

# FOSCARINI ÉS A FÜSTÉRZÉKELŐK

Interjú Ionna Vautrin-nel

A 20. századi történelemfilozófia legendás alakja, Johan Huizinga *Homo ludens* (vagyis játékos ember) című munkájában a kultúra központi, struktúrateremtő erejeként definiálja a játékot, amelyben a történelem és a civilizáció képes kibontakozni. „...a civilizáció játékban és játékként születik, és sohasem hagyja el azt.” – írja. Nem kisebb súllyal fogalmaz a 20. századi magyar irodalom nagy lírikusa, Kosztolányi Dezső sem *Akarsz-e játszani?* című versében: „Akarsz-e játszani mindent, mi élet, / havas telet és hosszú-hosszú őszt, / lehet-e némán téát inni véled / rubin téát és sárga pára gőzt” És Ionna Vautrin akar játszani! Akar játszani design. Nem tét nélkül, komolytalant, hanem a hétköznapokon, a teljes életen átívelő. Tárgyainak finom és elegáns könnyedsége, a legjobb értelemben vett játékosága hívogató a befogadó számára. Dinamikus színhasználata, ívelt formavilága és a geometrikusság erős jelenlétével operáló designkonceptiói pillanatok alatt magukkal ragadják a használókat és az otthonosság érzetének játékon keresztül látásmódját teremtik meg számukra. Érthető, hogy olyan cégek termékeinek megtervezésére kapott megbízást, mint a Foscarini, a Moustache vagy épp a Serralunga.

Ionna Vautrin nyelve a bennünk élő ludenst kívánja megszólítani, mert a nagy erő ebben nem más, mint egy új perspektíva, látásmód megteremtése. A világ máshogyan-látásának elképesztő izgalma ez, hisz’ e tárgyak lehetőséget adnak arra, hogy más szemmel lássuk környezetünket, tárgyainkat, vagyis végső soron önmagunkat. Felfedezni magunkban valami soha-nem-ismert, rég-elfeledett, megváltoztatni világunkat és megváltoztatni önmagunkat. Mert a design egyik legnagyobb tétje és sikere épp ebben áll: az újfajta tekintet és érzéklet megkonstruálásában, a dolgainkkal való viszonyunk újragondolásában. Ez az egyszerre mentális és szomatikus kaland, intellektuális párbeszéd, a design valódi bátorsága. Figyelni a dolgok hangját és belső rezonanciáinkat, megismerni, felismerni, újra jelené tenni. „Új szem” és újra tekintet, érzékenységet kapni a környezetünk tárgyaira, dolgaira, érzéseire, gondolatvilágára. Ionna Vautrin akar játszani! És mi akarunk? Ez már rajtunk áll...

(Kovács Péter iménti laudációja elhangzott 2016. szeptember 27-én a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Auditóriumában, Ionna Vautrin előadását megelőzően. A tervező a Francia Intézet és a Design Hét Budapest vendégeként érkezett Budapestre).



**Kovács Péter: Mik azok az impulzusok a tervezésben, amire nagyon erősen tud támaszkodni?**

Ionna Vautrin: Inspirációk mindenhol jöhetnek, de talán a tenger világa és a tengerészet tudja nagyon megmozgatni a fantáziámat. Amikor kicsi voltam, a szüleimnek volt egy hajója, ez fontos élménye a gyermekkoromnak, de a művészetben belül is érnek fontos élmények. Nagyon szeretem a szecessziót, de ezen kívül egy utcai séta vagy épp az állatok látványa szintén megmozgatják a fantáziámat. Emellett a kortárs művészek munkáiból is sokszor merítek ihletet, Ettore Sottsass ilyen számomra. De lehetnek festők, építésszek, alapvetően mindenre nyitott vagyok.

**Nagyon sok országban dolgozott, ez tudható. Mennyiben érzi úgy, hogy a jellegzetesen francia designt képviseli. Vagy kevésbé alkot ilyen, fogalmilag zárt keretek között?**

Azt határozottan érzem, hogy létezik egy francia design-vonal, amelyik fellendülőben van; egyre több iskola működik, amely designereket képez, már csak ebből fakadóan is. Véleményem szerint a múlthoz is erősen kötődik ez a vonal: az art déco-ból, a szecesszióból inspirálódik; és természetesen a művészetek mérnöki oldala sem elhanyagolható. Úgy

Mezzo radio. Archetipikus, kompakt megformálás, szetten és különféle színekben. Műanyag. Fotó: Michel Giesbrecht



**Canot sorozat.** Nagymamáink kézbe simuló háztartási keféit idézik a különféle méretű és dörzserejű gyümölcs és zöldségkefék, amiket vágódeszkák egészítenek ki. Bükkfa és műanyagból. Fotó: Michel Giesbrecht

vélem, hogy ma ez a kettős örökség, a művészeti és a mérnöki oldal talál egymásra, az alkotók pedig a kettő közti párbeszédet igyekeznek megvalósítani és ennek mentén alkotni. Nevezhetjük ezt valamiféle narratív designnak, a tárgyak „párbeszédének”.

**Amellett, hogy a tárgyak kommunikálnak velünk, egy designer is sokszor lép dialógusra korábbi időszakok alkotóival. Az ön számára van ilyen művész?**

Az említett Ettore Sottsass munkái azért érdekelnek nagyon, mert alap-képzettségét tekintve építész volt, remek rajz tehetséggel volt megáldva, emellett pedig nagyon sokat írt különböző designelméleti témakörökben. Sokoldalú személyiség volt, akinek megvolt az a bátorsága, hogy létrehozson egy alkotói műhelyt, a Memphis Csoportot. Rendkívül megragadott a nonkonformizmusa, hiszen manapság ezzel egyre ritkábban találkozom.

**Mennyire érzi alkotásain a népszerű kultúra befolyásoló hatását? A Foscarini számára tervezett lámpáknál elég erőteljes a vizuális áthallás a South Park című sorozat figuráival.**

Ha használom is ezeket, az mindenképpen ösztönyszerűen történik. Számomra nagyon fontos, hogy a tárgyak, amiket megtervezek, ne egy bizonyos rétegnek szóljanak, hanem minél szélesebb közegnek. Ha ez a befogadóban előhoz valamilyen gondolatot vagy érzetet,





*Le Bestiaire.* A Biennale Saint-Étienne 2015 Vautrin által szervezett kiállításának „szereplői”. A legkülönfélébb designerterületekről érkező művészek gyerekekkel együttműködve hoztak létre meglepő grafikai kosztümöket. Fotó: Tonna Vautrin

az számomra elismerés, hiszen így sokakat tudok megszólítani. Tény, hogy sok tervezett tárgyam társítható valamilyen élőlényhez, test- és fejformájuk van, ezáltal valamilyen személyiséget is megjelenítenek. Igen, talán az alakjaim olyanok, hogy az emberek könnyen társítanak hozzá élőlényeket.

**Ön tervez az „átlagos” fogyasztók számára, de munkái között találunk olyanokat is, amelyek kimondottan a prémiumkategóriába tartoznak. Melyik tárgytervezésben mi ragadja meg?**

Ezt mindig a megrendelő dönti el! Abban az esetben, ha egy olyan cég keres meg, mint például a Foscarini, ami kimondottan a prémiumkategóriába orientálható termékekkel dolgozik, és mégis éppen arra kér fel, hogy a szélesebb közönség számára elérhető tárgyat tervezek, ez az igazi nagy kihívás. A Lexon Design esetében más a helyzet, mert ők mindig az átlagos pénztárcájú fogyasztó számára tervezetnek. Én személy szerint jobban szeretem azokat a tárgyakat, amelyek többek számára elérhetőek.



*Jeannette & Jacquette.* Csésze és cukortartó rajza, mindkettő esetében az alátét a felső résszel egybeöntött, és horgolt csipketerítőket idéz. Porcelán, 20 (a) x; 16 cm 6 x 19 x 125 cm. Fotó: Ilvio Gallo

**Mennyire törekszik ön a funkció és esztétikum egységére egy-egy tárgy megalkotásakor? Munkái között több olyan példát látunk, amikor egyik vagy másik irányba jobban eltolódik az alkotásmechanizmus.**

Az elsődleges ebben az esetben is a megrendelői igény. Ha azt veszem észre, hogy a megrendelőnek van érzéke arra, hogy a művészi oldalt is érvényesítsük, akkor igyekszem a művészi oldal határáig elmenni. Új tárgy esetében mindig több verziót mutatok be egyszerre, olyat is, amelyik könnyebben befogadható, „átmegy”, és olyat is, amelyik nagyobb kihívást jelent. A francia vasúttársaság (SNCF) számára az asztali lámpából hat verziót készítettem, voltak közöttük olyanok, amelyek nagyon klasszikus formavilágúak voltak, de emellett merészebbeket is bemutatam. Végül a merészebbet választották, és ez megerősített abban, hogy érdemes próbálkozni artisztikusabb kialakítású tárgyakkal.

**Van vágyott együttműködés, aminek nagyon örülne akár cég szintjén, akár konkrét tárgy vonatkozásában?**

Sok ilyen van! Nagyon szeretnék háztartási gépeket, eszközöket tervezni. Az Alessiivel rendkívül szívesen dolgoznék. Emellett olyan rajzokat is szeretnék készíteni, amelyben a tárgyak erotikus oldala bontakozik ki. És különösen izgatnak az étkezészetek, valamint a füstérzékelők.

*Köszönjük a Design Hét Budapest közreműködését az interjú létrejöttében.*

↓ *Bec.* A nappal nem mentek ki a divatból, csak kicsit mintha nagyobbak lennének manapság. A kacs, tukán és sirály triászának megformálásakor mindegyik egyedí, inkább meszeszerű, mint valóságghú karaktert kapott (bölgy, büszke, arrogáns stb.). *Karámia*, 45 cm magasak. Fotó: Tom Vack



↑ *Mirage.* A klasszikus, az 1920-as évekre jellemző minta ezen a tapétán afféle optikai csalás eredménye: csak bizonyos szögből nézve válik láthatóvá. Fotó: ©Domestic

