

# DESIGN

## A FOGALOM EVOLÚCIÓJA A POSZTINDUSZTRIÁLIS KORBAN

SZÖVEG TEXT: SZILÁGYI B. ANDRÁS

Ha a design/dizájn fogalmát vizsgáljuk a magyar művészeti közbeszédben, azt láthatjuk, hogy megjelenését követően úgy idomult a magyar helyesírás szabályaihoz, hogy tulajdonképp teljes értelmezési spektrumát még le se fordítottuk.

Fogalmainkat viták, szakmai konfliktusok, tudományos értelmezési elmentések, ideológiai konnotációk és az ezek feloldásából eredő konszenzusok alakították. Talán kezdetben, mintegy fél évszázaddal ezelőtt kényelmesnek tűnhetett úgymond készen átvenni a design/dizájn fogalmát, de ez a dinamikus fogalom akkor egész mást jelentett, mint ma. Ha az ipari formatervezés az *industrial design* fordítása volt, el kell kezdeni gondolkodni a *postindustrial design* fogalmának körvonalain.

A fogalom tartalmának rögzítése semmiképp sem célravezető. A szigorúan vett ipari formatervezés, azon belül is a tárgyalkotás jelentése mindenképp átalakulni látszik a posztindusztriális korban. Ha azt keressük, hogy milyen lépcsőkön jutottunk el a mai értelmezésekhez, talán újra érdemes lehet kezünkbe venni Vadas József egy korai, 1979-es munkájának gondolatmenetét.<sup>1</sup>

A 19. század végén, a (második) ipari forradalommal párhuzamosan alakultak ki a mai diskurzust is meghatározó keretfogalmak. A hagyományok és a kézművesség felé nyitott iparművészet és a technológiai fejlődést zászlajára tűző design mint egymást részben befoglaló, mégis versengő fogalmak jelentek meg. Az iparművészet gondolatának bölcsője (sarkítva persze) William Morris Vörös háza, a designé pedig a Bauhaus. Vadas József könyvének konklúziója a funkcionális design diadalaként hat 40 év távlatában, elkészülte után azonban a vita folyamatosan folyt

tovább és a mai napig is folyik. A hazánkban nemzetközi összehasonlításban is az elsők között, 1885-től megjelenő Művészi Ipar folyóirat a könyv által tárgyalt időspektrum alatt Magyar Iparművészetté alakult, majd a könyv elkészültekor helyét az *Ipari Forma* című – mára megszűnt – újság foglalta el. (Ezt a kézművességtől a design felé mutató „dialektikus” ívet vázolja fel a kötet.) A terület egészén azóta is időnként felülkerekedik a „design” átfogó gondolata, mint láthattuk azt a '70-es években. A posztmodern korszakban, a nyolcvanas évek második felétől az ezredforduló utáni időkhöz azonban épp az akkortájt átalakuló, beszűkülő design fölé kerekedett a kézműves „iparművészet”, mint uralkodó alkotói műfaj. A rendszerváltást követően újraindult *Magyar Iparművészet* folyóirat azóta is rendszeresen foglalkozik a műfajjal, miközben ezzel párhuzamosan mára az internetes design blogok képeznek egymás számára is konkurenciát. Az információs (harmadik ipari) forradalom hatása a korábbi merev alkotói és műfaji határokat fellazította, immár egy adott alkotó munkásságán belül sem szétválaszthatók egyértelműen ezek a területek.<sup>2</sup>

A „design” mint szó eredetileg eleve hármassal bír: egyszerre lehet ige és főnév, adott esetben jelző is. A design igeként a „tervezni” jelentéssel bír, s a „tervezés” ez esetben nem korlátozódik adott tárgy esztétikai kinézetének kialakítására. A design termékei ugyanis közvetlenül befolyásolják a társadalmat, elég, ha a modern kor autóira, mosógépeire gondolunk, amelyek az elmúlt száz évben radikálisan formálták át kultúránk egészét. Ilyen formán az innováció, a tág értelemben vett tervezés a társadalmi folyamatokra közvetlenül kihat, az úgynevezett *social engineering* társadalomelméleti fogalmához szorosan kapcsolódik.<sup>3</sup> A *design* tulajdonképpen utópia, a tárgyalkotó dizájn pedig ennek megfogható formába öntése. A járművek, a háztartási tárgyak, a technológiai innovációk közvetlenül alakítják életünket, gondolkodásunkat; így a posztindusztriális korra és annak társadalmi folyamataira is közvetlen figyelmet kell fordítani. A design szorosan kapcsolódik az időhöz, hisz a termék használata véges. Ahogy egy hatékonyabb eszköz mutatkozik adott tartalom előállítására, eljön az idő a korábbi eszköz kiváltására. Ezt a lépést az innovatív ipar – saját gazdasági működéséből adódóan – törvényszerűen meg is fogja lépni. A 21. század nagy kihívása éppen ez: soha nem látott gyorsasággal jelennek meg olyan komplex eszközök, melyeknek elérhetősége ezzel párhuzamosan egyre szélesebb körű, és a korábbinál nagyobb mértékben váltják le megszokott eszközeinket, módszereinket adott feladat elvégzéséhez. Gondoljunk például az okos telefonokra, és arra, hogy ezekkel az eszközökkel nem csak kommunikálni és tartalmakat fogadni, de azt előállítani is végtelenül egyszerűvé válik. A „design” immáron nem egyirányú folyamat, hanem a tág értelemben vett kreatív ipar része, melynek aktív együttműködője a felhasználó is. A design tevékenység jelentős része bizonyos tekintetben alanyi lett: a felhasználó személyessé teszi és fejleszti a saját eszközét, illetve a könnyen elérhető technológiák révén maga is alkotóvá lesz. A folyamatok irányai már korántsem választhatók el élesen egymástól, a fogalmak szigora a 21. században már nem kérhető számon. Lyotard 1984-es szavai, úgy tűnik, beigazolódtak: „a tudás a termelés fő erejévé vált”, ezzel párhuzamosan pedig a fő árucikké is.<sup>4</sup>



ENTERIÓR WILIAM MORRIS VÖRÖS HÁZÁBAN, BEXLEYHEATH, 1860

Az úgynevezett posztindusztriális társadalom fogalmát 1962-ben láthattuk először leírva. A fogalommal kapcsolatos vitákat Fritz Machlup tanulmánya, *A tudás termelése és elosztása az Egyesült Államokban* indította el.<sup>5</sup> Az akkori kontextusban nem elhanyagolható szempont, hogy eközben keleten egy államszocialista, nyugaton pedig egy fogyasztói kapitalista ideológia igazította magához ezeket a fogalmakat, és a kort beárnyékolta a hidegháború. A designhoz kapcsolódó viták is ilyenek voltak, a szociális, fogyasztói, ökológiai témák sokszor keveredtek, társadalmi-politikai töltetük máig ható. A hidegháború alatt Nyugaton, s azt követően világszerte is a köztudatban leginkább a fogyasztói szemléletű design-felfogás vált meghatározóvá, melynek lényege, hogy a design fejlődését nem annyira az általános szociális megfontolások, mintsem a piaci verseny generálja. A hidegháborút követő időszakban a korábban merev „technológiai vasfüggöny”<sup>6</sup> megszűnése robbanásszerű fejlődéshez vezetett alig negyedszázad alatt. Azt is láthatjuk azonban, hogy ezzel párhuzamosan a multinacionális cégek társadalmi szerepe is átalakul. Elég, ha Mark Zuckerberg Facebook-tulajdonos, vagy a Teslát vezető Elon Musk tevékenységét nézzük, és láthatjuk a mai gigacégek társadalmi felelősségvállalásának pozitív és negatív példáit.<sup>7</sup> Az ipari kor „gonosz, emberi munkát kizsákmányoló kapitalista cégeivel” szemben megjelent a „jó cég” imázsa, ahol a cég alapvető stratégiájának része, hogy tevékenységét minél közelebb hozza a felhasználóhoz, miközben minél több munkától kíméli meg. A – marxista terminológiával élve – „emberi munka kizsákmányolásával” szemben a cég által forgalmazott termék önmagában is társadalmi szereppel bír, s elsődleges célja minél több fogyasztó elérése, „becsátolása” saját büvőkörébe. Ez az új helyzet természetesen kihat a design egészére.

Nem kevésbé játszik tehát szerepet a művészetek és a design területének vitáiban, hogy a felszínen szakmai kérdések mögött egy alapvetően filozófiai természetű kérdés rejlik, melynek radikális végletein a történelmi „művészet-ethosz” és a „korszellem” párharcát látjuk. Van-e létjogosultsága a 21. században a kézműves művészetnek, illetve művészet-e egyáltalán a design? Ezek a kérdések azonban jóformán megválaszolhatatlanok, hisz a művészet mibenlétére kéne elsőként válaszolni hozzájuk.

Francis Fukuyama a posztmodern kor hajnalán (vagy épp a modern kor végén?), 1989-ben a „történelem végéről” beszélt.<sup>8</sup> A liberális demokrácia diadalából kiindulva Fukuyama szerint a társadalom designja elérte tökéletes formáját, s ezáltal a történelem, mint alakulási folyamat, lezártnak tekinthető. Hasonló felvetések a művészet területén már korábban megjelentek, Arthur C. Danto hasonló alapokon beszél a „művészet végéről”.<sup>9</sup> Ma már láthatjuk, felvetéseivel ellentétben korunk újromantikája előtérbe hozza a vallások, filozófiák, eszmék és etikai kérdések, valamint a nemzeti és kulturális identitások szerepét. Danto már a kezdeteknél látta felvetései felkavaró mivoltát, és már akkor körvonalazta azt a vitát, mely a maga metaforikus módján jól illeszkedik az iparművészet és a design diskurzusába: „*Sem Belting, sem pedig jómagam nem állítottuk, hogy a művészet megszűnt volna létezni, vagy hogy ez a vég küszöbön állna, hanem csak annyit mondtuk, hogy további fennállásának a formája a véghez való megérkezetségé. Egy filozófiailag csekélyértelmű embertársam, akinek az idevágó nézeteimet megmutattam, téziseimet olyasmihhez hasonlította, mintha azt állítanám, hogy felhagytunk a székfaragással. És mivel úgy látta, hogy a székfaragók szerte a világon továbbra is székeket csinálnak, elméletemet badarságnak találta – valami olyasminek, mintha azt állítanám, hogy nincsenek többé szilárd tárgyak, vagy, hogy Akhilleusz soha nem érheti utol a teknősbékát, illetve, hogy a tér nem lenne valóságos. Belting valószínűleg különbséget tenne a véghez való megérkezés és a megszűnés között – jómagam pedig egész biztos, hogy ezt a különbségtevést választanám, és ezt a véget egy elbeszélés, egy narratív szerkezet végéhez hasonlítanám, hasonlóan ahhoz, ahogy*



A VITRA DERSIGN MUSEUM HELLO ROBOT KIÁLLÍTÁSA, 2017 FOTÓ: MARK NIEDERMANN

*az Iliász is befejeződik, függetlenül attól, hogy a háború ezzel még nem ért véget.*<sup>10</sup>

Ez a fajta „megérkezetség” gondolat azonban korántsem új, és korántsem Danto és posztmodern köreinek sajátja. Ha visszatekintünk a művészettörténet szakaszainak korábbi határaihoz, az ott lévő nagy teoretikusok, valamint az avantgárd is hasonlóan tekintette lezártnak az őt megelőző kort. Danto Vasarira és Hegelre hivatkozik, akik „művészet-ethoszt,” sőt adott esetben magát a művészetet halottnak tekintették, pont úgy, ahogy korunk spekulatív elméletei az „emberi tevékenység végét” vetítik előre. Hasonlóan Danto „csekélyértelmű” vitapartneréhez – tulajdonképp újra azt láthatjuk, hogy bár az (ipar)művészet „megérkezett” mégis halad, sőt új területeket fedez fel magának a virtuális valóságok, mesterséges intelligenciák és egyéb technológiai innovációk területén.<sup>11</sup>

Miközben felvázolhatjuk az „iparművészet végét”, sokkal inkább láthatjuk azt, hogy miként fejlődik, alakul át a terület, így az elhamarkodott ítéltetés semmiképp sem hasznos. Pont ezért is született meg a minket közvetlenül megelőző, indusztriális or” hajnalán az iparművészet fogalma, mely a designnal szemben az ipari társadalom szellemi ellenzékének égése alatt William Morris Vörös házában kertjében kereste azokat az új utakat és lehetőségeket, amik bizonyos értékek átmentésén, a kifejezés sokszínűségének megőrzésén, hagyományok továbbvitelén munkálkodtak. A design és az iparművészet egymással vitázó fogalmi is párhuzamosan alakultak tovább, és ahogy a múlt század során háborúk, valós és szimbolikus vasfüggönyök épültek, a fogalmak is eme történelmi kataklizmák, tapasztalatok súlya alatt alakultak tovább. Dantóra némiképp vissza utalva, Vasari az iparit megelőző, klasszikus kora *disegno – colore* vitájának „ipari forradalom utáni” átértelmeződéseként is értelmezhető a „design és craft” párbaja. Most pedig újra hasonló történelmi korszakváltás küszöbén állunk, s azt tapasztaljuk, hogy korábbi fogalmaink átértelmezésére, árnyalására, megújulására van szükségünk,

melyek nagyon is „örök” és ismerős narratívák mentén rendeződnek újfent. Lehet, hogy a posztindusztriális kor új témákkal szolgál, de ezek a megszokott narratívák mentén látszanak rendeződni.

A „modern kor”<sup>12</sup> – ezt kijelenthetjük – hasonlóan a reneszánsztól a romantika koráig terjedő történelmi szakaszhoz, végleg lezárult. Ahogy a modern kor hajnalán is elhangzottak azok a radikális hangok, miszerint a „képzőművészet halott”, a „figurális művészetnek vége”, mégis azt tapasztaltuk, hogy más formában, de az emberi kifejezésnek ez területe nemhogy halott lenne, de a „figurális festészet” meghatározó irányzatát adja a kortárs képzőművészetnek. A múlt századi „ipari formatervezés” fogalma hasonlóan „erőszakosan” lépett fel a „kézművességgel”, a „népművészettel” szemben, ma azonban azt látjuk, hogy az utóbbi száz év elteltével a „kihalásra ítélt területek” megtalálták azokat az új formákat és kereteket, melyekben sokszor a korábbinál is magasabb színvonalon működnek tovább. Gondoljunk csak a népművészet, a kézműves művészetek és halottnak hitt szakmák korunkbeli sokadik virágzásának örömteli jelenségére.

Tegyük azonban fel a kérdést, hol is fekszik a 21. század fő kérdése? Ez pedig igazából a kreatív és generatív tervezés dichotómiája mentén körvonalazódik. A mesterséges intelligenciák által tökéletesített és maguktól tökéletesedő „okos termékek” és az emberi kéz alkotta és irányította folyamatok révén organikusan létrejövő kreatív alkotás között körvonalazódnak az ellentétek. A „transzhumán” és „humán” művészet között. Az előbbi, a „technológiai szingularitás” mellett szól számos érv és kutatás. A „szingularitás” utópiáját Ray Kurzweil, a Google fejlesztési igazgatója 2013-ban magyar nyelven is megjelent könyvében vázolta fel.<sup>13</sup> A kutatás azóta számos vitát kavart, felvetése, miszerint az evolúció következő lépcsője – feltartóztathatatlanul – ember és gép egybeolvadása, leginkább disztópiaként képzelhető el. Hatalmas lelkesedéssel nyilatkozik ugyanakkor róla a könyv fülszöveg-ajánlójában a világ egyik legbefolyásosabb cégének feje, Bill Gates, aki szerint „(Kurzweil) lenyűgöző új könyvében olyan jövőt képzelt el, melyben az információtechnológia olyan mértékben és gyorsan továbbfejlődött, hogy az emberiség képes meghaladni biológiai korlátait - elképzelhetetlen módokon változtatva meg életünket.” Max More, az oxfordi egyetem filozófia professzora már külön irányzatot kezdett a „transzhumanizmus” köré szervezni, számtalan sajtóságra világítva rá ennek a kérdéskörnek.<sup>14</sup> Az „extropianizmus” név alatt körvonalazódó irányzat a technológiára jóformán új vallásként tekint. Ebben konkrétan az „örök élet ígérését” vázolják fel a mesterséges és természetes intelligenciák fúziója révén, mely által az „emberi állapot” a gépek révén tökéletessé tehető. A „szellem” a rothadó biológiai anyagból idővel áttemelhető a tökéletesített, jóformán örökéletű gépi testbe, ezáltal teljesítve transzcendens küldetését. A cyborg nem utópia ezek szerint, hanem századunk végére elérhető valóság. Ezek a „transzhumanista” nézetek kétségtelenül rémisztőek, ellenben az immár eldöntött kérdés, hogy a technológiai fejlődés révén számos korábbi terület radikálisan át fog alakulni, amiben a design te-



A 2018. FEBRUÁR 5-ÉN AZ ŰRBE KILÓTT SPACEX RAKOMÁNYA, A TESLA ROADSTER. FORRÁS: SPACEX.COM

riületének továbbra is kulcsszerep fog jutni. Sőt! A terület radikális növekedése, kiterjedése várható, párhuzamosan azzal a folyamattal, ahol az automatizáció és az úgynevezett „puha” mesterséges intelligenciák révén átrendeződik a társadalmi tevékenységek szerkezete.

Ebben az új helyzetben, ami a társadalom egészének átrendeződését eredményezi – hasonlóan a modern korhoz –, szükségszerűen fog hozni ma még radikálisnak tűnő átalakulásokat. Ám ha visszaemlékezünk – a fenti gondolat mentén haladva – az elmúlt korszak hasonló utópiáira, sem Fritz Lang *Metropolisa*, sem Norman Bel Geddes *Futuramája* nem vált valósággá még akkor sem, ha számos eleme ma már mindennapja-

ink része. A történelem tapasztalata azonban az is, hogy az Ember saját emberségéhez annál jobban ragaszkodik, semhogy futurológusok álmait készséggel valósítsa meg. A modern kor kegyetlen társadalmi kríziseinek és kataklizmáinak emléke és az emberi természet önmagában is akadály a transzhumán álmok megvalósulásának. Nem nehéz ugyanis a „transz” helyett „dehumanizált” világot látni a szingularitás végpontjában, és a kollektív boldogság eme utópiáját a *Mátrix* világának disztrópiájaként látni. Épp ezért már jelenleg is tapasztalható, hogy a „becsatltság” évtizede után épp a technikával szemben jóval szkeptikusabb, annak pszichológiai és szociális kárát a bőrén érző generáció a „lecsatlakozás” révén szerzi vissza személyes szabadságát a technológia által kínált illúzióval szemben. A „valóságos”, a „kézzel fogható” értéke felérté-

kelődik, s ebben a „kreatív design”, a megváltó ötlet, a szabad gondolat, az egyedi információ formába öntésének folyamataként jelenik meg. Ez a „craft” a kézművesség új korszakát, virágkorát is előrevetíti egyúttal.

A modern kor során a design és craft harcában már tetten érhető volt ez a folyamat. Mindkét irányzat harcot folytatott az idővel: a „csámpás” népművészeti fazekas kancsó esetlensége állt szemben a gyári technológia által létrehozott tökéletes formájú, gyorsan előállított és tartós fajansztállal, s egyértelműen ez utóbbi diadalával végződött ez a párharc. A folyamat végén a magyar ipar hasonló központjai is az erősebb „design”, a többek közt az IKEA képviselte tömegdesign áldozataivá lettek. Eközben párhuzamosan a stúdiókerámia, az iparművészet és a kerámiaművesség által alkotók egész generációja mentette át hazánkban az elveszejtésre ítélt tudást, Gorka Gézától Probstner Jánosig, s ma is láthatjuk, hogy manufaktúrák formájában ugyan, de a korábbi ipari hagyományok hasonlóan vándorolnak át az ipari design területéről az iparművészetbe. A „csámpás” népművészet esztétikáját, készítési módszereit átmentve, átalakítva, aktualizálva, s új technológiákkal is összeegyeztetve mára reneszánszát éli a kisszerű és egyedi kerámia-készítés, s ez történik az elmúlt évszázad sajátos ipari örökségével a 21. században. Fontos szempont, hogy míg egy zseniális design-koncept akár örökre az íróasztal fiókjában marad, s sosem jut el addig, hogy termék lehessen, az iparművészet „közvetlensége” az adott technológia és anyag innovatív felfedezésének és fejlesztésének is elsődleges területe. Az iparművészeti „tárgy” kézzelfoghatóvá válik azonnal, vagy legalábbis

biztosan megszületik. Az iparművészet értékét csak az idő adhatja meg: sok esetben épp a sikeralkotás válik idővel „kacattá”, „szemétté”, míg másrészt sokszor a selejt értékelődik fel műtárggyá. A designer számára azonban a „termék” vagy sikert arat a piacon, vagy azon nyomban eltűnik (létre sem jön) s használati értéke épp a piac hihetetlen felgyorsult mozgásai és változásai miatt jóformán „névtelenné” teszi a designert, magát is a kreatív ipari gépezet alkatrészévé téve. Épp ez veti fel, hogy a mesterséges intelligenciákkal, automatizált technológiákkal napi szinten érintkező „hivatásos innovátorok”, mérnök-tervezők, rendszer-fejlesztők, designerek lennének – ha egyelőre átvitt értelemben is – az első „transzhumán cyborgok”. A gépekkel állandó kapcsolatban lévő, a felhasználói visszajelzéseket a gépbe visszacsatoló, idővel azzal aktívan kommunikáló, szinte folyamatosan, egyszerre fejlesztő és tervező szakember mindenképp a 21. század új designere lesz.

Épp ezen okokból talán az a vita, mely egyik vagy másik irány „léti jogosultságát” firtatja, mindenképp idejét múlt. Az előttünk álló új korban a tárgyak fizikai létezése már korántsem feltétele a sikeres designnak. Az anyagi „létezés” megszűnt alapvető feltételnek lenni: egy jól működő applikáció, honlap vagy videójáték is kreatív munkának minősül, melynek eredménye a felhasználás során is virtuális marad. Ennek ellenére mégsem mindegy, hogy milyen esztétikai, etikai elvek mentén, milyen céllal használják ezeket fel. A „virtuális valóság” területe azt mutatja, hogy számos kiváló concept-design talál magának utat a virtuális világban: „működő” és „részletesen megtervezett” autók, járművek, tárgyak sokasága népesít be egy videójátékot, vagy akár hollywoodi filmprodukción. Egy termék működésének tökéletes látszatát, működés közbeni tulajdonságainak szimulálását prototípus nélkül is ki lehet vitélezni, s ezek a „szimulákrumok” az egyre növekvő számítógépes játékipar gerincét képezik, hisz a minél teljesebb felhasználói élmény ezt meg is követeli. Nem elegendők tehát a korábbi „festett díszletek”, hisz a játékosok minél valóságosabb, minél teljesebb élményre vágnak. Ezért az általuk használt tárgyak „használhatónak”, az általuk bejárt tereknek „tervezettnek” kell lenniük. Ez a design számára teljesen új területeket nyit meg, egyben korábban fiókban porosodó munkáknak ad új értelmet. A tervezés fogalma alakul át ebben tehát, és jelentősen módosítja jövőbeni módszertanát is. Sokat elárul, hogy alig 10 év alatt ez a korábban marginális terület egész iparággá nőtte ki magát. Az elmúlt években amerikai és európai egyetemeken során kurzuskínálatában jelenik meg a „videójáték-designer” képzés a robbanásszerűen növekvő iparág szakemberigényének ellátására úgy, hogy a műfaj legismertebb „doyenjei” sem érték még el átlagosan az 50. életévüket.<sup>15</sup>

A posztindusztriális korban a „designerek” számszerűen is egyre többen lesznek. A korábban viszonylag szűknek tekinthető művészeti szféra a technológiai eszközök és alkalmazási területek robbanásszerű növekedése miatt egyre szélesebb körben lesz hozzáférhető és művelhető, nem beszélve arról, hogy korábbi alkalmazási területeken tömegesen szűnnek

meg korábbi munkahelyek. Ezt az új szerkezetű gazdaságot tekinti John Howkins, a University of Lincoln professzora „kreatív gazdaságnak.”<sup>16</sup> Ez az új terület évről évre robbanásszerűen növekszik világszerte, és a filmipartól egészen a játékiparig és a kézművességig szinte mindent magába foglal. Howkins a kutatást, fejlesztést, és még a gasztronómiát is ide sorolja.<sup>17</sup>

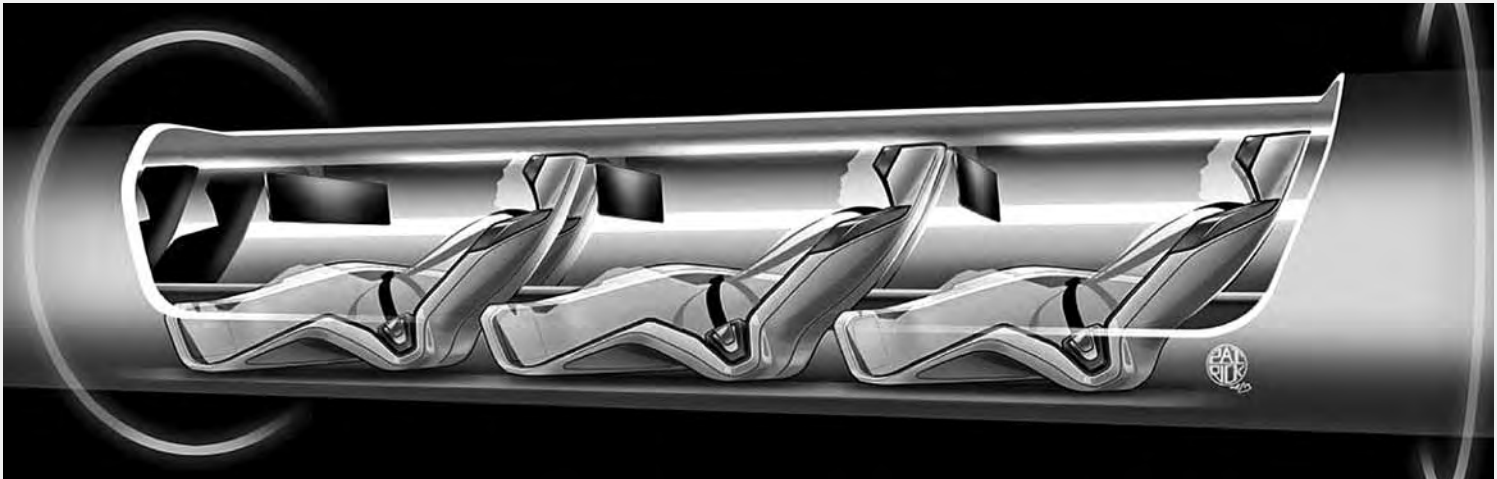
Szemmel látható azonban, hogy az úgynevezett kreatív gazdaság résztvevőinek sajátos fogyasztói igényei és az ehhez kapcsolódó szubkultúrák párhuzamosan felértékelik a hagyományos iparművészetet, a kézművesség és az egyedi, kreatív design-termékek értékét. Egészen új piacok jönnek létre, ahol például az egyes zenekarok, zenei produkciók „exkluzív promóciós termékei” (pólók, számozott CD-k, kiadványok, plakátok) a kreatív ipar több szegmensét egyszerre mozdítják meg. A különböző divatos szubkultúrák, mint amilyen például az ún. hiphop-zenekarok által felkarolt retro-mozgalom, vagy akár a kézműves sörök és borok hype-ja, folyamatos és növekvő piacot biztosítanak mind az egyedi design, mind a kézműipar számára, bemozdítva a kreatív ipar egészét. A dzsentrifikáció jelensége is jó példa erre, hisz egyértelműen élénkíti az építőiparon keresztül az iparművészet és design területeit a kerámiaipartól a textil- és ötvösművészeteken át a belsőépítészeti és a kiskereskedelemig. Ezzel párhuzamosan ugyanakkor a tömegdesign is fejlődésének új szakaszba lépett.

FRANCIS BITONTI: 3D NYOMTATÁSSAL KÉSZÍTETT SEJTSZERŰ CIPŐ



Egy „új világ” utópiája körvonalazódik teljesen új társadalmi – és energiatermelési – szerkezettel. Velük szemben a régi „ipari világ” értékeinek védelmezői – hasonlóan a 100 évvel ezelőtti Arts and Crafts szellemi kezdeményezéseihez – egyszerre állnak vitában ezekkel a folyamatokkal, s keresnek új formákat a klasszikus ipar túléléséhez, a termelési struktúrák helyi sajátosságainak és az ehhez kapcsolódó tudás megőrzése céljából. Amerikában és Angliában már 25 évvel ezelőtt felismerték ezt a folyamatot, és meg is tették azokat az akkor még elvi és elméleti lépéseket, hogy milyen új szerepeket találhatna magának a design és craft a szigetországban a felgyorsult és kiélezett globális versenyben. Charles Landry és Franco Bianchini *Kreatív város* (Creative City) című műve 1995-ben jelent meg.<sup>18</sup> Ebből kiderül, hogy az ezredfordulón tapasztalt, és ma beérő folyamatok kezdetei majd 30-40 évre nyúlnak vissza, hisz a kilencvenes évek „nagyvárosi kríziseinek” megoldásai közül emelkedett ki a helyi közösségek, mikrokörnyezetek, személyes, közösségi viszonyok újraéledése és újraértékelődése. A tanulmány szerint a „kreatív gondolkodás” épp az „instrumentális gondolkodásmód” ellentéte, tehát hosszú távon az egyéni kezdeményezések felkarolásához és támogatásához vezet.

Csikszentmihályi Mihály „flow” elmélete szerint, ahogy azt Landry és Bianchini is megemlíti, a kreativitás alapvetően felértékelődik, ha a minket körülvevő világ „bizonytalan” lesz”. Ekkor értékelődik fel a Csikszentmihályi által megfogalmazott flow-élmény, mely az elme működésének egy olyan állapota, melynek során az ember teljesen átadja magát annak, amit éppen csinál, örömmel töltődik fel, abban teljesen



AZ ELON MUSK TERVEZTE HYPERLOOP UTASSZÁLLÍTÓ KAPSZULA. FORRÁS: SPACEX.COM

feloldódik, és minden más eltöri emellett, tevékenységét bármi áron folytatni törekszik.<sup>19</sup> Ez a pozitív felfogás egyben táptalaja annak is, hogy a technikai fejlődéssel szemben az elemi alkotói tevékenység, a kéz munkája hasonló élmény forrásaként van jelen folyamatosan, hisz alapvető emberi öröm forrása. 100 évvel ezelőtt a „gép és nép” művészete álltak egymással szemben, a mindennapi „bukolikus élet” nyújtotta „flow élmény” vált – látszólag – áldozattá. A „modern kor” szimbóluma a néprajz „kivetkőzés” jelensége, amikor a korábbi, sokszor évezredes hagyományok alig egy generáción belüli szinte teljes eltűntek. A modern művészet első mozgalmi, a szecesszió, azon belül is a magyar szecesszió épp ezért is léptek fel, és kezdődött meg az akkori „kreatív osztály” egységes munkája, a „kézműipar” feltámasztásának, megtartásának mára történelmi mozgalmi. Huszka József néprajzi kutatásai, Lechner Ödönnek a magyar formakincshez való viszonyulása, vagy akár a magyar népzene értékeinek felfedezése az építészet, az iparművészet, az irodalom és a zene világát párhuzamosan hatották át, s folytatódott Gorka Géza, Gábor István, Kovács Margit, Ferenczy Noémi és iparművészetünk nagyjainak munkásságában. Az emberi létezés eme „flow”-ját tudatosan és áldozatok árán kívánták átmenteni Kós Károlytól Bartók Bélán át a magyar iparművészet iskolateremtő nagyságaiig. Így alakult ki egy mára egységesnek tekinthető stílus sajátos karakterjegyekkel, művész generációkat átívelően. A különbség talán a résztvevők számában és a társadalom egészére gyakorolt hatásukban mutatkozik meg ma. Míg a 19. század második felétől a 20. század során egy-egy ilyen szellemi irányzat egy szűk értelmiségi kört mozgatott meg csupán, mára egy-egy ehhez kapcsolódó „szubkultúra” globális hálózatokat képes alkotni, hatását gyorsabban és szélesebb körben fejt ki, ám élettartama is rövidebb, felületesebb.

A modern kor során sokszor konzervatívnak tekintett értékvédők és a mindent átható iparosítás és „szisztematikus fejlődés” utópistái között körvonalazódott a korszakot meghatározó, sokszor elkeseredett vita kerete. A posztindusztriális kor „avantgárdjai” ma is használják a design fogalmát, párosítva azt a „transzhumanizmus” már-már vallási jelleget öltő utópiájával, ahol a gondolat végpontjában gép és ember alkot egységet az öröklétben. Az „emberi”, „organikus” kézművesség védelmezői az emberi, az egyéni, a partikuláris, „esetlen szépség” esztétikájára hivatkoznak ezzel az utópiával szemben. Mindeközben a világ egyik legmeghatározóbb egyeteme, az MIT aktuális felmérése szerint a mesterséges intelligenciák és a robotizáció 25-30 éven, azaz egy emberöltőn belül egész biztosan radikálisan alakítják át a termelés globális strukturáját. Az utópista elképzelések a század végére teljesen kizárnák az embert a munka világából, hisz minden létező emberi tevékenységet tökéletesebben fogja megoldani a robot, beleértve az agysebészetet és magát a „design” fejlett intelligenciát igénylő területeit is.<sup>20</sup> A 2016-os

év volt a fordulópont, amikor az ipari termelésben a robotizáció, és az emberi munkaegységre leszármolt gyártási költség globális szintre vetítve kiegyenlített. Hogy értsük: 2016-ban egy ipari cég számára a kapacitás-fejlesztést robotokkal megoldani, a termelés-irányítást mesterséges intelligenciákkal helyettesíteni nagyjából azonos befektetési terhet jelent, mintha ezt szakképzéssel és emberi munkaerő foglalkoztatása révén érné el.<sup>21</sup> Ezt sokan már most a „negyedik ipari forradalom” névvel emlegetik.

A „designer” szerepét tehát átvenni készülnek a mesterséges intelligenciák az arculat és csomagolástervezés, de a használati termékfejlesztés bizonyos területein is. A jelenleg még emberi munkaerőt és kreatív szellemi munkát igénylő tervező művészi szakmák ugyanúgy kénytelenek lesznek alkalmazkodni ehhez az új helyzethez, mint a szellemi munkát nem igénylő területek. El kell tehát kezdeni gondolkodni a most épp aktív alkotó generációnak azon, hogy milyen jövőt szánnak gyermekeiknek, hisz sok esetben az átadott tudás szerepe is nagyban átértékelődik. A jövő tehát a múlt lenne? Az emberi kéz jelenti a menedéket a tökéletes intelligencia térdhódítása közepette?

Egy kutatás szerint ugyanis a 2011-től működő újfajta „neural networks” technológia fejlődése egyre bonyolultabb emberi feladatokat tud átruházni a robotikára.<sup>22</sup> Bár jelenleg ez a technológia még csupán egy rovar vagy egyszerű állat intelligenciáját jelenti, a már folyamatban lévő fejlesztések következményeként pár éven belül egy egér, egy évtizeden belül egy átlagember, a század végére pedig az összes ember intelligenciáját meg fogja haladni ez a rendszer. Az „artificial intuition” felülírja ugyanis az „artificial intelligence” fogalmát, hisz ez a mesterséges intelligencia döntési mechanizmusokat fejleszt, tudását dinamikusan növeli, így magának a „tervezésnek” az analóg, emberi folyamata válik úgy mond „okafogyottá”<sup>23</sup>. Nincs szükség ceruzára, kézre, sőt iparra, gépre és annak kezelőjére sem. Adott funkció önmagát képes tökéletesíteni ugyanis ebben a rendszerben, az embernek pusztán a „jövahagyó” szerepét hagyva.<sup>24</sup> Ez az emberiséget egy leginkább disztópikus, szinte rémisztően technológiafüggő helyzetben látatja, mely ellen mindenképp küzdeni is fog, hisz saját létének értelme válik ebben a felállásban megkérdőjelezhetővé. Mit tesz a „feleslegessé tett ember” ebben a helyzetben? Mit kezdünk a „butákkal”, akik nincsenek kreatív ötletek és képességek birtokában? Mit tegyen magával a „haszontalan”? Ennek a technológiai fejlődésnek azonban megvannak a saját gazdasági és racionális korlátai is, mint például az a tény, hogy a gazdasági költségek radikális csökkenése ez esetben a fogyasztói lehetőségek szűkülésével is járni fog a tömeges elbocsátások miatt. Nem sokat ér ugyanis egy robotok gyártotta luxusautó, ha nincs senki, aki képes lenne megvásárolni, vagy tudná egyáltalán használni, még akkor sem, ha előállítása a korábbi töredékébe kerül. Ezért is merül fel komolyan egyesekben a „robotok

adóztatásának” meglehetősen irracionális és abszurdnak tűnő ötlete, ami körül azonban komoly gazdasági viták folynak manapság.<sup>25</sup> Nem beszélünk ekkor még a társadalom egyéb kiszámíthatatlan folyamatairól, korunk égető kihívásairól, kulturális konfliktusairól, ökológiai válságáról. A túlzott aggodalom azonban ugyanúgy megalapozatlan, mint a túlfűtött lelkesedés, bár a folyamat iránya adott, de látjuk, hogy a design és iparművészet mindkét, egymással versengő területe számára ez egyszerre hordoz új lehetőségeket és veszélyeket.

A „kreatív művészet-ipar” a klasszikus ipar háttérbe szorulásával párhuzamosan a posztindusztriális társadalmakban központi jelentőségűvé fog válni. Feltételezések szerint ugyanis olyan mértékű munkaerő-átáramlás fog végbemenni e két terület között, mint amilyen a mezőgazdaságból az ipar világába a múlt században lejátszódott. A kreatív ipari termékek exportértéke mára lassan az ipari fölé is nőtt a fejlett országokban. Ez az eszmék és gondolatok korábbi is erőteljesebb áramlását és versenyét is jelenti. A posztindusztriális korban a korábbi kulturális és államhatárok, eltérő gyártási környezetek, lehetőségek és civilizációs gátak egyre kevésbé lesznek érvényesek. Az ötlet, a tudás önálló értéke előtérbe kerül, és határok nélkül képes érvényesülni. A személyesség, személyre szabottság értéke azonban a design területén is felértékelődik, hisz épp az általános „alanyi” megoldásokkal szemben kínál személyes igényeket kielégítő alternatívát potenciális vevői számára. Nem mondhatjuk tehát, hogy miközben a kézművesség és iparművészet radikális kihívásokkal kell, hogy szembenézzen, addig a „design” a jövő egyértelmű letéteményeseként változatlanul vészeltetné át az előttünk álló változásokat.

A posztindusztriális kor hajnalán (vagy már delén?) épp azt láthatjuk, hogy visszatérünk a legfontosabb, mondhatni ontológiai szintű alapkérdésekhez. Mi a művészet? Mi a termék? Mi az öröm? Mi a boldogság? Hol és mi által teljesebb ki az ember? Mi örök és mi múlandó? Mi a tartalom és mi a forma, és mi e kettő kapcsolata? Mi ember és gép valós lényege? A gép netán valami emberi tartalmat képes „hatékonyabban” tárolni, s ha ezt megteszi, eme tartalom kivonását követően nem Emberségünk teljessége szenved-e végzetes csorbát? Létezhet-e mindenki számára elérhető, ha úgy tetszik „open source” tudás, és van-e jelentősége az egyén szűrő szerepének, tehetségének, „Isten adta” képességeinek, a személyes viszonyoknak, környezetnek? Hol vannak a közösség határai? Hol vannak a műfajok határai? Van-e értéke a hibának, az esetlenségnek? Mi az esetlen, „magad készítette” és a profi, vagy még inkább a „tökéletes” alkotás határa? Ha ezeket a kérdéseket nézzük, korántsem tisztán a design és iparművészet határait feszegetjük, hanem – ha úgy tetszik – saját emberi létezésünk legfontosabb kérdéseit tesszük fel.

*A tanulmány a Magyar Művészeti Akadémia Művészetelméleti és Módszertani Kutatóintézet felkérésére készült, amely a Fogalmak és összefüggések az iparművészetben és tervezőművészetben címmel 2017. május 4-5-én a Múcsarnokban megrendezett konferencián elhangzott előadás írásos, rövidített változata. A tanulmányokat a Kutatóintézet konferenciakötet keretében jelenteti meg – a szerk.*

<sup>1</sup> Vadas József: A Művészi Ipartól az Ipari Művészetig – Tanulmányok, Corvina, Budapest, 1979

<sup>2</sup> Jeremy Rifkin: The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, the Economy, and the World. St. Martin's Press, 2011. 304. o.

<sup>3</sup> Jarrett Thibodeaux: Production as social change: Policy sociology as a public good, 183–190. o. <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02732173.2015.11102666>

<sup>4</sup> Jürgen Habermas – Jean-François Lyotard – Richard Rorty: A posztmodern állapot (Horror Metaphysicae). Századvég, Budapest, 1993

<sup>5</sup> Fritz Machlup: The Production and Distribution of Knowledge in the United States, Princeton University Press, 1973

<sup>6</sup> Yoko Yasuhara: The Myth of Free Trade: The Origins of COCOM 1945–1950. The Japanese Journal of American Studies. No.4 b (1991), Nihon University, 127–148. o.

<sup>7</sup> „Corporate social responsibility”-ként, illetve „corporate citizenshipként” írják le, hogy a multinacionális cég tulajdonképp a világ „önálló polgára”, amely helyzetéből adódóan is köteles társadalmi felelősséget vállalni és olyan ügyek mellett tevékenykedni, melyek a világ egészét „jobbá teszik”.

<sup>8</sup> Francis Fukuyama: A történelem vége és az utolsó ember, Európa Könyvkiadó, 2014

<sup>9</sup> Arthur C. Danto: Történelem a művészet végéről. in: Európai füzetek 1., A MŰVÉSZET VÉGE? Szerk. Pernecky Géza, 1999. 48–67. o.

<sup>10</sup> Danto, 50. o.

<sup>11</sup> Az elharmadított ítéletekre hajlamos kritika persze jól teszi, ha a „megszűnés” és a „végezháló-megérkezetség” különbségének a kérdésében a művészettörténelem ama két nagy teoretikusán okulva próbál helyes mércét fölállítani magának, akikre Belting is meg én is a magunk szakterületéről érkező hivatkozunk: Giorgio Vasarira gondolok, a spekulatív művészettörténelemre, és Georg-Friedrich Hegelre, a művészettörténelem spekulatív filozófusára. Mindketten ugyanis már beharangozták egyszer a művészet végét, az egyik 1550-ben, a másik 1828-ban. Csakhogy az az évszázad, amely Vasari azon bejelentését követte, hogy Michelangelo mindhárom szépművészeti ágának megadta a „végeles formáját”, Caravaggiót és Rubenset, Velázquez és Rembrandtot, Poussint és El Grecot adta a világnak. Valamennyien olyan magaslatokhoz segítettek a festészetet, amelyek még Vasari oly nagy tisztelettel emlegetett nagyságaihoz, Michelangeléhoz, Raffaellohoz, Leonardohoz vagy Tizianhoz mérve is óriási teljesítményeknek számíthatnak. Hegel az esztétikáról szóló előadásait az 1828-as esztendő téli szemeszterében tartotta meg Berlinben utóljára, és a következő 120 évben az általa bejelentett „művészet végét” az impresszionisták, Cézanne, Picasso, Matisse, és végül Pollock vagy De Kooning követték.” Danto 51. o.

<sup>12</sup> Paul Johnson: A modern kor – A huszadik század igazi arca, XX. Század Intézet, 2016, 936 oldal.

<sup>13</sup> Ray Kurzweil: A szingularitás küszöbén, Ad Astra Kiadó, 2013

<sup>14</sup> Max More: „The Diachronic Self: Identity, Continuity, Transformation”. A. Bell & Howell. December, 1995

<sup>15</sup> Morgan McGuire, Odest Chadwicke Jenkins: Creating Games, Mechanics, Content and Technology, AK Peters Ltd. 2008

<sup>16</sup> John Howkins: The Creative Economy: How People Make Money From Ideas, Penguin, 2001

<sup>17</sup> Howkins, 88–117. o.

<sup>18</sup> Charles Landry, Franco Bianchini: The Creative City, Demos, London, 1995

<sup>19</sup> Méri László: Az érzelmek logikája - A boldogság pszichológiája. A flow. Tericum Kiadó, 2010, 88. o.

<sup>20</sup> Declan Butler: A world where everyone has a robot: why 2040 could blow your mind, Nature Magazine, 25 February 2016, vol. 530, 399–401. o.

<sup>21</sup> World Economic Forum. 2016. The Future of Jobs: Employment, Skill and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. Global Challenge Report, World Economic Forum

<sup>22</sup> Ciresan, D. C.; Meier, U.; Masci, J.; Gambardella, L. M.; Schmidhuber, J. (2011). "Flexible, High Performance Convolutional Neural Networks for Image Classification". International Joint Conference on Artificial Intelligence. Letöltés: doi:10.5591/978-1-57735-516-8/ijcai11-210.

<sup>23</sup> Artificial intelligence breakthrough as intuition algorithm beats humans in data test, Daily Mail 2015. Október 16. Letöltés helye: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3276604/Artificial-intelligence-breakthrough-intuition-algorithm-beats-humans-data-test.html>

<sup>24</sup> A Hello Robot! kiállítás számos eleme foglalkozott ezzel a kérdéssel, miszerint hol húzódik az ember és gép határa jelenleg a designban, és hol lesz ez a határ a század közepére. A kiállítás harmadik terme, a „Friends and Helpers” számos kérdést felvet azon, hogy mennyire társunk és mennyire konkurenciánk a robotika.

<sup>25</sup> Harm Bandholz: The economic and social consequences of robotization, 09/08/2016., The World Bank, letöltés: <http://blogs.worldbank.org/jobs/economic-and-social-consequences-robotization>

## DESIGN

### THE EVOLUTION OF THE CONCEPT IN THE POST-INDUSTRIAL ERA

*The meaning of industrial design in the strictest sense of the word, and within it, that of object-creation seems to be undergoing changes in the post-industrial period. In the rushing world of the present we have to follow and keep track of these changes of concepts. At the end of the 19th century, simultaneously with the second industrial revolution the concepts forming the framework defining discourse even today evolved. Applied arts opening towards traditions and craftsmanship and design which prioritized technological development appeared as concepts partly overlapping and including each other, and yet competing. The cradle of the very idea of applied arts (slightly exaggeratedly) is William Morris' Red House, whilst design originates from the Bauhaus. This field is occasionally overcome by the comprehensive concept of „design” ever since, just as we saw it in the 70s. In the post-modernist era, from the latter half of the 80s till the years after the turn of the millennia, however, just when craftsmanship „applied art” s a dominating creative genre overcame design which was being transformed and narrowed down then. The IT revolution (the 3rd industrial revolution) had its impacts by loosening up the formerly rigid and strict boundaries of creation and genres. As a result, these areas are not obviously separable and distinguishable even within the works of one and the same author.*