

## A KETTŐS VISSZATÜKRÖZÉS A DESIGNBAN

LISSÁK GYÖRGY

A kettős visszatükrözés kategóriáját Lukács György ismerte fel, s tárgyalta részletesen az *Az esztétikum sajátosságai* c. művében, ahol e kategóriával a zenét, építőművészetet, az iparművészetet, a kert-, valamint a film-művészetet jellemezte.

Bármennyire is különbözőek ezek egymástól, közös sajátosságuk, hogy egynemű közegek a valóság sokféle tükrözését egyesíti. (A zene a dolgok érzelmi tükörképének tükörképe, az építészet dezanropomorf és antropomorf, technika, tudomány és megjelenítés egysége; a kert hasonlóképp, a film pedig a közvetlen natura fényképeiből formál új, összefüggő művészi egynemű közeget.)

Lukács György még nem foglalkozhatott a designnal az *Az esztétikum sajátosságai* c. művében, de elegendő támpontot nyújtott, s a design ma már szintén elegendő tárgyi bizonyítékkal szolgált ahhoz, hogy megállapíthassuk: *a kettős visszatükrözés esztétikai kategóriája jellemzi a designt is.*

Köztudott tény, hogy az ipari formatervezés minőségi változást hoz létre az ipari termékekben. Arról, hogy ez az új minőség voltaképpen milyen és hogyan keletkezik, kevesebb szó esik. Mindennapi életünkben erre nincs is szükség, számunkra önmagukban is meggyőzőek a jól használható, kellemes formájú tárgyak. A design tevékenység eredményei mögött (mint más esetekben is) elmarad azok elméleti megragadása, a design esztétikai specifikálása.

Az ipari formatervezés feladata a művészi színvonalú környezetalakítás, az embert szolgáló használati tárgyak, illetve azok együtteseinek, rendszereinek formatervezése. A design így kiterjedhet a környezetalakítás mindazon területére, mely az iparral kapcsolatban van (pl. információs rendszerek tervezése a közlekedés számára). Elsősorban azonban az ipari formatervezés mint alkotó tevékenység az ipar által előállított termékek formai tulajdonságainak meghatározását tűzi ki célul. Ezek a formai sajátosságok nem tekinthetők csupán külső jellegzetességnek.

A design *kiemeli* a mozgás fő csomópontjait, a strukturális és funkcionális kapcsolatokat, s ezáltal meghaladja a mérnöki dezanropomorf formálást.

Tudjuk, minden ember alkotta humanizált tárgy teleologikusan formált. *A formatervezett tárgyakban ez a humanizálás azonban kétszeres.* A design ebben a vonatkozásban joggal hasonlítható az építőművészethez. (L. Bizám Lenke cikkét, *Világosság* 1980/5, 319–321. o.)

Lukács György részletesen lefesti és meggyőzően bizonyítja, hogy az építőművészetben az alkotótevékenység elsődlegesen dezanropomorf. „A visszatükrözés első formái az építészetben dezanropomorfizáló jellegűek, mégpedig nemcsak elméleti, hanem technoló-

giai orientációjuk is úgy, hogy egy reális, gyakorlatilag használható alkotás tervezete következik belőlük.” (Lukács György: *Az esztétikum sajátossága*. II. 399. o.)

A második visszatükrözésben az építőművész az ember számára vizuálisan idézi fel a teljesítmény emberi nagyságát, a megzabolózott tér ember számára valóságát. A visszatükrözés e két oldalának szétválasztása természetesen csak elméletben lehetséges, a valódi építőművészetben e két oldal hasznos és szép együttest alkot. A fogalmi elválasztás mégis indokolt, mert a második visszatükrözés alakítja a tárgyat vizuálisan *felidézővé*, itt történik az *ugrás* a tervező tevékenységének művészivé válásához. Lukács György szerint egy épület akkor válik esztétikáivá, ha belső viszonylatainak, szerkezeti elemeinek érzékelése felidézésbe csap át, vagyis ha az arányok vizuálisan megvalósult rendszere képes arra, hogy az épület rejtett szerkezetét közvetlenül felfogható jelleggé tegye számunkra.

Vizsgáljuk meg a kettős visszatükrözés elméletét a designra vonatkoztatva. A formatervezés során a formaadást megelőzi a technikai-szakmai kutatás, a rendszerek hasznossági szempontból való felállítása. E tevékenység dezanropomorf, ma már legtöbb esetben tudományos szintű kutatás, mint pl. az ergonómiai felmérések.

Hasonlóan, mint a mérnöki tervezésnél, hol a pusztán önmagában vett technológiai szükségyszerűség az uralkodó. Az első visszatükrözés célja és eredménye a funkcionális, gyakorlati hasznosság. A tervezés ebben a stádiumban nem művészi tevékenység, sőt minél tudományosabb alapokon nyugszik, annál eredményesebb.

A designban a második visszatükrözés az eredetileg dezanropomorf konstrukció „átfordítását” jelenti az emberi vizualitásba. Ezek szerint a technológiai, illetve esztétikai konstrukció sorrendje is meghatározott.

Gyakorló formatervező lévén tudom, hogy az itt leírtak leegyszerűsítik az alkotás folyamatát, – ugyanis a technikai-műszaki kutatás, rendszerek felállítása stb. már eleve a művészi formaadásra is irányul. Pl. egy nagy sebességgel haladó villanymozdony (British Rail’s, high speed train) orrkiképzését számítógép használatával alakították ki, de ugyanakkor a tervezők, megtartva az ideálisan célszerű – dezanropomorf – formát, azt a felhasználóra is vonatkoztatták, s átélhetővé tették számára azt, ami objektíven törvényszerű, célszerű.

A designerek a formálás során kiemelték a mozgás fő csomópontjait, így az optimális léghellenállású formát tudatunk a gyors haladással asszociálja, s élményszerűen megjelenik az ember természet feletti uralma, ahogy azokat számára való erőkké alakítja.

Az alkotás folyamatában a második visszatükrözés az elsőtől élesen nem különíthető el, – mindazonáltal a második visszatükrözés mégis kimutatható a design tárgyaiban. Az első visszatükrözés praktikumának a második visszatükrözés esztétikumának kölcsönhatása a tervezési gyakorlatban teljesen nyilvánvaló.

A formatervezés nem utólagos szépités, a tervező a kezdet kezdetétől részt vesz egy termék kialakításában. Természetesen a tervezés dezanropomorf oldala inkább mérnöki munka (a formatervező nem konstruál például integrált áramköröket). De a konstrukció megalkotásakor – optimális együttműködés esetén – a fejlesztő mérnök figyelembe veszi a designer szempontjait, sőt nem egy esetben a konstrukciót is tervezheti a formatervező, ha műszakilag kellően felkészült.

A designer a felhasználóra vonatkoztatva emeli ki vizuálisan a szerkezeti elemeket. Az ilyen kiemelés alakítja a tárgyat vizuálisan felidézővé, – *a design a technikailag célszerűt az ember számára könnyen áttekinthetővé és kényelmesen kezelhetővé formatervezett*

*tárgy.* Az ipari formatervezés által létrejött szépség így közvetlenül együtt jelenik meg a haszonnal.

Az esztétikum forrása itt tehát az a minőségi ugrás, mely a hasznostól a kellemeshez vezet, mindez a második visszatükrözés eredményeképp jön létre.

Nem foglalkozhatunk itt a formatervezés gyakorlatával, de ki kell emelni azt a tényt, hogy a gyakorlati formatervezői munka ugyanazon elvont visszatükrözési formákat használja, mint az egyéb művészeti ágak.

Ilyen elvont visszatükrözési formák: a ritmus, arányosság, szimmetria, aszimmetria. Legtisztábban az ornamentális művészetekben találhatók ilyen elemek, de minden műfajban, kompozícióban kimutathatóak mint rendező elvek.

A designban ezen elvont formáló elvek révén a használhatóság lényegi jegyei elkülönítve emelkednek ki a tárgy többi, elrejtett technikai, szerkezeti elemei közül (második visszatükrözés). A szemlélő és használó számára így érzékelhetővé válnak, s még a tapintás (kézhez simulás) szempontjából is a kellemesség érzetét keltik.

Az elvont visszatükrözési formák „receptszerű” használata nem lehet eredményes a designban sem. Hiába próbálna bárki pl. az arany metszés szabálya szerint felépíteni egy műszert, abból design nem lesz, mivel az elvont visszatükrözési formák használata nem öncélú, *hanem mindig a konkrét termék által meghatározott tartalomnak alávetett.* Az elvont tükrözési formák alkalmazása a praktikusság, a számunkra valóság átélését nyújtva kelti fel bennünk a kellemesség érzetét. *A kellemesség a design minőségi kritériuma.*

Az esztétikában a kellemesség kategóriáját Lukács György határozta meg a legsokoldalúbban:

„Kellemesség érzéséről akkor beszélünk, ha az ember képes arra, hogy a tárgyak vagy tárgycsoportok viszonyában önmagát – jelenlegi állapotát közvetlenül vagy közvetve helyeselje . . . A kellemestől a hasznosig rendszerint nem vezet járható út, annál fontosabbak és termékenyebbek azok a kölcsönös vonatkozások, melyek a hasznosból indulnak ki, s a kellemes élményét idézik elő.” (*Az esztétikum sajátossága*. II. 940. o.)

A kellemesség tehát igen tág kategória, – a különféle kellemesség érzetekben egy valami azonban mindig közös, az, hogy a szubjektumhoz tapadnak, az emberi egyén közvetlen „itt és most”-jához kapcsolódnak.

A kellemesség központi szerepe a designban sajátos következményeket von maga után. A design alkotója nem emeli a felhasználó egyént közvetlen partikularitása fölé, hanem arra készíti, hogy abban – noha dolgozik, vagy viszonylagos kényszerhelyzetben van (kórház) – mégis jól érezze magát. *Így a design nem hat sohasem katartikusan,* nem az emberiséghez tartozás élményét tárgyiasítja.

A design „csak” olyan mozgás csomópontokat hangsúlyoz, amelyek a tárgy közvetlen használati értékét tudatosítják jólesően. A design tehát nem alkot világot.

(A „világszerűség” szintén Lukács György meghatározása, amely azonban nem hierarchikus érték kategória, illetően felfogása sok félreértést okoz. Az ábrázoló művészet világot teremtő képessége közismert, az esztétikum területe azonban nem szűkíthető le a csak világot alkotni tudó művészetekre, irodalomra, képzőművészetre, zenére stb., – mert kizárnánk olyan jelenségeket, melyek a művészet elvont rendező elvei alapján épülnek fel, számunkra kellemesen hatnak, s életünket gazdagítják. Egész környezetesztétikánk – beleértve a designt is – kívül esnék a művészet világán, ha értékhierarchiaszerűen állítjuk szembe a világszerűt a nem világszerűvel.)

Lényegi specifikum a designban az is, hogy a termék célját – konkrét rendező elvét – az határozza meg, miként használja a terméket az egyén közvetlen szükségleteihez mérten.

A kellemesség épp ebben áll, s így érthető meg a fontossága. A kellemes használati tárgy örömeztetet kelt, s ez az örömeztetés erősíti az embert. Így ezen a sajátos „kerülő úton” realizálódik a design humánus jellege.

Az első dezanropomorfizáló tükrözés a designban tehát a használhatóságot eredményezi, míg ezzel kölcsönhatásban a második antropomorfizáló visszatükrözés a kellemesség, humánus hasznosság és az esztétikum forrása használati tárgyainkban.

A használati és vizuális kellemesség vonzóvá teszi a tárgyat, – ezért válhat a manipuláció eszközevé is a design.

A „valóság csele” azonban úgy érvényesül, hogy bár a design a profitszerzést szolgálja, ha a munkás a tökéletesben a kellemesség érzete révén többet termel, azért mégis a munkás emberi erőit növeli lényegesen a formatervezett gép és környezet. Hasznosság és kellemesség maradéktalan egysége csakis a szocializmusban valósulhat meg – elvileg.

Ilyenformán a formatervezőknek mindenképpen kötelessége felmérni, milyen további következményekkel jár a munkája. Annál is inkább, mivel a tervek megvalósításával társadalmi erőforrásokat használ fel és sem a munkaerőt, sem a felhasznált anyagokat, sem szellemi energiát nem célszerű olyan eszközökre fordítani, melyek nem valódi szükségletet elégítenek ki.

## SUMMARY

### *Georg Lissák: Design: As Twofold Mirror*

This is an experiment to define the aesthetics of designing. The author endeavours to specify this art- form as a peculiar mode of human objectivisation. The paper tries to profit from Georg Lukács' notion of "DOUBLE-MIRRORING", applied to special fields of art, which perform "The reflection of another reflection."

It tries to prove that this assumption can be validly used in regard of designing. The designer, similar to the architect, emphasizes the focal points of an artifact. Doing this he not only helps to make understand the structure and function of a machine or some other instrument but it also evokes an experience which is pleasant.