elve a kilencvenes évektől kezdve már nem specifikus médiumokról ír, hanem technikai háttérrel (technical support) és differenciált specifikus-ságról (differential specificity) beszél.¹⁴ Így tulajdonképpen Greenberg ön-reflexivitási-tézisét modernizálja, amikor azt állítja, hogy a posztmediális állapot (másként: technológiai konvergencia) idején a képzőművészeti innovációt csak az biztosíthatja, ha ehhez a bizonyos posztmediális világhoz képest definiáljuk a művészetet a művészek által használt speciális technológiák és médiumok alapján. Egyik kedvenc példája erre a gyakorlatra Marcel Broodthaers (hetvenes évekbeli) filmes munkássága, és azon belül is a *Voyage to the North Sea* című fekete-fehér, állóképekből összevágott film, amely egy régi festményen és egy régi fotón keresztül a képek és a médiumok, valamint a fogalmak (a szép és a fenséges) történetiségéről elmélkedik vizuális eszközökkel. Broodthaers ráadásul újszerű módon nem is annyira ezekre a fogalmakra fókuszál, mint inkább a festmény és a fotó anyagságát veszi egészen közelről szemügyre, amikor is a fenséges óceán mélységei vagy a hajósok hőies helytállása helyett a vászon és a papír struktúrája tárul fel az északi-tengeri utazás során. Krauss másik kedves példája az igazi avantgárdra, avagy az innovációra William Kentridge munkássága, aki nemcsak posztkolonialista szempontból értelmezi a dél-afrikai valóságot, és nem is pusztán egy médiumot (rajz) analizál igen innovatívan, hanem szerinte fel is fedez egy új médiumot (képzőművészeti animáció).¹⁵

Valami hasonló dologban utazik az újabban Mitchell és Mirzoeff által is felfedezett Jacques Ranciere, aki látszólag Krausstól eltérő esztétikai tájakon barangol, amikor a művészet medialitásában keresi a kritikai művészet meghatározásának lehetőségét.¹⁶ Ranciere-nél az esztétikai háttér, a politikai szituáció és a tudományos tudás helyzete is nyilvánvalóan más, mivel ő marxista esztétaként kifejezetten Foucault és Deleuz alapján olvassa újra a modern művészet történetét. Így szerinte a „jó” művészet feladata nem más, mint az „érzékeny” (sensible) újrafelosztása, vagyis az, hogy áthágja és átírja az autonóm művészet, az autonóm tudomány és a szintén autonóm politika modern határait. Ezt pedig úgy teheti meg, ha a műfajokat és a médiumokat szokatlan, alternatív módon alkalmazza, mint ahogy Godard megírta a filmtörténetet videóval. Ranciere legfontosabb „képzőművészeti” példája és az *Emancipated Spectator* „arca” (borítóképe), Alfredo Jaar *The Eyes of Gutete Emerita* (1996) című munkája, amely csupán két szemet ábrázol egy dián. Csak a diafelvételek hátulján olvasható az a szöveg, amely igen röviden elbeszéli, hogy a fiatal tuszi nő, Gutete Emerita a ruandai etnikai tisztogatások idején mi mindennek volt szemtanúja (többek között családtagjai meggyilkolásának is). Ranciere olvasatában Jaar így képes túllépni a tűrhetetlen (intolerable) kép és az ábrázolhatatlan ábrázolásának dialektikus ellentmondásain, mégpedig úgy, hogy olyan tűnődő (pensive) képet hoz létre, amely nem

a háború spektákulumán élösködik, hanem kritikusan értelmezi annak vizualitását és politikumát.

A tűnődő kép másik képzőművészeti példája szintén egy elgondolkodtató fotográfia, Rineke Dijkstra *Beach Portrait* sorozatának egyik darabja. A nagyformátumú (190 x 156 cm), táblaképként installált, esztétizáló alkotás, a *Kolobrzeg* (teljes címében szerepel a keletkezés helye és ideje is: *Poland, July 26, 1992*) viszont még az amúgy „politikus” Ranciere-t is Botticellire emlékezteti. És persze a helyszín kapcsán a táj és a fenséges esztétikai hagyománya sem helyezhető zárójelbe, miközben a kép „hőse” egy teljesen esetleges és partikuláris figura, egy lengyel serdülő lány, aki ott lakik valahol a lefényképezett tengerpart közelében. Dijkstra művének hatása, illetve esztétikai és politikai ambivalenciája azonban kétségtől abból ered, ahogy összekombinálja a klasszikus „tájképet” és „portrét”, miközben a kép egyúttal a helyszín topografikus portréja is, a lány pedig a fenséges tájkép staffázsfigurája. A hatás így pontosan a konkrét, tér- és időbeli valóság megidézésével válik átütővé, hiszen a cím és a szituáció maga arra utal, hogy Dijkstra nemcsak esztétikailag komponál, hanem antropológiai és földrajzi értelemben dokumentál is, illetve pontosan e két eltérő intenciójú folyamatot konfrontálja egymással. És ráadásul igen dialektikusan, sőt látványosan teszi ezt...

A SPEKTÁKULUM ILLÚZIÓJA

A dolgok akkor kezdenek izgalmassá válni, ha elfogadjuk, hogy Ranciere és Krauss kritikái, illetve avantgárd művészetének eszmetörténeti bázisa, illetve viszonyítási pontja egyaránt a vizuális kultúra egyik központi fogalma: a spektákulum. Ranciere-nél ez persze teljesen egyértelmű, hiszen személyében tisztelhetjük a spektákulum debord-i örökségének egyik legrafináltabb ápolóját. Krauss esetében viszont a hatás csak áttételes, ami leginkább az általa elvetett és ápolt hagyományokon keresztül ragadható meg. Krauss „mestere”, Greenberg ugyanis egykor a mozival és a televízióval, illetve azok felszínes narrativitásával és látványos teatralitásával szemben óhajtotta meghatározni az avantgárd célját és a képzőművészet (nota bene a festészet) autonómiáját.¹⁷ És vélhetően a mozi és a televízió volt az, ami a leginkább inspirálta Guy Debord-t is a spektákulum marxista fogalmának kidolgozása során. Még akkor is, ha Debord mindig hangsúlyozta, hogy a spektákulum nem pusztán egy látványos és teátrális kép, és nem is efféle képek összessége, hanem valójában az a társadalmi valóság (avagy az emberek közötti társadalmi viszonyok összessége), amelyet csupán képként vagyunk képesek felfogni.¹⁸

A spektákulum tehát Debord szerint nem kép, de valahol mégiscsak az. A spektákulum társadalmi viszonylataink összessége, de közben mégsem az, hanem annak pusztán az illúziója. Gyilkos, illetve öngyilkos ez a dialektika, amely azonban igen precízen épít az eldologiasodás marxi és lukácsi elméleteire, illetve a marxista ideológia- és valláskritikára, amely szerint Istent a Tőke váltotta fel. A minden kapcsolatunkat és hi-

¹⁷ Clement Greenberg, *Modernist Painting*. (1960) *Megtekintve 2014. május 30-án.* <http://cas.uchicago.edu/workshops/wittgenstein/files/2007/10/Greenbergmodpaint.pdf>

¹⁸ Guy Debord, *A spektákulum társadalma*. (1967) (Budapest: Balassi, 2006).

¹⁹ Uo. 19.

²⁰ Jonathan Crary, „Spectacle, Attention, Counter-Memory”, *October* 50 (1989): 96-107.

²¹ Guy Debord, *Kommentárok a spektákulum társadalmához.* (1988) (Budapest: Trafó, 2008), 7.

²² Rosalind Krauss, „...And Then Turn Away.” *An Essay on James Coleman*, *October* 81 (1997): 29.

²³ Fredric Jameson, *A posztmodern, avagy késő kapitalizmus kulturális logikája.* (1990) (Budapest: Noran, 2010).

edelmünket, illetve elképzelésünket meghatározó, de legalábbis befolyásoló „spektákulum ugyanis nem más, mint a töke a koncentráció olyan fókán, amikor az már képpé válik”.¹⁹ A marxista ideológiakritika és a marxi allúziók már rögtön a könyv felütésében is meghatározóak, hiszen Debord két Marx-parafrázissal indít. „Azokban a társadalmakban, amelyekben a modern termelési mód uralkodik, az élet nem más, mint óriási spektákulumgyűjtemény.” „Minden, amit az ember valaha is közvetlenül megélt, reprezentációvá foszlott.” Debord marxista, árufetisiszta spektákulumát a foucault-i frazeológiát alkalmazó Jonathan Crary próbálta meg a legalaposabban – archeológiai módszerekkel – elemezni.²⁰ Crary Debord 1988-as megjegyzéséből indult ki, mely szerint 1967-ben még csupán negyvenéves volt a spektákulum.²¹ Ebből Crary arra következtetett, hogy 1927-ben kell keresni a spektákulum eredetét. Vagy az akkor születő hangosfilmben, vagy a szintén ekkoriban formát öltő televízióban, vagy pedig a mindkettőt aktívan felfedező politikai propaganda náci verziójában. Sőt Crary még Walter Benjamin *Passagenwerk* projektjével is összekapcsolja a spektákulum fogalmát, bár ezt Debord szinte bizonyosan nem ismerte, legfőlőbb a marxi és lukácsi kiindulópontok lehetnek közősek, illetve a kép fogalmának és jelentőségének – a dadaisták és a szürrealisták által erősen érintett – installálása, avagy hiperbolikus felnagyítása.

Konkrét képzőművészeti példát azonban Crary és Debord sem hoz fel a spektákulumra. Rosalind Krauss viszont megemlíti egy érdekes és tanulságos példát a spektákulum áttételes kritikája során, amiben értelmezésem szerint közvetetten ráismerhetünk a spektákulum egyik legfontosabb képzőművészeti megjelenési formájára is: a fotografikus táblaképre, azaz a tableau-ra. A példa nem más, mint Jeff Wall és a *Dead Troops Talk (A vision after an Ambush of a Red Army Patrol, near Moqor, Afghanistan, Winter 1986)*.²² Krauss amúgy a spektákulum helyett a „pastiche” kifejezést használja, de éppenséggel a tökéletes illúzió esztétikai ürességét és bénító (passzivitásra kárhoztató) hatását kritizálja Wall fotográfiája kapcsán. A pastiche kifejezést egyébként Krauss vélhetően attól a Fredric Jamesontól kölcsönzi, aki sokat tett azért a nyolcvanas években, hogy Debord spektákulumába benn maradjon a köztudatban, illetve részévé váljon a késő kapitalizmus kulturális logikájának, amely az igen vonzó, de valójában felszínes képeken keresztül varázsolja el a fogyasztókat.²³ Krauss ezzel összhangban éppen azért kárhoztatja Wallt, mert a háborús látványosság és a művészettörténeti allúzió (Goya festészete) felülírja a mű mediális innovativitását (transparency in lightbox).

Valami hasonló állhatott már Debord szándékában is, amikor a hollywoodi filmet és a passzív televíziózást kritizálta különféle pamfletjeiben és filmjeiben. A Debord által javasolt és megideologizált aktív szituációk (dérive) és képtérítések (detournement) megkonstruálásán keresztül azonban nemcsak a spektákulum kritikája előtt nyílik meg az út, hanem a spektákulum dialektikája is láthatóvá válik. Egyrészt azért, mert az aktivizmus és a szituacionista praxis maga is könnyen látszólagossá, illetve illuzórikussá válhat, ha úgy tekintünk rá, mint ami csak a spektákulum

kész, rendelkezésre álló elemeit rendezgeti újra. Másrészt pedig azért is helye van itt a dialektikus képnek, mert a spektakulum látványorientált (spektakuláris) újrendezése során is létrejöhet egyfajta aktív, kritikai értelmezés és mentalitás. Norman Bryson például éppen azért tartja innovatívnak Wall munkásságát, mert a fotográfia eszközeivel képes újraalkotni és átértelmezni a modernizmus festői tradícióit.²⁴ És még az egy-szerre Manet- és spektakulum-szakértőnek számító T. J. Clark is elismeri azt, hogy Wall képes arra, hogy update-elje a kapitalista spektakulum ábrázolásának manet-i dilemmáit (a festmény a látvány és a látványosságok látványos képe), vagyis azokat a dialektikus képeket a Miksa császár kivégzésétől (1868) a *Folies-Bergere* bárjág (1882), amelyek már Walter Benjaminget is lenyűgözték modernitásukkal.²⁵

A teátrálisnak mondott Wall amúgy tudvalevőleg igen aprólékosan rakja össze és konstruálja meg műveit, mintegy újraépíti a spektakulumot, még akkor is, ha az nem egy utcai jelenet (*A Sudden Gust of Wind*, 1993), hanem a háború spektakuluma. Éppúgy igaz ez az egyik első tableau-ra, a híres Manet-parafrázisra (*Picture for Women*, 1979), mint a későbbi életképekre. Wall ugyanis minden esetben élő szereplőkkel dolgozik és számtalan különböző beállítással, illetve helyszínnel, melyeket aztán digitálisan renderel (pixelenként összefésül).²⁶ A híres *Flooded Grave* (1998–2000) esetében például ez a processzus több mint két évet vett igénybe, Wall több temetőben is készített felvételeket és megépítette az ominózus, vízzel elöntött sírgödört is a stúdiójában, amelyben aztán elhelyezte a különféle vízi élőlényekkel benépesített tengeri „táj-képet”. A fotó tehát ezúttal is lényegesen több, mint a gótikus, temetői hangulat szimpla felidézése, vagy mint mondjuk Ruisdael híres festményének (*Jewish Cemetery*, 1654) áthelyezése egy igen tetszetős és divatos médium (lightbox) vizuális keretei közé. A műben ugyanis nem is annyira a testetlen termék (a kép) az izgalmas, hanem maga a munka, ami mögötte van.

Wallhoz hasonlóan szép és tanulságos példa a spektakulum dialektikájára Szabó Dezső munkássága, aki ugyan Walltól eltérően analóg filmmel dolgozik, vagyis nem renderel digitálisan semmit, viszont szándékosan látványos képeket hoz létre, meglehetősen alternatív módon. Mégpedig úgy, hogy szituációkat konstruál, bár csak a modellek szintjén.

A *Terepgyakorlat* (1998) egyik felvétele például egy akváriumba helyezett játék tengeralattjáróról készült. A nagyméretű (170 x 260 cm), táblaképként installált és festőien túlnagyított fotográfián azonban látszólag, illetve első pillantásra mégiscsak egy monumentális hadihajó merül el a még hatalmasabb óceán rengetegében. Az illúzió szinte tökéletes, már csak azért is, mert a homály nem mesterségesnek, de még csak nem is digitálisnak tűnik, hanem „eredetinek”, analógnak, természetesnek. Szabó később magát ezt a „modellezési” folyamatot, avagy a látszólagos spektakulum materiáját (jelen esetben az akváriumot és a belehelyezett néhány centis makettet) is megörökítette, amivel egyúttal egy újabb látványosságot, vagy ha tetszik: újabb spektakulumot készített belőle. Miközben a különféle sorozatok célja éppen az volt, hogy a különböző

²⁴ Norman Bryson, „Too Near, Too Far”, *Parkett* 49 (1997): 85–89.

²⁵ T. J. Clark, „Three Excerpts from a Discussion with Claude Gintz, Serge Guilbaut, and Anne Wagner”, *Parkett* 22 (1989): 82–85. Clark amúgy a nyolcvanas évek elején írta át a 19. század végi francia festészet történetét a spektakulum fogalma alapján: *The Painting of Modern Life: Paris in the Art of Manet and his Followers* (Princeton: Princeton University, 1984).

²⁶ Lásd ehhez: Julian Stallabrass, „Museum Photography and Museum Prose”, *New Left Review* 65 (2010). Megtekintve 2014. május 30-án. <http://newleftreview.org/II/65/julian-stallabrass-museum-photography-and-museum-prose>

²⁷ Suzanne Lacey, *Mapping the Terrain: New Genre Public Art* (Seattle: Bay Press, 1995); Grant Kester, *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art* (Berkeley: University of California Press, 2004); Claire Bishop, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (New York: Verso, 2012).

fenséges tájak (*Expedíció*, 2001) és tragédiák (*Black Boks*, 1999) vizuális konstruáltságára és mediatisáltságára (vagyis a debord-i értelemben vett spektákulumra) mutassanak rá a National Geographic vagy a CNN vizuális kultúrájának házilag, barkácsolt és nem utolsósorban személyes előállításával. Ez a modellezés – legyen bármennyire is aktív és kritikus – azonban továbbra is a stúdió autonóm magányában zajlik, és a képkritika eredménye továbbra is „csak” egy kép, egy árucikk, amely a kapitalizmus logikája szerint járja be a maga útját.

Amíg a kapitalizmus spektákuluma a saját útját járta, addig a szituációk konstruálásának legújabb módozatai a huszadik század utolsó évtizedében önálló „irányzattá”, sőt irányzatokká váltak. Suzanne Lacey a kilencvenes években már egy új típusú public art szükségességéről beszélt, Grant Kester a kétezres években az ezoterikus avantgárd és a neoavantgárd kritikájaként megalkotta a dialóguson alapuló művészet fogalmát, Claire Bishop pedig kidolgozta a részvételen alapuló művészet kánonját.²⁷ Ezekben az irányzatokban, illetve krédókban leginkább a kép, pontosabban a spektákulum megtagadása lehet a közös, hiszen a különböző projektek célja sosem egy látványos kép vagy egy műtárgy előállítása, hanem inkább valamilyen diskurzus kezdeményezése valamilyen társadalmi vagy politikai probléma megoldására, ami egyúttal a művész klasszikus és modern szerepeinek feladásával is párosul. Ez viszont azal a problémával jár, hogy túlságosan is képlékennyé válik a képzőművészet és az aktivizmus közötti határ, ami egy újabb dialektikát is működésbe lendít.

A dialóguson és a részvételen alapuló művészet képi dilemmáját remekül képviseli Erhardt Miklós és Dominic Hislop (Big Hope néven) *Saját szemmel* (1998-1999) projektje, akik budapesti hajléktalanokat kértek fel arra, hogy dokumentálják és fotózzák le az életüket. A Big Hope aztán kiállítást rendezett a műveikből, ahol a fotósok, ha akarták, akkor a nevüket is kiírhatták, és szövegekkel is kommentálhatták életüket. A Big Hope ekként duplán átadta a teret a valóságnak, hiszen nemcsak a műtárgyakat helyettesítették be „közönséges”, amatőr fotókkal, hanem a művészeket is lecserélték közönséges, sőt kifejezetten hátrányos helyzetű alkotókra, akik a nagyváros, a kapitalizmus és a spektákulum másik arcát, árnyoldalát akarták bemutatni. Az viszont már egy másik kérdés, hogy esztétikai szempontból még ezek a képek is bőven beférnek a késő kapitalizmus kulturális logikájába, amely már a 19. század végi Armeleutemalereitől a huszadik század végi abject artig réges-régen keblére ölelte a szegénység és a szenvedés képeit is.

A spektákulum kritikájának hasonlóan manifeszt módját választja Szász Lilla is, aki kifejezetten az abjekció diskurzusa felé mozdult el, amikor szegény, budapesti prostituáltak életéről készített felvételeket – valahol Nan Goldin (*Ballad of Sexual Dependency*, 1986) örököseként, aki viszont saját magát is megörökítette áldozatként és „prostituáltként”. Szász sorozata a *Zsolti mama mennybe megy* (2008-2010) címet viseli, és az alkotó négy éven keresztül „dokumentálta” a modellek életét, egészen a fiatalokú férfi prostituált, Zsolti mama haláláig. A kommen-

tárból és a beállítások egy részéből azonban az is látható, hogy a fotós lassan és tudatosan szinte maga is családtaggá vált, miközben továbbra is fotografált. Az esztétika helyett persze Szász tudatosan inkább a szociográfia és a dokumentarizmus szempontjait érvényesítette, sőt egy idő után már kikérte a modellek véleményét is az egyes beállítások és felvételek kapcsán, a végtermék azonban továbbra is a fotográfia maradt, a kép, illetve a spektakulum, amelyet csak egy hiteles történet és egy különleges világ tölt meg élettel és kritikával.

²⁸ Jacques Lacan, *Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. (1964) (New York: Norton, 1977).

²⁹ Lacan, *Four Fundamental Concepts...*, 95.

A TEKINTET VALÓSÁGA

Ahogy ez már lassan láthatóvá válik, a spektakulumot többszörösen is kísérti tehát valami, ami nem más, mint a szubjektum helye (a társadalmi valóságban), illetve – ettől egyáltalán nem függetlenül – a szubjektum autonómiájának fogalma. A szubjektum modern elméletei közül talán Freud, illetve Lacan fogalmai gyakorolták a legnagyobb hatást a vizuális kultúra tudományára. Egyrészt a posztkolonialista (Frantz Fanontól Edward Saidon át Nicholas Mirzoeffig) diskurzuson, másrészt a feminista kritikán és a pszichoanalitikus filmelméleten át. Azt is mondhatnánk tehát, hogy a spektakulumot a tekintet, illetve a képként definiált szubjektum kísérti. A tekintet jelentőségét és mivoltát pedig Lacan egykor éppen képernyőnek (pontosabban az „écran”-nak, amely mozivásznat is jelent) nevezett képen keresztül vázolta fel, amelynek materialítása azonban mindvégig kérdéses maradt, viszont a fogalom így tökéletesen őrzi a szubjektum és az objektum, illetve a kép és a valóság leképezésének dialektikáját.²⁸

Lacan a tekintet és a képernyő meghatározása során Foucault-hoz hasonlóan a karteziánus szubjektumtól és a klasszikus perspektívától indult el. Olyan háromszöggént vázolta fel a klasszikus perspektívát, melynek nézőpontjában a szem található, melyet ő geometriai pontnak nevez. A látás leegyszerűsített háromszögében így a leképezendő valóság lesz a tárgy, és félúton a tárgy és a geometriai pont között helyezkedik el a leképezett kép. Lacan azonban rögtön konstruált egy másikat, fordított háromszöget is, ahol a tárgy helyén a fénypont található, a geometriai pont, avagy a nézőpont helyén pedig a tárgyi értelemben vett kép. A leképezett kép klasszikus helyén pedig megjelenik az a bizonyos écran, avagy a screen. Lacan ezután egymásra vetíti a két háromszöget, és az új ábrán a tárgy és a fénypont helyét átveszi a tekintet, a geometriai pont és a kép helyét pedig a reprezentáció szubjektuma. A két háromszög metszetében ugyanakkor megkapjuk azt a felületet, amelyet Lacan egyszerre nevez képnek és képernyőnek. Így válik érthetővé, hogy a tárgyi értelemben vett kép, a testet öltött kép, a szubjektum képe egybeesik azzal a képpel, amelyet az ember a szemén keresztül az elméjében másokról kialakít. Ahogy Lacan fogalmaz: „a kép bizonyosan a szememben van, de én, én magam viszont ott vagyok a képben”.²⁹

³⁰ Roger Caillois, „*Mimetisme et psychasténie légendaire*”, *Minotaure* 7 (1935): 4-10.

³¹ Laura Mulvey, „*Vizuális élvezet és elbeszélő film*”, (1975) fordította Juhász Vera, *Metro-polis* (2000/4.): 10-21.

³² Mary Ann Doane, „*Film és maszk: A női néző elmélete*”, (1982) fordította Jakab Enikő, *Metropolis* (2000/4.): 24-36.

Lacan tekintete, mely a képernyő helyét és kiterjedését meghatározza, azonban nem a semmiből pattant ki, sőt még csak nem is tisztán Sigmund Freudtól ered. Ott van benne Jean-Paul Sartre meglesett leskelődője a kulcslyuknál, a néző, aki tudatában van annak, hogy nézik *A lét és a semmiből* (1943). És Merleau-Ponty tekintete *A látható és a láthatatlanból* (1964), a megtestesült tekintet, amely a láthatóban, a formában mindig látja, vagy inkább érzi a láthatatlant, a formátlant is, amely a maga borzongató negativitásával meghatározza a láthatót. És még egy figura idekívánczik, egy másik barát, egy kevésbé ismert pályatárs: Roger Caillois (a mimikri és a pszichaszténia fogalmával), aki a mimikrit nem elsősorban védekező mechanizmusként értelmezte, hanem egyfajta „pszichózisként”, amely a tér és a környezet „beteges” vonzásával függ össze.³⁰ A rovarok álcázása ugyanis nem mindig sikeres, sőt a ragadozók többsége éppúgy megleli és elfogyasztja a magát álcázó rovar, mint azt, amelyik erre nem képes. Caillois szerint a rovarpszichózis lényege az, hogy a rovar a világhoz, a környezetéhez akar tartozni, mert úgy érzi magát biztonságban, így felveszi annak alakját és színét, mely „gesztus” szerint kapcsolatba hozható a pszichaszténia egyes tüneteivel, a döntésképtelenséggel, az apátiába és mozdulatlanságba hajló inaktivitással, mely nem független a túlzásba vitt reflexiótól sem – mármint a gondolkodó lények esetében. Lacan valószínűleg azt gondolta, hogy erre a „rovarpszichózisra” az emberi psziché is hajlamos, a különbség csak annyi, hogy az ember arra is képes, hogy többféle mimikrit, többféle maskarát öltson magára azért, hogy ne lógjon ki a sorból és beilleszkedjen a szimbolikus rendbe. Egy fokkal értehetőbbé válik ebből az is, mit ért Lacan azon, hogy a tudattalan a Másik diskurzusa, amely elfojtott vágyainkat és félelmeinket meghatározza. Sőt az is, hogy a Másik diskurszával, a Másik tekintetével szemben alakítjuk ki önmagunkat, önképünket, amely a lacani képernyőn ölt testet.

A lacani képernyőt a legmarkánsabban talán Laura Mulvey kapcsolta össze a mozival, a „férfitekintet” és a „vizuális élmény” fogalma sokat idézett 1975-ös cikke nyomán lett a diskurzus része. Mulvey ebben a negyvenes-ötvenes évekbeli hollywoodi filmek (leginkább persze Hitchcock és a film noir) kapcsán értekezik a nő szerepéről és helyéről a filmvásznon, és Lacantól elsősorban a tükörszínház elméletét hasznosítja.³¹ Tézise szerint a nő többnyire passzív szerepet játszik a vágy és a tekintet tárgyaként, egyetlen funkciója az, hogy nézhető, miközben a tekintet forrása és eredője minden esetben a férfi, aminek következtében a hollywoodi filmet a férfitekintet dominanciája jellemzi. A „férfitekintet” fogalma már ebből adódóan is igen gyorsan átviták terepe lett, elsősorban a feminista kritikában, mivel Mulvey elmélete – Freud „kasztrációs” elméletéhez hasonlóan – nem számolt érdemben a nővel. Mary Ann Doane ezért vezette be néhány évvel később a női tekintet fogalmát, amely a női nézőség lehetőségét tette meg a film központi kérdésévé, illetve azt, hogy mivel azonosulhat a női néző a film terében.³² Doane szerint elsősorban a női szereplőkkel, de ez nem pusztán egy passzív pozíció, mivel a nő maszkként, maskaraként is tekinthet a képre. Vagyis nem egy tükör-

be nézve ismeri fel magát, hanem lehetősége van arra, hogy a tükörben látott képet egy lehetséges szerepnek tekintse, és azzal eljátsszon, és ebben a gesztusban sokkal inkább tetten érhető a lacani képernyő, mint Mulvey eredeti „tükörös” elképzelésében.

Mulvey a képzőművészetbe is átplántálta a férfitekintet konstrukcióját, és például Cindy Shermannek szentelt elemzésében is erre fókuszált, mintegy azzal nézte az *Untitled Film Stills* (1977–1980) egyes darabjait. Sherman munkásságát, fejlődését a férfitekintet (és implicite a női látvány) lebontásaként, a kozmetikai felszín feltárásaként értelmezte a kezdeti filmes-allúziós művektől az önreflexív (női tekintet, szerepjáték, karikatúra) munkákon át a test roncsolásáig, az abjekcióig.³³ A filmes állóképeken (és a későbbi beállítások és parafrázisok többségén) mindvégig Sherman játssza el az egyes szerepeket, melyek világa az ötvenes-hatvanas évek amerikai és európai filmművészetétől a divatfotográfián át a fantasyig és a horrorfilmekig húzódik. De azt is érdemes megjegyezni, hogy Sherman nem használ konkrét mintákat, nem forgat újra jeleneteket, hanem mintegy az optikai tudattalanból (Walter Benjamin kifejezése) dolgozik. A konkrét utalások, a konkrét helyek és az adott nézőpontok híján felmerülhet az „eredeti”, lacani tekintet problematikája is, amely ugye nem férfi-, de nem is női tekintet, hanem valami Más. A lacani tekintetnek ugyanis nincs neve, sőt nem is igazán emberi; klasszikus esete a hullámozó tengeren megvillanó szardíniásdoboz, és Sherman mintha éppen ezt a tekintetet, a dehumanizált lacani tekintetet lenne képes vizualizálni. Mégpedig úgy, hogy nem is annyira a képek konstruáltsága hangsúlyos a fotográfiákon, mint inkább Sherman játéka a képekkel, a vásznnal (screen) és a tekintetekkel.³⁴ Ha ugyanis retrospektíve és sorozatként nézzük a munkákat, amire a címen keresztül Sherman is ösztönöz, akkor nem lehet azonosulni sem a modellel, sem a művésszel, mert a nézőpont folyamatosan mozgásban van, és a kép készítője hol innen, hol onnan mutat egy klasszikus jelenetet, majd pedig annak kezdetben fonák (divat- és tündérmese-sorozatok), később pedig obszcén (szex- és szürrealista sorozatok) másait.

A tekintet és a képernyő legfontosabb és legalaposabb filmes elméletírója talán Kaja Silverman, aki Joan Copjec után elsőként vette alaposabb vizsgálat alá Lacan látómezőit, a vizualitás és az én lacani konstrukcióit a *Threshold of the Visible World* című kötetében.³⁵ Silverman ráadásul azt is hangsúlyozta, hogy Lacan a képernyő és a kép elemzése során fokozatosan eltávolodott a kiinduló festészeti metaforáktól, és később a „foto-gráfia” kifejezést alkalmazta. Így a fotográfikus-filmes konnotációit tette hangsúlyossá a tekintetnek, és ezzel mintegy kiemelte a képernyőt (screen) a pszichés regiszterekből, fényképpé változtatta és instrumentalizálta azt. Ráadásul Silverman a képernyő kapcsán szintén Cindy Sherman műveit elemzi, melyek megmutatják, hogy miként, milyen formában tud a szubjektum játszani a képpel és a képernyővel. Az *Untitled Film Stills* így azt tudatosítja, hogy képként, fényképként léphetünk be a valóságba, mert a fotográfikus látás nemcsak a képi reprezentációinkat határozza meg alapvetően, de az önmagunkról alko-

³³ Laura Mulvey, „Cosmetics and Abjection: Cindy Sherman 1977-1987”, (1991) in Cindy Sherman, szerkesztette Johanna Burton (Cambridge: MIT Press, 2006), 65-82.

³⁴ Rosalind Krauss, „Cindy Sherman: Untitled”, (1993) in Cindy Sherman, szerkesztette Johanna Burton (Cambridge: MIT Press, 2006), 97-142.

³⁵ Joan Copjec mutatott rá elsőként, hogy a filmelmélet Mulvey nyomán félreértette Lacan és a lacani képernyő fogalmát is. Vö. Joan Copjec, *Read My Desire. Lacan Against the Historicist* (Cambridge: MIT Press, 1994) és Kaja Silverman, *Threshold of the Visible World* (London: Routledge, 1996).

³⁶ Hal Foster, *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century* (Cambridge: MIT Press, 1996).

³⁷ Uő, „Obscene, Abject, Traumatic” (1996) in Cindy Sherman, szerkesztette Johanna Burton (Cambridge: MIT Press, 2006), 171-192. Az „abject art” kifejezés a Whitney Museum 1993-as kiállításán terjedt el: *Abject Art: Repulsion and Desire in American Art*. A kiállításon Louise Bourgeois, Kiki Smith, Paul McCarthy, Jake és Dinos Chapman mellett Cindy Sherman is szerepelt az 1992-es szexképekkel.

tott képünket is. Sőt Silverman Sherman munkásságán keresztül azt is tudatosítja, hogy ebből a játékból törvényszerűen hiányzik a szubjektum, mert képekkel és képeken át játszunk.

Hal Foster a *Return of the Real* (1996) című kötetében még tovább materializálja a képernyőt, már csak azért is, mert Mike Kelley és a Chapman testvérek művei kapcsán ez anyagszerűen is elkerülhetetlen.³⁶ Másrészt viszont ebből adódóan a tekintet elemzését markánsan összekapcsolja az abjekt és a trauma fogalmával is.³⁷ Nagyon leegyszerűsítve azt állítja, hogy a valóság, sőt a lacani valós (le réel) az abjekten keresztül képes belépni a kép, a képernyő terébe. Egy lacani fogalmat (tuché) használva azt állítja, hogy az abjekt traumája átszűrja a szubjektum és a képernyő vásznát. De ez az értelmezés némiképp szakít is az eredeti lacanival, ahol egyrészt mindvégig erősen lebeg, hogy milyen keretben is értelmezendő a képernyő, másrészt pedig a valós per definitionem megjeleníthetetlen. Foster egészen pontosan követi amúgy Lacant abban is, hogy a művészet funkciója a tekintet pacifikálása lenne. Miközben Lacanon és korán túllépve amellet érvel, hogy a kilencvenes évek abjekt artja túllépett a képernyőre és az illúzióra fókuszáló nyolcvanas évek posztmodernjén. Célja már az, hogy a maga rettentő voltában tárja fel a bennünket nem csupán idealizáló, de egyben tárgyi-asító, eldologiasító és ezáltal megsemmisítő, kvázihalalos tekintetet: és mindehhez kiváló táptalajra lel Cindy Sherman művészetében, amely az ő olvasatában a képernyőtől a szörnyű dolog felé halad. Sőt Foster a lacani háromszögek nyomán még Sherman pályáját is három periódusra osztja: 1977-től 1982-ig a reprezentáció szubjektuma jelenik meg, a nő mint kép; 1983-tól 1990-ig viszont már maga a lacani képernyő van ott a fotókon, ahol a szubjektum tudatosan játszik a reprezentációkkal (tündérmesék, művészettörténeti parafrázisok). 1991-től kezdődően a szex- és horrorképekkel, valamint a bellmeri allúziókat hordozó obszcén próbababákkal felbukkan maga a valóság: az embertelen, fenyegető, dehumanizáló lacani tekintet.

Bizonyos tekintetben Fabricius Anna *Háztartási anyatigrisei* (2005-2006) is az *Untitled Film Stills* dilemmáit játsszák újra, Fabricius iróniája, illetve tekintete azonban valamelyest más rugóra jár. A lefényképezett és inszenírozott nők látszólag itt is a férfitekintet tárgyai, azonban mégsem igazán címlaplányok. Fabricius hősei ugyanis anyák, ráadásul valódi személyek (ezt jelzik a keresztnevek), akiket a művész a humort sem nélkülözve háztartási akcióhősökké változtat át. A humor, illetve az ironia ereje így pontosan onnan származik, ahogy a nők eljátsszák azt, hogy nem egyszerűen szolgálatot teljesítenek a családi fronton, hanem kifejezetten akcióhősként, illetve vonzó sztárként teszik ezt, miközben „fegyvereik” egyszerű háztartási eszközök. Fabricius ekként nem pusztán a „tekintet tárgya” és a „maszk” elméleti fogalmaival játszik el, hanem a társadalmi nemi szerepekre is kritikusan reflektál, miközben a történeti távlatokból adódóan maga a feminista, illetve a posztfeminista elmélet is furcsa, hétköznapi fénytörésbe kerül. Sherman felől nézve azonban az a jelentős különbség sem hanyagolható el, hogy Fabricius mindezt a má-

sok testével és személyiségével műveli, ami némiképp elvesz valamennyit a játék mélységéből.

Érdekes ebből a szempontból Szabó Benke Róbert jóval komorabb játéka a testekkel, a nemi szerepekkel és az identitással, mert például a *Könyibaba* sorozat (2002) esetében Szabó Benke saját maga áll jól az identitás és a társadalmi nemi szerepek problematizálásának komolyságáért, illetve mélységéért, hasonlóan ahhoz, ahogy Nan Goldin is a saját történetével hitelesítette a képeit. Szabó Benke éppen azt a feszültséget hozza be a kép terébe, amely a szubjektum nézőpontja és a másik tekintete között feszül. A bántalmazott női test és a babává formált férfitest is a férfitekintet tárgyaként beállított és fogyasztott, képpé formált női identitás jelentését és egyneműségét problematizálja, miközben persze horrorisztikus, abjekt képként maga is nehezen szabadul ki a spektákulum logikájának fennhatósága alól. Az ebben a fogyasztói helyzetben rejlő mélységes melankóliát kiválóan szemlélteti Szabó Benke egy másik sorozata, a *Hajadonok* (2004-2005), amely a *Háztartási anyatigrisekkel* egy időben éppen arra mutatott rá, hogy a társadalmi nemi szerepek és a szubjektum előre gyártott reprezentációi milyen markánsan meghatározzák még a művészek, köztük Fabricius Anna életét, identitását és képét is. A sztereotip képpé formált hajadonok erejét ugyanis éppen az a feszültség adja, amely a szerep és a „színessz”, a kép és a „valóság” között feszül. Mert ugyan a modellek a képek készülése idején valóban hajadonok voltak, de minden bizonnyal nem egy esküvő volt vágyaik netovábbja, ami talán szomorú, melankolikus, tűnődő arckifejezésükből is kiolvasható.

Ebből adódik az a még inkább melankolikus következtetés, hogy a képek, az identitás képei, avagy a vágy képei mindig is valamiféleképpen a spektákulum, illetve a kapitalizmus kulturális logikájának foglyai maradnak, mindazonáltal mégis csak a kép az a hely, az a felület, az a képernyő, amelyen a spektákulum és a tekintet dialektikája a legkomplexebben ábrázolható. Mert az a valóság (illetve annak hiánya!), amelyet Erhardt Miklós és Szász Lilla, vagy Alfredo Jaar és Rineke Dijkstra keres éppen képként, vizuálisan reprezentálható a leglátványosabban és persze a leginkább ellentmondásosan. Az pedig már a dialektikus kép egy másik oldala, vagy ha tetszik éppenséggel a visszája, a hátoldala, hogy a képek mindig is kritizálhatók lesznek a megélt, objektív valóság felől, de talán a valóság debord-i és lacani elméletei megtaníthatnak arra is, hogy az egyetlen, nagybetűs, objektív Valóság nem is létezik, és éppenséggel a különféle képek töltik ki ezt a bizonyos nagy Hiányt, a nagybetűs Másik, a Valóság és az Igazság hiányát.

SÁNDOR HORNYIK: IMAGES AND THINGS ***The Archeology of Images by Ways of Photography***

Visual Culture Studies appeared in the 1980s and became a discipline in the 1990s; however, a strong criticism of it emerged in the 2000s. This criticism restructured the field of Visual Culture Studies: political and social perspectives supplemented and replaced the former emphasis on the aesthetic theory of images.

Overviewing the current status of the field of Visual Culture Studies, I intend to study the genealogy of the discipline. Most of all, I focus on the role and importance of the field's two basic notions: spectacle and gaze. I reveal how the meaning of spectacle and gaze had been changing from the 1950s till the 2000s, and, besides, I show how scholars (from T. J. Clark to Rosalind Krauss) applied these notions to the interpretation of photographic images (from the work of Jeff Wall and Cindy Sherman to Hungarian contemporary art). Analyzing these notions and discourses, I reread the fundamental works of Jacques Lacan and Guy Debord, and that of their most significant followers but I am going to emphasize the dialectical relationship of spectacle and gaze, and attempt to interlace the mostly separated artistic discourses of psychoanalysis and post-marxist cultural criticism.

Keywords:

visual culture, spectacle, gaze, spectatorship, theory of images

1

6

2

U

U

U

U

U

U

U

U

U

U

U

D I C F C M O

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

J

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

VI

U

C

I

VI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágran értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtjuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

ÚJRAGONDOLHATJUK-E A MŰVÉSZETEKET AZ ÉPÍTÉSZET RÉVÉN?

Veres Bálint

ABSZTRAKT

A John Dewey és Richard Shusterman által kijelölt pragmatista/szomaesztétikai nyomvonalon haladó esszé ahhoz az ezredforduló óta kibontakozó diskurzushoz kapcsolódik, amelyik az esztétika újrafogalmazásának feladatát tűzte maga elé. Ebben a munkában elhanyagolhatatlan a modern művészetek örökölt ágazati rendszerének revíziója is, mert az örökségül kapott szisztémának szembe kell néznie egyfelől a kibővülés fokozódó dinamikájával (az esztétikai értékűnek tekintett jelenségek emancipációjával), másfelől a rendszer fogantatása óta látenszen hordott anomáliák, aránytalanságok felszínre törésével – különös tekintettel az irodalom modellje alapján elgondolt művészetek performatív, szomatikus deficitjeire. Tézisem az, hogy az építészet tapasztalati dimenzióinak értelmezése (ideértve az építészet érzékelésének multiszenzorialitását is) kulcsszerepet játszhat az öt fő művészeti ág és a hozzájuk kapcsolódó újabb művészeti gyakorlatok örökségének, valamint a művészet címszáva alá be nem sorolt esztétikai tapasztalatoknak az egymásra vonatkoztatásában és kiegyensúlyozott elhelyezésében. Mindez anélkül tehető meg, hogy a művészetekről való gondolkodásnak le kellene mondania a rendszerszerűségről. Javaslatom abban áll, hogy az irodalom modelljét követő esztétikai gondolkodást kísérletképpen cseréljük fel az építészetből kiinduló esztétikával, és hogy az esztétikai tapasztalatban döntő szerepet játszó szomatikus dimenzió szempontjából ismerjük el az építészet mintaadó voltát. Mindezzel a hegeli örökség releváns alternatíváját fogalmazhatjuk meg.

Kulcsszavak: esztétika, a művészetek rendszere, építészet, multiszenzorialitás, szomaesztétika.

„Egy definíció akkor jó, ha éles eszű, ez pedig akkor a sajátja, ha megmutatja az irányt, amerre az élmények reményében elindulhatunk.”

(John Dewey 1980 [1934], 216)

MŰVÉSZET-E EGYÁLTALÁN AZ ÉPÍTÉSZET?

Az esztétika klasszikus rendszereiben, például a legkidolgozottabbnak és legnagyobb hatásúnak tekinthető hegeli szisztémában, az építészet úgy jelenik meg a művészetek ágazati rendjében, mint valamiféle embrionális, a művészet magasabb rendeltetése szempontjából még kifejeletlen, átmeneti forma. Sok anyag – kevés szellem. Avagy szellem, amely mintegy lebeg az anyag fölött, ahelyett, hogy eggyé válna azzal, hogy megtestesülne. A szobrászat, a festészet, a zene és az irodalom magasabb szellemiségével, autonómia-képességével és a kontemplatív, érdek nélküli befogadói aktivitást kiváltani képes működésével szemben az építészetet jobbára a művészet szempontjából túl gyakorlatias, mert a társadalmi életvilág realitásaitól túlzottan függő, funkcionális feladatai okán pedig esztétikai értelemben menthetetlenül heteronóm gyakorlatként értelmezik. Deficitese helyzetét azonban bizonyos mediációs értékeinek elismerésével kompenzálják: az építészet a művészet (vagy általánosabban a szellemi koncentrátumok: az istenek, istenszobrok és nem utolsósorban a szellemmel teli emberi lény) befogadója, burka, pufferezónája. Olyasmi, ami egyszerre teszi a művészetet (a szellemi entitást) hozzáférhetővé a vele oppozícióban elgondolt munka világa számára (az építészet révén a képzőművészetek muzealizálódhatnak, az előadóművészetek celebrálhatóvá válnak, az irodalom védelem és felügyelet alá kerülhet), és ugyanezzel a gesztussal egyszerre képes a művészetet a hétköznapi világáról leválasztani. E tekintetben az építészet (olyan reprezentatív példákban, mint a koncertterem, az opera, a múzeum, a galéria stb.) parergon: a művészetre vonatkoztatott másodfokú művészet.

Mindez a társművészetektől való különállását, másságát sugallja – ami önfelfogásában a „mérnöki tudomány” fogalmában artikulálódik. E különállás azonban a legtöbbször azt is magával hozza, hogy művészetként létmódját deficitesként értékeli. Roger Scruton hatásosan foglalja össze ezt a hegeli eredetű álláspontot építészetesztétikájában: „Természetes az a feltevés, hogy a reprezentáló művészetek, mint a festészet, a dráma, a költészet és a szobrászat másfajta érdeklődést keltenek, mint az olyan absztrakt művészeti formák, mint a zene és az építészet. Ugyanakkor az is természetes álláspont, hogy a zenének ugyanolyan kifejező, érzéki és drámai ereje van, mint a reprezentáló művészeteknek. Csak az építészet látszik tőlük teljességgel elkülönülni. [...] ha tehát az építészet sajátos esztétikáját kívánjuk elgondolni, a legkevesebb, amit meg kell tennünk, hogy feltesszük egy hétköznapi esztétika lehetőségét,



¹ Vö. Yuille & Kersten 2006. Köszönöm Orbán Gergőnek (MTA), hogy felhívta a figyelmemet a neurobiológia idevonatkozó eredményeire.

² „Csak a néző-szerű figyelmes szemlélő számára nyerheti el az épület a mű jellegét, amely sajátos fogalmi tartalommal bír – tehát ami abban az értelemben műalkotás, hogy mond valamit valamiről.” (Bafna 2013, 67).

³ „Az értelmezés a műalkotás keltette érzéki benyomást adottnak tekinti, és azzal foglalkozik, ami ezen túl kezdődik. Ma azonban többé nem vehetjük adottnak a műalkotás érzéki oldalát. [...] Hermeneutika helyett a művészet erotikájára van szükségünk.” (Sontag 2000 [1964]).

⁴ „Pour qu’une chose soit intéressante, il suffit de la regarder longtemps.” Gustave Flaubert, lettre à Alfred Le Poittevin, du 16 septembre 1845 (Flaubert 1974, 463).



ami elvezet a művészet magasságából a mindennapi gyakorlati bölcsesség világába.” (Scruton 1979, 5, 17).

A kortárs építészet-teoretikus, Sonit Bafna erre a verdiktre reagál, amikor Marcel Breuer atlantai könyvtáráról írott tanulmányában az épülettel szemben felvehető kontemplatív (tehát a gyakorlati életösszefüggésekről leoldott, a percepciót felfokozó és a képzelőerőt mozgásba lendítő) álláspont lehetősége mellett érvel, s ez utóbbit bizonyítja az építészetet diadalmasan vezeti vissza a szépművészetek kebelére (Bafna 2013).

Érvelésében tulajdonképpen nincs is semmi meglepő, hiszen régi történelmi hagyománya van annak, hogy az építés számos esetben olyan beállítottsággal is számol, amely az épületre mint a kontempláció tárgyára tekint majd, s amely olyan minőségek méltánylásában jeleskedik, melyek a hétköznapi érzékelés során rejtettek vagy észrevétlenek maradnak (Bafna 2013, 67). Az érzékelés azonban nem csupán feltétele, hanem következménye is a figyelemnek (Bafna 2013, 59–62.).¹ Csak egy meghatározott, nevezetesen esztétikailag hangolt figyelem fókuszában elevenednek meg az épület azon minőségei, amelyek azt a hétköznapi életvilágban betöltött funkcióin túl klasszikus értelemben vett műalkotássá is avatják.

A hétköznapi és az esztétikai figyelem között mindenekelőtt motíváltóságukat illetően ragadható meg a különbség: az előbbi gyakorlati célok orientálják, az utóbbit az esztétikai értelmezés és értékelés szándéka, amit Bafna nyomban demonstrál is a szóban forgó Breuer Marcel épületen. Noha értelmezése plauzibilis, mi több, briliáns, mégis kissé elhamarkodottnak tűnik, ahogyan a kontemplatív esztétikai figyelmet és az értelmezési aktust azonosítja egymással.² Ez ellen nemcsak Susan Sontag emelte fel jó okkal a szavát már a hatvanas években,³ hanem egy évszázaddal korábban és jóval ironikusabb modorban Flaubert is erre világított rá: „ahhoz, hogy valamely dolog érdekes legyen, elegendő, ha sokáig nézzük.”⁴

Az önmagáról megfélemlítő, vagy éppen a figyelem külső tárgyában hirtelen önmagához visszatérő figyelem semmiképpen sem szorul rá, hogy jelentéskonstrukcióval igazolja önmagát, legalábbis a fogalmi reflexió szintjére emelkedett jelentésség értelmében. Nagyszerű példáját nyújtja ennek az értelmezéstől mentes esztétikai figyelemnek Richard Shusterman beszámolója a 2003-ban Japánban, egy Hiroshima melletti zen dodzsóban töltött hetéről, amelynek során a kert egyik sétaösvénye mentén elhelyezett, s a zenről kialakított fogalmi képzetait határozottan provokáló, rozsdás olajoshordók látványa – olyasfélék, mint amelyenket Bill Bollinger *Red Hook* (1970) című installációja használ – a minőségek miriádjai számára kitágult figyelem csóvájában a testileg elkötelező, intenzifikáló és vitalizáló, jelenlét-élménnyel megajándékozó esztétikai tapasztalat forrásaivá válhattak (Shusterman 2013, 29).

Shusterman rozsdás olajoshordói abban hasonlítanak az épületeknek, hogy ezek is a gyakorlati élet célösszefüggéseiből származnak, és éppúgy a habitualizáció, semmint az esztétikai elragadtatás reflexeire

számítanak.⁵ E tárgyak esztétikai transzfigurációs képessége az épület esztétikai transzfigurációs képességével párhuzamos, ám ez a párhuzam egyúttal arra is rávilágít, hogy a figyelem fent jelzett esztétikai paradigmájában az építészet a művészetnek csupán a potenciáljával bír, s épp-úgy elkülönült marad a művészet „tulajdonképpeni” formáitól (a hétköznapi figyelem számára irreleváns, megragadhatatlan vagy kifejezetten zavaró festészettől, szobrászattól, zeneművészettől és költészettől), ahogyan az már a hegeli tradícióban rögzült. Ami az építészetben művészet (lehet), az a transzfiguratív figyelem függvénye. Lássuk be, ez a tézis igazából sem Hegelhez, sem Dantóhoz (Danto 1981) képest nem mond semmi újat.

Bafna és Shusterman idézett írásai azonban egy olyan kötetben jelentek meg, amely címében explicit módon is az esztétikai örökség revíziójára szólít: *Rethinking Aesthetics (The Role of Body in Design)*. A hegeli örökség revíziójára azonban, úgy tűnik, a figyelem fogalma önmagában nem alkalmas. Ha valóban rá kívánunk kérdezni erre az örökségre, s az építészet esztétikai szerepét újra kívánjuk gondolni, akkor más irányból kell elindulnunk. Az alábbiakban, miután futó pillantást vetünk az esztétikai rendszerek alakulására, az emberi érzékelés multiszenzoriális volta és a testnek az esztétikai tapasztalatban játszott szerepe felől igyekszünk visszatérni a kérdéshez: kínálhat-e az építészet alternatívát az esztétikai tapasztalat Hegeltől örökölt koncepciója számára?

⁵ „Nem vagyunk képesek a dolgokat a maguk valójában, gazdag érzéki csillogásukban és teljességükben szemlélni, mert konvencionális szokásoktól elnehezült szemmel nézünk rájuk, és a jelentés sztereotípiai elvakítanak. A látás megszokásainak, mint minden szokásnak, vannak bizonyos előnyei a hatékonyságot illetően, és bizonyos esetekben kifejezetten hasznos is, de ha megengedjük, hogy a szokások elhatalmasodjanak rajtunk és kiszorítsák a tényleges látást (amire pedig hajlanak, hiszen a szokások mindig stabilizálják önmagukat), akkor nyomorúságosan el fogják szegényíteni érzékelésünket és tapasztalatainkat” – fogalmaz Thoreau nyomán Shusterman (2013, 16).

AZ ÉPÍTÉSZET ÉS A MŰVÉSZETEK MODERN RENDSZERE

Ezen a ponton ajánlatos történeti távlatba helyezni kérdésünket és az esztétikatörténet mesterénél, Paul Oskar Kristellernél tájékozódni. A *művészetek modern rendszere* című tanulmányában nagy erővel demonstrálja, hogy „az öt fő művészeti ág rendszere, amely minden modern esztétika alapjául szolgál és olyannyira ismert mindannyiunk számára, viszonylag új keletű és nem öltött körülhatárolható alakot a XVIII. század előtt” (Kristeller 2003 [1951/52], 47). Döntő felismerése, hogy a modern esztétikai gondolkodás párhuzamos a szépművészetek ágazati felfogásával, s a művészetek hierarchiájának történeti alakulása kölcsönhatásban áll a művészetről és az esztétikai tapasztalatról általános szinten megfogalmazott tételekkel. Kristeller elsődleges tézise, hogy ami a modernitásban egyáltalán megfogalmazható a művészetről a maga általánosságában, az minden esetben a művészetek ágazati rendszerére tekintettel alakul. És amikor egy tárgy vagy egy gyakorlat a művészet kanonikus fogalmának ernyője alá kerül (amire a fotográfia kezdetei óta a „média-művészetek” újabb és újabb példákat kínálnak), olyankor az újonnan művészetnek nyilvánított gyakorlatot minden esetben a művészetek rendszerére tekintettel megfogalmazott esztétikai paradigma ráalkalmazhatósága kvalifikálja.

A művészetek rendszerének kibővülése tehát nem jár együtt a művészetek decentralizálódásával, s Kristeller másik fontos belátása, hogy a

⁶ *Mesteri módon demonstrálja ezt a problematikát W. J. T. Mitchell Laokoón-elemzése (Mitchell 2008 [1986], 99-119).*

különbféle esztétikai aktivitások közös nevezőjét nyújtó elvek (legyenek azok a mimézis, a kifejezés vagy éppen a forma princípiumai) valójában mindig az ágazati esztétika kitüntetett formáiból kerülnek levezetésre. Amikor például a késő 20. századi digitális eszközök programozása, manipulálása és szcenírozása a művészet rangjára emelkedik (*digital art*), ez csupán azért történhet meg, mert működésében s az általa kiváltott tapasztalatban a kanonikus művészetek mintája ismerszik fel.

De vajon valóban helytálló-e az a romantikus álláspont, amit Robert Schumann úgy fogalmazott meg, hogy „az egyik művészet esztétikája egyúttal a másik művészeté is” (Schumann 1854, 43)? Kristeller éles szemű történeti elemzése éppen arra mutat rá, hogy a szépművészetek békés ágazati felosztása valójában az egyes művészeti gyakorlatok (gyakran ideológiai alapú) belső feszültségeit, vetélkedését és „hatalmi törekvéseit” fedi el.⁶ Márpedig az esztétikatanomista számára nem vitás, hogy a 18. században megszülető modern esztétikai rendszer nem csupán azt a célt szolgálja, hogy a művészet és a munka világa közötti különbséget meg lehessen világosan fogalmazni, hanem egyúttal a művészeti gyakorlatok régi vetélkedésének nyugvópontra juttatását is ambicionálja. Ezt pedig úgy éri el, hogy a rendszerbe implicit hierarchiát vezet be, ami a különböző esztétikai hatókörrel bíró művészeti ágak számára egy mértékadó alapot, *archét* biztosít. Ezt a mértékadó alapot a modern esztétikában – szórványos ellenpéldáktól eltekintve – az irodalom tölti be. A modern esztétikai mozgástér rejtett origója az esztétikai tapasztalatnak az a módusza tehát, amit a „képzelőerő” címszava mentén eminens formában a költészet kínál. A „költőiség” esztétikai mozzanata lesz az, ami egy jelenség, tárgy vagy gyakorlat megítélése során a művészi jelleg feltételévé válik – ez még olyan radikális esztétikai másként gondolkodóknál is tetten érhető, mint Heidegger (1988 [1935/36]).

Az építészet helye és szerepe a szépművészetek ágazati rendszerében sosem állt vitán felül. Kora újkori diskurzusa a költészethez, a zenéhez, de még a festészethez képest is elenyészően kisszámú antik előzményre hivatkozhatott, s esztétikai tekintélyét az is erősen gátolta, hogy a korai esztétikai gondolkodást meghatározó miméziselméletek csak erőltetetten voltak alkalmazhatóak rá. De ezeknél is súlyosabban befolyásolta megítélését a művészetekkel mindinkább oppozícióban felfogott tudományoktól való függése, amely lehetővé tette ugyan egy sajátosan modern építészeti önfelfogás kiformalódását, ám egyúttal elmélyítette a többi művészettől való távolságát. Kristeller a 17. századi *Querelle des Anciens et des Modernes* jelentős fejleményeként említi, hogy „azokon a szakterületeken, ahol a matematikai kalkuláció és a tudás minél teljesebb felhalmozása vezérli a gondolkodást, a modernnek bizonyíthatóan meghaladták a régieket, más olyan szakterületeken viszont, ahol az egyéni tehetségen és a kritikus ízlésítéletén múlik minden, a régiek és a modernnek relatív érdemeit nem tisztázhatjuk egyértelműen; tevékenységük itt nézeteltérések tárgyát képezheti” (Kristeller 2003, V. fejezet), tehát az esztétikai diskurzus mezejére helyeződik. Ebben az ösz-

szefüggésben azonban épp a mérnöki tudományok pillérére (is) támaszkodó építészet helyzetét nehéz meghatározni.

Ez tükröződik a 18. században kibontakozó esztétikai rendszerek építészettel kapcsolatos bizonytalanságaiban is. Például Abbé *Batteux Les beaux arts réduits à un même principe* (1746) című értekezésében, melyet Kristeller az első modern értelemben vett ágazati esztétika felvázolásának nyilvánít, s amelyben a mimézis elvére visszavezetett „szépművészetek” körében Batteux csak a költészetet, a zenét, a táncot, a festészetet és a szobrászatot szerepelteti – az építészetet azonban, az ékesszólással együtt, a gyönyört keltő szépművészetek és a hasznos mechanikus művészetek kombinációjaként külön kategória alá helyezi.⁷

A század végére, olyan nagy hatású elméletekbe integrálva, mint Kanté, az építészet mégis rögzülni tud a szépművészetek rendszerében és önálló ágazatként artikulálódik a diskurzust objektiváló intézményrendszerben, mindmáig. Annak ellenére is, hogy Kristeller joggal állapítja meg, már a 20. század derekán, hogy a 18. század végéről örökölt esztétikai rendszert szükségszerű összeomlás fenyegeti, mert a művészetek esszenciális „természetéről” dédelgetett eszmék valójában a művészetek (diskurzusainak) történetileg kialakult konstrukciói, amik „nemcsak tartalmukat és stílusukat változtatják meg, hanem kapcsolatukat egymással és helyüket a kultúra általános rendszerében” (Kristeller 2003, 65).

Kristeller diagnózisa nagyon világos és – figyelembe véve megfogalmazásának idejét – felettebb bátor is: „Az egyes művészetek eltérő technikai háttéréből fakadó nagyfokú tudatosság elégedetlenséget szült a kritikusok és a művészek körében egy olyan esztétikai rendszer konvencióival szemben, amely egy már nem létező szituációra épült, egy olyan esztétikával szemben, amely hiúságában próbálja meg elrejteni azt a tényt, hogy az alapjául szolgáló művészeti rendszer alig több, mint egy posztulátum, és hogy elméleteinek többségét egy-egy művészeti ágból, általában a költészetből vonták ki, így többé-kevésbé alkalmazhatatlannak a többi művészetre nézvést.” (Kristeller 2003, 65)

Mindezzel tehát már Kristeller is a művészetek újragondolására szólít, ám világos, hogy felismeréseiből nem következhet a levitézlett esszencialista felfogás újmódi (mondjuk a *cognitive science* eredményeire alapozott) esszencializmussal történő felváltása, hanem csak egy időindexszel bíró, a művészeti diskurzusok történeti (relativizáló) létmódját elismerő esztétika felvázolása. Ha az alábbiakban a művészeteknek az építészetre alapozott újragondolása mellett érvelünk, ezt csakis a művészetek 21. századi állapotára nézvést aktuális, melioratív értékére hivatkozva tehetjük, dialogikus szándékkal, s nem pedig a korábbi definitív igények fenntartásaként.

MIÉRT KELL ÚJRAGONDOLNI A MŰVÉSZETEKET?

Kristeller tanulmányának felidézése, s a figyelmeztetés, amit zárlatában olvashatunk, csupán egyetlen példáját kínálja annak, hogy az esztétika

⁷ Néhány év múltán, az *Enciklopédiában* (annak d’Alambert féle bevezetésében) már az építészet is az utánozó szépművészetek körében tűnik föl (Kristeller 2003, 50-51).

újragondolására szólító igények jóval régebbi keletűek azoknál az explicit kívánalmaknál, amelyeket a *Rethinking Aesthetics* és más, hasonló könyvek fogalmaznak meg. Ami az ezredforduló óta figyelemre méltó ebben a tekintetben, nem elsősorban a gondolati innováció, mint inkább az, ahogyan korábbi szarmazó kutatási irányok összekapcsolódnak vagy legalább nyílt dialógusra lépnek egymással, s úgy tűnik, végérvényesen felváltják azt a 20. század végi diskurzust, amely még a művészet végéről és az esztétika hanyatlásáról gondolkodott (e tekintetben is a hegeli örökséggel viaskodva).

Nincs itt helyünk, hogy áttekintsük azokat a diskurzusokat, amelyek a hagyományos esztétikai gondolkodás felbomlasztásához, decentralizálásához és ugyanakkor inter-, majd posztdiszciplináris pályára állításához járultak hozzá (*cultural studies*, anyagikultúra-kutatás, művészetantropológia, testfilozófia, fenomenológia, neuroesztétika, *interart studies*, *opera studies*, *intermedia studies*, *design studies*, kultúratudomány stb.) – most csupán annyit elég megállapítanunk, hogy az esztétika túlélni látszik azt a szerepet, amelyet a Kristeller által már a 20. század közepén meghaladottnak látott ágazati művészetek gyámjaként és ügynökeként a 19. században vállalt magára, s amely időközben anakronisztikussá vált.

Míg az esztétika kutatási mezejének korábbi kibővülései szinte minden esetben a művészet új trendjeinek, új műfajainak, új ágainak, illetve a művészet rangjára aspiráló, bizonytalan megítélésű kulturális gyakorlatok – legnyilvánvalóbb példaként az iparművészetek – legitimációs diskurzusa mentén alakult, addig a Dewey által kezdeményezett esztétikai pragmatizmus a hermeneutikánál és a tradicionális recepcióesztétikánál is radikálisabb módon helyezte át a hangsúlyt magára az esztétikai tapasztalatra, annak antropológiai karakterére, illetve e tapasztalat alanyára. A Dewey-t elemző Mark Johnson joggal mutat rá, hogy az esztétika lényegében modern kezdetei óta egy nagyon beszűkített értelmű „esztétikai tapasztalat” összefüggérendszerében mozgott (polgári művészet), ami oppozícióban állóként lett elgondolva másféle: elméleti, technikai és morális tapasztalatokkal (Johnson 2013). Noha a tapasztalatok köreinek klasszifikálása a képességek és kompetenciák ama felosztásával függ össze, amit a modernitás legfőbb eredményei között tartanak számon, a Dewey által felkínált nézőpontból valóban kijelenthető, hogy „a tapasztalatnak elkülönült típusokra történő feltagolása, melyben mindegyik sajátos jellegzetességekkel bír, az egyik legproblémásabb örökségünk a Felvilágosodás korából” (Johnson 2013, 37). Egyebek mellett a design diskurzus felbukkanása tette mára evidenciaszerűvé az olyan megállapításokat, mint amilyeneket például Shusterman *Pragmatista esztétikájában* olvashatunk: „Nyilvánvaló, hogy az esztétikai tapasztalat túlmutat a művészet történetileg kialakított gyakorlatán. Mindenekelőtt a természet élvezetében jelentkezik, s nem elhanyagolható mértékben a természetnek azon részében, amely nem más, mint az élő emberi test. De szintén megtalálhatjuk a rituálékban, a sportban, a felvonulásokban, tűzijátékokban és a populáris kultúra médiumaiban, a

test- és lakásdíszítésben, a primitív tetoválásoktól és barlangrajzoktól a modern kozmetikáig és lakberendezésig. Továbbá rábukkanhatunk abban a számtalan színes jelenetben és mozgalmas eseményben, amelyek megtöltik városainkat és gazdagítják hétköznapi életünket.” (Shusterman 2003, 117)

Az eminens esztétikai tapasztalat öntudatlan fokaként értelmezett hétköznapi esztétikai tapasztalat elismerése (Saito 2007), valamint az esztétikai terrénum hatalmas kiterjesztése nyilvánvalóan olyan kérdéseket szül, amelyek az ingát megint az ellenkező irányba lendítik. Mi teszi összemérhetővé és egymásra vonatkoztathatóvá az esztétikum címsza-va alatt tárgyalható jelenségeket? Minden esztétikailag releváns jelenséget a művészet címsza-va alatt kell tárgyalnunk? Ha a minőség fogalma továbbra is szerepet játszik az esztétika diskurzusában (és semmi okunk rá, hogy ezt felfüggesztjük), akkor milyen párhuzamosságot kellene felfedeznünk abban, ahogyan egy sláger, egy szubkulturális tetoválás, egy formatervezett szék, egy novella, egy reklám spot, egy izgalmasan rossz olajoshordó és egy közönyvtár épülete gyakorol fizikai, pszichikai, emocionális, mentális és imaginatív hatást a szemlélőre, a hallgatóra, az olvasóra, a befogadóra, a látogatóra, a felhasználóra? Ha pedig az esztétikum széles fogalma helyett mégis inkább a művészet szűkebb fogalmát kívánjuk használni, újfent kénytelenek leszünk Schumann tételét kérdés-ként elismételni: ami az egyik művészet esztétikai létmódjáról elmondható, miként lehet érvényes a másakra vonatkoztatva is?

A továbbiakban amellett kívánok érvelni, hogy az analógiákban mozgó, szisztematizáló megközelítést érdemes fenntartani, és az esztétikai jelenségek széles mezején a művészet szűkebb fogalmát még mindig hasznos igénybe venni. Nem mintha fundamentális érveim lennének az egyes művészeti ágak megfeleltethetőségével kapcsolatban, sokkal inkább pragmatikusak az okaim: a művészet kvalitatív értelemben alkalmazott fogalma révén egyszerre lehetünk képesek kapcsolatot tartani történeti örökségünkkel (a szépművészetek kanonikus hagyományával), és egyszerre érvényesíthetünk kritikai szemléletet korunk esztétikai relevanciával bíró kulturális (sőt kultúrán kívüli) formalizált gyakorlatai, jelenségei és termékei összefüggésében. Tehát a művészetek ágazati rendszerének anakronisztikus voltáról megfogalmazott kristelleri kritikát ne magára a szisztematizáltságra értsük, hanem az örökölt rendszer tartalmára! A kvalitatív értelemben alkalmazott művészetfogalom ráadásul biztos támaszként számíthat arra az egzisztencialista színezetű fenomenológiai felismerésre, amit Dewey épp a minőség fogalma kapcsán fogalmazott meg: „A világ, amelyben közvetlenül élünk, amelyben küzdünk, sikert érünk el és elbukunk, mindenekelőtt egy kvalitatív világ. Amikért küzdünk, szenvedünk, és amiket élvezünk, olyan dolgok, melyeket minőségek határoznak meg. A világ képezi a gondolkodás sajátos módjainak területét, amik annyiban sajátosak, amennyiben a gondolkodást határozottan minőségi szempontok szabályozzák.” (Dewey 2008b [1930], 243)

A művészet tehát a világban mint minőségek közegében tájékozódó, és önmagát mint e minőségek közegét tapasztaló ember artikulált, for-

⁸ Pallasmaa elgondolásainak fontos elemei – Heidegger, Bachelard és Merleau-Ponty nyilvánvaló hatásán túl – a dán építész és teoretikus, Steen Eiler Rasmussen eredményeiből merítenek (*Experiencing Architecture*, 1959).

malizált és szociális aktivitásaként tűnik elénk (Johnson 2013, 42-43), ám amennyiben fenntartjuk az így értett művészet ernyő-fogalmának használatát – ahelyett, hogy eztán csupán esztétikai tapasztalatokról beszéljünk –, elkerülhetetlen, hogy a művészet fogalmával együtt járó, legalább implicit módon hierarchikus szisztéma igényét is fenntartsuk. Javaslatom az, hogy tegyük ezt irodalmi örökségünkkel eltérő módon! Mert noha a költészet sok évszázados teljesítménnyel büszkélkedhet mint a minőségek közegeként megélt világban történő tájékozódás és ön-tapasztalás magasan artikulált formája és egyben mintaadója, az általa vagy benne kifejtetett mentális aktivitás átellenes oldalán egy mind nyugtalanítóbb korporeális-performatív passzivitást idézett elő, ami nem csupán a kultúrában beszerezhető rossz közérzet tünetegyütteséhez járult hozzá (Freud), hanem egyúttal a performatív passzivitást kompenzálni kívánó látványosságok és fizikai aktivitások eskalációjához is (a tömegrendezvényektől és a sporttól egészen az esztétikailag megélt destrukcióig és a nyílt erőszak sokféle formájáig) (Pfeiffer 2005 [1999]). A képzőművészet, a bensőségesség és a komplex spiritualitás mozzanataiból felépülő irodalmi minőség – a színház irodalmiasulása, majd a néma olvasás modern kultusza nyomán – olyan mértékű testi deficitet termelt ki, ami többé nem hagyható figyelmen kívül, s amit az irodalom hiányosságait ellentételezni igyekvő posztirodalmi művészeti ágak, mint a film, a *video game* és hasonló, csak részlegesen képesek kompenzálni.

Ha ma a művészetektől éppen azt várjuk, hogy teremtsenek egyensúlyt az intellektuálisan kihívó és érzelmileg elkötelező, distanciáltan reflektált és immerzív, felizgató és tehermentesítő aspirációk látszólag széttartó irányai között, avagy Hans-Ulrich Gumbrecht kifejezéseivel: teremtsenek egyensúlyt a jelentés-effektus és a jelenlét-effektus vonatkozásai között (Gumbrecht 2010 [2004]), akkor a művészet hatékony újragondolására, úgy tűnik, éppen a hegeli örökségben legkezdetlegesebbnek tekintett művészeti ág, az építészet kínál lehetőséget.

MULTISZENZORIALITÁS ÉS AZ ÉPÍTÉSZET MINT A MŰVÉSZET TAPASZTALATÁNAK MINTAADÓJA

Mire alapozva állíthatjuk, hogy az építészet válhat a mintaadó-jává annak a kvalitatív módon használt művészetfogalomnak, amely termékeny módon kapcsolja össze a jelenlét- és jelentés-effektusokat, s amely a minőségek közegeként megélt világban való tájékozódás és ön-tapasztalás artikulált praxisait foglalja rendszerbe? Az építészet-fenomenológus, Juhani Pallasmaa első írásai óta nem szűnik megfontolandó érveket és szempontokat szállítani ehhez a belátáshoz.⁸ Legismertebb munkájában, a *The Eyes of the Skin* című könyvben hatásosan mutat rá, hogy az építészet egyszerre tekinthető világba-integráltságunk elsőrangú médiumának és önnön testi-szellemi szituáltságunk eminens érzékelésmódjának (Pallasmaa 2005 [1996], 26, 40-41; 70-71). A lakozás, amit az építészet tesz lehetővé, nem csupán fizikai értelemben jelenti az ember

elszállásolását, hanem egyúttal költés is, az identitás megformálása is (Schneller 2002). És megfordítva: „az építészet nem a pusztá előállítás és elképzelés világaiba költöztet be bennünket, hanem a világban-való lét tapasztalatát artikulálja, továbbá megerősíti valóságérzékelésünket és önmagunk érzékelését” (Pallasmaa 2005, 11).

Az építészet sosem merül ki az adott tér megtapasztalásában, hanem azt is „lehetővé teszi, hogy egész lényünkkel belemerüljünk az álom, az imagináció és a vágy dimenzióiba” (Pallasmaa 2005, 11), továbbá hogy olyan folyamatokban vegyünk részt, amelyek túlmutatnak személyes életidőnkön (Pallasmaa 2005, 31–34). Amit az építészet mineműségéről mindközönségesen gondolni szokás – ti. hogy az a tiszta funkcionalitás, a kényelem, a gazdaságosság és a szabad szépség változó arányú vegyülete –, Pallasmaa nézőpontjából alig tekinthető az építészet szükséges, de nem elégséges feltételének (Pallasmaa 2013). Joggal figyelmeztet, hogy az épület nemcsak testünk, de elménk, emlékeink, hitünk, eszméink és álmaink számára is otthont ad (Pallasmaa 2013, 215). Másfelől testünk az épület vonatkozásában nem csupán egy érzékelési és gondolkodási horizont gyújtópontjaként merül fel, hanem *in medias res* – a dolgokkal elkeveredve – aktív-megtestesült néma tudásként (Polanyi 2005 [1958]), vágyként és viselkedésként érvényesül.

Az építészet testi-performatív vonatkozása azt is jelenti, hogy megalkotása és használata során egyaránt az embert mint interszenzoriális és interkorporális lényt veszi tekintetbe (Vermes 2009). Ahogy Merleau-Ponty írja: „Érzékelésem nem azonos a vizuális, taktilis és auditív adottságok summájával, hanem totális módon, teljes lényemmel érzékelek: s a dolognak éppen azt az egyedülálló struktúráját, a létnek azt az egyedülálló módját ragadom meg, ami egyszerre szólítja az összes érzékemet.” (Merleau-Ponty 1964 [1948], 50) Hasonlóképpen értekezik az építészeti tapasztalat szenzoriális természetéről az építészetteoretikus, Remei Capdevila-Werning is: „az építészet érzékelése multiszenzoriális és testi aktivitás, amennyiben egész testünk révén lépünk kölcsönhatásba az ekképpen méltányolt épülettel. A látáson keresztül érzékeljük formáját és terét, a halláson keresztül akusztikai minőségét, a tapintás, a szaglás és még akár az ízlelés révén is érzékeljük hőhatásait, páratartalmát, és az építőanyagok anyagminőségeit. Ha figyelembe vesszük, hogy minden érzékelésünk testünk és mozgásunk feltételeihez kötött, az is világossá válik, hogy érzékelésünk egyúttal kinesztetikus és propioceptív természetű is. Ahhoz, hogy megpillantsunk valamit, oda kell fordítanunk a fejünket, perspektívánk állandóan változik mozgásaink során.” (Capdevila-Werning 2013, 92)

Az utóbbi megállapításból azonban az is következik, hogy bár az épület megtapasztalása multiszenzoriális-interkorporális természetű, ám egyúttal (sőt, éppen ezért) menthetetlenül korlátozott is: az épület tapasztalata sohasem tehető teljessé. Az érzékelő és az érzékelt reflektált meg-nem-felelése, és az ebből a meg-nem-felelésből fakadó performatív-habituális, valamint mentális-képzetalkotási feladat az építészeti tapasztalat döntő mozzanata. És éppen ezért az építészeti ta-

⁹ Nagyszerű példáját kínálja ennek a Rethinking Aesthetics c. kötetben Chris Abel (Abel 2013).

¹⁰ „Az egymással bizonyos módon kölcsönhatásban álló dolgok maguk a tapasztalat, ezek azok, amik tapasztalattá válnak. Összekapcsolódva egy másik természeti tárggyal – az emberi organizmussal – ezek azok, ahogyan a dolgok a tapasztalatban megmutatkoznak.” (Dewey 2008a [1925], 12-13).

¹¹ A modern elektronikus médiumok a tapintást, szaglászt, mozgásérzetet, saját-test érzetet elérni kívánó perifériáikkal éppen abba az irányba tartanak, ami az építészetnek mindig is a sajátja volt: a multi-avagy interszenzorialitás felé.

tapasztalat szükségszerűen temporális is, ami olyan mozzanatok egységbe olvadásához vezet, amelyeket egy érzékelési szekvencia során szerezünk be (Dewey 1980, 220). Tehát az építészet multiszenzoriális tapasztalata egyúttal konstruált: emotív és kognitív jellegű aktus is, amit körülről hozott explicit tudások és néma tapasztalatok befolyásolnak, s ami így nemcsak egy fizikai, hanem egy történeti kontextusba is beleilleszkedik.

Anélkül, hogy az építészeti tapasztalat fenomenológiájában elmerül-nénk,⁹ az építészet esztétikai mintaszerűségét illetően – a fenti szempontok mellett – további érveket kínál, ha figyelembe vesszük, hogy milyen könnyedén képes sokat kárhoztatott kulturális torzulásaink némelyikét semlegesíteni. Szemben azzal, amire a karteziánus világkép modelljéhez jobban idomult képi és nyelvi médiumok hajlanak, az építészet nem állít szembe a világgal és nem emel ki a világ szövetéből, sőt maga sem izolálódik, hanem éppenséggel „konkretizálja és strukturálja világban-való-létünket” (Pallasmaa 2005, 71), továbbá kontinuus a hétköznapi világtapasztalattal (Johnson 2013, 49). Arról azonban szó sincs, hogy homogenizálná a világ és önmagunk megtapasztalását, hanem éppenséggel az egyedi tapasztalat autenticitásáért és valóságosságáért, a jelentések és minőségek különbözőségéért szavatol (Pallasmaa 2013, 228), miközben egyaránt apellál fizikai-biológiai bázisunkra és kognitív képességeinkre. Az emphatikus értelemben vett építészeti tapasztalat kiemelkedik a tapasztalatok néma áramából és olyan unifikáló összetettséggel, Dewey kifejezésével: *situációval* ajándékoz meg (Dewey 2008b, 246), amit egyszerre jellemezhetünk a jelentéstelenség és a jelenlét-hatás fogalmaival.

Dewey elemzéseinek középpontjában áll az a felismerés, hogy a szituációt először egészként érzékeljük, s ez az elsődleges szituáció-érzékelés multiszenzoriális természetű. Dewey azt is hangsúlyozza, hogy a komplexitása ellenére egységes szituációban rezonátoraivá válunk egy átfogó és összetartó minőségnek, amit éppen azért oly nehéz érzékel-nünk, mert mindközönségesen a kiugró-egyedi kvalitások érzékelésére vagyunk kihegyezve. A szituáció azonban mindig több annál, amit képesek vagyunk a figyelmünk csóvjába helyezni. És éppen ebből következik, hogy a szituáción nem tudunk kívül kerülni, „tisztán esztétikai” álláspontra helyezkedni, hanem egyszerre rezonálunk rá intellektuális, etikai, emocionális és performatív módon.¹⁰ Az építészet pedig éppen ezt a többszörös rezonanciát szolgálja, amiben jelentős szerepet játszik az a körülmény, hogy az építészeti mű nem izolál bizonyos érzékelési területeket mások kárára, hanem fenntartja az érzékelés pluralitásának ki-egyensúlyozottságát.¹¹

De az építészet nemcsak a tapasztalat összetettsége, hanem intenzitásfokai szempontjából is mintaadó. Egyedülálló közvetítő pozíciót foglal el az esztétikailag releváns tapasztalatok dinamikájának mezején: ahogyan arra már Bafna elemzése kapcsán is utaltunk, egyszerre képes a tapasztalat hétköznapiságának világába illeszkedni, de arra is, hogy kiemelkedjen abból. A rutinszerű, eltompult, nem-egységes, nem-jelenté-

ses és öntudatlan mindennapos tapasztalati mezőben az építészet mint artikulált *sztituáció* testi-szellemi összeszedettségére és öntudatra serkentő, intenzív-elkötelező tapasztalatot kínálhat, de ugyanezt könnyedén vissza is fordíthatja a habituáció móduszaiba.

A felfokozott esztétikai tapasztalatról Dewey ezt írja: „a tapasztalat, azon a fokon, amin valóban tapasztalatnak nevezhető, fokozott vitalitás. Ahelyett, hogy a személyes emóciókban és érzésekben való elnémulásra utalna, a tapasztalat fogalma aktív és éber érintkezést jelöl a világgal. Tetőpontján önmagunk és a világ tárgyainak, valamint eseményeinek teljes összefonódását jelenti. [...] Minthogy a tapasztalat az organizmus beteljesedése küzdelmeiben és teljesítményeiben, amit a dolgok világában hajt végre, csírájában maga a művészet.” (Dewey 1980, 19) Dewey gondolatait az építészet összefüggésébe helyezve egyszerre kanyarodhatunk vissza az építészet mint *potenciális művészet* gondolatához, és egyúttal radikalizálhatjuk is azt: A jelenben hozzáférhető esztétikailag releváns tapasztalatok mezején miért ne tekinthetnénk a *potenciális művészetet* a művészetek mintaszerű formájának – bármily paradoxnak tűnjék is ez a kíváncsi.

Amikor Dewey arra utal, hogy a telített tapasztalat „csírájában már művészet” (*art in germ*), akkor ez megfordítva azt is jelenti, hogy a művészet eminens értelemben tapasztalat. „A művészet a minőségi egységek közvetlen érvényesítése révén feltárja világunk némely aspektusának jelentését és jelentőségét, akár a meglévő, a már elmúlt, vagy a lehetséges értelmében.” (Johnson 2013, 42-43)¹²

Az építészetnek a hétköznapi és a felfokozott tapasztalathoz fűződő kettős viszonya egy általános művészetelméleti probléma lecsillapítása során is felidézhető: azt példázza ugyanis, hogy az esztétikum terrénumán belül húzódó határvonalak nem elsősorban, vagy nem kizárólag művészeti ágak vagy egyes műtárgyak mentén gondolhatók el, hanem az esztétikai aktivitások fokozatai között is: mindenekelőtt a hétköznapi esztétikum és a fokozott-öntudatos esztétikai élmény pólusainak megkülönböztetése révén. És e tekintetben az építészet feltétlenül a paradigmaticusság rangját élvezheti, hiszen a szóban forgó intenzitáskálának a teljes mezejét legitim módon bejárja.

ÉPÍTÉSZEZET ÉS SZOMAESZTÉTIKA

A John Dewey-től örökölt pragmatista esztétika és a Richard Shusterman által kezdeményezett szomaesztétika nézőpontjából a fenti passzusok talán túlfentúl definitív igényűeknek, mi több, esszencialistának tűnhetnek. A pragmatista esztétika és a szomaesztétika joggal fordul szembe az autonóm szellemi entitásként felfogott, időtlen, zárt műtárgy és e műtárgyat muzealizált térben kontempláló, érdek nélküli, testetlen szemlélő modelljével (Shusterman 2003, 46-93), hangsúlyozva, hogy e modell nem csupán a művészet és az élet elkülönüléseért tehető felelőssé (avagy annak szimptomája), hanem még „az esztétikai tapasza-

¹² Dewey arra mutat rá, hogy ami a figyelem fókuszába kerül, ami meghatározott elem, az a tapasztalati egység horizontján helyezkedik el. A mű jelentéssége nem abból származik, hogy a hétköznapi tapasztalat világára reflektál-e, hanem abból, ahogyan megvalósítja és a tudatba emeli az egységes minőség tapasztalatát. A mű nem reprezentál, hanem érvényre jut, illetve érvényre juttat egy egységes minőségű szituációt.

¹³ Ezzel szemben Emerson már idejekorán felemelte a szavát: „az élet intellektuális megízlése sosem fogja kiszorítani a fizikai aktivitást.” (Emerson 1950 [1844], 349).

lat elszegényítő kizsigerezését [is] eredményezte, mivel nem ismerte el kapcsolatát a testi energiákkal és vágyakkal, s az esztétikai örömöket az élet érzéki gyönyöreivel szembeállítva definiálta” (Shusterman 2003, 126).¹³

Mind a pragmatista esztétika, mind a szomaesztétika nagy erővel bizonyította be az öncélú műélvezet és a spirituális esztétika tarthatatlanságát. Amikor azonban az építészet multiszenzoriális, kinesztetikus, propioceptív, temporális, kognitív, emotív, performatív és etikai-szociális dimenzióinak konvergenciájáról, valamint az építészeti tapasztalatnak a teljes emberi tapasztalati mezőhöz kötődő kontinuitásáról beszélünk, e jellemzést nem szabad, hogy az irodalom paradigmájához kötődő esszencializáló vezérfogalmak: a képzelőerő, a bensőségesség és a spiritualitás szubsztitúciójaként fogjuk fel. Mindenekelőtt azért, mert nem szubsztitúcióról, hanem kiegészítésről van szó. Másodjára pedig azért, mert az építészettel kapcsolatban megfogalmazott jellemzések sokkal inkább olyan pragmatikus támpontokat kell, hogy kínáljanak, amelyek révén a Nelson Goodman-i értelemben vett példázás (*exemplification*) gyakorolható. Az építészet nem definitív értelmű a művészetek szempontjából, hanem inkább mintaszerű az esztétikailag releváns gyakorlatok megítélései számára.

Az építészet ilyen értelmű mintaszerűségét pedig akár egy olyan passzussal is alátámaszthatjuk, amelyben Shusterman éppen Dewey esztétikai alapvetését summázza: „Dewey szemében minden művészet az élő szervezet és annak környezete közti kölcsönhatás terméke, vagyis bizonyos dolgok elszenvedése és megtétele, amely az energiák, a cselekvések és az eszközök reorganizációját eredményezi. A szépművészetek egyre erősebb spiritualizációja ellenére »az organikus szubsztrátum megmarad serkentő, mély alapként«, olyan, a művészet emocionális energiáit tápláló forrásként, amely a művészetet olyannyira fontossá teszi az életben.” (Shusterman 2003, 47)

Az építészetből kiinduló példázás retorikája azért tűnik legitimnek a számomra, mert a pragmatista és szomaesztétikai programoknak a célja sosem csupán a művészet mibenlétének vagy tárgyainak leírása, hanem az ezekről való gondolkodás jobbító szándékú felülvizsgálata is, magának a művészetnek az újrapozicionálása „annak érdekében, hogy kiszabadítsuk elzártságából, amely elszakítja az élettől, és szembeállítja a kulturális kifejezés populárisabb formáival” (Shusterman 2003, 33).

A *Pragmatista Esztétika* című könyvében Shusterman kifejezetten ez utóbbiak, azaz a populáris művészetek esztétikai (tehát egyúttal ismeretelméleti, morális és társadalmi) (Shusterman 2003, 478. skk.) teljesítőképségének feltárását viszi véghez, elismerve azt is, hogy jelenbeli állapotukban lehetőségeiket csak korlátozottan érvényesítik. Ez az észrevétel pedig közvetlenül visszautalhat bennünket ahhoz, amit az építészet kapcsán már megfogalmaztunk: mindkét esetben a *potenciális művészet* jelenségével van dolgunk, s mindkét esetben arról van szó, hogy a *potenciális művészet* egyúttal a művészetek újragondolásának mintaadójaként tűnik eléink. Ráadásul a populáris művészet, és még inkább az építészet,

arra is alkalmas, hogy közvetítsen a hagyományos, mentalisztikus esztétikák és az esztétikai élmény alanyának testi-szenzoros dimenzióit, érzékenységét és vágyait elismerő szomaesztétika között.

Az építészeti tapasztalatra nézve a szomaesztétika persze jelentős kívánalmakat is támaszt: az egykoron Winckelmann által bevezetett autopszia-elvet (Radnóti 2010, 93-209) a lehető legradikálisabban kell továbbvinni. Nem elég azt állítani, hogy az épület optikai reprodukciója nem helyettesítheti az építészeti tapasztalatot, de még az épület személyes megtekintése sem érvényesíti maradéktalanul az építészet szomaesztétikai dimenzióját, ami csak temporálisan, az épület által kijelölt „koreográfiát” követve és az interpretáció szintje alatt működő habituáció folyamataiban érvényesülhet.

Bár Shusterman izgalmas és megvilágító elemzéseket szolgáltat a populáris művészet bizonyos formáiról, szomaesztétikai projektumában végső soron mégsem a populáris művészet vagy bármelyik konkrét művészeti ág játssza a központi szerepet, hanem maga az emberi test mint a tapasztalat, a szenvedés és az élvezet helye, továbbá mint a filozofikus éberség: azaz az életművészet megvalósításának feltétele, eszköze és terepe. Miben is áll egy ilyen filozófiai életforma? Abban, hogy éberen s nem álomszerűen élünk, a szó élettani és szellemi értelmében egyaránt. És milyen módon jellemezhető az éber-lét? Mindenekelőtt esztétikailag érzékeny, a mindennapi tapasztalatot magasabb szintre fokozó, s a fokozott érzékelési és tapasztalati bázist fokozott etikai, emocionális és intellektuális aktivitással kiegyensúlyozó életmódként. A felfokozott, esztétikailag kikristályosodott tapasztalatok szempontjából pedig a művészetek kínálta tapasztalati minták a filozófiai életforma számára továbbra is a terítéken maradnak.

A filozófiai életmóddal kapcsolatos gondolatai demonstrálására Shusterman egy zen buddhista kolostorban töltött idejét eleveníti fel: a szemlélődés, az étkezés és a lélegzés fokozott intenzitású szomaesztétikai tapasztalatait. Ám a kontemplatív, gusztatorikus és vegetatív tapasztalatnak helyet adó épített környezetre a beszámolóban alig reflektál. Ez egyszerre meglepő, és tökéletesen érthető is. Valójában azt igazolja, amit a *Pragmatista Esztétika* egyik fejezetében a tudatos interpretáció és a test néma tudásaként végrehajtott megértés megkülönböztetésének szükségességéről fogalmaz meg (Shusterman 2003, 231-264), s ami ezúttal saját írásában is tetten érhető. A testi eseményre irányuló figyelemben a szituáció az interpretáció szintje alatt marad, amikor azonban a testi lét önmagában válik a reflexió tárgyává, az építészeti összefüggések önkéntelenül is felmerülnek. Thoreau-t idézve Shusterman a szomaesztétika egyik központi tételét adja elénk: „minden ember templomot emel – e templom a teste – annak az istennek, akit imád, és olyan stílusban, amely egyedül a sajátja; ezt a kötelességet nem kerülheti meg azzal, hogy helyette márványt vés. Valamennyien szobrászok, festők vagyunk, nyersanyagunk a tulajdon testünk, húsunk és vérünk. A belső szépség egy csapással megneimesíti az ember arcvonásait, az aljasság, az érzékiség pedig eldurvítja, elállatiasítja.” (Thoreau 2008 [1854], 175)

¹⁴ Shusterman meggyőzően bizonyítja, hogy Baumgarten programjának még egyértelműen ez a mozgatórugója (Shusterman 2003, 472-478).

¹⁵ Bafna érvelésének középontjában ez az érv áll. (Bafna 2013, 67).

A szomaesztétika felől tekintve tehát nem a tárgyakat kell művéstetté változtatni, hanem az életet. Művészet csak ott jelenhet meg, ahol már éberségről beszélhetünk. Ám ez az éber-lét nem érhető el pusztán mentális aktivitásként, hanem a testi dimenzió intenzifikációját is feltételezi. Az esztétikai irányultságú kognitív és szomatikus folyamatok konvergenciáját pedig éppenséggel a művészetek kínálják a maguk megfellebbezhetetlen módján.

Ugyanezért veszi azokat védelmébe Gumbrecht is, noha ő nem mentális és szomatikus dimenziókról, hanem jelentésről és jelenlétről beszél: „Ha a jelenlét utáni vágyunkat – az elmúlt századokban túlságosan is karteziánussá vált – mindennapi környezetünkre adott válaszként értjük, akkor reménykedni lehet abban, hogy az esztétikai élmény segíthet helyreállítani létezésünk térbeli és testi dimenzióját; reménykedni lehet abban, hogy az esztétikai élmény legalább az érzését visszaadja a világban-benne-létünknek, abban az értelemben, hogy része vagyunk a dolgok fizikai világának.” (Gumbrecht 2010, 95) E tekintetben pedig semmi sem lehet irányadóbb, mint éppen az építészeti tapasztalat.

ÖSSZEFOGLALÁS

Azzal a kérdéssel indítottunk, hogy vajon művészet-e az építészet. A hagyományos esztétikáktól örökölt választ, ti. hogy *potenciális művészet*, az újabb esztétikák tükrében termékeny és továbbgondolható válasznak találtuk. Mindenekelőtt azért, mert az építészetet a művészetek mintaadójaként elgondolva pragmatikus érvennyel megőrizhetjük ama rendszerszerűséget, melyet az esztétikailag releváns gyakorlatok kvalitatív igényű, a „jó élet” szempontjai mentén megfogalmazott példasoraként örököltünk¹⁴ és alakítottunk át elvileg határtalanul kibővíthetővé. Megállapítottuk továbbá, hogy a szélesen felfogott, hétköznapi esztétikum, valamint a kanonikus művészetek mint a jelentés- és jelenlét-effektusok többé-kevésbé kiegyensúlyozott formáit kínáló, intézményesült gyakorlatok mediátoraként a klasszikus művészeti ágak közül egyik sem gondolható el alkalmasabbként, mint az építészet. Olyan origót kínál, amelynek viszonylatában az irodalomtól a formatervezésig, a filmtől a *fashionig*, és a tánctól az installációig az esztétikai jelenségek sokfélesége helyezhető el az azok által felkínált jelenlét- és jelentéshatások, szenzoriális dimenziók, társadalmi használati módok és a kogníció-habituáció intenzitásfokai szerint.

Az építészet mintaadó jellegének elismertetése két érv mentén mozdítható elő: (1) az építészet azért lehet a művészetek újragondolásának paradigmája, mert a hétköznapi (funkcionális és gazdasági összefüggésekből származó) tárgy esztétikai átlényegülését példázza – márpedig a 20-21. századi művészet alapélménye éppen az, hogy (bizonyos feltételek mellett) bármi lehet művészet.¹⁵ Ám ennél számomra jelentősebb érvennek látszik az, hogy (2) az építészet azért lehet az újragondolt művészetek mintaadója, mert sosem játszódtott le benne maradéktalanul a

monomediális redukció (a nyelvre redukált irodalom, a hangzásra redukált zene, a képsíkra redukált festészet, a tömegre redukált plasztika, stb.), nem teljesedett ki benne az érzékiség meghaladására irányuló tendencia, a „művészeti világ” értelmezés-orientált mentalizmusa, valamint a befogadó testi valóságának felfüggesztése.

Noha gondolatmenetem nyilvánvalóan lezáratlan és kísérleti jellegű, e ponton beérem egyetlen továbbvezető kérdés megfogalmazásával. Amikor fentebb az építészet mintaszerűségéről volt szó, szándékosan elodáztam egy kifejezetten gyakorlatias kérdés megfogalmazását, ezen a ponton azonban nem halogathatom tovább: Milyen építészetre kell hivatkoznunk, ha az építészet mintaszerűségének gondolatát tapasztalati szintre kívánjuk emelni? Minden építészet méltó a mintaszerűség rangjára?

A válasz természetesen nemleges, amiben nem a gondolatmenet rövidre zárt cáfolatát látom, hanem inkább melioratív szándékaiból szükségszerűen fakadó korlátozottságát. Egy pragmatista szemléletű teória számára definíció helyett az inspiráció keresése a cél. Hogy az építészet kijátszhatja-e a benne rejlő lehetőséget, és a gyakorlatban is a művészetek megújult mintaadóivá válik-e, csak a jövő építészein és a környezetalakításért felelősséget vállalók közösségén múlik. Addig azonban érvényben marad Pallasmaa figyelmeztetése: „függetlenül funkcionális, termikus, ergonómiai és gazdasági jellemzőiktől”, azok az épületek, amelyek „nem képesek belegyökerezni minket a megélt valóságba és közvetítővé válni a világ és tudatunk között”, semmiképpen sem szolgálhatják egy „jobb élet” kibontakozását (Pallasmaa 2013, 217).

BÁLINT VERES: COULD WE REORGANIZE THE ARTS THROUGH ARCHITECTURE?

Following the track of John Dewey's pragmatist philosophy and Richard Shusterman's somaesthetics, this paper is linked to the current discourse on the general rethinking of aesthetics. In this respect, the revision of the so-called modern system of the arts (Kristeller) is inevitable for at least two reasons. First, because our Hegelian aesthetic heritage has to face the increasing dynamics of its enlargement (ie. the emancipation of those phenomena that are considered of having aesthetic value), and secondly because of the eruption of old anomalies and disproportions carried latently since the conception of the system. It is particularly important to record the performative and somatic deficit that occurred in the modern arts that are conceived after the model of literature as their most spiritual paradigm. My thesis is that the interpretation of the experimental dimensions of architecture (including its multisensory nature) plays a crucial role in re-positioning and interrelating the heritage of the five major art forms and recent artistic practices on the one hand, and also those aesthetic experiences that are not classified under the heading of art on the other hand. All this could be done without parting with systematic thinking in aesthetics. My proposal is that the aesthetic thinking that was founded on specific ideas on literature and expanded shortly to all the other arts has to be replaced with another possible aesthetics starting from the experience of architecture. Thereby the rights of the somatic dimension, which is a decisive factor of the aesthetic experience in its fullness, could become reinstated. I believe, the art of architecture provides its paradigm. Having developed this, we can offer a relevant alternative to our Hegelian legacy.

Keywords: aesthetics, the modern system of the arts, architecture, multisensory, somaesthetics

IRODALOM

Abel, Chris. 2013. „The Extended Self: Tacit Knowing and Place-Identity.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 100-139, New York: Routledge.

Bafna, Sonit. 2013. „Attention and Imaginative Engagement in Marcel Breuer's Atlanta Public Library.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 51-84, New York: Routledge.

Capdevila-Werning, Remei. 2013. „From buildings to architecture.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 85-99, New York: Routledge.

Danto, Arthur C. 1981. *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Dewey, John. 1980 [1934]. *Art as Experience*. New York: Putnam.

Dewey, John. 2008a [1925]. *Experience and Nature: The Later Works*, vol. 1, szerkesztette Jo Ann Boydston, Carbondale: Southern Illinois University Press.

Dewey, John. 2008b [1930]. „Qualitative thought.” In *Uő: The Later Works*, vol. 5, szerkesztette Jo Ann Bydston, 243-262, Carbondale: Southern Illinois University Press.

Emerson, Ralph Waldo. 1950 [1844]. „Experience.” In *The Complete Essays and Other Writings of Ralph Waldo Emerson*, 342-364, New York: Random House.

Flaubert, Gustave. 1974. *Ouvres complète de Gustave Flaubert, Tome 12, Ouvres diverses, Fragments, et Ébauches Correspondance*, Paris: Club de l'Honnêt Homme.

Gumbrecht, Hans-Ulrich. 2010 [2004]. *A jelenlét előállítása: Amit a jelentés nem közvetít*. Fordította Palkó Gábor, Budapest: Ráció.

- Heidegger, Martin. 1988 [1935/36]. *A műalkotás eredete*. Fordította Bacsó Béla, Budapest: Európa.
- Johnson, Mark. 2013. „Dewey’s Big Idea for Aesthetics.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 36-50, New York: Routledge.
- Kristeller, Paul Oskar. 2003 [1951/52]. *A művészetek modern rendszere*. Fordította Ágoston O. Zoltán, részletek, *VULGO* 2003/1, 46-65. Teljes szövegfordítás megtekintve 2014. május 30-án. <http://dla.mome.hu/user/files/aktualis/szovegtar/A%20muveszetek%20modern%20rendszere.pdf>
- Merleau-Ponty, Maurice. 1964 [1948]. „The Film and the New Psychology.” In *Uő: Sense and Non-Sense*, fordította Hubert L. Dreyfus and Patricia Allen Dreyfus, 48-59, Evanston: Northwestern University Press.
- Mitchell, W. J. T. 2008 [1986]. „Tér és idő: Lessing Laokoónja és a műfajok politikája.” Fordította Horváth Gyöngyvér, in *Uő: A képek politikája*, 99-119, Szeged: JATEPress.
- Pallasmaa, Juhani. 2005 [1996]. *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, Chichester: Wiley.
- Pallasmaa, Juhani. 2013. „Mental and existential ecology.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 214-230, New York: Routledge.
- Pfeiffer, K. Ludwig. 2005 [1999]. *A mediális és az imaginárius*. Fordította Kerekes Amália, Budapest: Magyar Műhely – Ráció.
- Polanyi, Michael. 2005 [1958]. *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*, London: Routledge.
- Radnóti Sándor. 2010. *Jöjj és láss! A modern művészetfogalom keletkezése: Winckelmann és a következők*. Budapest: Atlantisz.
- Saito, Yuriko. 2007. *Everyday Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press.
- Schneller István. 2002. *Az építészeti tér minőségi dimenziói*. Kecskemét: Librarius.
- Schumann, Robert. 1854. *Gesammelte Schriften. I.* Leipzig: Georg Wigand’s Verlag.
- Scruton, Roger. 1979. *The Aesthetics of Architecture*. London: Methuen&Co.
- Shusterman, Richard. 2003. *Pragmatista esztétika*. Fordította Kollár József, Pozsony: Kalligram.
- Shusterman, Richard. 2013. „Everyday Aesthetics of Embodiment.” In *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, szerkesztette Ritu Bhatt, 13-35, New York: Routledge.
- Sontag, Susan. 2000 [1964]. „Az értelmezés ellen.” Fordította Rakovszky Zsuzsa, *Látó* 2000. XI/7. Megtekintve 2014. május 30-án. <http://lato.adatbank.transindex.ro/?cid=118>
- Thoreau, Henry David. 2008 [1854]. *Walden*. Fordította Szöllősy Klára, Budapest: Fekete Sas.
- Vermes Katalin. 2009. „Multimodalitás és sensus communis.” *Aspecto*. 2009. II/1., 191-220.
- Yuille, Alan & Kersten, Daniel. 2006. „Vision as Bayesian inference: analysis by synthesis?” *Trends in Cognitive Sciences* vol. 10 [7], 301-308.

D I C F C M O

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

MI

U

C

I

MI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáférésű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágran értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból

Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával

¹ Az előadás a Cumulus – International Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media konferenciáján hangzott el 2008. novemberében.

John Thackara, filozófus és szerkesztő újságíró, a világ egyik legjelentősebb designszakírója és kurátora, s mint ilyen, alapító igazgatója a Doors of Perception nevű rendezőirodának (<http://www.doorsofperception.com/>), a fenntartható tervezés egyik legfontosabb nemzetközi műhelyének. Thackara 1993-tól 1999-ig a Netherlands Design Institute első igazgatója volt. Részt vesz a felsőoktatásban is, 1998 és 2002 között például a Royal College of Art kutatási igazgatója volt. Számos világhírű könyv szerzője és szerkesztője, ezek közül kiemelkedik a posztmodern designelmélet klasszikusa, a Design after Modernism: Beyond the Object (London: Thames & Hudson, 1988), és a fenntartható tervezés egyik bibliája, az In the Bubble. Designing in a Complex World (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005). Paradigmaváltó jelentőségű kiállításokat szervez, ilyen volt például a 2008-as Eco City Lab is, Saint Etienne-ben, ahol munkatársunk beszélgetett vele. Noha az interjú közel hat évvel ezelőtt, a globális pénzügyi válság kirobbanásakor készült, mit sem veszített frissességéből, Thackara alapelve – a „gondatlan fejlődéstől” (mindless development) a „designgondoskodásig” (design mindfulness) kell eljutnunk – ma érvényesebb, mint valaha!

Disegno: Tegnap előadását¹ a véggel kezdte. Függetlenül attól, hogy ez egy remek retorikai fogásnak bizonyult, mégis hogyan érti azt, hogy eljött a vég?

John Thackara: A szakmák, a gazdaság és a mindennapi élet szempontjából vett business as usual világ végéről beszélek. Nem hiszem ugyanakkor, hogy meglepő, amit mondok. Mindannyian tudjuk, hogy valami nagyon jelentős történik velünk, noha ez még nem ölt világos formát egyelőre, minden nagyon absztrakt ma még. Itt van például az úgynevezett pénzügyi válság: senki sem tudja, még a közvetlenül érintettek sem, hogy mi történik valójában. Mindannyian érezzük azonban, hogy valami nagyon súlyos kérdéssel van dolgunk – legalábbis mindenki ezt mondja. Ugyanakkor kifejezetten nehéz formát adni neki, vagy

leképezni azt. Ugyanez igaz a klímaváltozásra! Ez a fogalom a tudósok és a nagy nemzetközi intézmények szavajárásában valami szörnyű dolog leírására szolgál. Komoly viták folynak mértékéről, de ettől még egy-egy embernek, mint nekem is, különösen nehéz megértenem, hogy mit is jelent ez, nem beszélve arról, hogy egyáltalán nem tudjuk, mit kell személyesen tennünk a klímaváltozással kapcsolatban. Ugyanígy állunk az élelemmel. A világ élelmezési rendszere az összeomlás szélén áll adatok és közvetett megfigyelések alapján. Ugyanakkor ebben a pillanatban mi még nem éhezünk, s ezért nagyon nehéz belátnunk a veszély mértékét. Ezeket a súlyos kérdéseket közvetlenül még nem tapasztaljuk, s ezért olyan furcsa számunkra, hogy mindannyian tudunk a bontakozó katasztrófáról, ugyanakkor az a mindennapi életünket mégsem befolyásolja egyelőre.

D: Az értelmiségiek mindig szerettek a világ végéről beszélni. Nem ez az első olyan korszak, amikor ez divatba jön!

JT: Valóban. Az értelmiségiek mindig is szerettek utópiákat írni és a briliáns jövőről szónokolni. Most mintha azonban inkább civilizáciánk összeomlásáról lenne divatosabb beszélni, hiszen nincsenek világos távlataink az utópiákhoz. Ma valójában az az igazán izgalmas, hogy ha kilépsz a házadból, s kimégy a nagyvilágba, láthatod, az eddig csak elképzelt szörnyűségek megtörténőben vannak. Mind északon, mind délen egyre több városlakót találsz, aki éhezik, vagy akiknek egyre jobban meg kell küzdeniük a mindennapi kenyérért. Bármerre mégy a világban, egyre inkább tapasztalhatod a klímaváltozás okozta furcsa időjárási anomáliákat és a belőlük fakadó katasztrófákat. A mai fura időkben az egyik legjobb módja annak, hogy a ránk nehezedő nyomást valamelyest enyhítsük, ha felhagyunk a témába vágó elvont leírásokkal és konkrét eseteket ismerünk meg!

D: Ebben a gyorsan változó, egyre kiszámíthatatlanabb válságos világban mit gondol a designerek szerepéről? Többször említette már, hogy a tervezők felelősek azért, hogy ma milyen is a világ, hiszen ők tervezték ilyené!

JT: Teljesen nyilvánvaló, hogy a világ termékei, épületei és infrastruktúrája környezetkárosító hatásainak nyolcvan százalékaért tervezői döntések felelnek. Ha nem tervezték volna meg ezeket, nem is lettek volna. Ugyanakkor nem tartom túlságosan előremutatónak, ha személyesen a designereket, mérnököket és építészeket tesszük egyedül felelőssé a Föld elpusztításáért. Ám eljött az ideje annak, hogy a társadalom minden designer cselekvője – függetlenül attól, hogy a designer címet viseli-e, vagy sem – megálljon egy pillanatra, s újragonolja tevékenységének potenciális következményeit. Két-háromszáz év designja, innovációja és fejlődése során nem kellett lehetőségeink határaitra gondolnunk például a bioszféra, vagy az olcsó energia tekin-

tetében. Egészen mostanáig tehát nem tudtunk a határainkról, illetve az elmúlt tíz-húsz évben tagadtuk azokat, vagy úgy tettünk, mintha nem tudnánk róluk. Ma azonban már egyértelműen tudjuk, hogy nem határtalanok a lehetőségeink. Ma már ez nem vitakérdés. A tények makacsok. Így tehát a designerek tevékenysége alapjaiban változik meg mostanság. Kezdjük azzal a vitathatatlan ténnyel, hogy a bioszféra terhelhetősége nem végtelen. A bioszféra ugyanis véges rendszer. Minden tervezői szándéknak számolnia kell hát ezzel a ténnyel. Ez pedig mindent megváltoztat! Mert például ezentúl nem mondhatod csakúgy, hogy építetek egy kicsit zöldebb, a környezetet kicsit kevésbé károsító házat – ez már rövid távon sem elfogadható magatartás! Egész egyszerűen mindig arra kell ezentúl válaszolnunk, hogy amit csinálunk éppen, az rontja-e, vagy javítani fogja-e a helyzetünket ahhoz képest, mintha nem tennénk semmit. Ha időszerű tevékenységünk bármilyen értelemben rosszabbá teszi a helyzetünket, akkor egész egyszerűen nem folytathatjuk azt tovább! Így tehát többé nem érvényes már az a tétel, hogy apró lépésekkel fokozatosan javítunk a helyzetünkön! Ám a kérdés sokkal izgalmasabbá válik, ha belátjuk, hogy épületeink, eszközeink és infrastruktúránk megteremtéséhez szinte mindent elhasználtunk már, ami korábban a rendelkezésünkre állt. Az igazi tervezői kihívás immár nem más, minthogy azon gondolkozzunk, miként használjuk újra, miként értelmezzük újra, miként konfiguráljuk újra a már meglévő dolgainkat úgy, hogy városi életünk fenntartható maradjon, s hogy jobban élvezzük azt, mint mostanában.

D: Ön szerint van elég időnk ahhoz, hogy megváltoztassuk az attitűdjeinket?

JT: Ennek a kérdésnek csak akkor van értelme, ha azt képzeljük, hogy teljesen újraalkothatjuk a világunkat. Én azonban azt hiszem, nem akarjuk teljesen újjáteremteni a világot. Ahhoz egész biztosan nincs se időnk, se energiánk, se pénzünk. Mit tud kezdeni a válsággal a design? Ez a régi paradigma kérdése. Amit mi csinálunk, kicsit más. Mi arra kérdezünk rá, milyen már meglévő forrásaink és javaink vannak. Milyen az adott terület biodiverzitása, milyen folyók folynak ott, milyen a termőföld minősége, milyen épületei vannak? Hogy úgy mondjam, ez az egyik típusa az erőforrásoknak. E mellett másodsorban elemeznünk kell a területen fellelhető képességeket, vagyis a második típust: ki, hogyan és mit tud elkészíteni, kitalálni és megtervezni? Tudunk-e ott növényeket termesztetni saját erőből, rendbe tudjuk-e hozni a terület épületeit magunk? Fel tudjuk-e kutatni, össze tudjuk-e szedni, s újra tudjuk-e hasznosítani mindazt, amivel már eleve rendelkezünk egy adott helyen? A legtöbb esetben már nem egyszerűen arról van szó, hogy ezeket a kérdéseket feltehetjük, s azokra igenlő választ adhatunk! Hanem arról is, hogy emberek szerte a világban már így járnak el mindennapjaikban jó ideje. Úgy látom, hogy a válsággal kapcsolatos leggyakoribb fantáziálás szerint így, vagy úgy, de eljön majd a pillanat, amikor a világon minden

máshogyan lesz. Menjünk el azonban a világ bármelyik déli országába, s látni fogjuk, hogy máris mennyi gyakorlati értelemben vett csodálatos dolgot tanulhatunk az ottani szegényektől a túlélésről. Ezek az emberek a mi fogalmaink szerint szegények, a jövőt illetően azonban máris előttünk járnak! Engem rendkívüli mértékben zavar a piramis gondokkal küzdő aljáról szóló beszéd, s az a felfogás, amely szerint ezeknek az úgy nevezett fejlődő országoknak a piramis tetején lévő országok szintjét kellene elérniük. Míg a piramis teteje a legkevésbé fenntartható, a legtöbb szemetet termelő és a legtöbb energiát fogyasztó életmódot jelenti, addig a piramis alján élők minden gondjukkal együtt már most sokkal jobban tudják, hogyan lehet túlélni az összeomlás felé haladó világot, mint mi. Vagyis feje tetejére kell állítanunk a piramist és a szegényektől kell tanácsot és segítséget kérnünk! Hogyan viselik méltósággal súlyos mindennapi gondjaikat, hogyan viselik el, hogy nélkülözniük kell szinte mindent, ami számunkra ma még evidencia a szervezett egészségügytől a tiszta ivóvízig. Be kell fejeznünk azt a mantrát, amely szerint nekik kell hozzánk hasonulniuk, s meg kell tanulnunk nekünk hozzájuk hasonlítani, vagy legalábbis megosztani mindazt a tudást, amivel ők már rendelkeznek; s olyan új tereket kell teremtenünk, amelyekben csak azt használjuk fel, amivel eleve rendelkezünk, s nem keresünk, vagy remélünk állandóan újabb forrásokat, hiszen azok jórészt már teljesen kiapadóban vannak.

D: *Ez azt jelenti, hogy például nekünk, Kelet-Európában is a helyi kreativitásra, a helyi forrásokra kell sokkal inkább támaszkodnunk, olcsó és low tech megoldások keresésével, ahelyett hogy a globális cégek megkövetelte rendhez igazodnánk, vagy hogy a legjobbak elhagynák az országot, követve a tőke útját?*

JT: Ez nem csak Kelet-Európában van így, hatvan százaléka a kreatív szakembereknek a világon mindenütt arra kényszerül, hogy globális cégek piaci logikáját kövesse otthon, vagy a nagyvilágban. Ám mivel a globális technológiai lehetőségek szűkülni fognak idővel, s a tőke, illetve az energia áramlása is óhatatlanul lelassul majd a válságoknak köszönhetően, új stratégiákat kell kitalálnunk, hiszen csökkenni fog az esélyünk arra, hogy nemzetközi együttműködésekben vegyünk részt, bármennyire is vágytunk arra a világra, ahol ez természetes. Ez persze nem azt jelenti, hogy például Magyarországnak csupán azt kellene tennie, amire képes, amihez helyi tudással rendelkezik. Nem arról beszélek, hogy mindenkinek vissza kell térnie a falujába, vagy elszigetelt városállami körülmények között kell újra élnie, mint a középkorban. Ma rengeteg olyan szaktudás és tapasztalat állhat a rendelkezésünkre a határokon túlnyúló globális világban, ami újnak számít, ám nem a hagyományos csúcstechnológiai értelemben. Ilyen a nyitott technológiák (open technologies) világa például, amelyben Magyarország már ma is élen jár, köszönhetően néhány zseniális figurának, akik például a Kitchen Budapestben a Prezin dolgoznak. A nyitott tervezés (open

design) lehetővé teszi, hogy ismert, vagy új technológiák, anyagok és ötletek megosztásával és kreatív adaptációjával százszor hatékonyabb, hozzáférhetőbb és olcsóbb eljárásokat dolgozzunk ki, mint a nagyvállalati logika diktálta rendszerekben. Az épületek szigetelése, új kommunikációs hálózatok megteremtése, orvosi műszerek tervezése, a városi növénytermesztés technológiai feltételeinek megteremtése, a gyerekek környezettudatos oktatásának megvalósítása, ezek mind-mind kreativitást és designer megoldásokat igényelnek, és bizonyos mennyiségű technológiát is természetesen, de messzemenően nem azokat a zárt, a szellemi tulajdonjogokat mereven védő struktúrákban természetes drága metódusokat, amelyek ma a nagyvállalati világban ismertek és elfogadottak.

D: Ha valóban bekövetkezik a nagy összeomlás – mint amelyik Magyarországon fenyegetett pár hete, mielőtt az Európai Unió és a Valutalap mentőcsomagját megkaptuk – feltehetően eddig sosem látott káosszal lesz dolgunk, nemde? A Mad Max borongós világa, vagy az Umberto Eco-i Új középkor köszönt ránk?

JT: Az tényszerűen igaz, hogy egy az ipart érintő nagyobb rendszer-összeomlás esetén az élelem pillanatok alatt elfogy. A nagyobb élelmiszerláncokban – s ebben a paradigmában van Magyarország is – mindössze három napra való élelmiszert halmoznak fel. Az áruk konténerekben mozognak szerte a világban, hatalmas hajókon, vagy károsanyag-kibocsátásukkal a globális felmelegedést erősítő repülőkon és kamionokon; vagy óriási hűtőházakban tárolják őket, amelyek elképesztő mennyiségű energiát emésztenek fel. Nem beszélve arról, hogy mennyi energiát és nyersanyagot használunk fel a csomagolásukra! Mindez nyilván percek alatt megsemmisülne egy nagy válságban, ha nem is örökre, de jó időre mindenképpen. A világ azonban ma is tele van olyan helyekkel, ahol az energia csak pár óráig érhető el naponta, millió olyan hely akad a Földön, ahol az internetkapcsolat csak időszakos, rossz minőségű, elszórt, vagy nehezen elérhető. Az én válaszom erre az, hogy Afrikában nyilván nem olyan egyszerű internetkapcsolathoz jutni, mint nálunk a Starbucksban, de mégis megoldják valahogy! Tízmilliók használnak különféle hekkelt telefonrendszereket, formális és informális barkácstelefonokat, illetve drótnélküli hálózatokat. Mindez nagyon ad hoc, nagyon kézműves, ám e nagyon szegény és a világtól elvágott országokban az emberek konnektivitása mégis elég jól megoldott. Sőt annak ellenére, hogy a piramis alján élnek, konnektivitásuk mértéke nőttön nő! Teljes mértékben optimista vagyok tehát azzal kapcsolatban, hogy a jövőben óhatatlanul kibontakozó rendszerszintű válságok ellenére sem térünk vissza a sötét korok világába, s nem kell eldugott falvakban élnünk a jövőben, kommunikáció nélkül. Ehhez persze a szoftver- és hardverhekkerek jó barátjának kell lennünk. Én magam mindenképpen kosztkvártélyt biztosítok nekik, csak kapcsolatban maradhassak a világgal! Üzletet kell kötnünk ezekkel az underground

szereplőkkel! Milliók és milliók élnek már ma így szerte a világban, s készítenek így termékeket, hoznak létre szolgáltatásokat a hivatalos globális rendszereken kívül. Ők annak a jövőnek a részesei, amelyik már itt van velünk, s amelyben a mai elsők lesznek az utolsók és a mai utolsók az elsők!

D I C F C M O

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

MI

U

C

I

MI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáférésű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágan értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtsuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

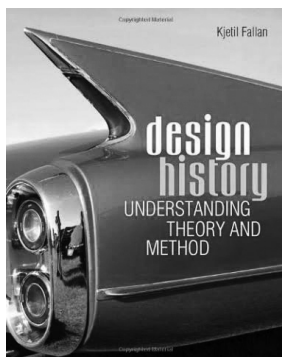
114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

Norvég alapok

Recenzió a *Design History* című kötetről

Horváth Olivér



Fallan, Kjetil. 2010. *Design History: Understanding Theory and Method*. Oxford – New York: Berg

Aki Kjetil Fallan *Design History*-ját a borítón szereplő 1960-as Cadillac csillogó uszonyának bővületében üti fel, könnyen csalódhat. Hasonló „designikonok” helyett ugyanis (norvég) gyerekszánkót, számos (norvég) fogkefét és egy összehajtható (norvég) versenyfejszét talál majd a könyvben, sztárdesigner-életrajzok és anekdoták helyett pedig súlyos elméleteket. Hogy jön ide a Cadillac? Ha olvasónk az első sokk után szó szerint forgatni kezdi a könyvet, emlékeztetőt kap, milyen hosszú az út a szerző gondolataitól a megtestesült műig: a szöveg eljut egy kiadóhoz, a Berghez, az felbérel a Raven Design, amely büszkén hirdeti szerepét a hátapon, a borítóképért felelős Almay mellett, olvasónk pedig hamar rájön, hogy a szemceruzákról és barnítókról ismerhető Almay valójában az Alamy stockfotócéget rejtő elütés, és ha keresgél kicsit a honlapján, megtudhatja, hogy a négy, szinte azonos képből a legolcsóbb került a borítóra. Egy tárgy létrejötte tele lehet kényszerekkel és tévedésekkel: a szerzőnek talán tudomása sincs róla, még kevésbé beleszólása, hogyan is fog kinézni a könyve megjelenéskor.

Ha a csillogást kedvelő olvasó mégis elmélyül a könyvben, felderülhet, mert a szöveg szinte meg is magyarázza az efféle ellentmondásokat. A középső fejezet – a cselekvő-hálózat elmélet (ANT) és a scriptelemzés kapcsán – épp azt vizsgálja, hogyan zajlik „a tények és tárgyak fejlődése a különböző érdekcsoportok közötti tárgyalások során”, hogy hatnak egymásra a humán és a mesterséges szereplők, hogy „írják bele” a designerek tárgyakba az elképzelésüket, a scriptet, egyfajta – gyakran ignorált vagy félreértett – használati útmutatót, illetve hogy hogyan lép kölcsönhatásba a tárgy a szocio-technológiai scripttel, „a terméket körülvevő és kísérő kommunikációval, beleértve a gyártó imázsát, a márka-identitást, a piaci pozíciót, a termék megítélését, a vásárlói visszajelzést, a termék szubkulturális kisajátítását és a [...] marketinget, reklámot és általános médiajelenlétet” – jelen esetben azt az utat, amelyen keresztül Fallan könyve a Cadillac-rajongókhoz és a szerkesztőségekhez is eljuthat (67, 85-6).

Talán megbocsátható a recenzió ilyen in medias res kezdése, ha tudjuk, hogy a *Design History*-nak a két megvizsgált borítója között

van eleje, közepe és vége, csak – Godard-ral szólva – nem feltétlenül ebben a sorrendben. A három fejezet – Historiográfia, Elmélet és metodológia, Episztemológia – ugyanis szinte azonos a szerző 2007-es PhD-dolgozatának bevezető szakaszaival; ott az utolsó állt az elején, a középső pedig a végén. Az általánosabb igény és a szélesebb közönség miatt hasznosnak tűnik a változtatás: a *Modern Transformed: The Domestication of Industrial Design Culture in Norway ca. 1940-1970* című 700 oldalas írás egy iparművészeti magazinn és egy tömegporcelángyáron keresztül vizsgálja témáját a kor társadalmi, gazdasági, politikai szövedékében, ám még ott az áll, hogy „e tanulmány nem igazán a tárgyak és tervezők történetéről szól”, a könyv ezt a sort már univerzális igénnyel ismétli meg, mondván, ma a designtörténet már nem elsősorban a tárgyak és tervezők története (Fallan 2007, 5).

SEMMI MŰVÉSZET

Van még egy figyelemre méltó jelzés a borítón: a „DESIGN / ART”-besorolás. Fallan egy helyütt felidézi Bruno Latour bon mot-ját, miszerint a cselekvő-hálózat elméletben négy dolog nem stimmel: a „cselekvő”, a „hálózat”, az „elmélet” és a kötőjel, mi pedig azt mondhatjuk, Fallan számára három dolog nem stimmel a fenti jelzésben: a design, a művészet és a két terület között homályos viszonyt sugalló / jel. A művészet hitchcocki csalifőhősnek bizonyul, Fallan rögtön a nyolcadik lapon végez vele, kijelentve, hogy „a design nem művészet”. Ezt rögtön követi Tomás Maldonado tétele: „az ipari formatervezés nem művészet”, és Fallan számára e kettő azonos: olyan designtörténet(-írás) mellett tör lándzsát, amely „nem törődik a művészi alkotás és a kézművesség szférájával, hanem az ipari termelés területére fókuszál” (4). Fallan ezen túlmenően is jelzi a designfogalom kiterjesztésével kapcsolatos elemi kételyét egy egész oldalt idézve egy norvég regény szereplőjétől, akit igencsak felzaklatnak „a kibaszott faszfek, akik progresszívek próbálnak lenni, és azt mondják, hogy a design elvesztette a funkcióját, bevégezte a szerepét, és hogy őket a nem-tárgyak érdeklik, mi? Mi? Miafasz! NEM-TÁRGYAK” és a „magatartás-gazdagító kibaszott designattitúd, amit a sivár, kibaszott építészetattitúdból loptak, amit már eleve a kibaszott művészetattitúdból loptak” (65, 66).

A látószög leszűkítése az ipari designra radikális lépés, de kétségkívül e keretben lehet a legindokoltabban fellépni a művészettörténet károsnak vélt befolyásával szemben is; Fallan szerint nem a „nagy alkotók” „nagy műveire” kell összpontosítani, hanem a közönséges, neadjisten! tökéletlen tárgyakra, valamint a közvetítés, fogyasztás és használat aspektusára, a kooperatív és multidiszciplináris – ezért ugyanígy elemzendő – designfolyamatokra. E komplexitás mindig jelen volt, de a ’90-es évektől meghatározóvá vált, mondja Fallan, az ennek alátámasztására választott példája mégsem teljesen meggyőző: miközben Victor

Margolint kritizálja – a fenti regényhősnél kétségkívül udvariasabb modorban –, amiért a designtörténet tárgyává tette a nemmateriális designt, vagyis a szoftvereket, szolgáltatásokat, hangokat; meglepő módon azzal illusztrálja a kortárs design interdiszciplinaritását, hogy az online bolt, az iStore mennyire fontos eleme az iPod designjának (xvi). Sőt, amikor ezt szembeállítja a hagyományos kooperációval, egy 1932-es telefonon mutatja be, mennyire szétválasztható volt akkor a funkcionális és a művészi tervezés, ami meghökkentő, hiszen máskülönben a telefon is bonyolult infrastrukturális háttérrel igényel: a telefonos kisasszonyok működtette kézi kapcsolóközpontokat az emberi–elektronikai hálózatok mintapéldájának is tekinthetjük.

Ezután Fallan a tudományterület kialakulását vázolja fel, a művészettörténész végzettségű alapító atyáktól a legfontosabb folyóiratokig – a magas- és a tömegkultúra határait az „új művészettörténet” jegyében erodáló Bloctól a Design Issuesig és a Journal of Design Historyig – arra jutva, hogy a művészettörténeti örökség teljes megtagadása hiba lenne, ám a végkövetkeztetése megint csak az, hogy még az avantgárd mozgalmaknak sem volt hatása az ipari tárgytervezésre (15-16). Mindenesetre John Heskett 1980-as *Industrial Design*ját emeli ki az egyik első műként, amely a művészettörténet és a design-társadalomtörténet csábitásának is ellenállt, emellett pedig azon úttörők szerepét hangsúlyozza, akik a fogyasztásra vagy a közvetítésre összpontosították figyelmüket. Utóbbit kiemelten fontosnak tartja, mondván, a közvetítés „nemcsak a termelés és a fogyasztás között zajlik, hanem az ideológia és a pragmatizmus, az elmélet és a gyakorlat között is” (18).

Ezért rá is tér az anyagikultúra-tudományra, melynek egyes ágait, a tudomány- és technológiatörténetet, -archeológiát képesnek látja a tárgyak teljes életciklusának kezelésére, és a berögződött termelés–fogyasztás felosztás lazítására, mivel egyszerre kezelik eszközként és szimbólumként a tárgyakat, lehetővé téve, hogy a kutatás tárgyaivá és dokumentumaivá is váljanak (44, 48). Az első fejezet zárásaként Fallan a kultúrtörténetként felfogott designtörténet esélyét vizsgálja, amelyben „a kultúra nem különféle mélyszerkezetek pusztja tükröződése, de nem is teljességgel szimbolikus”, hanem jól beágyazott, de nem végzetesen determinált, számtalan belső viszonytól függő és versengő narratívákkal bíró folyamat, amelyben a tárgyakon keresztül válik „a kultúra a mindennapi társadalmi tapasztalat részévé” (50). S mivel az elemezhető tárgyak skálája itt szinte mindent felölel, ismét felmerülhet: miért kell a vizsgálódást az ipari formatervezésre korlátozni?

FORGATÓKÖNYVEK ÉS KOPRODUKCIÓK

Az esztétikai irányultság alternatíváit fevonultató második fejezet – Elmélet és metodológia – kevésbé polemikus. Fallan itt azt javasolja, hogy

az egyes tudománytörténeti megközelítések (tudomány- és technológia-tanulmányok, STS; társadalmi technológia-konstrukció, SCOT) kedvelt fogalma, „a szocio-technológia varrat nélküli szövédéke” (the seamless web of socio-technology) mintájára gondoljuk el „a szocio-design varrat nélküli szövédéket” (55-56). Fallan bemutatja, hogyan támadta a SCOT-iskola a sikeres innovációkat középpontba helyező designtörténeti hagyományt, amely „úgy tűnik, elhitheti a tudósokkal, hogy egy tárgy sikere megmagyarázza az odáig vezető fejleményeket”, de felidéz a SCOT-ot ért kritikát is, miszerint a technológiai determinizmust pusztán helyettesítette a társadalommal. E problémára válaszolt az ANT, írja Fallan, az ontológiai kategóriák destabilizálásával meghaladva technológia és társadalom dualitását, illetve – a jelentés és a használat designfolyamatokbeli formálódásának megvizsgálásával – felnyitva a konvencionálissá vált, „fekete dobozba zárt” technológiákat (55-6, 64, 67-70). A kételemekkel kapcsolatban úgy véli, bár az ANT valóban nem tudja kezelni az intenció fogalmát, „nem az az érdekes [...] hogy megállapítsuk, ki cselekszik [...] hanem, hogy megállapítsuk, mi és miként cselekszik”, az ember tárgyként kezelése pedig csak „a külsődleges nézőpontjának a következménye, ahonnan a cselekvők [actors] és a résztvevők [actants] egyébként jelentős különbsége eltörpül” (75). Gyakorlati eszköztárként azonban nem látja alkalmazhatónak az ANT-t, ezért továbblép a pragmatikusabb scriptelemzés felé.

A designer „forgatókönyvének” dekódolása szintén felveti az intencionalitás kérdését, de Fallan szerint, ha a használat módjai és körülményei, az ennek során generált jelentések nem térnek el nagyon az elképzelttől, akkor a metódus hasznos lehet a termelés és a fogyasztás összekapcsolásában (89). Ám erre még alkalmasabbnak látja a domesztikációs elméletet, amelyik – elismerve a fogyasztásban meglévő szimbolikus mozzanatokot, s az identitás alakulásában játszott szerepüket –, azt vizsgálja, hogyan formálja mindeközben az ember is a technikát, a vadállatok háziasításához hasonlítható, hektikus koprodukcióban adaptálva és manipulálva a tárgyakat. Fallan amellett érvel, hogy a domesztikáció kiegészítheti a scriptanalízist, példának hozva azt, ahogy a VW Bogár vagy a Mini háziasítása lezajlott a '60-as, '70-es években, hogy aztán harminc év múlva az új, retró alakba „beleírva” térjenek vissza. S bár e példa mintha épp azt mutatná, hogy valami lehet egyszerre hétköznapi tárgy és designikon, megkérdőjelezve az utóbbi kategória negligálását, Fallan inkább abban látja a problémát, hogy a domesztikáció pillanatnyi folyamatokra koncentrál, és kétes in situ kutatásokon alapul.

Ezzel együtt úgy véli, az absztrakciók szintjén használva a megközelítés hasznos lehet azon történészeknek, akik az eszmék domesztikálását tanulmányozzák – hiszen az eszméket sem lehet eleve adotttnak venni. Erről szól a záró fejezet, az Episztemológia.

A DESIGNKULTÚRA FELÉ

Fallan PhD-témájának fényében nem meglepő, hogy ez a rész a modernitásra, a modernizmusra, illetve általában az izmusokra és paradigmákra fókuszál. A modernizmusokat eltérő vagy párhuzamos hagyományként felfogó megközelítések bemutatása után Fallan leszögezi, hogy számára az izmusok a designgyakorlat és az ideológiai felépítmény dialektikájában megragadható „esztétikai-ideológiai mozgalmak [...]”, amelyek viszonylag gyakran váltakoznak és elhomályosítják egymást”, nem pedig foucault-i értelemben vett episztemék (amelyekbe éppenséggel be vannak ágyazva) (114). E váltakozásokat illetően Kuhn paradigmaelméletéről elismeri, hogy annak a technológiára alkalmazhatóságát megkérdőjelezték, de azzal érvel – a művészettörténet korábbi elutasítása fényében talán meglepően –, hogy Kuhn szerint az irodalomtörténészek és művészettörténészek is ugyanúgy írják le tárgyukat.

Azt is hozzáteszi, hogy Kuhnnek „a meggyőzésnek és a hitnek a hegemoniáért való küzdelemben betöltött szerepére irányuló figyelme különösen fontos designtörténeti szempontból”, tekintve, hogy „a meggyőzés – pl. a modernizmus misszionáriusai által gyakorolt – művészete gyakran oly mélyen érzelmi és túlfűtött jellegű, hogy a problémamegoldó érveket teljességgel elhomályosítja”. Ez némileg ellentmondásosnak tűnhet, minthogy Fallan korábban elfogadni látszott Latour nézetét, mely szerint e területen a látszólag irracionális lépéseket elemezhető érdekek motiválják (131-2).

Fallan végül egyfajta módosított paradigmaelméletet javasol, egyetértve Feyerabenddel a paradigmák koegzisztenciájában, amit Margaret Masterman azon meglátásával egészít ki, hogy a Kuhn által sokféleképp használt fogalom valójában háromszintű: van metafizikai, szociológiai és tárgyszerű szintje, s ezek a nagy korszakoknak; az iskoláknak, áramlatoknak, intézményeknek, valamint az egyedi „kifejeződéseknek” feleltethetők meg, amelyek között gyakoribb az átfedés, mint az éles határvonal. (Bár ha ezt az együttélést a gyakorlati szint közvetlen értelmében, az adott pillanatban egymás mellett létező, „túlélő” tárgyként értjük – ahogy Fallan és az általa idézett Baudrillard érti az új autót vezető ember antik bútorait –, abból a fölsőbb, e tárgyakat „előállító” szintek koegzisztenciája nem feltétlen következik, a metafizikai szinten pedig maga Fallan is elfogadja a tudományos forradalmak között uralkodó normál tudomány fogalmát).

A zárófejezet végül kevésbé teljesíti be ígéretét, a különböző elméletekből nem születik általános metodológia, és a könyv a posztmodern a modernitás egyik változataként bemutató – egyébként igen érdekes – fejtegetésekkel zárul, Fallan szerint is több kérdést feltéve, mint megválaszolva. E nem minden szempontból termékeny elkalandozással együtt az episztemológiai fejezet általános érvénnyel is bír: William

Sewellt idézve, Fallan úgy látja, a kultúra leginkább az elmélet (rendszer) és a gyakorlat dialektikájában ragadható meg; a kettő közötti feszültség nemcsak szükségszerű, hanem kulcsa is a kulturális átalakulások megértésének. Ahogy a PhD-dolgozatban írta, a design kultúrtörténete is úgy érthető meg legjobban, mint az elmélet és a gyakorlat folyamatosságtól és átalakulástól, eszmétől és anyagtól egyaránt áthatott dialektikája. Ez a kultúraként felfogott design, a designkultúra (Fallan 2007, 628).

KONKLÚZIÓ

Mint láttuk, eredeti szándéka szerint a szöveg az 1940 és 1970 közötti norvég iparművészet két csomópontját a fenti dialektikába ágyazó gyakorlati kutatásokkal együtt érvényes. Mert ahogy Fallan ott írja: egy eszme vagy termék belső jellemzőinek szerepe mérsékelt lehet a jelentéskonstruálásban, ahhoz képest, hogy hogyan értelmezik és használják – a másik irányból nézve pedig a norvég designszintér szereplőit is lehet eszmék használóiként értelmezni; máshonnan származó designgondolatok felhasználóiként. Ennek egyik példája az '50-es évek radikális amerikai designhatásainak norvégiai használata: az Eamesék és Saarinen fémjelezte újító szemléletet és technológiát például lelkesen domesztikálták, a féktelen popkonzumerizmus termékeit viszont általánosan elutasították. Legfőként a funkcionalizmustól elszakadt, burjánzó ornamentikájú autókat (2007 199, 291).

Milyen helyzetekben használható tehát a szöveg *Design History*ként, önálló és általános bevezetésként? A kérdés vélhetőleg az oktatás, a kutatás és a tágabban vett designgondolkodás területén lehet releváns. A könyvről megjelent komolyabb reflexiók (Carma Gorman, Ethan Robey) az első két fejezetet ítélik maradandónak a kortárs elméletek kitűnő áttekintése miatt; Gorman egyenesen Clive Dilnot klasszikusához, a *The State of Design History* esszépárhoz hasonló oktatási alapszövegnek jósolja, hármas kritikájában azt is értékelve, hogy – a Clark és Brody-féle *Design Studies: A Reader*rel, illetve a Lees-Maffei és Houze-féle *The Design History Reader*rel szemben – nyíltan vállalja a design ipari formatervezéssel való azonosítását, még ha ez hiba is. Gorman szerint az egységes módszertant nem kínáló Fallan néha tárt kapukat dönget, mert épp az ipari formatervezésről való gondolkodás vált mára leginkább interdiszciplináris, a grafikai tervezésnek és a divatnak viszont égető szükségé lenne hasonló megközelítésekre. De Robey is felveti, nem önti-e ki a fürdővízzel együtt a gyereket Fallan, amikor Tony Fry nyomán azt vallja, a tárgynak csak az „esztétikán túli” jellemzői bírhatnak valódi társadalmi jelentéssel – nem lenne-e az is a designtörténet feladata, hogy az esztétikai elemekben meglássa a szociális jelentést? (Gorman 2011; Robey 2012)

Kérdés, hogy a tisztán elméleti oktatáson kívül más területeket is inspirálhat-e a *Design History*. A tervezőhallgatók képzésében a gya-

korlati kontextusokhoz igazódó designtörténet-oktatást illetően maga Fallan számolt be vegyes eredményekről, de a gyakran egymásba csúszó szerepek miatt érdekes lehet Peter Hall írása is, saját, designúságíróból designtudóssá váló átalakulásáról és a két megszólalási mód problematikus viszonyáról, amelynek egyik meghaladási módját a gyakorlatorientált, részletgazdag fallani megközelítésben látja – bár a példaként felhozott tipográfiai kutatásterve pont kívül esik Fallan zónáján (Huppatz és Lees-Maffei 2012, 322; Hall 2013).

Végezetül megemlíthetjük – a *Design History* szemléletének szerzői és földrajzi kitágulásaként – a Fallan által szerkesztett, 2012-es *Scandinavian Design: Alternative Historiest*. A kiindulópont itt is a nagy nevek és közhelyek (a skandináv design humanista, világos stb.) negligálása, Fallan ehelyett három csoportba rendezte a tanulmányokat, s a hálózatok–appropriációk–közvetítések szerkezetbe nem nehéz belelátni a Design History második fejezetének ANT–domesztikáció–mediáció hármását. A következetesség tehát vitathatatlan, más kérdés, hogy – amint azt Fallan is megjegyzi – néhány írás más besorolást is kaphatna. Vagy akár az összes is, mert a designtörténészeknek már anyanyelvénél váltak ezek a metódusok, mondja egy kritikusa, némileg a tárt kapukra tett fenti megjegyzésre rímelve (Taft 2013, 340).

PhD-értekezésében Fallan is elismeri, hogy az interdiszciplinaritás nem újdonság e területen, de véleménye szerint a társterületek alkalmazása jórészt ad hoc módon, a vitákat megspórolva zajlott korábban (Fallan 2007, 629). A *Scandinavian Design* tehát, ha nem is kikristályosodott formában, ennek a felosztó-rendrakó tevékenységnek a szomszédos országokra és az ottani kutatókra – mondhatni organikusan – kiterjedő dokumentuma. Egy könyv, amelyen már a borítón lévő kép, a leöntésre szépülő norvég abroszprototípus is rendben van.

Ha a *Design History* – talán Fallantól sem idegen szemlélettel – az előzmények és következmények fényében, a reflexiók hálójában nézzük, akkor olyan könyvet látunk, amelynek elméleti jellegéhez ma már „hitelesített” esettanulmányok sorát is hozzáolvashatjuk, és amely, bár új módszertant nem alkot, értékes áttekintést ad a meglévőkről, lenyűgöző mennyiségű szerzőt és anyagot vonultatva fel mindössze százötven oldalon, beleértve az – egy kivétellel – norvég tárgyakból álló illusztrációkat, amelyek ugyanolyan üdítően hatnak, mint a jól megválasztott irodalmi idézetek. A *Design History* tehát figyelemfelkeltő, komoly, informatív, változatos, tömény, izgalmas, provokatív és szellemes hozzájárulás ahhoz a területhez, amit az enumerációkért rajongó szerző a „kényszerpályák, összetettségek, pluralizmusok, sokdimenziósságok, el-lentmondások, eltérések, szembeállítások és sorozatosságok” designtörténetének nevez (33).

IRODALOM

Fallan, Kjetil. 2007. *Modern Transformed: The Domestication of Industrial Design Culture in Norway ca. 1940-1970*, PhD-dolgozat, Norwegian University of Science and Technology.

Fallan, Kjetil. szerk. 2012. *Scandinavian Design: Alternative Histories*. London – New York: Berg.

Gorman, Carma. 2011. „Design Studies: A Reader; The Design History Reader; Design History: Understanding Theory and Method”, *Design Issues* 2011/1 [tévesen 2010-es jelzéssel]: 100-3.

Hall, Peter. 2013. „Academe and Design Writing. Changes in Design Criticism”, *Design and Culture* 2013/1: 21-7.

Huppatz, D[aniel]. J. és Grace Lees-Maffei 2012. „Why design history? A multi-national perspective on the state and purpose of the field”, *Arts and Humanities in Higher Education* 2012/2-3: 300-30.

Robey, Ethan. 2012. „Design History: Understanding Theory and Method”, *Journal of Design History* 2012/3: 333-4.

Taft, Maggie. 2013. „Scandinavian Design: Alternative Histories”, *Journal of Design History* 2013/3: 339-42.

D I C F C M O

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

L

IV

U

I

U

L

VI

—

C

U

U

L

VI

U

C

I

VI

Impresszum

DISEGNO - a designkultúra folyóirata /
DISEGNO – review of design culture
I. évfolyam 1. szám

Szaklektorált szabad hozzáféréssű tudományos folyóirat / Double blind peer reviewed open access scholarly journal. Kereskedelmi forgalomba nem hozható. / Not for commercial use.

A szerkesztőbizottság tagjai / Editorial Board

Victor Margolin, Professor Emeritus, University of Illinois

Jessica Hemmings, Head of Visual Culture, National College of Art and Design, Dublin

Szerkesztők / Editors: Fiáth Heni, Gyenge Zsolt, Szentpéteri Márton

Arculatterv, tördelés / Graphic Design: Skrapits Borka

Projektmenedzser / Project manager: Fazekas Ildikó

Célkitűzések / Aims and Scope

A Disegno alapítószerkesztőinek célja, hogy egy a kreatív szakmai és tudományos világban meghatározó szerepet betöltő, szemeszterenként megjelenő, lektorált (ti. double blind peer review) szabad folyóiratot (ti. free journal) hozzon létre a designkultúra nemzetközi rangú képviseletére és kritikai természetű analízisére. A designkultúra fogalmát tágran értjük: célunk a tervezett környezet, s a vele kapcsolatos praxisok és diskurzusok világának együttes vizsgálata. Ez a szemlélet túllép a művészet, a vizuális kultúra és a design világának megkülönböztetésén, s a kreativitáshoz kötődő témák összessége iránt fogékony. Poszt-diszciplináris szellemi vállalkozásunk a designkultúra minden potenciális szereplőjétől – gyakorló alkotóktól, teoretikusoktól, kritikusoktól, menedzserektől és oktatóktól – vár kritikai természetű tanulmányokat, esszéket és recenziókat. Amellett, hogy ily módon vitafórumot biztosítunk a designkultúrával törődő szerzők számára, különleges célunk, hogy a designkultúráról folyó beszéd létjogosultságát erősítsük a hazai tudományosságban, s így a témával kapcsolatos téves előítéletek és igen gyakran félrevezető beidegződések kritikáját nyújtjuk olvasóink számára. A Disegno nyomtatott és online formában - a közpénzből létrehozott kulturális termék elvének megfelelően - ingyenesen elérhető.

Anyanyelvi lektor / Hungarian reader: Bárdkai Júlia

Kapcsolat / Contact

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Elméleti Intézet, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Szerkesztőség: diseigno@mome.hu

*A Disegno teljes tartalma elérhető ingyenesen a következő honlapon / the full content of Disegno can be accessed online: **diseigno.mome.hu***

Felélős kiadó / Published by: Kopek Gábor

Kiadó / Publisher: MOME Alapítvány, 1121 Budapest, Zugligeti út 9-25.

Nyomda: DEMAX MŰVEK Nyomdaipari Kft.

ISSN: 2064-7778

copyright©text and design 2014 MOME Alapítvány



MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST



KÖZIGAZGATÁSI ÉS IGAZSÁGÜGYI
MINISZTERIUM

Tartalom

beköszöntő

006 *Disegno – Ad lectorem*

megközelítések

014 *Guy Julier: A vizuális kultúrától a designkultúráig*

030 *Ben Highmore: Komódista kiáltvány: a mesterséges világ designkultúrája*

046 *Victor Margolin: A designtanulmányok összetett feladata*

062 *Hornyik Sándor: A képek és a dolgok – A vizuális kultúra archeológiája a fotográfia mentén*

078 *Veres Bálint: Újragondolhatjuk-e a művészeteket az építészet révén?*

interjú

096 *Elhalasztott világvége – egy interjú a fiókból
Szentpéteri Márton beszélgetett John Thackarával*

recenziók

102 *Norvég alapok – Recenzió a Design History c. kötetéről
(Horváth Olivér)*

110 *Animáció–emancipáció – Recenzió az Animating Film Theory c.
kötetről (Gyenge Zsolt)*

szerzőink

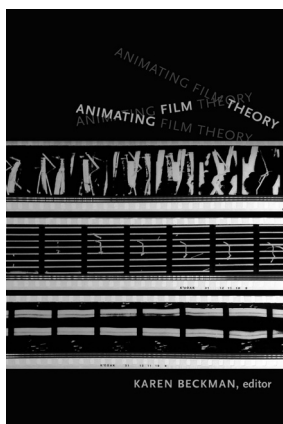
114 *A Disegno szerzőiről és szerkesztőiről*

116 **szerzői felhívás**

Animáció–emancipáció

Recenzió az *Animating Film Theory* című kötetről

Gyenge Zsolt



Beckman, Karen, szerk. 2014.
Animating Film Theory.
Durham: Duke University
Press. 359 pp. 17.99£

Az animáció marginalizálása „a filmelmélet egyik legnagyobb botránya”- írta nemrégiben Tom Gunning, nevezett diszciplína egyik nagyágyúja. És tény, hogy egészen a digitalizáció hajnaláig, amikor az animáció egyre szervezettebben vált részévé az élőszereplős filmeknek, a filmelmélet nem vette komolyan a ’rajzfilmeket’, az animációt. A kilencvenes évek elején, majd pedig 2007-ben napvilágot látott kétrészes, nagy animációelméleti antológia mellett csak ritkán jelentek meg az animációt a filmmel együtt, azzal egyenértékűen taglaló tudományos értékű írások. Illetve ha megjelentek, azok gyakran nem a filmelmélet, hanem az ún. animation Studies részeként kategorizálódtak, mintegy jelezvén, hogy az animáció legjobb esetben is a film mostohagyereke, ha egyáltalán a családhoz tartozik. Az idén júliusban megjelenő *Animating Film Theory* az animációelmélet teljes értékű emancipációjának szentelt gyűjtemény, és nagy esélye volt rá, hogy az év legfontosabb filmelméleti könyve legyen, egy olyan tanulmánykötet, amelyet évek múlva is rendszeresen elővesznek a terület kutatói.

Alan Cholodenko, majd Lev Manovich voltak azok, akik a kilencvenes évek folyamán provokatív kijelentéseik révén nem pusztán javítani próbálták az animáció megítélését, hanem egyenesen meg akarták fordítani a diskurzust. Azt állították, hogy valójában az animáció a nagyobb kategória, és az élőszereplős film pusztán alkategóriája, különleges, speciális esete annak. Kiindulópontjuk alapvetően technikai jellegű, abban az értelemben, hogy érvelésükben lényegében arra alapoznak, hogy valójában minden film pixillációnak tekinthető, hiszen állóképek sorozatából áll össze a mozgás. Éppen ezért Cholodenko – e kötetben megjelent tanulmányában is – úgy véli, hogy az a filmelmélet, amely nem veszi figyelembe az animációt, nem is tekinthető filmelméletnek. Sőt arról beszél, hogy ezzel szemben minden élőszereplős filmmel foglalkozó elmélet animációelméletnek is tekintendő. Ez azonban szerintem még nem elég, hanem az lenne a fontos, hogy az élőszereplős filmet az animáción keresztül közelítsék meg; a végcél pedig az, hogy ezen folyamat eredményeként az eddig külön létező animációelméletből és filmelméletből létrejöjjön a film animációs elmélete. Még egy fontos adalék ehhez, hogy Cholodenko megkülönbözteti egymástól az animációt mint minden mozgóképet alapvetően meghatározó eljárást és gondolkodás-

módot, valamint az animált filmet (animated film) – ez utóbbi az, amit mi általában animációként szoktunk kezelni.

Fentebb azt írtam, hogy az *Animating Film Theory* kötetnek nagy esélye volt arra, hogy a szakterület alaplővé váljon, hiszen a szakma olyan igazi nagyágyúi is publikáltak benne, mint a már említett Cholodenko, aki a *The Illusion of Life* című kétkötetes tanulmánykötetével oroszlanrészt vállalt az animáció tudományos kezelésében; vagy Tom Gunning, aki a filmelmélet egyik élő klasszikusa, vagy éppen Thomas Lamarre, aki az animáció és az anime legelismertebb ismerője. Hogy ez mégsem történt meg, az leginkább magának a szerkesztői megközelítésnek köszönhető, amely középpontjában elsősorban nem az animációs filmelmélet meg- és továbbbírása volt, hanem az ennek szükségszerűsége mellett szóló érvek felsorakoztatása. Ennek következtében több szöveg nem is tekinthető a szó szoros értelmében vett tudományos tanulmánynak, hanem olyan írásokról van szó, amelyek összefoglalják az elért eredményeket és érveket sorakoztatnak fel a további kutatások mellett. Ilyen a már többször említett Cholodenko szövege, aki lényegében saját korábbi munkásságát és annak kontextusát idézi fel, vagy Suzanne Buchan *Animation, in Theory* című cikke, amely bár rendkívül izgalmas teoretikus kérdésfelvetésekkel indul, végül leginkább helyzetelemzést, összegzést végez, és az animációelmélet fontosságát hangsúlyozza.

Persze nem is lehetett ez másképp, hiszen – amint az az általa írt bevezetőből kiderül – maga a szerkesztő, Karen Beckman is ezt az emancipációt célozta a projekttel. A kötet címe játékosan pont erre utal: a filmelmélet életre keltése, animálása, az animációs gondolkodásmód révén történő megújítása a feladat. A bevezető tanulmányban – amellett, hogy felsorolja az animációnak, animált filmnek azon specifikus jellemzőit, amelyek a róla való (tudományos) diskurzust és a kötet szövegeit meghatározzák – sokszor kerít sort olyan bevett kategorizációk felemlegetésére, amelyek különböző módokon másodrendű szerephez kényszerítik az animációt az élszereplős, fikciós filmmel szemben. Elengedhetetlennek gondolja azt kitalálni, hogy miként lehet az animációt beépíteni a filmelmélet tágabb diskurzusába, avagy miképpen lehet az animációról szóló diskurzust tágabb körben, az egész mozira vetítve érvényessé tenni. Ennek egyik útja Beckman (és a kötet több szerzője) szerint az animáció és az élszereplős film közti határ eltörlése. Ehhez pedig szerinte úgy lehet a legkönnyebben eljutni, ha sikerül megváltoztatni a realizmusról való gondolkodást azáltal, hogy nem a mediálatlan, közvetítetlen valóságképet tekintjük a realizmus fokmérőjének. Ez a kötet egyik legfontosabb és teoretikusan legizgalmasabb felvetése, amely több szövegben is visszatér.

Visszatérve Suzanne Buchan tanulmányára, a fentebbi rövid megjegyzés ellenére ez a kötet egyik legfontosabb írása. Miközben ugyanis érveket sorol fel az animáció emancipációja mellett, remek teoretikus meglátásokkal bátyázza körül ezeket, és felhívja a figyelmet a buktatókra is. Egyik fontos megállapítása arra vonatkozik, hogy bár a filmelmélet nagy része alkalmas lehet az animáció teoretizálására, ha ezt az

utat követjük – vagyis pusztán animált filmekre vonatkoztatjuk a korábbi megállapításokat –, akkor eltűnik a specifikus jelleg vizsgálata. Ezért a mikroelemzés módszerét javasolja, ahol az (animált) film vagy jelenet aprólékos leírása jelenti a kiindulópontot. Ez azért is fontos, mert így lehet elérni, hogy a különböző animációs technikák és azok különbözősége is megjelenjen, ne mosódjon el mondjuk a digitális technika és a bábanimáció közötti eltérés. Buchan egy másik fontos megjegyzése a filmelmélettel való összeférhetetlenségre világít rá. Stanley Cavellt idézi, aki szerint az animáció azért nem tekinthető filmnek, mert nem valósítja meg a valóság kivetítését, ami számára a mozgókép mint médium lényege. Erre a felvetésre keres aztán Buchan izgalmas válaszokat Dudley Andrew, Gilles Deleuze és Vivian Sobchack munkáiban, amelyek révén egyből támpontokat és kiindulópontokat kínál az animáció valamely teóriájához. Ez az írás azért lehet fontos mindenki számára, aki animációelmélettel kíván foglalkozni, mert nemcsak meggyőző, de rámutat a filmelmélet azon pontjaira is, ahova az animációelmélet beléphet, illetve azokra, ahol teoretikus problémákkal kell szembesülnie. Itt kell megemlítenünk azt, hogy Buchan meggyőzően világít rá arra, hogy a sokáig negligált animáció számára a digitalizáció hozta el az emancipáció lehetőségét. Elsaesser 1998-as megállapítását idézve arról beszél, hogy a digitális technika a celluloid megszűnése és a valóság és filmkép közötti fotografikus és indexikus viszony eltűnése révén azért jelent fordulatot a filmelméletben, mert az ábrázolással és vizualizációval kapcsolatos nagyon mély meggyőződések taszít válságba. Ez a felbolydulás pedig lehetőséget teremt az animációelméletnek, hogy teljes értékűen épüljön be a filmelméletbe. Mindehhez azonban Buchan szerint – aki cikke végén felvázolja egy animációelmélet néhány alapelvét – leginkább egy interdiszciplináris megközelítésre van szükség, vagyis arra, hogy a filmet és az animációt ne elszigetelten tanulmányozzuk. Így jöhet létre az animáció interdiszciplináris elmélete.

A kötet egyik legizgalmasabb fejezete a *The Experiment* (A kísérlet) címet viseli, és különböző kísérleti vagy valamely szempontból kísérletinek tekinthető animációkkal foglalkozik. A Vertovról szóló tanulmány elméleti érdekessége elsősorban nem az, hogy bemutatja a húszas évek szovjet konstruktivista animációjának néhány kevésbé ismert darabját, hanem hogy rámutat Vertov animációalapú gondolkodásmódjára. A képkocka léptékében történő szerkesztés, a modularitás azért volt fontos a korai filmtörténet eme ikonikus alakja számára, mert e révén tudta a művészeti gyakorlatot az ipari termelés gépi logikájához közelíteni. Ám az igazi bizonyítékot a szerzők – Mihaila Mihailova és John MacKay – az *Ember a felvevőgéppel* egyik jelenetéhez készített vázlatban vélik megtalálni, ahol Vertov nem másodperc alapon, hanem képkockaszámokban határozta meg, hogy mely elem mennyi ideig látszik majd a vásznon. Ugyanebben a fejezetben olvasható Andrew B. Johnston tanulmánya, amelyben a direkt (vagyis kamera nélküli) animációról beszél az absztrakt expresszionizmus és a pollocki action painting kontextusában. A szöveg nemcsak teoretikussága miatt számottevő,

hanem élményszerűsége miatt is, ugyanis gyönyörűen teszi érthetővé és átélhetővé Len Lye celluloidba karcolt vonalainak művészetét. Ahogy a karcolásnak a kinetikus, testi energiájáról beszél, amellyel Lye a filmszalag mozi számára lényeges fényérzékeny rétegét távolítja el, a mozgás mint médium elméletét alkotja meg.

A japán animáció presztízse ezen a köteten is nyomot hagyott, több tanulmány foglalkozik ugyanis a japán anime vagy a japán animációelmélet kérdéseivel. Furuhata szövegének fókuszában a grafika és a hatvanas évek kísérleti animációinak közelsége áll, valamint a reklámpar szerepe ebben a viszonyrendszerben. Thomas Lamarre – az animáció és kifejezetten a japán rajzfilmek egyik legelismerettebb szaktekinetélye – Imamura Taihei harmincas években kidolgozott animációelméletét elemzi, amelynek legfőbb jellegzetessége, hogy egyforma súllyal esik latba benne az animáció és a dokumentarizmus. Érdekes módon a korai japán filmteoretikus az animációt egyáltalán nem zárta be a fikció vagy a fantázia világába, hanem mindezek alapjául a fotográfia szokatlan konceptualizálását tette meg, ahol nem a valósághoz való indexikus viszonyon, hanem az időbeliségen és ezáltal a mozgás realizmusán van a hangsúly. Ugyancsak Japánnál maradván Marc Steinberg elemzése az elmúlt évtizedben az ottani animációelméletben zajlott realizmusvitát mutatja be. Az írás nem csak a japán teória iránt érdeklődőknek releváns, mivel nagyon világosan mutatja be és problematizálja a különböző elméletirók által az animáció valóságosságával, valósághoz való viszonyával kapcsolatosan felvetett kérdéseket és az arra adott teoretikus válaszokat és konstrukciókat.

A néhány kifejezetten remek tanulmányt tartalmazó összeállítás revelatív ereje abban nyilvánul meg, hogy képes tágra értelmezve, több oldalról megvilágítani az animációt (egy helyütt még az animáció adatvizualizációs szerepéről is szó esik), ezáltal téve lehetővé, hogy a bevettnél sokkal komplexebben tudjuk értelmezni a fogalmat és a jelenséget. Ugyanakkor nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy elhibázottnak tűnik Karen Beckman szerkesztő hangsúlyos emancipációs üzenete, amely néhány felkért szerzőből nem elmélyülten teoretikus, hanem inkább retorikus szövegeket váltott ki. Ugyancsak szerkesztői hiányosságnak tudható be a szövegek egyenetlen nyelvi színvonala – a nem angol anyanyelvű szerzők például többször nem megfelelően használnak szakkifejezéseket (pl. stop-action stop-motion helyett). Mindezek ellenére az *Animating Film Theory*-ban azok is kiemelkedő minőségű olvasmányokra lelnek, akiket nem az animációelmélet státusza, hanem maga az elmélet, illetve az általa elemzett, tematizált, animációhoz kapcsolódó problémák érdekelnek. Ez a kötet tartalmaz olyan szövegeket, amelyek hamarosan szerves részét fogják képezni a filmelméleti diskurzusnak.