

A Bauhaustól a Krampampuliig

A BUDAPESTI METROPOLITAN LAB TÁRSASJÁTÉKTERVEI MÚZEUMOK SZÁMÁRA

A Budapesti Metropolitan Egyetem 2015-ben indult progresszív műhelye a digitális technológia változásaira reagálva, annak trendjeit követve a különböző igényekre ad megoldásokat interdiszciplináris projektek megvalósításával. Fő célja a technológiai eredmények kreatív használata, innovatív művészeti lehetőségek kutatása, támogatása. Kooperációi mentén együttműködik a GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums) intézményi partnereivel. A Lab projektalapú, kollaboratív munkamódszerének egyedisége, hogy az egyetem összes, különböző művészeti mesterszakos hallgatója együtt vesz részt szakirányokat vegyítő csoportokban.



Budapesti Metropolitan Lab: Bauhaus QR-kódba kódolva, kártyajáték (mintadarab). Projektvezető: VARGA Piroska, grafika: PÁL Szabolcs, SÉLLEI Nóra
Budapest Metropolitan Lab: Bauhaus QR-ified, card game (show-piece). Project leader: Piroska VARGA, graphic design: Szabolcs PÁL, Nóra SÉLLEI 2017, papír, digitális grafika

Az integrált társművészeti gyakorlati kurzusok keretében több fővárosi múzeummal dolgoztunk együtt az elmúlt években (Néprajzi Múzeum, Szépművészeti Múzeum, Magyar Nemzeti Galéria, Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum). A múzeumok ma egyre nagyobb teret adnak közönségüknek a kutatásban, a gyűjtemény feldolgozásában, vagy a kiállítások létrehozásában és interpretációjában. Múzeumi partnereink számára ezért fontos az Y és Z generációs diákjaink gyűjteményfeldolgozása és -interpretálása, míg hallgatóink számára a múzeumi munkába való betekintés ad lényeges, új ismereteket.

Az elmúlt években a Lab projektjeinek résztvevői többször készítettek játékokat. A táblás asztali társasjátékok ma virágkorukat élik. A játékok új formái jelentek meg, sokszor gyönyörű, művészi kidolgozással párosulva. Kialakult egy komoly szubkultúra és gyűjtői szennvedély.

2017-ben például a *Bauhaus QR-kódba kódolva* projektünk keretében egy kártyajáték született a Bauhaus idej, százéves évfordulójának apropóján. A Varga Piroska építész által vezetett projekt arra kereste a választ, hogy mit jelent ma a Bauhaus számunkra. Ehhez a hallgatók kutatást végeztek, de közben kiderült, hogy keveset. Emiatt a résztvevők egy kártyajáték elkészítése mellett döntöttek, aminek a célja a híres budapesti Bauhaus-épületek megismertetése lett játékos formában. Installációja a Ludwig Múzeum 2019. áprilisi Bauhaus-kiállításán lesz látható, a kipróbálható kártyajátékkal együtt.

2018 őszén a Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeummal dolgoztunk együtt, és a hallgatók közös döntésére bíztuk, hogy milyen projektet szeretnének generálni a múzeum tevékenységéhez, gyűjteményéhez kapcsolódóan. Több alkalommal voltunk a múzeumban, ahol Kiss Imre igazgató mellett muzeológusok és múzeumpedagógusok mutatták be az állandó kiállításokat. A hallgatók amellet, hogy bepillanthattak a múzeum történetébe, az állandó kiállítások kurátori koncepciójába, beleláthattak az intézmény mindennapjaiba, programjaiba, problémáiba, jövőbeli terveibe is.

A közös ötleteléskor a hallgatókban az új arculat tervezése vagy egy társasjáték (mely a két állandó kiállítást – kereskedelem- és vendéglátástörténet – mutatná be) készítése merült fel mint két alternatíva. Összegyűjtötték és tanulmányozták a hazai és külföldi művészeti intézmények arculati elemeit és progresszív

törekvéseit, illetve kerestek társasjátékokat, melyeket pozitív példaként mutattak meg egymásnak. Végül a társasjáték lett a befutó, mellyel a múzeumi gyűjtemény reprezentálása mellett a fiatalabb korosztály megszólítása is célként definiálódott.

A projekt során sokat beszélgettünk a múzeumról, illetve a gyűjteményben látott tárgyokról gondolkodtunk párbeszédés formában. Ez a közös gondolkodás jelent meg később a társasjátékban, mely részben a *Gazdálkodj okosan!* játék elvére épül, és a *Krampampuli* nevet kapta. A hallgatók az állandó kiállításokból választottak ki hat enteriort – Szatócsbolt, Gerbeaud cukrászda, Pilvax kávéház, Palace Hotel, Párisi Nagy Áruház, Papírbolt –, amelyek másolata megvásárolható, illetve berendezhető a különböző múzeumi tárgyakkal a játékban. A múzeumi enteriőröket lefotózták, majd a tervezőgrafikus és animáció szakos hallgatók átrajzolták a játék számára. A játéktábla alapja a múzeum alaprajza lett, a táblán



RUZSA Nóra, ZBIK Dorina, KOLLÁR Ágnes, HORVÁTH Evelin, LUNGU Arnold, HAÁSZ Petra, BAJER Fanni, KOCSI Emese, HATHÁZI Lili, valamint SERES Szilvia projektvezető: A Magyar Kereskedelmi és Vendéglátóipari Múzeum (MKVM) számára tervezett Krampampuli társasjáték táblája
 Nóra RUZSA, Dorina ZBIK, Ágnes KOLLÁR, Evelin HORVÁTH, Arnold LUNGU, Petra HAÁSZ, Fanni BAJER, Emese KOCSI, Lili HATHÁZI,
 and project leader Szilvia SERES: Board of the game Krampampuli designed for the Hungarian Museum of Trade and Catering (MKVM)
 Fotó: Seres Szilvia

az építészhallgatók jelölték ki a mezőket. A mezőkön a múzeum lefotózott tárgyai, enteriőrjei mellett a korszakot bemutató *Fortepan*-fotók is helyet kaptak.



LUNGU Arnold: Kávéház-enteriőr – a Krampampuli társasjáték megvásárolható üzlethelyisége. Az MKVM állandó kiállításának enteriőrje alapján

Arnold LUNGU: Café interior – a purchasable shop in the Krambambuli game. Based on the interior of the permanent exhibition in MKVM 2017, papír, digitális grafika

A szerencsekártyák mellett úgynevezett tárgykártyákat is készítettek, ezekhez a kiemelt tárgyakhoz kapcsolódó történeteket gyűjtötték össze a muzeológus kollégák segítségével.

Az 1920-as, '30-as korszak rekonstruálása nagyon fontos volt a játékszabály kialakításakor. A diákoknak meg kellett tudniuk, hogy létezett-e adósok börtöne, vagy hogy lehetett-e már biztosítást kötni az üzletekre. Információt kellett kapniuk a korabeli árakról, amiben



HAÁSZ Petra: Ostyasütő, petróleumtartály, kézi kávépörkölő, krampampulis poharak – tárgykártyák a Krampampuli társasjátékhoz.

Az MKVM gyűjteménye alapján

Petra HAÁSZ: Waffle-iron, oil tank, hand coffee-roaster, krambambuli glasses – object cards for the Krambambuli game. Based on the MKVM collection

2018, papír, digitális grafika

nagy segítségünkre volt a Párisi Nagy Áruház megmaradt katalógusa. A múzeum tárgyi gyűjteményéből közös döntések alapján emeltek ki tárgyakat, amelyek például a játék figuráinak mintái lettek. Végig fontos volt számukra, hogy azokat a pluszinformációkat, amelyeket a muzeológusok meséltek el, a játékban átadható ismeretként jelenítsék meg. A társasjáték prototípusának befejezése zajlik jelenleg, tervezzük a múzeummal közös megjelentetését.

A játék a múzeumpedagógia tevékenység során nemcsak az állandó kiállítások befogadását segítheti, hanem játékos formájában kiegészítheti a múzeumi élményt is.



BAJER Fanni: Játékfigurák a Krampampuli társasjátékhoz. Az MKVM gyűjteménye alapján

Fanni BAJER: Game pieces for the Krambambuli board game. Based on the collection of MKVM

2018, papír, digitális grafika

SERES Szilvia

médiaművész, esztéta,

a Krampampuli társasjáték projektvezetője