

Sinkó István

# „Játszani is engedd!”

**Fajó János kiállítása**

Deák Erika Galéria,  
2022. I. 27. – III. 4.

Fajó János (1937–2018) izgalmas életművének képi bemutatására már több ízben sor került 2018-as halála után, ám a Deák Erika Galériában látható kiállítás Fajó egy kevésbé ismert oldalát, a játéktervezőt, a dizájnert, a vizuális pedagógia segédeszközeit kialakító művészt mutatja be. Fajó életművében a tervező-kreátor alkotóegység mindig is szerepet játszott. Ehhez kapcso-

lódott a szervező-csoportorganizáló szerep (lásd a Pécsi Műhely, a Józsefvárosi Galéria évekig, évtizedekig működő grafikai műhelyeit).

Fajót már korán, a 60-as évek végén, közvetlenül az első geometrikus absztrakt művek létrehozása idején foglalkoztatta ennek az irányznak a más anyagokban és más formákban, funkciókban való megjelenítése.



FAJÓ János:  
*Síkosztás*, 2006,  
olaj, fa, 50×50 cm  
HUNGART © 2022  
←



↑  
 Kiállítási enteriőr,  
 Deák Erika Galéria,  
 2022

A Bonyhádi Zománc Művésztelepen a zománcművészet geometrikus lehetőségeit kutatta társaival, majd 1969 és 1977 között több alkalommal tervezett játékokat gyerekek számára. „Gyerekjátékokat is azért kezdtem csinálni, hogy a gyerekek egészen korán megszokják, mi a vizuális nyelv alapja. Háromszögekből, négyzetekből és körökből, ebből a három elemi formából a világ összes dolgát fel tudjuk építeni. A geometria örök” – mondja egy interjúban.<sup>1</sup> A korszak, a 60-as, 70-es évek fordulója az avantgárd megújulásának ideje volt, s ez a vizuális nevelési koncepciók területére is kihatott. Lantos Ferenc ezekben az években készítette el a *Természet – Látás – Alkotás* című, vizuális elméleti és ábrákon is szemléltetett sorozatát.

Fajó a játékok kialakítását választotta, megújítandó a magyar játékipacot, s ezzel lehetőséget adott a művészetpedagógusoknak az iskolai művészeti nevelés eszköztárának gazdagítására. „1966-ban és 1969-ben tervezte meg színvariációs kockajátékait. Míg a mechanikus játékszerekkel (lendkerekes autó, kis konyhai edények) vagy jól, vagy rosszul lehetett játszani (és ezért tönkretenni), ezeknek a játékoknak nincs olyan szabá-

lya, amely nem a tárgy formájában lenne keresendő. (A játéktevékenység már Huizinga meghatározása szerint is önként elfogadott szabályok szerint megy végbe). A falra akasztott táblán vízszintesen színes, síneként szolgáló falécekre illeszthető, kézbe vehető formák (amelyek teteje maga is sínként szolgál), illetve az ezek szerves részét képező színek (szín párok) egymás mellé rendelése, csúsztatása a gyermek szín- és formaérzékét, térlátását hivatottak fejleszteni. Az öt sínre lila, kék, zöld, sárga, narancs, piros színek, valamint a színeket ellensúlyozó tónusok, a fehér, a szürke és a fekete illeszthetők, egymással keverhetők, ezáltal kipróbálhatók a színek egyensúlyai és Johannes Itten színelméletéből ismert kölcsönhatásai.”<sup>2</sup>

A Deák Erika Galéria nagy termének közepén elhelyezett asztalokon három időszak, az 1969-es, a 77-es és a 2000-es évek ilyen irányú terveit láthatjuk. A terem falain a festészeti életmű néhány kiváló alkotása látható az 1967-es *Hulló négyzetektől* a 2009 és 2013 között készített *Arányok*, illetve az *Egy, négy, nyolc* című munkáig.

1 Műtárgy, 2016. június.

2 Brunner Attila: *A magyar játéktervezés történetének néhány kérdése*, Centrart, 2014.