

Magyar Képzőművészeti Egyetem
Doktori Iskola

DLA ÉRTEKEZÉS TÉZISEI

NAGY IMRE

Modell, játék, evolúció
Játék paradigma és művészeti vonatkozások

2006

TÉZISEK

Arra törekedtem, hogy játékkal, modell alkotással és evolúciós elképzelésekkel kapcsolatos információkat szemléletes formában kapcsoljak össze, és ezzel a játék, a modellezés és az evolúciós szemlélet összefüggését láthatóvá tegyem.

A játék általános értelmezése

A szerveződések újabb szintjein a játék is újra megjelenik. A játékot evolúciós modell keretében értelmeztem, eszerint a játék általánosan alapozza meg és hatja át a világot, ezen belül kultúrateremtő tényező is. A mémek elmélete ezen az alapon közelíti meg a kultúra kibontakozását.

Az evolúciós folyamat általános értelmezése

A játék és az evolúció általános megközelítése után néhány olyan vonatkozásukat vázoltam fel, amelyek mindennapi szemléletünkben is szerepet játszanak, és a szemléletünket közvetlenül befolyásolják.

A gazdasági folyamatok, a szellemi folyamatok, a kulturális paradigma tartós és változékony összetevői kölcsönösen hatnak egymásra.

Az alkotófolyamat

Ezután az alkotófolyamatban fellelhető játék és evolúciós tendenciákat mutattam be.

Művészeti példák

A képzőművészet területéről vett példákkal szemléltettem a játék és az evolúciós problémakör néhány speciális vonatkozását. A példaként bemutatott alkotások modellek, reflexiók, melyek az előzőekben felvázolt kontextusban értelmezhetők, közülük több is éppen erre reflektál.

Érték

Végül olyan megközelítéseket kerestem, melyek a játék, az evolúció és az értékszemplélet összefüggésére vonatkoznak.

SZEMLÉLETI HÁTTÉR

Látószögek egyesítése

A játék paradigmává válásának tényezői közül ki kell emelni azt, hogy az időbeli kifejlés egyedi történéseit követő lineáris, történeti szemlélet egyesül

*az állapotok fennmaradására, a törvényszerűségekre irányuló szemlélettel, és együtt kezeli a kettőt.*¹

A XX. század elején a fizikai folyamatok szemléletét határozta meg az összevont szemléletmód², de hogy széles körben is elterjedt, az az információk új technikai módjainak köszönhető.

Alaptapasztalat: a reprezentáció új módja

Az információs technika új módjai és azok a hírek, amelyeket ezek az új technikák közvetítettek, az emberek alaptapasztalatává váltak.

Változók és állandók a mindennapi reprezentációban

Az új információs technika lehetővé tette, hogy sok egyedi lefolyású történés elég közel kerüljön ahhoz, hogy bennük felfedezzük a közös vonásokat, a törvényszerűségeket. Például a hírek aktuális történéseket közvetítenek, időbeli, egyedi lefolyásokat, melyek pillanatnyi bekövetkezésükben véletlenszerűek, meghatározatlanok, de a hírműsorok sora szabályszerűségekre is fényt derít, például arra, hogy mennyire hasonlítanak egymásra az események, az eseményeknek milyen fajtái vannak, vagy melyek az embereket érdeklő hírek, milyen antropológiai sajátosságok érvényesülnek a fontossági hierarchiában vagy milyen dramaturgiát követnek. Így általános megközelítést is lehetővé tesznek. Az adott, pillanatnyi eseményre irányuló kis látószögű és az átfogó szabályszerűségekre irányuló nagy látószögű szemlélet ugyanahhoz a tapasztalathoz kapcsolódik. A technikai reprezentáció tömeges formái ezzel járultak hozzá a látószögek egyesítéséhez.

A folyamatok párhuzamosságának megtapasztalása

¹ Hermann Hesse: Sziddhárta című művében a szanszárát és a nirvánát azonosnak tekinti, kilép a lineáris időfelfogásból. A mű 1922-ben keletkezett, magyarul már 1923-ban megjelent.

² Einstein: relativitás elmélet (1916) és a sugárzások kvantumelmélete, Heisenberg: quantummechanika (1925), határozatlansági reláció (1927)

Az azonos eseményt közvetítő, de eltérést mutató hírek a figyelmet a párhuzamos megközelítésekre irányítják, és nemcsak a megközelítésekre, hanem a folyamatok párhuzamosságára, összetettségére is. A tényezők gyarapodásával csökken a lehetőség, hogy egyszerű ok-okozati lépések alkalmazásával következtethessünk későbbi állapotokra. Szabályszerűségek és meghatározatlan sorrendben érkező konkrét aktualitások alkotják a hírfolyamatot.

Visszacsatolás

Ráadásul a hírek nem egyszerűen csak leképezik az eseményeket, hanem visszacsatoló hatásuk van, hiszen az események nem pusztán fizikai történések, hanem társadalmi–szellemi folyamatok is – a hírek beletartoznak a folyamatoknak abba a körébe, ahol a mentális reprezentációk, képzetek alakulnak. Egy hír maga is esemény. A hírek kapcsán eljutottunk a visszacsatolás mindennapi megtapasztalásához.

A visszacsatolás az önfenntartó rendszerek sajátos feltétele. Ennek egyedülálló jelentősége van az organikus folyamatokban. Organikus folyamat a biológiai szerveződéseken túl is van. Organikus folyamatok mentális reprezentációk, a képzetek, a kulturális alakulatok, a társadalmi alkotások, a szellemi képződmények.

Ha így szemléljük a szellemi jelenségeket, akkor, ha ott egy esemény történik, az nem egy eleve adott összefüggésbe illeszkedik, nem statikus séma szerint nyer értelmet, hanem változó tényezők rendszerében, azok kölcsönös és átmeneti megfeleltetései szerint. Visszacsatoló, önfenntartó organikus kör azonban kialakulhat, és ebben a folyamatban fennmaradhatnak tartós formák is.

A kontextus

A kontextus ezután már olyan folyamatosan alakuló kapcsolatrendszerrel jelent, amelyben állandóan változások történnek, amely folyamatosan átszerveződik, de amely tartós szabályszerűségeket is újraképez, – statikus

megfogalmazásban: „fenntart”, de nem örökké, és sosem teljesen változatlan formában.

A kontextus egyik oldala az, hogy egy entitás (tulajdonságegész) megragadható a kapcsolatai összefüggésében. Másik oldala, hogy a kontextus a reprezentációk terén működő környezeti rendszer, ami az evolúciós problémamegoldás során bekövetkező változások hatására átalakul, és megváltozott feltételeket jelent a további problémamegoldó lépések számára.

A kontextus egységesített nézőpontot jelent. A problémamegoldás egyedi történései és a környezet egészének a változásai ugyanahhoz a folyamathoz tartoznak. Természetesen a környezet változásai számtalan egyedi folyamatot tartalmaznak. Minden egyedi történés, megoldás a környezet része. A környezet az egyedik összessége. Az egyedi nem más, mint a környezet alkotórésze, tényezője.

Figyelmünk eredendően csak arra képes, hogy bizonyos korlátozott tartományokat fogjon át, a környezetnek csak szűk spektrumát tudjuk egyszerre kezelni. Ezért gyakran kell nézőpontot váltanunk. A spektrum szélességét is változtatni tudjuk, de a szélesebb spektrum mindig a felbontás romlásával jár együtt, erősebb absztrakcióval, durvább megközelítéssel. A változó nézőpontok, a spektrum változó szélessége miatt az esetleges átfedések, érintkezések során alakul ki az összefüggések hálója.

Szétválasztunk és összekötünk, de nincs pontos illeszkedés a tényleges folyamatok és megközelítéseink között, csak bizony feltételek mellett alkalmazható megfeleltetés. Ezért nézőpontjaink további, folyamatos áthelyezésére kényszerülünk. Biztonság iránti igényünket viszont az elégíti ki, hogyha egyes megközelítéseinket rangsoroljuk, ha bizonyos összefüggéseket kiemelünk, fölébe helyezünk másoknak, és így statikusabb tájékozódási szisztémát alakítunk ki.

Amikor a reprezentációk új technikái segítségével az események olyan közelségbe kerülnek egymáshoz, hogy tapasztalatunkban összekapcsolódhatnak, az együtt kezelés természetesebbé válik, és

szemléletünk átalakul. A statikusabb, hierarchikus tájékozódási szisztémát kiegészíti a párhuzamos folyamatok együttkezelésének modellje, amelyben szerephez jutnak az esetlegességek, a véletlenszerűségek, a bizonytalanságok. Ez a modell dinamikus, és ebben a játék a tájékozódás egyik meghatározó formája.

A jövő előrevetítése ekkor a párhuzamos folyamatokat modellező összetett programok segítségével történik. Az eredmény első látásra (statikusabb észjárás szerint) kevésbé tűnik egzaktnak, egyértelműnek, mert az algoritmus jóval összetettebb annál, mint amit könnyedén követni lehetne, ráadásul esetleges tényezők hatásait is szimulálja a modell. A dinamikus modelleknek több esélyük van a finomabb megközelítésre, eddig rejtett tendenciák kimutatására, újabb és újabb szabályszerűségek feltárására és folyamatos monitorozásra – gondoljunk a meteorológiai előrejelzések programjaira, vagy a klímaváltozás lehetséges alakulásának modellezésére.

A szimuláció olyan játék, amely lehetőségeket modellez. Ez már a mindennapi tapasztalatunk részévé vált. Az együttkezelés terén az egyes személy képességei korlátozottak, de van olyan eljárás és eszköz, amely kitágítja a lehetőségeit, és már általános tapasztalat az, hogy a bizonytalanság faktorait egy bizonyos határon belül kezelni lehet.

Paradigma

Szemléletünk úgy alakult át, hogy a játék, a modellezés és a környezet együttes kezelésével kapcsolatos átfogó evolúciós elképzelés paradigmát alkot. Szűkebben, részleteiben, vagy tágabb formában olyan vonatkozásban is felismerhető ez, amit művészetinek szoktunk nevezni. Művészeti a vonatkozás abban az értelemben, hogy feltár, elénk állít, és folyamatba von

be – máskülönben pedig ez is a folyamatok összességéhez tartozik: „...a művészet és az élet egy egységes referenciamező, egyetlen kontextus részei.”³

³ Ken Friedman: Fluxus 1992 Artpool, Budapest, 1992 10. o. (fordította Babarczy Eszter a Fluxus and Company monográfia szövegének alapján, amelyet az Emily Harvey Gallery, New York adott ki 1989-ben.)