

EZ UTÓLAG JELENTÉST KAPOTT

Művészet, design és praxis viszonyai egymáshoz. Mi van, ha nem az előre eltervezett módon valósul meg a terv? Utólag kapja meg a jelentését. Nekem mást jelent. Kellemetlen. És amikor nem így van? Elméleti alapok, menjünk le kutyába.

Két tézissel kezdem: Colson Whitehead szerint a hiba vezeti az evolúciót, a tökéletesség nem ösztönzi a haladást, Kim Cascone szerint az új technikák gyakran egy rosszul ellenőrzött folyamat, egy egész más projekt melléktermékeként fedezhetők fel.

Megjegyzéseim e tézisekhez: amikor valaki egy technológiát használ, a közben zajló folyamatokra visszahat ama technológia. Konkrétabban, például más érzés egy tabletről olvasni szibériai légertörténeteket, és más egy sátorban fekvve, hideg és nedves időben, megsárgult könyvből, mondjuk épp Szibériában. A helyzet, a médium/ technológia sokmindent meghatároz, és a kettő (azaz az egysége az olvasóval) adja ki a tárgyalandó témánkat, mert itt egy pillanatra még az olvasóról is megemlékezhetünk: mondjuk más, ha valaki nélkülözött már, és úgy olvas a nélkülözésről, vagy egy luxushotel teraszán heverve fut át egy ilyen művet, hogy tudja majd a társaságban, miről is van szó.

Nem erőltetem a fejlődés fogalmát, de ha az előbbiekből indulunk ki, az is jelenthet fejlődést, ha új médiumon, új élethelyzetben olvasom ugyanazt az akár ezeréves művet. Nem olyan lépéseket, fokozatokat kell a kultúrába is beleláttni, amik nyilvánvalóak az ismert technológiai evolúciókban, de ez a bizonyos oda-vissza játék, a kultúra és a technológia folyamatos összjátéka is tekinthető fejlődésnek.

Antonioni Nagyítás c. filmjében a festő mondja ki ezt a mondatot: Ez utólag jelentést kapott. Azt is érezhetnénk, valami mágia részei vagyunk, ha ilyen festők lennénk, hogy valaki mozgat minket, először eltervezük, megcsináljuk a képet, majd utólag ráérzünk, mit miért tettünk, mintha legalábbis előtte nem lettünk volna a magunk urai. Mit mond erre egy tervező? Azt, hogy ezt ne, ilyen nem szabad.

Az elején ismertetett tézisek hibákról, félreértésekről, utólagos szerepadásról-szerepcseréről szólnak, a festő viszont nem zökkent ki a szerepéből, a művész számára megengedhető, hogy ott és akkor vált paradigmát, amikor tud és akar. Tehát két, legalább két eset lehetséges: vagy azt mondjuk, művészek vagyunk, és fel vagyunk mentve tervezői logikából, vagy azt mondjuk, tervezők vagyunk, ám akkor nem találjuk elégprecíznek ezeket a téziseket. Visszakérdezhetünk: rendben, a hibák viszik előre a világot, nade ki mondja? A válaszok szituációfüggők.

Ha az evolúció technológiai modelljét a kultúrára is alkalmazzuk, úgy gondolkodunk, hogy a korábbi technológiai körülmények által meghatározott kultúra amennyiben új (technológiai) változót kap, pl. föltalálják a telefont, akkor a kultúra is meg fog változni. A technológia a kultúra előfeltétele. És ha ez előrelépés, akkor ilyen lépések sorozatát kulturális evolúciónak hívhatjuk. (Vagy kultúrtechnológiainak, de akkor az egy pikírt kérdés, hogy van más is, vagy csak kultúrtechnológia?)

Mi igazolja egy adott lépcsőfok egyértelműségét? Az, ha mémként, ha úgymond a maga meghaladottságában beszélünk róla. Tegyük egy utazást 1857-be, és képzeljük el, hogy ismerjük Baudelaire-t, ezt a kiállhatatlan költőt. Most jelenik meg a Romlás virágai című kötete. Milyen lesz vajon a fogadtatás? Gondolhatunk költőnkre impresszárióként is, lelki társként vagy riválisként, kiátlagolhatjuk a körülményeket, így végül vagy zseninek, vagy bolondnak fogjuk tartani: vagy mérföldkőnek, vagy szájalmasnak. Eltelik némi idő, és talán elterjed Baudelaire stílusa, izmus-nevet kap, majd talán akadnak költők, akik valamilyen szempontból meghaladják őt. Amikor az a mainstream, hogy valaki ŐT haladta meg, nem mást, akkor igazolódik, utólag verifikálódik, hogy Baudelaire egy lépcsőfok.

A lépcsőfokon állva mindig lehet fogalmunk egy újabb lépcsőfokról, de sok lépcsőfokkal előrébb már nehezen láthatunk. A szekerek, csézák, bigák, hintók korából nem lehet elképzelni a sportkocsit,

és a képzeletbeli waterlooi csataterre állított Honda motorkerékpár nem értelmezhető az akkori szemlélők számára.

A reklám mindig a legutolsó kultúrtechnológiai lépcsőfokon áll, és mindig az eggyel korábbi lépcsőfokra akar hatni, föl szeretné segíteni őket a sokszor csak látszólagos magaslatra.

Mi a tervezés? konszenzusok sorozata, ahol a következő szintek feltételeinek maradéktalanul kell teljesülni ahhoz, hogy följebb lehessen lépni.

Mi a művészet? a tervezés feltételrendszerének folyamatos kétségbevonása.

Mi a praxis? a legrövidebb, pragmatikus úton elérni, megvalósítani a lehető legmagasabb kultúrtechnológiai szintet.

A sikerhez/megvalósult projekthez e három faktor kell: tervezés, művészet, praxis. Ezt a hármat sokszor minimum 3 ember képviseli, de akár egy elme is képes átvenni mindhárom szerepet.

A művész a technológiát csak használja, él a lehetőséggel. A saját egyéniségét mutatja meg, nem a technológiát. Az útelágazásokat, nem a megvalósítás forgatókönyvét.

A designer/tervező csak az ergonómiai körülményeket látja, és mindent ennek rendel alá.

A praxis pedig nem lát mást csak a gazdaságosan, a legrövidebb úton elért célt. Profitot.

Mik a viszonyaik egymáshoz e szerepeknek?

1. a művészet praxisnak tűnik, és fordítva

2. a praxis tervezésnek tűnik, és fordítva

3. a tervezés művészetnek tűnik, és fordítva

E három szerep megfelelő megélése, következetes végigjátszása a jól megvalósult projekt alapfeltétele. A művésznak folyamatosan az a feladata, hogy merengjen, miközben mindenki ideges, az a legjobb, ha ő mereng, és kétségbe von eredményeket, Nem tartja elég fontosnak az anyagiakat. Ez az ő feladata. A designer feladata, hogy a megfelelő formákat,

a legalapvetőbb megoldásokat keresse meg, és hogy mindig csak olyan elgondolása legyen, ami kivitelezhető is. A praxis feladata az összehangolás, a támogatás, a működőképes megoldások kiemelése, a profizmus. A praxis szerepe, hogy vezesse, ösztönözze, korlátozza, használja a művészt és a tervezőt.

Mindhárom tényezőnek van egy elvárt szerepe a hármasságban:

1. művész számára a designer eladja, terméké változtatja, manageli a dolgokat

2. a designer számára a művész hermetikus, meglepetésszerű, következtlen

3. a praxis számára a művészet egy elérhetetlen izgalmi állapot

4. a művész számára a praxis egy gicccgyáros

5. a formatervező számára a praxis a termék/ szolgáltatás előállításának kulcsa

6. a praxis számára a design a klasszikus formatervezést jelenti.

Ez a hatféle viszony jelen van minden k+f fejlesztésben, minden új dolog előállításánál. Ennél valószínűsőbb szerepekbe nem juthatnak e szereplők: a művész pl. sokkal inkább művésznek érezheti magát egy karótnyelt projektvezető meg egy ipari formatervező mellett, mint akkor, amikor kortárs műalkotás létrehozására kap felkérést.

Minél hamarabb megértik egymás nyelvét ők hárman, annál nagyobb az esélye a projektnek a sikerre: annál hamarabb tudnak átkapcsolni egymás szerepébe, szempontjaihoz, és így a lehető legrövidebb időt töltik zsákutcákban.

Ez a három (és nem több és nem kevesebb) szerep alapvetően szükséges minden projekt megvalósításához: a művészeti intézmények akkor sikeresek, ha ezeket, mint szerepjátékokat megtanítyják a hallgatónak.