

Új időszámítás

MOME TÁRGYALKOTÓ DIPLOMA 2020

Különleges év a 2020-as a MOME (Moholy-Nagy Művészeti Egyetem) életében is. Először fordult elő, hogy a növendékek a virtuális térben, az internet segítségével prezentálták diplomamunkáikat, melyek sok esetben szintén a virtuális térben létező modellek, tervek voltak. A design régóta várt „új időszámítása” váratlanul rúgta ránk az ajtót. Nem csupán a kidolgozott koncepciók, hanem azok a reakciók is tanulságosak, amiket a fiatal művészek és az őket vezető tanáraik adtak erre a váratlan és kivételes helyzetre.

Hello, Robot. Design between Human and Machine – szólt a Vitra Design Museum 2017-es nagy sikerű vándorkiállításának címe. Három évvel ezelőtt kurátorok, művészek, technológiai szakemberek játszottak el azzal a gondolattal, hogy a 21. század legdinamikusabban fejlődő ágazata, a robotika milyen eredményeket fog produkálni közvetlen környezetünkben pár év múlva, azaz mostanában, ha minden az akkori kerékvágásban halad.

Az okostárgyak korát hol utópisztikus, hol disztópikus valóságként vázolta fel a kiállítás. A virtualitás és a valóság határainak elmosódottsága, az emberi alkotás és a mesterséges intelligenciák bontakozó öntudata egyaránt megjelent. Új tárgyakat láthattunk, melyeknek talán ma még a nevét sem tudjuk. Olyan új utak nyíltak meg, ahol a technológiához még igazából tényleges funkció sem társult. Egy számunkra még ismeretlen, ám általunk alkotott értelem alkotásai, furcsa szépségek és riasztó ellentétek mutatták a jövőt.

Aztán idén eljött a Covid-19-járvány, ami megszüntette a korábbi kerékvágást. A robotok irányította jövőé mellett megjelent egy másik disztópia, a vírusok sújtotta emberiség képe. Az év első felében videómegosztó csatornákon láthattuk, ahogy fiatalok házi kovással dagasztották maguknak a kenyeret. A mindennapi kézművesség fel-támadása a kényszer hatására jött el, az idei diploma tárgyait hasonló módon, a virtuális térben prezentálták



ERDEI Rebeka: Hozzád fűződik, művészetterápiás eszköz (3D modell) | Rebeka ERDEI: Strung to you, art therapy tool (3D model) | 2020

a bizottság előtt a növendékek. Ahogy azonban a videón készült kenyér ízét nem érezzük, úgy az itteni tárgyak valódi formáit sem láthatjuk még. Az elképzelt csodálatos világ és a borzalmas vízió egyaránt túlzás, a valóság pedig kevésbé látványos.



CSER Boglárka Johanna: STEAM3D, építőjáték
Boglárka Johanna CSER: STEAM3D, building blocks | 2020, 3D nyomtatás
Fotó: Cser Boglárka Johanna

Nem jött el a „gépek uralma” 2020-ra, mégis olyan virtuálisan létező, többnyire szoftverek és filmek által láthatóvá tett tárgyokról szólunk, melyek a nyár folyamán egy virtuális kiállítás részeként voltak láthatóak egy fiktív térben. Erényeiket, hibáikat ugyan láthatjuk anélkül, hogy kezünkben fognánk őket, de a helyzet megerősíti azt a korábbi felvetést is, hogy az iparművészet, a kézművesség ideje sem járt le. Nem iktathatjuk ki öt érzékszervünk egyikét a technológiai haladás jegyében, mert természetes belső vágyunk megfogni, tapintani, érezni a tárgyak valóságát, anyagát, minőségeit.

A Tárgyalkotó Tanszék idei MA-diplomamunkáinál az üveg-, kerámia-, fémművesség területei – a fenti anyagi minőségek híján – részben jelentőségüket veszítették. Művészi koncepciókat látunk, melyekben az alkotók által bejárt gondolati ív követhető. Két fő irány mutatkozik: az egyik a hagyományos értelemben vett, ha úgy tetszik, „klasszikus” iparművészet útja, a másik olyan új tárgyi koncepcióké, amelyek tényleges kivitelezése már csak egy gombnyomásra van, és bármikor létrehozhatóak a kívánt minőségek a Föld bármely pontján. A design egyre jobban közelít az építészethez, számos diplomamunkának készített koncept egyre inkább hasonlít egy építészdiplomára: a tárgy csupán makett, a terv pedig egy tervezői problémára adott innovatív válasz. Bizonyos tárgyak tehát

a jövőbe mutatnak, olyan helyzeteket vázolnak fel, melyek pár éven belül mindennapi tárgyi környezetünk részei lehetnek. Más munkák a múlttal létesítenek viszonyt, filozófiai és szakrális tartalmak, a történelmi emlékezés irányaiba mozdulnak a kortárs design és a hagyományos kézművesművészet eszközeivel.

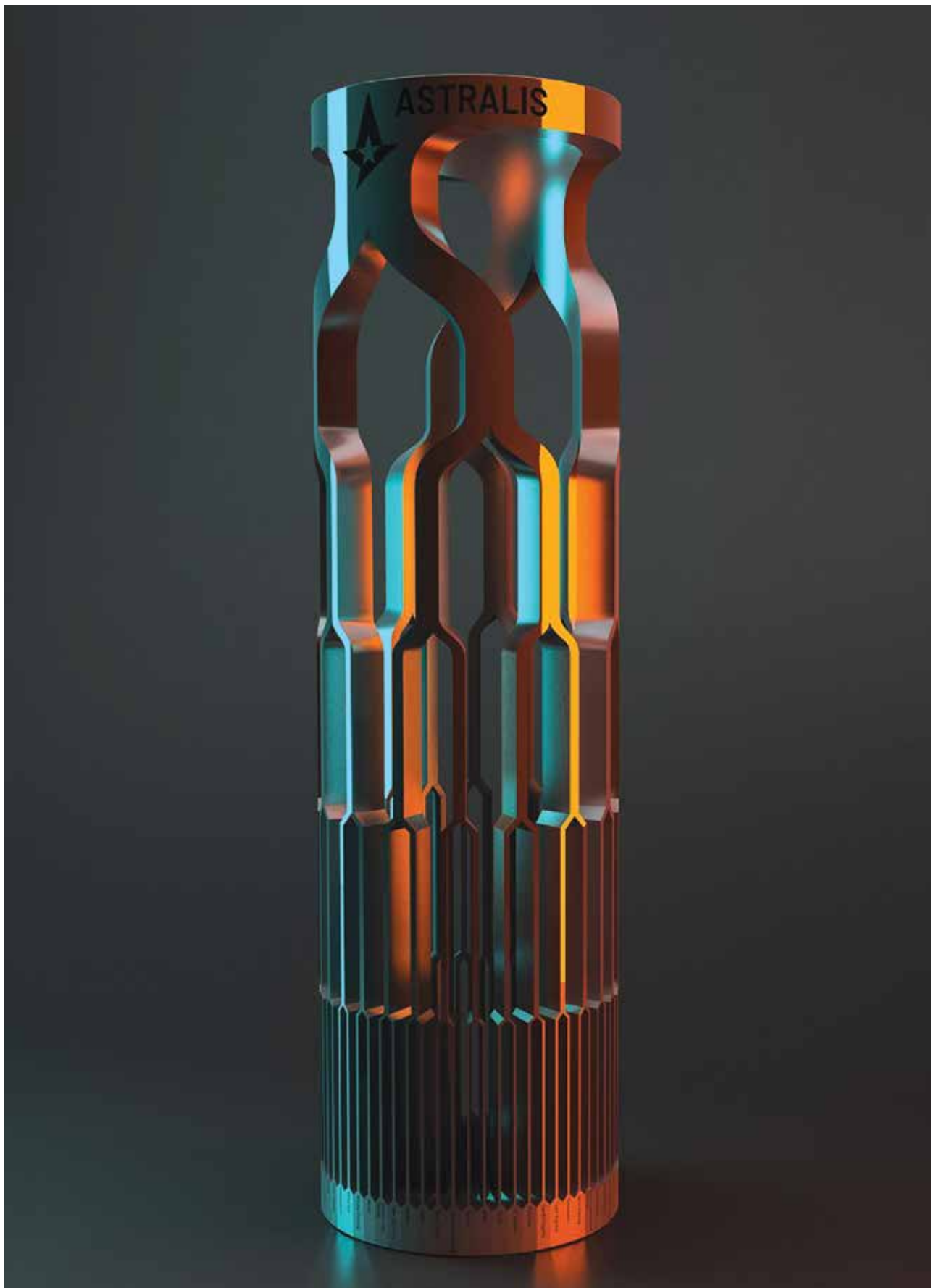
A munkák a konzultációk közös útkereséseinek eredményeként jutottak el végső formájukhoz, ezért az alkotók mellett a témavezetők személyét is érdemes megemlíteni. A diplomázók közül Cser Boglárka Johanna és Erdei Rebecka Csernátorny Fannival, Török Sára Eszter és Bodnár Henrietta Rózsa Orlai Balázssal, James Carcass Dezső Renátával, Dimény Luca és Szél Róbert Mohácsi Andrással, Farkas Barna, Ádám Krisztián, Nagy-György Ágnes pedig Kemény Péter vezetésével vágtak neki a különleges idej feladatnak.



BODNÁR Henrietta Rózsa:
ROLLI, alkarra erősíthető, fejlesztőterápiás segédeszköz
Henrietta Rózsa **BODNÁR:**
ROLLI, therapeutic aid attachable to the lower arm | 2020, 3D nyomtatás
Fotó: Pap Dávid

Erdei Rebecka diplomamunkája egy művészetterápiás eszköz. Olyan gyöngyök kollekcója, melynek célja az, hogy a pszichológiai terápia alatt álló páciensek számára érzéseiket, feldolgozandó élményeiket megfoghatóvá tegye. Ez az eszköz rendkívül hasznos lehet a traumafeldolgozás során. Az eltérő gyöngyök különböző érzelmi karaktereket jelenítenek meg, életesemények válnak velük modellezhetővé, láncá fűzhetővé. A kollekcio tárgyi megvalósítása valóban egy gombnyomás, hisz' szándékosan 3D nyomtatásra lett tervezve. Ez azért praktikus, mert a terápiához használt elemek gyorsan és olcsón pótolhatóak, gyártásuk nem helyhez kötött vagy limitált.

Cser Boglárka Johanna munkája sajátos humorral, önreflektív módon foglalkozik ezzel az új technológiával, amikor olyan pedagógiai fejlesztőjátékot tervez 12-13 éves gyerekek számára, amely a 3D tervezés alapjait analóg eszközökkel demonstrálva tanítja meg. Az építőjáték



FARKAS Barna: 35P0R7 TRÓFEA, vagyis Esport trófea (3D modell) | Barna FARKAS: 35P0R7 TRÓFEA, or Esport trophy (3D model)
2020, alumínium, fémmnyomatás és lézergravírozás, 65 x Ø 18 cm, tömeg: 3,8 kg

együttal egy új pedagógiai módszertan segédeszköze, melynek célja, hogy a fiatalokat fokozatosan vezesse be a virtuális tervezés, a téri gondolkodás kreatív világába.

A technológia orvosi alkalmazásának lehetőségeit feszegeti Bodnár Henrietta Rózsa mozgássérült gyerekeknek készült fejlesztő-terápiás, *ROLLI* fantázianévre hallgató, alkarra erősíthető segédeszköze. A tárgy bizonyos mozgás- és tartófunkciók átvételével a finommotoros mozgásokat segíti, így például lehetővé teszi az írást és rajzolást a gyerekek számára.



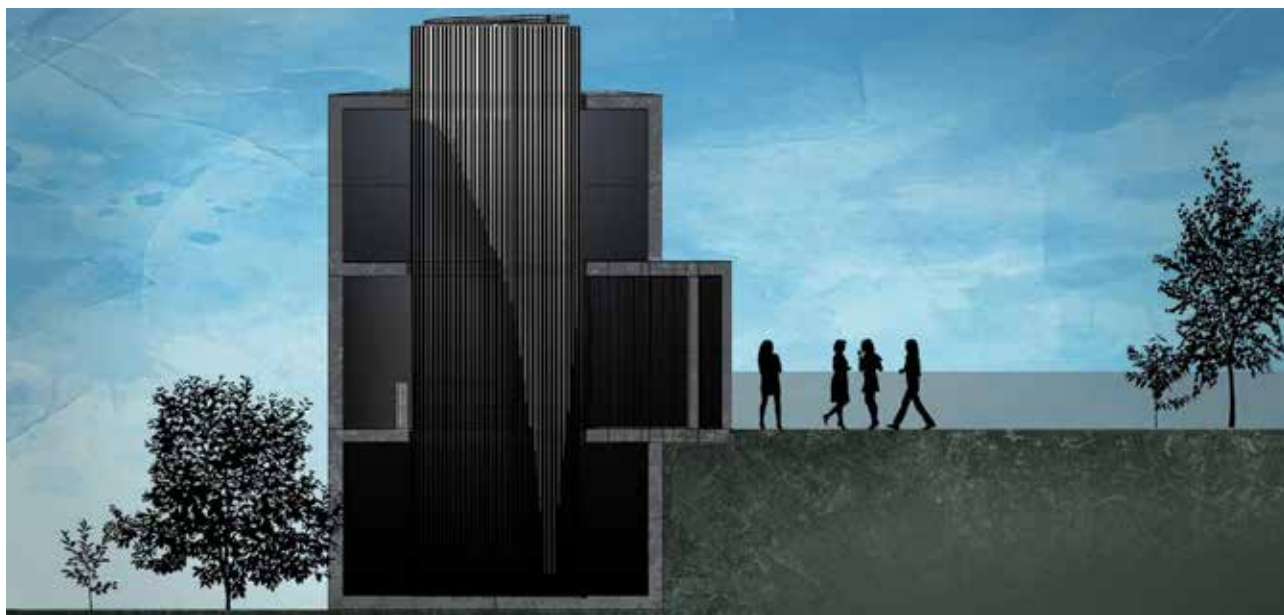
FARKAS Barna: 35P0R7 TRÓFEA, vagyis Esport trófea (részlet)
Barna FARKAS: 35P0R7 TRÓFEA, or Esport trophy (detail)

A fenti témák rávilágítanak arra, hogy a 3D nyomtatás a jövőben a tárgyi kultúránk egészére hatást fog gyakorolni. Ez a technológia, ha használata széles körben elterjed, a modern kori tömeggyártáshoz hasonló forradalmi változásokat hoz magával. Bizonyos tárgyak gyártása kis szériában, akár darabszámra, otthoni vagy intézményi

körülmények között válik elérhetővé. Egy iskolai vagy kórházi 3D nyomtató révén olyan szakterületek mindennapi speciális igényei elégíthetők ki gyorsan és hatékonyan, mint a protetika és implantátumok, a különböző terápiák segédeszközei, a pedagógia és fejlesztés területei.

Farkas Barna plasztikája is a 3D technikára épít, ám egyúttal átmenetet képez a futurista design és a konceptualista szobrászat között. A munka ugyanis hagyományos dísz tárgy: egy trófea. Ezt a díjat az úgynevezett e-sportok bajnokai kapják, akik a virtuális térben mérik össze erejüket. Az e-sportok világa valóságos és egyre növekszik: díjaik, bajnokságaik nagy presztízsnak örvendenek. A bajnokságok azonban nem a valós térben zajlanak, így valódi dobogó és serleg sem jár értük. Ezen változtatna Farkas Barna, aki egy olyan plasztikát tervezett, mely trófeaként szolgálhatna az e-sportolók számára. Kihasználva a 3D nyomtatásban rejlő lehetőségeket az egyedi díj a technológia révén bárhol kivitelezhetővé válik.

Határokat feszeget az üvegművész, James Carcass is, aki – saját műhelyének köszönhetően – cyberpunk ihlettségű szobrainak kivitelezésében ennél tovább jutott. A kézművességen alapuló kerámiaművészet és a 3D nyomtatás technikái felé egyaránt nyitó különös portrék a *FutureFace 2020* címet viselik. A művész által designfikciónak hívott koncepció mögött egy fiktív történet áll, amiben föld alatt élő, genetikailag módosított emberek szerepelnek, akik mutációik révén új testet öltöttek. A szobrok az ő portréik, melyek kivitelezését, valamint a háttérrel jelentő történet részleteit egy webnapló epizódjaként az alkotó a saját weboldalán mutatja be.



DIMÉNY Luca: A Carl Lutz Memorial emlékműterv üveg-acél bevilágító szerkezete. Épületterv: MÁTRAI Péter és DIMÉNY Luca (metszeti kép)
Luca DIMÉNY: Glass-and-steel lighting structure for the planned Carl Lutz Memorial. Building design: Péter MÁTRAI and Luca DIMÉNY (section)
2020, síküveg, acél, beton, belső üveg-acél henger: 1100 x Ø 360 cm

Szél Róbert is egy narratív fikciót kísérelt meg látható alkotássá formálni. Az alkotó a virtuális világot mint korunk Bábel tornyát látja. A virtuális egókból egy új bábeli torony épül, s az ember az így létrehozott valósággal ugyanúgy Istennel kacérkodik. Új világa azonban hamar bekebelezi, a posztmodern Bábel is tragikus végkifejlet irányába halad, egyre nagyobb a nyelvek és gondolatok átláthatatlan zűrzavara. Szél Róbert plasztikáján az apró figurák saját testükből építik együttesen az agyagtornyot, mely azonban sosem készülhet el. A Covid-19 teremtette helyzet Szél Róbert esetében ironikusan húzta alá a művész mondanivalóját, hisz' az alkotás – bibliai előképéhez hasonlóan – az emberiséget büntető csapás miatt szintén nem készülhetett el.



James CARCASS: FutureFace 2020 | James CARCASS: FutureFace 2020, kerámia, üveg, 3D nyomtatás, vegyes technológia
Fotó: James Carcass

A tárgyalkotás területe azonban nem csupán a virtuális világ vagy az új technológiák (létfarmák?) utópiái és disztópiái, tehát a jövő irányába mutathat. Dimény Luca munkája a múlt felé irányítja a figyelmet, amikor a „tér” és „aktus” kölcsönhatását filozófiai mélységekben közelíti meg. A memézis aktusa kijelöli az emlékezés helyét, míg az emlékhely előidézzi az emlékezés gesztusát is. A *Carl Lutz Memorial* köztériemlékmű-terv a zsidómentő diplomatának állítana emléket. Mátrai Péter építésszel egy olyan üveginstallációt magában foglaló térplasztikát alkottak, melyben az üvegplasztika, az épület és a néző együttesen vesznek részt az emlékezés aktusában. A különleges emlékmű makettje egyúttal plasztikaként érvényesül, a Carl Lutz-emlékdíj plakettjeként minden évben odaadományozható lenne az arra érdemesülteknek.

Török Sára Eszter munkája a szakrális üvegfestészet 21. századi útjait keresi egy mára emblematikussá vált modernista térben. Az összetett feladat a városmajori római katolikus templom két, még üres ablakfelületének megalkotására a Szteхло Lili Kulturális Egyesület pályázatára készült. A Bukta Norbert festőművésszel közös pályamunka kiindulása a középkori ólmozott üveglablakok által a belső térbe vetített, megtört színek foltszerű atmoszférája volt, mely itt a festett ablakfelület egészét áthatja. A modern templom hatalmas üvegfelülete egységes színkompozícióvá válik, melyben grafikus megmunkálású figurális részletek válnak láthatóvá. Egy ilyen monumentális munka kapcsán mindenképp jó lenne látni, hogy néz ki a valóságban, lévén az üvegművészet olyan közvetlen hatást gyakorol, hogy se fotográfia, se modell nem adhatja át a valós élményt. Reméljük,



SZÉL Róbert: Bábeli tér | Róbert SZÉL: Babelian space 2020, kőcserep és porcelán, 100x50x50 cm
Fotó: Mohácsi András



TÖRÖK Sára Eszter: Kortárs üveglak műemléki környezetben (terv)
 Sára Eszter TÖRÖK: Contemporary glass window in a historical setting (plan)
 2020, festett üveg, 35 m², M = 1 : 10

hogy erre a munka egyes részleteinek, akár egészének kivitelezése során valóban „fény derül”.



NAGY-GYÖRGY Ágnes: Timescapes | Ágnes NAGY-GYÖRGY: Timescapes
 2020, kerámia, vegyes technika
 Fotó: Nagy-György Ágnes

Végezetül Nagy-György Ágnes munkája is az idő és alkotás viszonyát vizsgálja, ám egy teljesen más, land art ihletettséggű képzőművészeti projekt keretében. A *Timescapes* munkát a művész otthon kivitelezte, megalkotásához ugyanis a kerámiaművészet legalapvetőbb eszközei elegendőek, sőt sok esetben nem is szükségesek. A műveket maga az idő, a természet formálja részben. A munkát egy nagyon alapos, videónapló-sorozatban részletesen dokumentált elméleti és anyagkutatás előzte meg. Párhuzamosan jöttek létre „lebomló” természetes land art kompozíciók, majd a földből vettett és az időjárás által megformált tárgyakból galériában kiállítható, stúdiókerámia-plasztikák készültek. A mű gondolatisága és készítésének meditatív módjai egy folytatható, sőt folytatandó képzőművészi ösvényt nyitnak meg az alkotó számára, aminek során a későbbiekben gazdag formavilágú és tematikájú alkotások sora hozható létre.

Az anyagalapú művek kivitelezése a vírusveszély elmúltával is folyamatosan zajlott, a KUBIK coworking irodában láthattunk egy válogatást az elkészült munkákból a Műtárgyak Éjszakája 2020 (szeptember 17–19.) keretében. Természetesen ezek a tervek is a vírusveszély fényében valósulhatnak meg. A jelenlegi helyzet tapasztalatai azonban velünk maradnak. Átmeneti vagy visszafordíthatatlan a változás? Ma még azt sem tudhatjuk, hogy visszaáll-e valaha korábbi életünk rendje, vagy olyan radikális változások következnek, melyek kijelölik a jövő tárgyainak új helyét. Kétezerhúsz a „vírus utáni időszámítás” kezdete. Hol lesz tehát helye a kézművességnek, és hol a designnak ebben a radikálisan átalakult világban? A kérdés – ahogy pár évvel ezelőtt – most újra nyitottá vált, és talán mindig így is marad.

SZILÁGYI B. András
 művészettörténész