

Alkotárs kártyajáték

Lagzi Kata

Budapesti Metropolitan Egyetem Művészeti és Kreatívipari Kar

Tervezőgrafika mesterszak, Tipográfia és Betűtervezés specializáció, 2. évfolyam

Brittnek Andrea, főállású mesteroktató (VIK tanszékvezető)

A kártyajátékom tíz kortárs magyar művész alkotásából dolgozik: Bak Imre, akinek munkái a szín, a forma és a tér viszonyát kutatják; Barabás Zsófi, kinek festményei figuratív és absztrakt elemek határán mozognak; Batykó Róbert festészete a hétköznapi tárgyak és a mindennapi élet fragmentumait ragadja meg; Gáyor Tibor, aki a konstruktivista művészet jelentős képviselője, munkái a geometriai formák és a térbeli struktúrák közötti kapcsolatot vizsgálják; Keserü Ilona festészete a lírai absztrakció jegyében született, ahol az érzelmek és a személyes élmények fontos szerepet kapnak; Konok Tamás, aki a geometriai absztrakció mestere, festményei és grafikái a vonalak, formák és színek precíz, de mégis játékos összhangját mutatják be; Maurer Dóra festményei, grafikái és videómunkái is az idő, a mozgás és az optikai illúziók témáit járják körül, gyakran matematikai rendszerekre alapozva; Nádler István kinek munkásságára jellemzőek a nagy gesztusok és az intenzív szíkontrasztok; Rákóczy Gizella expresszív és érzelemdús festészete; és Somody Péter, aki festményein kevés eszközzel komplex esztétikai tartalom kifejezésére törekszik. Őket választottam, mert művészetük egyedisége és sokszínűsége különösen inspiráló számomra. A játék részletkártyáit a művészek 6-6 munkájának metszetei - áttetsző plexire nyomtatva - alkotják. Így, amikor a kártyákat egymásra helyezzük a játék során, azok egy új festményt hoznak létre, így, picit mi magunk, játékosok is a művészek bőrébe bújhatunk ezidőre. Az eredeti festményekből minél sokszínűbb, színesebb, érdekesebb és texturáltabb felületeket igyekeztem kimetszeni digitálisan. Ehhez a művek nagy minőségű fényképét importáltam Adobe Photoshop-ba, majd kezdetét vette a munka. A metszeteket nem forgattam, nem torzítottam és nem is színeztem az eredetiség megőrzése érdekében. Csak a méretüket és a kártyán elhelyezett pozíciójukat változtattam. Összesen 60 darab metszetkártya, 10 darab háttérkártya, 20 darab fénykorong, 6 részből álló játéktábla és 5 pontozókártya található a dobozban. A játék ötlete a Canvas társasjátékra alapszik, melyben fiktív művekből válogathatunk. Úgy gondolom, hogy az én adaptációm egy remek módja a magyar képzőművészet szélesebb körben való megismertetésének. A játék célja: „Készíts 3 festményt a művészeti világ kavalkádjában és gyűjtsd össze a legtöbb pontot.“

A pontszerzésért taktikáznunk, fénykoronggal vásárolnunk, gyűjtögetnünk kell. Ám, ez a csodálatos az Alkotárs-ban, ugyanis minden szabály és pontszerzés nélkül is játszhatjuk, akár

egyedül. Így könnyebben megismerjük a művészek munkáit, életrajzukat. A játék felépítésében és a későbbi pontozásban nagy szerepet kapnak a kártyalapokon elhelyezett jelzések.

A szimbólumok megmutatják, hogy ki az eredeti alkotója a metszetnek, melyik festményből való, mikor és milyen médiummal, technikával készítették. A tapasztaltabb játékosok plusz pontokért arra is ügyelhetnek a körük során, hogy egy bizonyos művész munkáit szeretnék kigyűjteni, vagy esetleg a kapcsolati hálót próbálják meg kihasználni. Ugyanis az utóbbiból kettő is megtalálható a pakliban: Keserü Ilona - Somody Péter - Barabás Zsófi mester és tanítványa hármasa és Maurer Dóra - Gáyor Tibor házastársi kapcsolata. Ezek tudatos megszerzésével a játék végén plusz pontokra tehetünk szert, így jelentősen növelhetjük az esélyeinket a győzelemre.

Az Alkotárs játék tervezése során kiemelt figyelmet fordítottam arra, hogy a felhasználói élmény ne csupán esztétikai, hanem intellektuális és érzelmi szempontból is gazdag legyen. A dobozban található térképszerűen kihajtható leírásból nem csak a játékszabályt, hanem az alkotók rövid biográfiáját is felfedezhetjük.

A játék külső csomagolása összhangban áll a kártyák áttetszőségével, ugyanis színes plexi lapokból készítettem el. Olyan vidám, játékra hívogató árnyalatokat használtam, mint a magenta és az abszintzöld. A fóliára nyomtatott külső borítást, melyen a szín, a logó és némi információ szerepel, az üvegszerű, átlátszó műanyag plexi lemezekre kasíroztam fel. Ezt kövezően ragasztottam és illesztettem össze a kis tárolót.

A név választásánál fontos szempont volt, hogy a játékosok azonnal felismerjék a játék mögött meghúzódó kreatív és közösségi élményt. Az "Alkotárs" szó magában foglalja a kortárs és az alkotás kifejezést, így tökéletesen kifejezi a játék lényegét. Kortárs. Alkotások. Metszetei.

Az Alkotárs különlegessége, hogy a játékmenet során a résztvevők nem csak passzív szemlélői a művészetnek, hanem aktív alkotók is. A játék végeztével a létrehozott műveket kiállíthatják, megoszthatják egymással, így a társasjátékozás egyfajta közös művészeti élménnyé válik.

A játék fejlesztése során törekedtem arra, hogy az Alkotárs a legkülönbözőbb korosztályok és érdeklődési körök számára is vonzó legyen. Az egyszerű, de mély stratégiai elemek lehetővé teszik, hogy mind a művészetkedvelők, mind a társasjáték-rajongók élvezhessék a játékot. Egytől öt játékos alkothat egyszerre a játékban, aminek a hossza nagyjából 30 perc.

A dobozban található útmutató segít abban, hogy a játékosok könnyen elmélyülhessenek az alkotók világában, miközben saját művészi készségeiket is fejleszthetik.

A társasjáték 2024 márciusában kiállításra került a Magyar Nemzeti Bank Arts & Culture (MNB Arts&Culture) és a Budapesti Metropolitan Egyetem keretein belül, a METU kiállítótermében.

A kiállítás egy hónapig volt látható.

Összességében az Alkotárs nem csak egy társasjáték, hanem egy művészeti utazás is, amely inspirációt nyújt a kreatív önkifejezéshez és a kortárs magyar művészet iránti érdeklődés felkeltéséhez. Remélem, hogy minden játékos számára maradandó élményt nyújt, és akár hozzájárulhat a magyar művészet nemzetközi ismertségének növeléséhez.

