MEMORIES. STRIPPED. – TAKTILIS ASSZOCIÁCIÓS TÁRSASJÁTÉK

A szerző és / vagy előadó neve: **Boronyák Nóra**
Intézmény, kar: **Budapesti Metropolitan Egyetem, Művészeti és Kreatívipari Kar**
Szak, specializáció, évfolyam: **Tervezőgrafika mesterszak, betűtervezés-tipográfia specializáció, második évfolyam**
Témavezető neve, tudományos fokozata, beosztása: **Brittnek Andrea, főállású mesteroktató (tanszékvezető)**

A *memories. stripped.* nevet viselő taktilis asszociációs társasjáték tervezési folyamatának kiinduló pontját egy iskolai projekt, egészen pontosan egy METU és MNB Arts & Culture kollaboráció jelentette. Az MNB ugyanis rendelkezik egy kortárs képzőművészeti gyűjteménnyel, melyre rákapcsolódva egy kapott alkotói listából választhattunk, hogy melyik művészre fókuszálva fogunk saját társasjátékot készíteni. Annálfogva, hogy építész családból jövök, engem *Andreas Fogarasi* művészete fogott meg azonnal, így az ő alkotásaiból – főként *a Nine Buildings. Stripped* és *A Skin City – A város bőre* című kiállításaiból – inspirálódva egy taktilis beszélgetés-kezdeményező játékot terveztem.

Fogarasi nevét akkor ismerte meg az ország, amikor a 2007-es Velencei Biennálén ő képviselte hazánkat és a Velencei Biennálék történetében először hozta el Magyarországnak a legjobb nemzeti pavilonnak járó Arany Oroszlán díjat. Művészete azóta hazánkban és nemzetközi szinten is jelentős sikereket aratott. Egy félig magyar, félig osztrák koncept-művészről van szó, aki Bécsben építészeti, majd képzőművészeti tanulmányokat folytatott. Ez a fúzió a művészetének a kiindulási alapja. A fúziós művészeti tevékenysége pedig az én társasjátékom kiindulási alapja is egyben.

Fogarasi alkotásai arra invitálnak bennünket, hogy az épített környezet alkotóelemeit ne csupán építészeti és régészeti leletként aposztrofáljuk, hanem képesek legyünk túllátni azoknak puszta anyagiságán. Építőanyag-asszemblázsainak alkotóelemeit mind különböző bontási helyszínekről hozza el, majd ezeket egy-egy függőleges és vízszintes acélszalaggal rögzíti. Ahogyan az épületeket ilyen lecsupaszított formában, alapelemeit egymásra rétegezve látjuk magunk előtt, úgy tárul elénk a minket körülvevő épített

környezet, ami egyszerre funkcionál történelem, hagyaték, identitás, emlékek és társadalmi értékek lenyomataként. Fogarasi alkotásai arra kínálnak lehetőséget, hogy átgondoljuk a társadalom kapcsolódási pontjait és saját magunk viszonyát az épített világhoz; s képesek legyünk mélyebb megértéssel kezelni a környezetünket.

Ezt a gondolatiságot és művész missziót kívánja továbbvinni az én társasjátékom is.
Amint Fogarasi alkotásai, úgy ez a taktilis asszociációs játék is érzékszervi élmények újraélésére invitál; mindezt úgy, hogy közben a szemünk előtt kel életre a város és épületei, mint történelmi, társadalmi, kultúrpolitikai rétegek találkozási pontjai. Így a puszta épületek és anyagok a játék közben élénk emlékeket idéznek fel bennünk, mellyel formák, textúrák, színek, ízek, hangok, illatok elevenednek meg.

A *memories. stripped.* név egy rácsatlakozás Fogarasi *Nine Buildings. Stripped.* című kiállítására, ennek jegyében pedig a logotípia is meg lett fosztva az ékezeteitől. A szóvégeken található négyszög alakzatok többféleképpen is értelmezhetőek. Lehetnek egyszerű pontok és vesszők, de lehetnek olyan rebellis négyzetek is, amelyek szembemennek azzal, amit alapból a szemünk kívánna – ahogyan Fogarasi művészete is szembemegy az egységes városképpel érvelő, hagyatékra, identitásra, és építőanyag-utóéletre fittyet hányó bontási munkálatokkal. Ezek az alakzatok arculati elemként is funkciót kaptak, és a játékban konzekvensen több helyen is feltűnnek.

A játék 12 db építőanyagot, 60 db kortárs magyar költő verscímeit tartalmazó asszociációs kártyát, 12 edukatív „boríték-kártyát" és 2 db rögzítő gumiszalagot tartalmaz, illetve tartozik hozzá egy művész- és egy játékleírás is.

A játékot többféleképpen lehet játszani. Az egyik lehetőség, hogy a kezdő játékos felhúz egy asszociációs kártyát, felolvassa a rajta szereplő verscímet, majd átengedi a terepet az arról eszébe jutó emlék-asszociációinak. A játékban található 12 db anyag közül tetszőleges számban, szabadon válogathat; azokat építheti egymásra, amelyek megelevenítik az adott emlékét. Eközben elkezdhet mesélni az emlékről a játékostársainak, és elmondhatja, hogy milyen ponton kapcsolódnak hozzá a választott építőanyagok. Ha elkészült az építménnyel, akkor fixálhatja két rögzítő gumival. Ha jól esik, teret nyithat a további párbeszédnek, ha pedig igény van rá, felolvashatja a releváns anyagismertető edukatív „boríték-kártyákat" is. Ennél a játékmódnál a beszélgetés-kezdeményezés a fő cél, így nincs kifejezetten győztes – vagy épp ellenkezőleg, mindenki győztes. A játékosok ugyanakkor megegyezhetnek abban, hogy ki az, akinek a legszebb történetért és építményért járó díjat adnák.

Egy másik játékmód, ami esetleg a fiatalabb korosztály számára is élvezetes lehet, ha látatlanban próbáljuk meg kitalálni, hogy melyik anyag micsoda; összepárosítjuk őket az edukatív „boríték-kártyákkal", majd ezeket kibontva, elolvasva teszteljük, hogy jól dolgoztunk-e. Ha nehezíteni akarjuk ezt a fajta játékmódot, akkor csukott vagy bekötött szemmel próbáljuk meg kitalálni, hogy melyik építőanyagot tapintjuk vagy szagoljuk éppen. Ebben a fülünk is segítségünkre lehet, ha finoman és óvatosan

megpróbáljuk más anyagokkal vagy felületekkel ütköztetni és figyelni az így keletkezett hanghatásokra. Itt a nyertes az, aki a legtöbb építőanyagot kitalálja.

A játékban található építőanyagok mind olyanok, amelyeket Andreas is használ, ráadásul az ő munkáihoz hasonlóan, ezek is hulladék vagy maradék anyagok, a családom telephelyéről származnak.

A fúzió, mint már említett jelenség, az építőanyagok tekintetében is feltűnik. Természetes és mesterséges anyagok együttese jelenik meg ugyanis Fogarasi építőanyag-asszemblázsainál, illetve a társasjáték anyagkészletében is. Továbbá, ez köszön vissza a doboz esetében is.

Az előzőekben megjegyeztem, hogy Fogarasi két fő érdeklődési köre, a képzőművészet és az építészet a művészeti kiindulási alapja. A tervezés kezdő fázisában úgy éreztem, hogy az én társasjátékom is attól válna autentikussá, igazán az enyémmé, ha a saját érdeklődési köreim találkozását is sikerülne belevinnem. Emiatt lett a *memories. stripped.* kiindulási alapja az építészet és a költészet fúziója. Ugyanakkor, bizonyos értelemben a képzőművészeti tevékenység sem különíthető el a játék folyamatától, hiszen ennek során a játékosok önálló installációkat, építőanyag-asszemblázsokat, tehát a saját emlék-alkotásaikat hozzák létre materiális formában.

Az asszociációs kártyákon tehát 12 kortárs magyar költő 5-5 verscíme olvasható, így összesen 60 db beszélgetés-kezdeményező kártya áll rendelkezésre. Azért kortárs, mert Fogarasi is a modern – tehát 60-as évektől kezdődő – építészettel foglalkozik. Így én is olyan költőket választottam ki, akik a 60-as évek és napjaink között alkottak és/vagy alkotnak.

A válogatás a költők személyét illetően nem egyéni preferenciasorrend felállításával történt, hanem sokkal inkább egy cím-orientált szelektálási folyamat, illetve az azt megelőző hosszas gyűjtés és kutatás eredménye. A több körös, irányított szelektálási procedúra során először a több száz kigyűjtött vers és verscím közül egy olyan százas listát állítottam fel, amelyen szereplő verscímeket a legesélyesebbnek ítéltem arra, hogy különböző emlékeket, illetve érzelmeket evokáljanak, illetve az épített környezettel kapcsolatban gondolatokat reveláljanak az emberekben. Ezt követte a szintén többkörös teszt fázis, amely során a családom és a barátaim visszajelzései és próba-játékai alapján leszűkítettem a listát arra a végső 60 db verscíme, amely a legsikeresebb katalizátornak bizonyult az emlék-felidézésben, a beszélgetés-kezdeményezésben, illetve a játékban található anyagok releváns felhasználásában. Ez a végsőnek nevezett lista ugyanakkor a teljesség igénye nélkül született, annál is inkább, mivel a játék tervezése során végig láttam a lehetőséget abban, hogy ez a társasjáték több olyan részben vagy verzióban is elkészüljön, amelyben ugyanebben a konstrukcióban ugyan, de más-más építőanyagok és verscímek kapnának helyet.

Az asszociációs kártyákon a költők nevei és a versek címei szerepelnek csupán, hiszen a játékmenet szempontjából nincs szükség arra, hogy a játékosok ismerjék ezeknek a verseknek a tartalmát, ugyanakkor igény és kíváncsiság esetén fel lehet őket keresni és olvasni, így akár egy plusz jelentéstartalmat és mélységet adhatunk az adott felhúzott kártyalapnak, a felidézett emlékeknek, illetve a kialakuló

beszélgetésnek és a játékos kezei között épülő építménynek is.

Építészetben gyökerező taktilis játék révén a papírhasználatba is egyfajta anyagszerűséget szerettem volna belecsempészni, így a kártyák egy olyan egyedülálló kreatív papírból készültek, amelyet ultrapigmentált, selymes, ugyanakkor homokszerű textúra jellemez. Érdességét a benne található burgonyakeményítő adja. A kártyák csillogása is ennek köszönhető, hiszen a szemcsés felületükön meg-meg csillan a fény.

A logotípia mellett a kártyák tipográfiájában is igyekeztem szembemenni mindazzal, amivel csak lehet, és olyan megoldásokkal élni, amikhez alapból nem nyúlnánk vagy én nem nyúlnék. Így rögtön egy elegáns feminin, de részleteiben mégis maszkulin talpas betűt választottam, játékos, korántsem megszokott ékezetekkel. Továbbá, egyesével újraegalizáltam az összes betűt úgy, hogy ne a megszokott szellős *kerning*, hanem egy szoros, betűösszeolvadásokat sem megvető végeredményt kapjak – amely egyúttal rácsatlakozik és reflektál az asszemblázsok építőanyagainak egymásra építésére, szoros rétegezésére is.

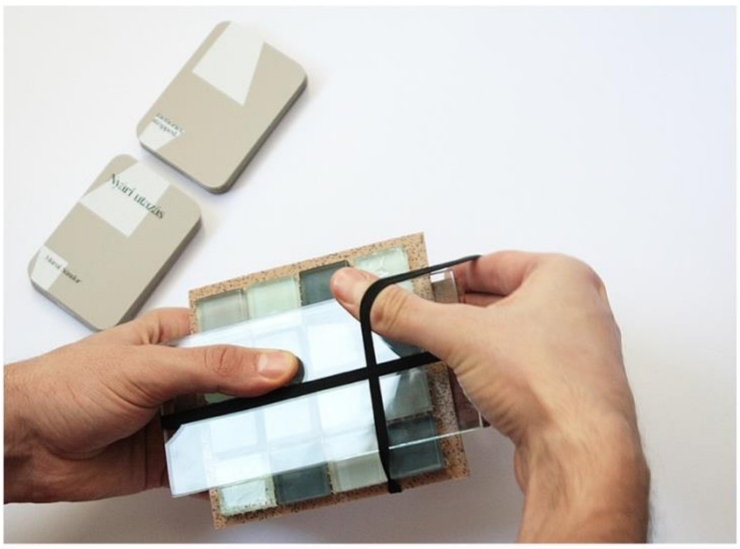
A 12 építőanyaghoz tartozik egy-egy dombornyomott anyagismertető edukatív „boríték-kártya” is, melyeknek a felhasználása opcionális. Erre az opcionalitásra játszik rá a monokróm dombornyomás és a boríték forma is. Utóbbit Fogarasi *Envelope* című sorozata ihlette. Ezekben a „boríték-kártyákban” nem száraz, szakmai építőanyagismertetőket találunk, hanem a laikusok számára is érdekes, könnyen befogadható információkat, amelyek az asszociációs kártyák verseihez hasonlóan, komplexebbé tehetik a játékosok emlékezés-élményét. Az anyagismertetők megszületését szintén egy alapos és hosszas építészeti és művészettörténeti kutatás előzte meg.

A rögzítő gumipertlik olyan szerepet töltenek be a játékban, mint Fogarasi asszemblázsainál az építőanyagokat összetartó 1-1 vertikálisan, valamint horizontálisan is középre helyezett acélszalag. Ahogyan a nevük is mutatja, a játékban is arra szolgálnak, hogy a segítségükkel egymáshoz lehessen rögzíteni az építőanyagokat – ezzel jelezve, hogy emlékezés-élmény gyümölcse az alkotás, építmény megszületett, materiális formában is elkészült. Ezekből az asszemblázs-rögzítő gumipertlikből egy vastagabb verzió került rá magára a dobozra is.

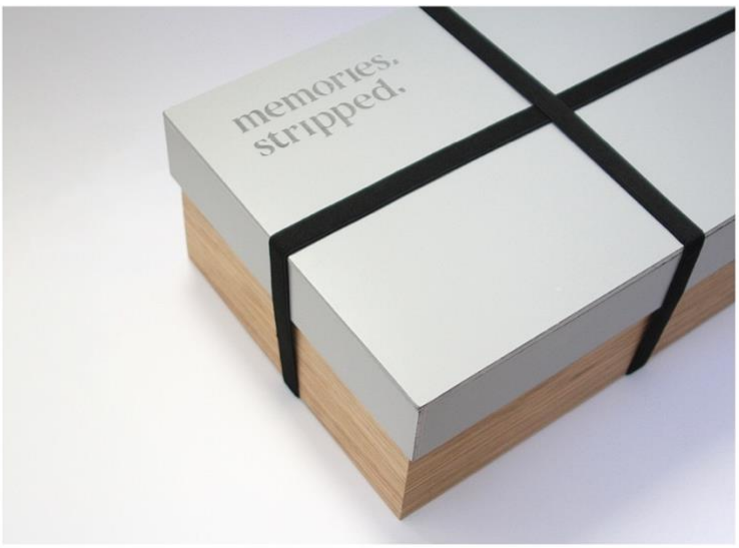
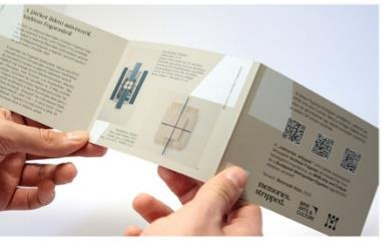
A játékleírás a játék menetét, lehetséges játékmódjait, a művészleírás pedig a játékot ihlető művész, Andreas Fogarasi ismertetőjét tartalmazza leporellók formájában.

A játék doboza szintén természetes és mesterséges anyagok fúziója, tölgyfa furnérlemezből és mesterséges palából áll, a belseje pedig kétféle rétegzett habszivaccsal van bélelve. A szürke habszivacs a burgonyakeményítős kártyákhoz hasonlóan csillog a sok apró szemcséje miatt.

Így született meg, épült fel és állt össze végül egy nagy építőanyag- és emlék-asszemblázzsá a taktilis asszociációs, beszélgetés-kezdeményező társasjátékom, a *memories. stripped.*



memories,
stripped.


memories,
stripped.