

Kényelmetlenül élni!

A design diadalmenete, avagy a művészet elterjedése a hétköznapiakban

Boris Groys és Pierre Doze beszélgetése

☉ **Pierre Doze:** *A design ma kétségkívül – bár nem egyértelműen – a művészetel egyazon területen található. Ez a piaci résztvevők számára a nyugtalanságra okot adó tényezők egyike. Miért oly indokoltak ma az erre irányuló kérdések, jóllehet nem igazán újak? Egyáltalán: kérdések-e?*

☉ **Boris Groys:** A történelmi fejlődést kell tekintetbe venni és végigkövetni azt, hogy miként vált a design művészetté. Alapjában véve a művészet meglehetősen új jelenség. Áttörését a 18. század végétől a korai 19. század elejéig tartó időszakra datálnám. Ezt megelőzően a művészet meghatározott számú társadalmi funkciót töltött be, és ezért nem a mai értelemben vett művészetről volt szó, hanem megszentelt helyek designjáról, például az egyiptomi piramisokról, általában pedig a hatalom helyeinek designjáról, ahol nem különböztették meg pontosan a képeket, bútorokat és műtárgyakat. A francia forradalom után megváltoztak a dolgok, amikor is az egyháztól és a nemességtől nagy tömegű luxuscikket vettek el és foglaltak le. Ezek a luxuscikkek egy csapásra funkciójukat veszítették, és a rablás és fosztogatás nyomán a múzeumok megteltek e javakkal. A művészet, ahogy ma értelmezzük, e rablóhadjárat révén született. A 19. században ilyen imperialista rablóhadjáratok folytak a különböző gyarmatbirodalmakban, és egyre több tárgyat tulajdonítottak el birtokosától Kínában vagy Afrikában, kiszakítva kulturális kontextusából. Így jött létre a modern, autonóm, designtól elválasztott művészet. Egyidejűleg bizonyos nosztalgia támadt a letűnt idők iránt, amikor a környezet esztétikai egyneműsége még lehetséges volt, és – ez egy lényeges pont – a művészeknek még nem kellett a haszontalanság bélyegét viselniük. Baudelaire leírta, miként vált a modern művész prostituálttá azzal az egyetlen céllal és egyetlen rendeltetéssel, hogy kielégítse nézőjét. Ugyanis attól a pillanattól kezdve, ahogy a közönség megszűnik szeretni, tökéletesen elveszett. A művész egy bináris helyzetben találja magát, az egy vagy a nulla helyzetében – amennyiben szeretik, akkor számára minden jó. Ám ha nem, vagy többé már nem szeretik, az a végét jelenti, ekkor ugyanis elvesztette társadalmi rendeltetését. Haszontalanságának terhe súlyosan nehezedik a művészre, s ezért két dolog elérésére törekszik: egyrészt arra, hogy a tisztán esztétikai élvezet nyújtása helyett szükség is legyen rá. Másrészt pedig megpróbál nem csak egyedül, elszigetelt műtárgyak alkotója lenni, hanem a látható környezet teljességének teremtőjévé válni, amelynek közepette minden ember élhet és élni kell. Így keletkezett a Gesamtkunstwerk eszméje. Az orosz avantgárd vagy a konstruktivisták célja is a jövő totális és univerzális kultúrája volt, egy új Egyiptom, ahol megint mindent egyetlen esztétikai eszmének alávetett. Mára egy új homogenitás állapotába jutottunk; a heterogenitás egyneműségébe, egy közömbös és tetszőleges pluralizmusba, és az emberek nem hisznek annak lehetőségében, hogy új művészi forma tudna létrejönni. Mindenekelőtt már nem hiszik, hogy a művészet egy újabb fejlődési alakulata – bármilyen legyen is az – képes az eddigiek eredményeinek eltörlésére, mint ahogy például az impresszionisták értéktelenné tették a szalonművészetet. Ma már nem tartanak az aktuális esztétikai értékek értéktelenedésétől, ezért készek mostan-

ság a vevők oly magas összegeket fizetni a kortárs művészetért. A művészi kísérlet története historikusan befejezettnek tűnik.

☉ *Javaslat, miszerint a művészetet tekintsük diszfunkcionális designnak, provokáció, mivel kérdésessé teszi az art és a design közti, általánosan elfogadott hierarchiát, és az art és a design közti közeledést sugallja.*

☉ Mivel a kortárs művészet az esztétikai experimentum hagyományos szerepét elvesztette, a művészek ez idő szerint szükségét érzik annak, hogy művészetüket újra funkcionálizálják. Németországban sok művész szégyelli művészi hivatását. Ha azt kérdezik tőlük, hogy művészek-e, elhárítják a feleletet, és azt mondják, hogy csak különféle projekteken dolgoznak. Készítést éreznek arra, hogy újra hasznosnak érezzék magukat – hasznosnak az emberek számára politikai, humanitárius vagy hétköznapi tekintetben. Már nem egy működő objektumon végzett munkáról, hanem 'event'-ek megalkotásáról, meghatározott lelkiállapotok vagy politikai helyzetek kialakításáról van szó.

☉ *A designnak a művészet terrénjába történő bevezetése arra a stratégiára hasonlít, ahogy a nyolcvanas évek elején a fotó a művészet részévé vált, ahová korábban nem tartozott. A piac és szereplői, akik már régen elvesztették étvágyukat, ennek az új tényezőnek köszönhetően frissítő injekciót kaptak.*

☉ Azt is érdekes felvetni, hogyan keletkezett és manifesztálódott ez a fotográfia iránti érdeklődés. Akkor történt ez, amikor a figyelem a bemutatott objektumról a fotó médiumára helyeződött át. A fotó ezáltal diszfunkcionálissá vált, miként annak idején a festészet. Régen egy arisztokrata festett portréja a modell miatt volt érdekes. Ha azonban a Louvre-ban lóg, akkor számunkra már nem a portré alánya válik érdekessé, hanem a szerzője. A pillanat, amikor rendeltetése megszűnik, egyszersmind a szerző születése is. Ugyanez történik a designban vagy az építészetben, ahol egyszer csak minden figyelem a sztárdesigner vagy a sztárépítész alakjára összpontosul. Ez egy kétirányú mozgással függ össze: egyfelől a művészet funkcionálizálódásával, másfelől a design funkcióvesztésével. A design egyre utópisztikusabbá válik. Együtt dolgoztam egy nagyon progresszív designerrel, aki narancs színben kék alapra akarta nyomtatni a szövegemet. Az írás annyira vibrált, hogy lehetetlenné vált a kibetűzése. A designban megfigyelhető az a törekvés, hogy elszakadjanak az unalmas valóságkivánalmaktól. Egyre több olyan széklet terveznek, amelyeken lehetetlen ülni, ágyakat, amelyeken nem lehet pihenni, és – mint említettem – szövegeket, amelyeket nem lehet olvasni. Amikor Malevics egyszer a Bauhausban járt, meg volt rendülve attól, milyen sok kényelmesen használható dolgot állítanak ott elő. Ugyanis

ami jól használható, azt az ember nem tekinti releváns művészi munka eredményének. Ha egy létrára egyszerűen föl lehet mászni, észre sem vesszük. Ha azonban úgy konstruálták, hogy nem könnyű vagy lehetetlen fölmászni rá, észre vesszük, hogy egy létrával van dolgunk, és megjegyezzük a formáját. A design érzékelhető jellege csak akkor jön létre, ha lehetetlen a tárgy használata, vagy legalábbis bonyodalmos.

⊕ *Úgy tűnik, hogy a művész fontos figura marad, de vegyük szemügyre a designert, aki mindig küzdött e megnevezés ellen.*

⊗ A szerzőség jelentősége megnőtt: a sztár-designer alakjában a művész és a designer hagyományos figurája keveredik. Szerzőként a sztárdesigner számára felvetődik társadalmi helyzetének kérdése. Ez lehet egy szigorúan piaci pozíció, vagy egy experimentális, amelyben megkísérel egy utópiát fölvázolni. Gyakran eszembe jut Platón vagy Morus Tamás, mert érdekes, hogy Morus milyen részletesen és pontosan írja le, hogy az utópia embereinek hogyan kell viselkedniük, hogyan kell öltözniük vagy táplálkozniuk, mit kell csinálniuk, vagy hogy miként nézzenek ki az utcáik és lakásaik elrendezése. Itt mutatkozik meg a politikai vagy utópikus design lehetősége, egy politikai perspektíva designjának lehetősége.

⊕ *A design szociális dimenzióját társadalmi szerződésné, a designer és a társadalom közti hallgatólagos megegyezésné lehetne értelmezni, sőt talán – tradicionálisan megfogalmazva – a támasztékként. Azonban a mai helyzet a kezdeti megbízás elárulását sejteti, és azok a dekoratív játékok illusztrálják ezt, amelyeknek a design átengedi magát. A „legnagyobb boldogságot a lehető legnagyobb körben” keresni megint csak egyfajta hátrító magatartás, ami a designerek számára lemondás.*

⊗ A designer olyan, mint a színész, aki megfelel a közönség ízlésének. Olyan dolgokat tervez a közönségének, amelyek tetszésére vannak és használatba kerülnek. A művész pedig – különösen a modernitásban – olyasvalaki, aki az ellenkező irányba, a közönség ízlésével szemben dolgozik. Azért dolgozik a közönségével szemben, mert szeretné kinyilvánítani személyes függetlenségét és önmagát individuusként meghatározni. A művésznek a közönséghez fűződő viszonyában három út különböztethető meg: kiszolgálhatja a közönség ízlését, vagy szubjektivitását a közönség ízlésének elutasításán keresztül határozhatja meg.

A harmadik lehetőségből, egy új közönség és egy új világ kialakításának törekvéséből erednek a design új impulzusai. A design valamilyen termékeny eszméje művészi milióból indult ki – legyen az a futurizmus, a De Stijl mozgalom, a Bauhaus vagy a konstruktivizmus Oroszországban. A mai dekonstruktivista építészetben a 20. század első felének radikálisan

utópista elképzelései és a mai társadalom lehetőségei öltöttek alakot. A design utópikus, projektív összetevője az, ami művészileg fontossá teszi a designt, felhívja magára figyelmet és az individualitást hangsúlyozza. Egy sikeres designer olyan dolgokat alakít ki, amelyek ugyan funkcionálisak, de egyúttal kevésbé praktikusak és kényelmetlenek. Klasszikus módon a design a kényelmes használatot segítette elő, miként ezzel ellentétben a művészet klasszikus módon diszfunkcionális volt. A becsvágyó kortárs design egyesíti ezt a két ellentétes figurát – a diszfunkcionális művészt és a kényelmes designert. Ebből egy új alak születik: a művész-designer mint a kényelmetlen dolgok szerzője, a fél-funkcionális, a kényelmetlen, a frusztráló prófétája és teremtője. A mai design jelszava: kényelmetlenül élni! Ezenkívül a kényelmetlen design magára irányítja használóját figyelmét, akiben felmerül a kérdés, vajon miért is tervezett ez a designer ilyen nehezen használható tárgyat. Ha a tárgy egyszer

RON ARAD

Loop Loop szék, 1994

© http://www.kollerauktionen.ch/fr/experten/kollergenf/kollergenf_t3.htm





JORIS LAARMAN

Heat Wave (Hőhullám) radiátor, 2003

© http://lh3.ggpht.com/_Jz213yM6kq0/R9oivn8i6GI/AAAAAAAAAVM/WegvSxiPOgg/IMG_0179.JPG

DANIEL RYBAKKEN

Tudatalatti napfény effekt, 2008, prototípus

© http://www.danielrybakken.com/subconscious_effect_of_daylight_files/5.tif

csak praktikusnak bizonyul, akkor nem vetődik föl annak kérdése, hogy mi motiválta a designert ilyesfajta tárgyak tervezésére – így aztán a designer személye háttérben marad. Vagyis a progresszív design stratégiája szerint megéri olyan termékeket tervezni, amelyek nehézséget és kényelmetlenséget jelentenek a felhasználók számára.

⊕ *A művészet abba a helyzetbe került, hogy nem képes szembeszállni a designnal. Tekinthető-e a design teljes győzelmének az, hogy a művészet föloldódott a hétköznapiakban?*

⊗ *Múzeumok és másféle műgyűjtemények léteznek még. A művészet teljes feloldódása a mindennapokban még nem történt meg. De az élet nehezebbé, kényelmetlenebbé, megerőltetőbbé vált – ami azt mutatja, hogy a ténylegesen terjed a művészet – a design formájában.*

⊕ *A művészet és a design tér- és időbeli találkozása egy szék és egy műtárgy szembenállásában mutatkozik meg. Az előzetes feltevésellentétben azt gondolhatnánk, hogy a design nem érzékenysége csúcspontjára jutott, hanem egy különösen vérszegény művészi javaslattal áll elő, ami inkább a művészet kudarcát, mintsem a design győzelmét jelentené.*

⊗ *Mindenfajta hierarchizálást kerülnék. Azok, akik művészettel foglalkoznak, gyakran meg vannak győződve arról, hogy nincs is annál magasabb rendű. Azt mondani egy ikonról, hogy csak egy kép, csak művészet, egy vallásosan érzékeny ember számára sértő. Egy egyiptomit mélyen megrendítene, ha a Louvre vagy a British Museum termében látná tisztelt múmiáit. És azt állítani, hogy a kommunizmus csak egy performansz vagy művészi kifejezés, mélyen sértette volna Lenint vagy Trockijt. Ez azt jelenti, hogy valamit adott esetben művészetnek nyilvánítani nagyon sértő is lehet, ezt nem szabad elfelejteni. Másfelől szokássá vált a design kárhóztatása vagy semmibevétele. Abból indulnak ki, hogy a design kizárólag külsőségekkel foglalkozik, míg a lényeges a bensőben rejlik. A politikáról azt mondják, a designjára összpontosít – méghozzá küldetésének kárára. De ma az érdekesebb politikust másoktól egyedül a designja teszi megkülönböztethetővé. A politikai üzenetek időközben mind egyformává váltak. A rajtunk lévő öltözet designja, az elmondott beszédek és így tovább, nem pusztán külsőségek, hanem lényünk legmélyebb és leglényesebb kifejeződései. Walter Benjamin az auráról beszélt, de mi más az aura, mint valamiféle szellemi öltözet. A design arra irányuló kísérlet, hogy a dolgok lényegét felszínre hozza, auráját megalkossa. Igaz, ez kényelmetlenné, nehezen használhatóvá és ezért bosszantóvá teszi a dolgokat – de vannak ennél kellemetlenebb dolgok is, amin bosszankodni lehet.*