

N I C F C N N

I/01

a designkultúra folyóirata
_megközelítések

U

J

L

IV

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, szemezsterenként 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

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**

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 életek „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 eszmétörténet 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 szűkössege. 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 beleszótt 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 bővölete, 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 feltételezzünk-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 legrégebbi 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 tárgyra, 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. Materiális 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 design-tanulmányok „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 állapodott 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, álmodozunk 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 bútor-ként betöltött szerepére. Így egy olyan tévét kapunk, aminek nekiütközhetünk, vagy amin áteshetünk. Ez kétségkívül 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 üléshelyzetekről, 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 kapcsolódást), és hogy a csend milyen mintázatait látszanak megengedni vagy megnehezíteni.⁸ A televízió szám-talan 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 rádióknak 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 jövünk!”, 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 porgombolyagokat, amikor a szerencse segített megtalálni ehhez a varrónő által aznap elejtett tűt?), a szoba makulátlan, léleketlen padlójára (amely lehetett bársonyos vagy fás, vasárnapi díszbe öltöztetett vagy meztelenre vetkőztetett, 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, szálkával 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, készíttetést 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 küldetéssel 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 alávetjük 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 legösztönzőbben 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 bírálat. 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.