

Kóstolni a szép-tudományba



Kóstolni a szép-tudományba

Tanulmányok
a Fiatal Művészettörténészek
IV. Konferenciájának
előadásaiból

KÓSTOLNI A SZÉP-TUDOMÁNYBA

*Tanulmányok
a Fiatal Művészettörténészek
IV. Konferenciájának
előadásaiból*

Kóstolni a szép-tudományba

Tanulmányok a Fiatal Művészettörténészek IV. konferenciájának előadásából

Főszerkesztő: Székely Miklós

Szerkesztők: Dragon Zoltán, Entz Sarolta Réka, Raffay Endre, Szerdahelyi Márk, Tóth Áron

Grafikai terv, tördelés: Papp Gyula

Szöveggondozás: Asztalos Emese

A borítón a berhidai Szent László templom belső kapujának részlete látható. Konceptió: Sidó Anna, fotó: Szerdahelyi Márk.

A kötet megjelenését támogatta:

Magyar Tudományos Akadémia

Bölcsészettudományi Kutatóközpont Művészettörténeti Intézet

Nemzeti Kulturális Alap

Pázmány Péter Katolikus Egyetem Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar



PÁZMÁNY PÉTER
KATOLIKUS EGYETEM
*Bölcsész- és
Társadalomtudományi Kar*

© Szerzők

© Szerkesztők

© Fotósok

© Grafikusok

© CentrArt Művészettörténészek Új Műhelye Közhasznú Egyesület

© Fényképek intézményi jogtulajdonosai: Artur Żmijewski; Central Booking Gallery, NYC, USA; Elek István hagyatéka; ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Németország; Erdélyi Unitárius Egyház Gyűjtőlevéltára, Kolozsvár, Románia; Fajó János; Foksal Gallery Foundation, Varsó, Lengyelország és Galerie Peter Kilchman, Zurich, Svájc; Forgács Péter; Forster Gyula Nemzeti Örökségvédelmi és Vagyongazdálkodási Központ, Fotótár, Műemléki Tervtár; Hargita Megyei Állami Levéltár, Csíkszereda, Románia; Jan de Nys, Aalst, Belgium; Kiel University Library, Kiel, Németország; London, The British Museum / Trustees of the British Museum, Egyesült Királyság; Magyar Építészeti Múzeum, Budapest; Márton Áron Gimnázium gyűjteménye, Csíkszereda, Románia; MTA KIK Kézirattár, Budapest; National Gallery of Art, Washington D.C.; Országos Széchényi Könyvtár Mikrofilmtár, Budapest; Petőfi Irodalmi Múzeum, Budapest; Róma, Scuola Lante della Rovere; Római Katolikus Gyűjtőlevéltár, Kolozsvár, Románia; Soproni Múzeum, Storno-gyűjtemény; Szépművészeti Múzeum – Magyar Nemzeti Galéria, Budapest; Laczkó Dezső Múzeum, Veszprém.

A kiadványban megjelent írások tartalmaért és a képek jogtisztaságáért minden esetben a tanulmány szerzője felelős.

The authors of the essays are responsible for the contents of the texts as well as for obtaining permission to reprint the images included in their essays.

ISBN 978-963-88825-5-4

CentrArt, 2014



CentrArt

Tartalomjegyzék

<i>Előszó</i>	7
ROSTÁS TIBOR	
<i>Graeco opere – görög modorban II.</i>	
<i>A veszprémi „Gizella-kápolna” és a lékai várkápolna 13. századi falképei</i>	9
KOVÁCS GERGELY	
<i>A felvinci református templom italobizánci stílusú falképei</i>	33
KÓNYA ANNA	
<i>Ikonográfiai összefüggések az alcinai templom falképein</i>	45
MEZEI EMESE	
<i>Hétköznapi jelenetek egy késő középkori kályhán¹</i>	61
PÁL EMESE	
<i>Rubens Szamosújváron?</i>	71
PÁSZTOHY JÚLIA	
<i>Pákei Lajos villa- és lakóház-építésze</i>	85
VARGA ORSOLYA	
<i>Lang Adolf Szegeden és Pécsen</i>	97
SALAMON GÁSPÁR	
<i>Tagok és ragok</i>	
<i>Építészet és nyelv kapcsolata Schulek Frigyes terminológiai kísérletezéseiben</i>	113
IMECS-MAGDÓ ESZTER	
<i>Borszékfürdő modernizációja a 20. század elején</i>	125
GÁL ZSÓFIA	
<i>A kolozsvári Arany János utcai bérvillák</i>	143
LADÓ ÁGOTA	
<i>Az Erdélyi Római Katolikus Státus csíkszeredai főgimnáziumának tervezéséről</i>	157
BALDAVÁRI ESZTER	
<i>A német korai Jugendstil hatása Körössy Albert Kálmán építőművészetére</i>	173
ZSOLDOS EMESE	
<i>A pécsi Jókai-ünnepély képi emlékezete</i>	187

F. DÓCZI ERIKA	
<i>A Betonszemle folyóiratról</i>	199
SEBESTYÉN ÁGNES ANNA	
<i>Molnár Farkas és az építészeti szaksajtó mechanizmusai a két világháború közötti Magyarországon</i>	211
JÁSZ BORBÁLA	
<i>Funkcionalizmus és racionalizmus között Adolf Behne elemzése a modern építészet hőskorából</i>	225
DÉNES MIRJAM	
<i>Ki a naiv? A Dallos Marinka kutatás alapvető kérdései a naiv művészet jellemzőinek tükrében</i>	235
BRUNNER ATTILA	
<i>A magyar játéktervezés történetének néhány kérdése</i>	251
SIMON BETTINA	
<i>Egy festménysorozat öndefiníciója. Károlyi Zsigmond Mérték-képei</i>	265
BRADÁK SOMA	
<i>A rendszerváltás performansa. Elek István köztéri akciói 1985 és 1993 között</i>	277
DUDÁS BARBARA	
<i>Globalizálódó művészet lokális problémákkal – avagy mi történt a művészet vége óta?</i>	295
GÁRDONYI LÁSZLÓ	
<i>A képregény metamédiuma</i>	307
KOSINSKY RICHÁRD	
<i>Michael Fried befogadáselmélete</i>	321
JAN ELANTKOWSKI	
<i>Replaying Memory. Holocaust and Video Art in Péter Forgács's "Meanwhile Somewhere... 1940-1943" and Artur Żmijewski's "The Game of Tag"</i>	331
Személy- és helymutató	343

A magyar játéktervezés történetének néhány kérdése

Brunner Attila

Rózsaffy Dezső az Iparművészeti Múzeum 1914-ben rendezett gyermekkiállításán kapcsán feltette a kérdést: *„Mióta modern iparművészet és modern gyermekpedagógia van, a művészeket és pedagógusokat állandóan foglalkoztatja ez a kérdés: Milyen legyen a gyermek kezébe szánt játékszer?”*¹ A modern játéktervezői szemlélet kialakulásának itt megnevezett két előfeltétele egyfelől Friedrich Fröbel (1782–1852) munkásságára és a 19. századi életfilozófiákra (Nietzsche, Schmitt Jenő Henrik), másfelől a gödöllői művésztelepre utal. (1910–1914 között Rózsaffy Gödöllőn élt.)² Valóban Gödöllőn születhettek az első olyan megtervezett kézműves tárgyak Magyarországon, amelyek a gyermek testméreteihez, igényeihez és képességéhez igazodnak (gyermekbútorok, illetve a gyermekszoba berendezéseként gyermekjátékok Nagy Sándorné Kriesch Laura, Undi Mariska, Juhász Árpád, Körösfői Kriesch Aladár stb. tervei alapján).³ Addig főképp néprajzi szempontból foglalkoztak a játékkal (vö. Kiss Áron folklórgyűjtései), ám Gödöllőn egy új etika jegyében a játék az élet teljessége elérésének szolgálatában művészetfogalommal lépett elő. Gyári előállításukra a ruszini elvek értelmében nem gondoltak, és ezzel korántsem voltak egyedül. Bár a századforduló embereit élénken foglalkoztatta a gyermekvilág (gyermekrajz-kiállítások, gyermekkönyvek),⁴ s a polgári rétegek részéről nagy volt az igény a játékszerekre, köreikben főképp mégis import játéktárgyak voltak forgalomban. A hazai előállítású játékok⁵ közül művészi igényességgel kiemelkednek Wessely Vilmos és Grabowieczky Leon műhelyei, amelyek a művészi játékszerrel szemben támasztott elméleti követeléseknek messzemenően megfeleleltek.⁶ A játéktervezés nemigen számított autonóm területnek, s könnyen tűnhet úgy, hogy – mivel a művészi igényvel, felkészült tervezői szaktudással megtervezett játékszer még az 1960-es években is ritkaságszámba ment – a játék nem integráns része a magyar művészeti gondolkodásnak.

Az 1953-ban szovjet mintára alapított Játéktervező Intézet ugyan a hivatalos ideológiai elvárásoknak megfelelően⁷ a központilag szabályozott kereskedelem igényeit,⁸ az új (szocialista) ember kinevelését⁹ és az iparosítást kívánta szolgálni, de emellett az intézményesült játéktervezés magyarországi megteremtésének is alapot vetett.¹⁰ Az intézet munkatársai Szentesi Ferenc igazgató, Kabai Zoltánné, Molnár Imre, Székácsné Vida Mária, Koós Ivánné, Bartha Károly, Csete Balázs voltak. Az intézet nehezen elérhető, havi rendszerességgel és az európai játékkészítés híreiről is beszámoló híradója¹¹ alapján olyan szemlélet bontakozik ki, amely a gödöllőiek után ismét kiemelte a szín és

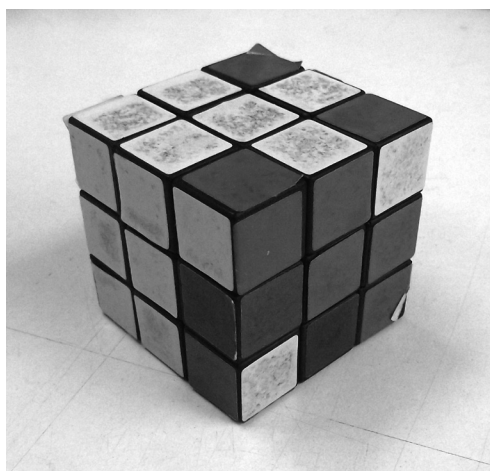
forma szerepét a gyermek szellemi és testi fejlődésében. Az intézet gyűjteménye tanulságul kívánt volna szolgálni az új játékok megtervezéséhez. Ide került – majd innen az intézet 1957-es hirtelen megszűnését követően a Magyar Nemzeti Múzeumba – Undi Mariskának már a századfordulón formálódó játékgyűjteménye.¹²

A szocializmus többnyire Csehszlovákiából (valamint a Szovjetunióból, illetve a Német Demokratikus Köztársaságból)¹³ importált játécai parányi, mechanikus gépek voltak, amelyek a fiúkat a gyári munkára, a lányokat a háztartás vezetésére készítették fel, bonyolultsági szintjük szerint.¹⁴ Művészi igényű játéktervezéssel ez idő tájt nem foglalkoztak, noha számos gyárban és háziipari szövetkezetben készültek hulladékanyagból, külföldi mintákat utánozva játéktárgyak.¹⁵ Az iparosítás és gépesítés igényeinek ellátására létrehozott ipari formatervező szakról (az Iparművészeti Főiskolán Borsos Miklós és Dózsa Farkas András vezetésével) a formatervezők azon generációja került ki, amelyik a külföldről importált játékokkal szembefordulva, személyes indítástól, tudatosan kezdett játéktervezéssel foglalkozni.

Antoni Rozália és Nádas László formatervezők az 1960-as években született gyermekek számára tervezték első játékaikat, mivel a boltokban kapható játékokat nem találták megfelelőnek.¹⁶ Alkotóműhelyükből fajtékok, bábok, de köztéri szobornak tekinthető játszótéri elemek is kerültek ki (például a városligeti ún. szöges mászóka). Munkásságuk szinkronban volt a gyermekvilágra irányuló, újra felélénkítő figyelemmel.

Az UNESCO által szervezett 1979-es Nemzetközi Gyermekev úgy a gyermeket, mint a játékot és gyermekirodalmat is a figyelem középpontjába állította. E jeles év kapcsán Magyarországon több televíziós műsor és kiállítás készült, valamint állami koncepció született egy Monoron felállítandó játéktervező- és gyártó egység létrehozására, de ennek az évnek volt köszönhető a kecskeméti Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely megalapítása és 1981-es megnyitása is.¹⁷ A *Művészet* már 1976-ban tematikus számot szentelt a témának.¹⁸ 1977-től kezdve nemzetközi játékkiállításokat (Interplay expo) rendeztek a BNV-n. Egy újfajta szemléletmód jelent meg, amely a századfordulóhoz hasonlóan érzékelni vélte játék és művészet genetikai összefüggését, és a világ megismerésének lehetőséges módjaként értékelte mindkét tevékenységet. Mindez az 1970-es években érte el tetőpontját, részben a „népművészeti újhullám”,¹⁹ részben a dizájn iránti élénkítő figyelem, részben pedig az élő művészet részeként, a játékkultúra tehát az 1960-1970-es évek új tapasztalatai közé tartozott.

A korszak játécai közül a mai olvasó előtt bizonyára a Rubik Ernő tervezte bűvös kocka (1. kép) a legismertebb, jóllehet ez a matematikai kombinációs lehetőségekre épülő, színvariációs kockajáték (eredetileg a térszemléletet fejlesztő oktatási segédeszköz), amely 2014-ben ünnepli negyvenedik születésnapját, csak egy számtalan kortársa közül. A finoman megtervezett színrendszer (a szembenál-



1. kép. Rubik Ernő: bűvös kocka, prototípus, Fajó János tulajdona. Fotó: Brunner Attila



2. kép. Fajó János: Nyitott mű (csúsztatós játék), Fajó János tulajdona. Fotó: Brunner Attila

ló oldalak a sárga szín hozzáadásában különböznek) fölött hajlamos a szemlélő elsiklani, holott belső rugós szerkezete, struktúrája önmagában is érdekes. (A *Mozgó Világ* többek közt éppen ezért közölte a tárgy 1976-ban kelt szabadalmi leírását.)²⁰

Fajó János 1966-ban és 1969-ben tervezve 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 szabálya, amely nem a tárgy formájában lenne keresendő. (A játéktevékenység már Johan Huizinga meghatározása szerint is önként elfogadott szabályok szerint megy végbe.)²¹ A falra akasztott táblán vízszintesen színes, sínekként szolgáló falécekre illeszthető, kézbe vehető formák (amelyek teteje maga is sínként szolgál), illetve az ezek szerves részét képező színek (színpárok) 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. Nem parányi gépről van szó, miközben indirekt módon a gépi alapú szocialista társadalom kritikáját fogalmazza meg, amit erősít címe is: *Nyitott mű*, amely a befogadóval – a játész emberrel – való közvetlen kapcsolatra utal. Egy cikkében Fajó szót emelt a játékok szórakoztatóipari használata ellen.²² E tárgyak azonban nem kerültek gyártásra. (A csúsztatós játék Rubik Ernő készítette példánya, amely a *Művészet* folyóirat említett játékszámában került először bemutatásra, ma is Fajó tulajdonát képezi. 2. kép).

A variáció, amely mindig meghatároz egy adott tárgyat felépítő, adott tárgyra jellemző struktúrát, nemcsak a játéktevékenység jellemzője, hanem képzőművészeti alkotói módszer is (Lantos Ferenc).²³ E természettudományos megismeréshez hasonlított kísérletezés, elemzés, vagyis az analitikus-analogikus gondolkodásmód szerint

az elemek és a belőlük összerakott egész változatlanaként tételeződik, csak a belőlük kialakított struktúrák változóak.²⁴ Az ekkoriban már Magyarországon is forgalmazott dán Lego építőjáték viszont éppen arra figyelmeztet, hogy maga az egész nem állandó. Változó szerkezetekkel és tetszés szerint cserélhető elemekkel új és új dolgok hozhatók létre. Az építőjátékokat is tervező Nádas László éppen ezért méltatta a Legót, amelyben egyébként saját, a természeti formák megfigyeléséből kiinduló szemléletét is felfedezte.²⁵ Nádas hangsúlyozta a játéktevékenység megismerő szerepét: a variációs sémák a konstrukciók felfedezésére vezetnek rá.²⁶ Fajó János szavaival: „a valóságos valóság megismerésére buzdítanak”.²⁷

A valóság megismerésének elsődleges eszköze a nyelv. A vizuális nyelv elemeinek keresése (Kepes György erről szóló könyve magyarul 1979-ben jelent meg)²⁸, vagyis a nyelvi analógia felállítása a rendszerszerűséget igyekezett alátámasztani, hiszen a nyelvi elemek önmagukban értelmetlen halmaza (egy szótár) hasznavehetetlen, ha nem ismerjük azokat a törvényeket (struktúra-variációkat), amelyek mentén ezek az elemek értelmes egésszé állnak össze. A játéktervezők nemcsak kifejezési, nevelési, esztétikai tevékenységként tekintettek a játékokra, hanem gondolkodási formaként és végső soron kommunikációs eszközként is. E megközelítés a játék és művészet fogalmait kölcsönösen átértelmezte.

Létezett azonban más reflektálási mód is, amely nem győzte hangoztatni az analízáló hozzáállás veszélyeit. Schéner Mihály, aki elutasította megismerés és teremtés egyidejű működését, a tervezői tevékenységet a teremtés dramatizálásának tekintette,



3. kép. A békéscsabai Meseház kiállítótere Schéner Mihály munkáival. Fotó: Brunner Attila

amely folytonosságot biztosít régi és új (népi és modern kultúra/társadalom) között. Falusi kultúra iránti nosztalgiája, játékszemlélete alapjaiban különbözött Fajó és Rubik kezdeményezéseitől. A Schéner-szobrok játékvolta sokszor valóban másodlagosnak tűnik, az alkotó nem törekedett arra, hogy szabadalmaztassa és az ipari tömegkultúra részévé, gyárilag előállítottá tegye őket. Játékai egyediek maradtak, a kiállítóterben eleve nem lehetett velük játszani., számukra tehát a nyilvánosság egyetlen útja a játszóház megalapításával nyílt meg. Erre csupán a szándék megfogalmazásától számított tíz év múlva került sor, 1988-ban Békéscsabán. (Az egyedi műtárgyakat a Meseház kiállítótereiben ma sem lehet kézbe venni.) **(3. kép)** Schéner különutas, a művészetre exodusként tekintő játékszemlélete azonban szintén reflektált a természeti törvényként meghatározott struktúra fogalmára, és a variációs módszer az ő gondolkodását is befolyásolta (grafikáit tekintve innen értelmezhető a *Kézvivirágzások* sorozat). Kezdetben statikus szobrai mindinkább mozgatható szerkezetekké váltak,²⁹ amelyek a természet megismerésére tanítanak: skorpióból, szöcskéből kiinduló fantasztikus lényeket ábrázolnak, amelyek nyomán a természet tüneményei is megismerhetők a játék formájára, tulajdonságaira emlékezve.

A népi kultúrára való hivatkozás nemcsak Schénernél volt fontos, de a korszakban a kézműves mesterségeket (is) újra felfedező ún. „nomád nemzedék” számára is.³⁰ Nagy Kristóf 1974-ben Csongrádon, majd 1976–1977-ben Kecskeméten hozott létre fajátszóteret. E játszóterek a szocialista lakótelepek (mára eltüntetett) vasrúd térelemével ellentétben élő anyagból, fából készültek: a kivágott, lehántolt fatörzsek és ágak természet nyújtotta formáira lehetett felmászni. Mintha ki sem vágták volna őket, organizmusként maradtak használatban. Dugár János a hagyományos népi kultúra anyagát, a kerámiát használja játékszerek készítésére, a kerámia természetessége itt a kultúra szervességére is utal. (Megnyújtott nyakú, sajátos, fantázia gazdag játékszereinek egy része orosz népi játékokra emlékeztet, ami az archaikus kultúrák iránti érdeklődéssel függ össze, akárcsak a századeleji szecessziós mozgalmaknál. A korszakban az orosz népi játékokat számos kiadvány ismertette, angol, német nyelven is.³¹) Szintén nagy hagyományai vannak a textiljátékok készítésének (Kevéné Mártfonffy Anikó, Lakatos Lilla). A Tokajban a Népművelési Intézet által szervezett, népművészetre és játékkészítésre koncentráló nyári alkotótáborokban Ásztai Csaba, Bak Imre, Birkás Ákos, Csete György, Csiky Tibor, Lantos Ferenc, Péterfy László, Probstner János, Szabó M. László, Tamás Ervin és mások vezetésével tartottak foglalkozásokat.³² A *Tokaji kísérlet* egy hosszú távú vizuális esztétikai nevelési program igényével többek közt variációs játékok tervezését tűzte ki célul a résztvevők számára. Az egyik résztvevő, Nyilas László ebben az alkotótáborban jött rá arra, hogy bogáncsból pompás építőjátékot lehet készíteni,³³ vagyis a természet készen adta a konstrukciós játékot, már csak játszani kellett vele, azaz: felfedezni. Ugyanakkor éppen ez a „felfedezés” világít rá arra, hogy a játéktervezés mindig újakezsdhető, és alkalmasint hasonló eredményre vezet: a bogáncsból készített építőjátéknak volt már előzménye a paraszti kultúrában. A bojtorjából, ragados muharból készített játékokat a néprajzi szakirodalom már régen ismertette.³⁴ A tárgyi népi hagyomány tehát nem volt élő, de a bogáncsjáték kapcsán leírt sorok világítanak rá arra is, hogy a természettel való közvetlen viszonyra is újra rá kellett ébreszteni az embereket. Nyilasra abszolút az újdonság erejével hatott a közvetlen természet variációs lehetőségeivel való szembekerülés.

A logikai-konstrukciós-színvariációs játékok hasonlóan új tapasztalatként jelentek meg, a magyar művészetben szinte minden előzmény nélkül. A Kassák, a Bauhaus, Moholy-Nagy és Vasarely nyomán kibontakozó struktúraelvű törekvések a játéktervezéssel szoros kölcsönhatásban álltak. Fajó János és Rubik Ernő találkozása az 1970-es években különböző művészeti szakterületek kooperációját hozta létre, amelynek egyik eredménye a Fajó vezette Józsefvárosi Galéria 1977-es játékkiállítása *Vizuális játékok* címmel. (1977. szeptember 2. – október 30.) Ezen az egy éves munkával előkészített kiállításon találkoztak azok a kezdeményezések, amelyek addig egymástól függetlenül több-kevesebb sikerrel törekedtek a művészeti nevelés, a vizuális emberi környezet jobbá, minőségibbé tételére. A kiállítás katalógusában e tekintetben Csete György mintaként a népi játékokat és a skandináv dizájnt nevezte meg.³⁵ (Tokajban is a népi kézműves tárgyak, köztük a játékok „szerkezetét, arányrendjét, anyagszerűségét és színkultúráját” akarták alkotó módon megismerni.)³⁶

A bemutatott játékok kézbe vehetők, tapinthatók voltak, felnőttek és gyerekek egyaránt játszhattak velük.³⁷ A legtöbb kézbe vehető variációs játék volt (Fajó János kockajátékai, Rubik Ernő bűvös kockája és bűvös kígyója, Szabó Károly vakok játéka, Csete Ildikó fűzős játéka, Keserű Ilona, Bernáth Sándor, Mengyán András munkái), de a vizuális memóriát fejlesztő kártyajáték is felbukkant (Beretvás András) a játszótéri tervek mellett (Steiner István, Nádas László, Szabó M. László, Tilles Béla, Budai Tibor). A kiállítás és a galéria célkitűzése a vizuális nevelés előmozdítása volt. Fajó ezért is nevezi ezeket a játékokat vizuális játékoknak, s nem logikai játékoknak, és ezért furcsa Székely András bírálata a kiállításról, aki szerint Steiner, Bernáth, Fajó nem is játékokat, hanem absztrakt alkotásokat készítettek, illetve csak azért nevezték játékoknak műveiket, hogy azokat ki lehessen állítani.³⁸

Fajó és a Magyar Televíziónál dolgozó Jankovich Júlia közös kiállítási koncepciója a televíziónál meghirdetett *Játék-e a játék?* című pályázathoz kapcsolódott. A kiállítás katalógusa ennek köszönhetően a Népművelési Intézet gondozásában jelent meg. Csete György ebben idézőjelek között jelentette ki, hogy „*Magyarországon nincsenek gyermekjátékok*”, utalva ezzel arra a hagyománynélküliségre, amelyre Fajó is hivatkozott, de amelyet a hivatalos retorika is hirdetett, teljesen elfeled(tet)ve, hogy 1953-tól 1957-ig már működött egy Játéktervező Intézet. A hagyománynélküliség ellenére Fajó szavai³⁹ mégis pontról pontra egybevág azzal a meghatározással, amelyet Johan Huizinga még 1938-ban adott a játékról. (*Homo ludens* c. műve 1944-ben jelent meg magyarul, de a világháború után nem volt hozzáférhető, a Huizinga-recepciót pedig a hivatalos retorika sajátította ki.)⁴⁰

A Népművelési Intézetnek,⁴¹ személy szerint Bánszky Pálnak volt köszönhető a művészetpedagógia és a kézművesség játékkultúrával összefüggő felvirágzása az 1970-es évek végén. A Népművelési Intézet jelentette meg a Józsefvárosi Galéria kiállításának katalógusát, de jelen volt a többi játékkiállításon, így az Óbudai Galéria 1979. október 5. és november 3. között látogatható, Mikó Sándor rendezte *Tervezők a gyermekekért* című kiállításán is. (Bánszky írta a meghívó szövegét, amelyben utalt a paraszti kézműves kultúra és az akkori jelen közötti szerves kapcsolat helyreállításának lehetőségére.)⁴² Az Óbudai Galéria kiállítása vegyesebb profilú volt, mint a Józsefvárosi Galériáé. (A kettő közötti kapcsolatot egyébként az mutatja, hogy a meghívó a Pesti Műhely szitaműhelyében készült, a plakátot pedig Fajó készítette Scherer József pira-

misos mászókatervének formáira utalva.)⁴³ Antoni Rozi bábjai mellett Nádas László natúr fából készített teherautói, mozdonyai és Balázs Irén, Balla Margit, Banga Ferenc, Bóczky István, Burián Judit, Csete Ildikó, Csókos Györgyi, Kecskés Ágnes, Lohr Pálma, Makó Judit, Ortutay Tamás, Rékassy Levente, Róna Emmy, Scherer József, Somogyi Pál, Széles Judit, Vén Edit, Zalezsák (Zala) Tamás játéakai és alkotásai voltak láthatók. Zala például háromkaréjos, egymásba rakható Y-formákat tervezett korongszerűen lapos, illetve hasábszerűen magasabb kivitelben. (Ezek 1982-ben újra láthatók voltak a Fényes Adolf-terem *Szabadtéri játszóterek* c. kiállításán.)⁴⁴

Az eddigiektől eltérően a felnőttektől elkülönített gyermekvilág koncepciója érvényesült a Magyar Nemzeti Galéria 1979-es *Játékkultúra* című kiállításán (1979. október 16. – november 18.), amelynek katalógusa kivágható papírformákkal (például azzal a négykarú forgóval, amely később a Kiss Áron Magyar Játék Társaság folyóiratának címét és logóját adta) és logikai játékokkal jelent meg. A katalógus előszavában Zelnik József Huizinga tévedéseit és a játéktevékenység társadalmi szerepének fontosságát bizonygatta.⁴⁵ (A szovjet pszichológus, D. B. Elkonyin magyarul 1983-ban megjelent nézeteiben is a társadalmi szerep betanulása a meghatározó elem.)⁴⁶ A *Játékkultúra* kiállítás népi játékok mellett a már említett játéktervezőktől is számos eszközt mutatott be, így a játékkereskedelemben monopolhelyzetben lévő TRÁL forgalmazta tárgyak is megjelentek. A kiállítás koncepcióját Zelnik József alakította ki Bak Imre, Bánszky Pál, Éri Gyöngyi, Fajó János, Fényi Tibor, Szentiványi Tibor közreműködésével. Így hangsúlyt kapott a játéktörténet (id. Pieter Bruegel *Gyermekjátékok* c. festményének színes reprodukciója) mellett az op art és kinetikus művészet is (Jean Tinguely, Bridget Riley), akárcsak Makovecz Imre szabadidőközpont-terve és Leonardo da Vinci repülő szerkezetének rekonstrukciója. Bármilyen vegyes is volt a végeredmény, a kortárs művészet gyermekkultúrával kapcsolatos kezdeményezéseit Magyarországon azóta sem mutatták be ilyen széleskörűen.

Úgy látszott, hogy a játéktervezés alkalmazott művészetből autonóm művészetté válhat. A Múcsarnokban 1975-ben rendezett *Jubileumi Iparművészeti Kiállítás* (1975. június 14. – július 13.) a játékokat és a gyermekek számára készült bútorokat, textilterveket még alkalmazott művészetként, a tárgykultúra elemeiként mutatta be.⁴⁷ Az Antoni-Nádas házaspár Fényes Adolf-teremben rendezett kiállítása (1980. május 8. – június 1.) kapcsán Koczogh Ákos viszont úgy vélte, a játéktervezés elindult az autonómmá válás útján.⁴⁸ Koczoghnak a kiállítás kapcsán írt gondolatai már arra utalnak, hogy a kézműves paraszti játékok újra népszerűségnek örvendenek, és Csetéhez hasonlóan utalt a finn példára. (Szerintük a finnek szerencsés helyzetben vannak, mert előre tervezhetnek, szemben az üzleti érdekeket szem előtt tartó, a magyar piacot uraló TRIÁL-lal, amely addig nem kért új terveket, amíg az előző készlet el nem fogyott.)⁴⁹ A Józsefvárosi Galéria kiállításáról a TRIÁL egyedül Rubik bűvös kígyó nevű játékát vette meg és gyártotta.)⁵⁰

Az 1980-as években az előző egy-másfél évtized képzőművészeti játéktervezői törekvései elhallgattak. Sem Keserő Ilona, sem Mengyán András, sem Fajó János nem tervezett többé játékot. A Józsefvárosi Galéria – a Pesti Műhely 1980-as kettéválása után is – folytatta ember és környezet viszonyát középpontba állító kiállításainak sorozatát.⁵¹ (Fajó 1988-ig volt a galéria vezetője.) A képzőművészek csalódottan fordultak el a területtől, mivel az 1970-es évek második felében végre egymással találkozó, reflek-

torfénnybe kerülő kezdeményezések együtt sem tudtak átütő, tömegek gondolkodását megváltoztató sikert elérni. A játéktervezést az államapparátus működtetői az 1984-es Los Angeles-i olimpiai részvételhez hasonlóan bojkottálták. (Vö. Nadas olimpiai logikai játéka soha nem kerültek gyártásra.)⁵² Schéner 1983-as óriási sikerű Múcsarnokban megrendezett kiállítása képzőművészeti törekvésként vonult be a művészettörténetbe, Bánszky pedig, szakítva a Népművelési Intézettel, Kecskemétre költözve a Magyar Naiv Művészek Múzeumában folytatta tevékenységét.⁵³ A szocializmus rendszerében nem alakulhatott ki piaca a logikai/vizuális játékoknak, a külfölddel való kapcsolatok pedig a személyes összeköttetések révén csupán egy-egy gyár, üzem megrendeléseinek tehettek eleget. Rubik a bűvös kocka világsikerének köszönhetően megalapította az *És játék...* című lapot, illetve saját stúdiója neve alatt folytatta a logikai játékok tervezését, amit mások nem tehettek meg. A fa- és textiljátékok előállítására a Monori Kefe- és Játékgyártól minőségi munkát igényelt volna, de sok esetben az ehhez szükséges szaktudás hiányzott, pedig Nadas László játékaival külföldön is volt igény,⁵⁴ ahogyan Antoni Rozi bábjai is jelentős sikereket arattak Hannoverből és Berlinton Szófián át Új Delhiig.⁵⁵ Az 1979-ben nagy reményekkel alapított monori gyár 1984-ben felhagyott a játékok gyártásával, és kefégyáráként működött tovább. A játéktervezés mozdulatrugójától, a vizuális neveléstől azonban mégsem fordultak el azok, akik az 1980-as években már nem terveztek játékokat. Lantos Ferenc, Fajó János nyári alkotótáborokban fiatalokat tanított egészen a 2000-es évtized közepéig. Ez azonban már a művészetpedagógia (Várnagy Ildikó, Szabados Árpád) történetéhez tartozik.

Jegyzetek

- 1 RÓZSAFFY Dezső: *A játékszer morálja*. In: *Magyar Iparművészet*, 17. (1914) 6. sz. 243–244. Fő szempontjai egyeznek Czákó Elemér gondolataival, aki a nyelvként meghatározott művészetet a gyermek érzékelésének és képzeletének fejlesztésében tartotta elsődlegesnek, s mindennek a nemzeti kultúra adja meg a keretét. CZÁKÓ Elemér: *A gyermek játékokról* [1904]. In: *Gyermeki játékok: Válogatott néprajzi és művészettörténeti tanulmányok*. Szerk. ZELNIK József, Népművelési Propaganda Iroda, Budapest, 1982. 106–107.
- 2 GELLÉR Katalin: Rózsaaffy Dezső (1877–1937). In: *Enigma*, 18. (2010). 62. sz. 63–82.
- 3 GELLÉR Katalin – KESERÜ Katalin: *A Gödöllői Művésztelep*. Corvina, Budapest 1987. RÉVÉSZ Emese: *Művészeti nevelés a gödöllői művésztelepen*. In: *Reform, alternatív és progresszív műhelyiskolák 1896–1944*, Budapest 2003, 27–33. RÉVÉSZ Emese: *A művészeti nevelés reformja a századfordulón és a gödöllői művésztelepen*. In: *Ars Hungarica*, 31. (2003) 1. sz. 73–110.
- 4 A századforduló játékaival lásd: LOVAY Zsuzsanna: *Magyar iparművészeti gyermekjátékszerek a századfordulón*. In: *Forrás* 17. (1985. október) 10. sz. 49–52; KALMÁR Ágnes: *Játéktervezés és népművészet a 20. század első évtizedeiben*. In: *A népművészet a 19–20. század fordulójának művészetében és a gödöllői művésztelepen*, szerk. ÖRINÉ NAGY Cecília, Gödöllői Városi Múzeum, Gödöllő, 2006. 96–110. A játékról folytatott pedagógiai nézetek és a gyermekekre irányuló figyelem történetét: TÉSZÁ-

- BÓ Júlia: *A gyermekjáték a 19–20. század fordulóján*. Budapest, Pont Kiadó, 2003.
- TÉSZABÓ Júlia: *Játék – pedagógia, gyermek – kultúra*. Budapest, Gondolat, 2011.
- TÉSZABÓ Júlia – TÖRÖK Róbert – DEMJÉN Bence: „*A Babatündérhez*”. *A budapesti játékkereskedelem története*. Budapest, Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum, 2010.
- 5 Tészabó Júlia kutatásai alapján a következő játékgyárakat ismerjük: Első Magyar Fa- és Masée Játékszergyár (Maugsch Nándor, később Werther Hugó, Bártfa majd Békéscsaba, 1881–1910), Kertész Tódor (díszmű- és játékkereskedése 1861-től 1935-ig működött), Rippel Károly (1835–1931), Pesendorfer Ferenc (1880–1921), Brunner (1867–1910), Liebner Zsigmond (1871–1949). TÉSZABÓ Júlia: *Az Első Hazai Fa- és Masée Játékszergyár*. In: *A Békés Megyei Múzeumok Közleményei* 20 (1999), 347–367. TÉSZABÓ–TÖRÖK–DEMJÉN, 2010, TÉSZABÓ, 2011. 123. Játékokat ezeken kívül ipariskolákban készítettek, Wessely Vilmos tervei alapján például a Hegybánya-Szélaknai Gyermekjáték Tanműhelyben dolgoztak. KALMÁR, 2006, 99, 106–107.
 - 6 KALMÁR Ágnes: *Grabóka (Grabowieczky Leon játéktervezőről)*. In: *Cumania* 8. (1984). 533–537. KALMÁR Ágnes: *Grabowieczky Leon művészi magyar játékműhelye*. Kecskemét, Bács-Kiskun Megyei Önkormányzat Múzeumi Szervezete, 2005. A korszak közvélekedése szerint a gyermek az egyszerű formákat és egyszerű szerkezeteket kedveli, mert e formákat saját képzeletével kiegészítheti. CZAKÓ, 1982. 107.
 - 7 Az 1952-ben alakult Játékfelülvizsgáló Bizottság például kivonta a forgalomból a „burzsoá” szemléletre utaló játékszereket, például az addig népszerű Anker-építőkockákat és a hintalovát.
 - 8 1949. máj. 26-án jött létre a Játékáru Értékesítő Nemzeti Vállalat (alapja az államosított Liebner cég volt). – TÉSZABÓ – TÖRÖK – DEMJÉN, 2010. 53.
 - 9 „Szocializmust építő társadalmunk derűs, tevékeny, kezdeményező, a közösség munkájában lelkesen résztvevő emberek nevelését kívánja meg. Ezeknek a céloknek a szolgálatában kell állnia a játékszernek és a játékkészítésnek, tervezésnek is.” *Játékáruismeret a kereskedelmi tanulóiskolák számára*, Budapest, Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1959. 107.
 - 10 Zagorszkban 1928-ban nyílt meg játékgyár, amelyhez kapcsolódóan 1932-ben a Szovjetunió Játékkutató Intézetét állították fel. TÉSZABÓ, 2011. 128. KÉRÉSZ Gyula: *Játéktervező Intézet 1953–1957*. In: *Magyar Iparművészet* 3 (1995) 5–6. sz. 40–41.
 - 11 Az első szám kivételével az Országai Széchényi Könyvtár hírlapállományában az összes szám megtalálható.
 - 12 A gyűjteményről: KÉRÉSZ, 1995. 41. HAIDER Edit: *Undi Mariska játékgyűjteménye*. In: *Játék+rend+szerek. A facsigától a játékprogramig*, szerk. KRISTON VÍZI József. Kecskemét–Budapest, Kiss Áron Magyar Játék Társaság, 1996. 61–77.
 - 13 Kalmár Ágnes szíves közlése, 2014. június 11.
 - 14 RÉVÉSZ Zsuzsa: *Játékkereskedelem*. Budapest, Kereskedelmi Kiadó, 1953. *Játékárúk. Szövetkezeti árak jegyzéke*. Budapest, Tervgazdasági Kiadó, 1953. JÁTEKÁRUISMERET, 1959; ZELNIK József: [bevezető]. In: *Játékkultúra* 79. Budapest, Magyar Nemzeti Galéria, 1979. 5.
 - 15 A *Játéktervező Intézet Híradója* és más források alapján: Baranya Megyei Háziipari Szövetkezet, Budai Háziipari Szövetkezet, Cserép- és Dízkerámia Kisipari Szövetkezet, Csillag Játékkészítő Ksz., Díszműáru és Műanyagkészítő Ksz., Fővárosi

- Műanyaggyártó Vállalat, Fővárosi Tanács Hangszer- és Mechanikai Játékgyártó Vállalata, Görgőkészítő Ksz., Hajdú-Bihar Megyei Mechanikai és Műanyag Vállalat, Hulladék, Selejt és Műanyagfeldolgozó Ksz., Jármű és Alkatrész Ksz., Jópajtás Játékkészítő Ksz., Különleges Műanyaggyártó Ksz., Lemezárugyár (1953-tól), Massé Játékkészítő Ksz., Mechanikai Játékgyártó Vállalat, MIRKÖZ, Monori Kefe- és Játékgár (1979-től), MOFÉM, Műanyag- és Fémfeldolgozó Ksz., Orosházi Vas- és Fémfeldolgozó Ksz., Solymári Vegyes Ksz., Textiljátékkészítő Háziipari Szövetkezet, Vas- és Fémtömegcikk Ksz. Fajó János ezekkel szemben határozta meg saját tervezői törekvését: játékot csak szakmából lehet tervezni, ennek alapja a rajz. Beszélgetés Fajó Jánossal, 2014. május 15.
- 16 KALMÁR Ágnes – TRENCSENYINÉ TÓTH Edina – VIRÁG-NAGYNÉ LACZAI Erzsébet: *Antoni Rozi és Nádas László ipari formatervező művészek*. Kecskemét, Bács-Kiskun Megyei Múzeumi Szervezet, 2006.
 - 17 Játékkiállítást már 1969–1970-ben szervezett a Magyar Nemzeti Múzeumban *Gyermeki Játékok* címmel Moskovszky Éva, a történeti érdeklődés ettől kezdve töretlen volt. A már idézett szerzőkön kívül Haider Edit, Bárkányi Ildikó, D. Matuz Edit és Ridovics Anna munkásságára érdemes utalni.
 - 18 *Művészet*, 17. (1976. június). 6. sz. 1985-ben a *Forrás* is tematikus számot szentelt a témának *Forrás* 17. (1985. október) 10. A *Magyar Iparművészet* 1995-ben, a *Sic itur ad astra* folyóirat 2013-ban jelentetett meg játékokkal foglalkozó tematikus számot.
 - 19 TRENCSENYI László: *Játék, pedagógia, mozgalom a hetvenes években és napjainkban*. In: *Forrás* 17. (1985. október). 10. sz. 87–90.
 - 20 *Mozgó Világ*, 3. (1977. április) 2. sz. 58–59.
 - 21 HUIZINGA, Johan: *Homo ludens: Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Budapest, Athenaeum, 1944.
 - 22 FAJÓ János: *Játék és mese*. In: *Művészet*, 17. (1976. június). 6. sz. 30–31. Zelnik József hasonlóképp fogalmazott: „Mai játékkultúránk egyik legnagyobb hibája, hogy a játék tárgyként fetisizálódik. Tagadva ezzel a kultúrán belül további céljait. Feladva a teljesség megidézésének lehetőségét, az egyszeri szinthez, legtöbbször a sztori szinthez kötődik. Így a drága játék szellemi elszegényesedéshez vezethet.” ZELNIK József: *Előszó*. In: *Gyermeki játékok: Válogatott néprajzi és művészettörténeti tanulmányok*. Szerk. ZELNIK József, Népművelési Propaganda Iroda, Budapest 1982. 5–6.
 - 23 KESERÜ Katalin: *Lantos*. Pécs, Pécsi Galéria és Vizuális Művészeti Műhely, 2010.
 - 24 Így vélekedik például Rubik Ernő. RUBIK Ernő: *A belső tér*. In: *Mozgó Világ* 2. (1976. június), 36–44. FEKETE György: *A megélt tudatban hiszek. Beszélgetés Rubik Ernővel*. In: *Magyar Iparművészet*, 6 (1998) 1. sz. 16–19.
 - 25 NÁDAS László: *A LEGO játékról, vagy mi a jó játék?* Kézirat, Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni Rozi és Nádas László dokumentumai, ltsz. nélk., dát. nélk.
 - 26 Uo.
 - 27 Ti. nem az ideológiailag elferdített valóság befogadására. Beszélgetés Fajó Jánossal, ELTE Művészettörténeti Intézet, Bp. 2012. november 14. Hangfelvétel a szerző tulajdonában.
 - 28 KEPES György: *Language of Vision*. Theobald, Chicago, Theobald, 1944. (Magyarul: *A látás nyelve*. Budapest, Gondolat, 1979.)

- 29 SZAMOSI Ferenc: *Schéner Mihály*. Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, Budapest 1978.
- 30 *Nomád nemzedék. Ifjúság és népművészet Magyarországon 1970–1980*. Szerk. BODOR Ferenc, Népművelési Intézet, Budapest 1981. ZELNIK József: *Negyven év után*. Magyar Művészeti Akadémia, Budapest 2012.
- 31 Kalmár Ágnes hívta fel a figyelmem erre az analógiára, amit ezúton is megköszönök. Y. OVSYANNIKOV: *Russian Folk Arts and Crafts*. Progress Publishers, Moscow [1968]. 201–203.
- 32 BAK Imre – BÁNSZKY Pál: *Alkotóműhelyek Tokajban*. In: *Mozgó Világ* 4. (1978. február) 1. sz. 78–82.
- 33 *Játék és tárgy. Tokaji kísérlet 1975*. Szerk. BAK Imre – BÁNSZKY Pál, Népművelési Intézet, Budapest 1976. 35.
- 34 BARTHA Károly: *Játék*. In: *A magyarság néprajza*, 4. köt, Bp. 1937, 453–498. (kép: 474)
- 35 *Vizuális játékok '77.9.2 – 10.30*. Budapest, Józsefvárosi Kiállítóterem – Népművelési Intézet, 1977.
- 36 BAK – BÁNSZKY, 1978. 79.
- 37 Beszélgetés Fajó Jánossal, 2012. november 8.
- 38 SZÉKELY András: „Vizuális játékok. Józsefvárosi Kiállítóterem”, újságkivágás, Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni Rozi és Nádas László dokumentumai, ltsz. sz. nélk. Székely egészen a személyeskedésig elment, amikor azt írta, hogy Kassák aligha adta volna áldását erre a kiállítási koncepcióra, Fajó tudvalevőleg Kassák tanítványa.
- 39 „Egész gyermekkorom a játékok kegyében telt el, szenvedélyesen, komolyan játszottam, mindig valamivel. A játék volt számomra a legfontosabb, igaz, ma is az.” – *Vizuális játékok 1977*. old. nélk. Huzinga a játékot valamivel való, a hétköznapi élettől eltérő, komolyan végzett tevékenységként definiálta. HUIZINGA, Johan: *Hommo ludens. Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására*. Budapest, Athenaeum, 1944.
- 40 Főképp és elsősorban *A középkor alkonya* című műve kapcsán. – BALOGH Tamás – TÖRŐ Krisztina: *Huizinga magyar barátai*. Budapest, ELTE Eötvös Kiadó, 2001, 5–9. Lásd továbbá ZELNIK, 1979. 8.
- 41 SZALAY Ágnes: *A Népművelési Intézet*. Kézirat (szemináriumi dolgozat, 2012). Köszönöm a szerzőnek, hogy dolgozatát rendelkezésemre bocsátotta.
- 42 „Olyan társadalmi-közművelődési programra – a tömegkommunikáció, könyvkiadás, kritika stb. olyan támogatására – van szükség, amely számol az emberekben általában meglevő esztétikai érzékenységgel, hogy – mint a hagyományos népi kultúra virágzása idején – az alkotó ember személyiségére szabott környezetet, lakást és öltözködést, játék- és tárgykultúrát teremtsen magának, illetve az ipari termelés által sorozatban készített darabokat saját tehetséges és igénye szerint egészítse ki.” – Meghívó az Óbuda Galéria Tervezők a gyermekekért c. kiállításának megnyitójára, 1978. – Szórakaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni Rozi és Nádas László dokumentumai, ltsz. nélk. Mintegy visszhangozta ezzel Oswald Spengler történelemfilozófiáját, amely a technikai civilizáció eluralta ember és a korábban vele összetartozó természet szerves kapcsolata megbomlásának gondolatára épít

- tett. A gondolat majdnem változatlan formában való fölmerülése mind Bánszky Pálnál, mind pedig Schéner Mihálynál. Bánszky is, Schéner is népinek nevezte az organikus (régí típusú, a modernnel szembeállított) társadalmat.
- 43 DOMBAI Flóra (szerk.): *Volt egyszer egy Józsefvárosi Kiállítóterem...* Arte Galéria, 23. grafikai árverés, 2006. Aukciós katalógus, szerk. DOMBAI Flóra. Arte Galéria, Budapest, 2006. 18. (91. tétel).
- 44 *Szabadtéri játszóterek. Kiállítás a Fényes Adolf-teremben 1982. aug. 6 – szept. 5.*, plakát, tervezte KARA Orsolya – KARA György, Múcsarnok kiadása – Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni Rozi és Nádas László dokumentumai, ltsz. nélk.
- 45 ZELNIK, 1979.
- 46 ELKONYIN, Danyil Boroszovics: *A gyermeki játék pszichológiája*. Budapest, Gondolat, 1983.
- 47 *Jubileumi Iparművészeti Kiállítás 1975*. Szerk. HERCZEG Ibolya. Múcsarnok, Budapest, 1975. Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni Rozi és Nádas László dokumentumai. A kiállítás gyermekvilágról szóló részében kiállítottak ruhákkal, textiltervekkel, gyermekbútorokkal, játékokkal Ortutay Tamás, Somogyi Pál, Szilágyi Júlia, Nádas László, Bán Mariann, Király József, Bihar Katalin, Gulyás Katalin, Nagy Klára, Bakay Erzsébet, Hiczko Katalin, Droppa Lívia, Nagy Józsefné, Gyulai Irén, Sütő Éva, Römer Judit, Jankovics Zsuzsa, Kaliczky Katalin, Detre Villő.
- 48 KOCZOGH Ákos: *Játék, művészet, ipar*. Gépirásos kézirat autográf tintaírással és javításokkal Antoni Rozinak és Nádas Lászlónak címezve, dát. nélk., Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely, Antoni és Nádas dokumentumok, ltsz. nélk.
- 49 1950. júl. 1-én hozták létre a Sportáru és Játékáru Nagykereskedelmi Nemzeti Vállalatot, amely 1955. jún. 1-től új néven Sport-, Hangszer- és Játék Nagykereskedelmi Vállalat néven, majd 1967. júl. 20-tól TRIÁL néven futott tovább. TÉSZABÓ – TÖRÖK – DEMJÉN, 2010. 54.
- 50 Beszélgetés Fajó Jánossal, 2014. május 15.
- 51 DOMBAI Flóra (szerk.): *Volt egyszer egy Józsefvárosi Kiállítóterem...* Arte Galéria, 23. grafikai árverés, 2006. Aukciós katalógus, szerk. DOMBAI Flóra. Arte Galéria, [Budapest], 2006. 18. (91. tétel).
- 52 Nádas László tervrajzai: Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely, ltsz. 2005.144.184.1.
- 53 Kecskeméten egy máig meglévő kulturális környezet alakult ki. Kerényi József építész, aki a Szórákaténusz épületét is tervezte, védte meg Kecskemét belvárosát a salgótarjáni típusú szocialista átépítéstől. A művészettörténeti kutatás ezzel összefüggésben az 1970-es évek végétől figyelt föl a város szecessziós örökségére. Sümegi György és Simon Magdolna történetileg igazolták Kecskemét századokon keresztül folyamatos kulturális (építészeti) hagyományát. Mindez a Nemzetközi Kerámia Stúdióval, Bánszky Pál, Nagy Mari és Vidák István, Kalmár Ágnes és Nagy Kristóf kulturális közéleti szerepvállalásával a játék területén mai napig meghatározó kulturális tényezővé vált. – Beszélgetés Kalmár Ágnessel, 2013. január 31.
- 54 A német Matador és a nagy hagyományokkal bíró osztrák Märklin. – Interjú Antoni Rozáliával és Nádas Lászlóval, Budapest, 2013. január 19.
- 55 KALMÁR – TRENCSENYINÉ – VIRÁG-NAGYNÉ, 2006. 31, 43, 67.

Képjegyzék

1. kép: Rubik Ernő: bűvös kocka, prototípus, Fajó János tulajdona. Fotó: Brunner Attila, 2012.
2. kép: Fajó János: Nyitott mű (csúsztatós játék), kivitel: Rubik Ernő, Fajó János tulajdona. Fotó: Brunner Attila, 2012.
3. kép: A békéscsabai Meseház kiállítótere Schéner Mihály munkáival. Fotó: Brunner Attila, 2011.

Resume

The paper focuses on the history of Hungarian toy design with a special emphasis on the 1970s, the decade when Ernő Rubik's famous Rubik's Cube (1974) was born. Although many of the toys designed in the same era never became famous, there was a widespread interest in puzzles, toy history, toy design and art education, as games were thought to share a common origin with the visual arts. Artistic methods seemed to verify this assertion. The UNESCO proclaimed 1979 as International Year of the Child, which was accompanied by several events, exhibitions, television programmes at various venues in Budapest. Simultaneously, interest in searching for structures, primary elements, variations and laws of nature deeply influenced artistic views (Constructivism, Op art, Hard edge and New Wave). All of these trends in the visual arts were used in order to create a friendlier and more comfortable visual environment and to develop a human sense of order. The paper examines the major trends of toy design in the 1960s and 1970s together with their antecedents. I also aim to present how the views of major artists found common expression in the Józsefvárosi Gallery in 1977, the immediate success that followed, as well as the decline of the movement in the 1980s.

