

*Totalitásrészlet*

Képzőművészeti Egyetemen eltöltött éveim alatt felvetett problémákat, élő rendszerek vizuális modellezését, a mozgást, a rendezett és rendezetlen állapotok közötti határterületet vizsgálom a DLA oktatás és kutatás keretében a képzőművészet további lehetőségeivel.

Öniró, rekurzív, algoritmikus, evolúciót szimuláló művekkel kísérletezem; hogyan változtat meg egy apró koncentráció-csökkenés által keltett mutáció, egy másolás során létrejövő apró hiba, egész rendszereket, vagy hogyan befolyásolja az komplex események kimenetelét.

Másképpen fogalmazva, munkám során rájöttem, hogy nem vagy nemcsak összetett gondolati rendszerek szerint alakulnak ki értelmes és érdekes dolgok, hanem egyszerű műveletekből is létrejöhetnek, és létre tudunk hozni olyan vizuálisan izgalmas grafikai lapokat, melyek – az evolúció folyamatához hasonlóan – egy pár kezdő paraméter alapján összetett, környezetérzékeny rendszerekké „fejlődnek”.

A képzőművészeti feladat jellegéből következett, hogy számítógépes algoritmusokat és modelleket hozzak létre a különböző események szimulálására. Olyan komputeres modelleket melyek tartalmazzák az objektumok és szabályok összességét és egy olyan szimulációt melynek segítségével ezen szabályok folyamatosan végrehajthatók.

Képzőművészeti szempontból a folyamatok annyiban problematikusak, hogy a ma használatban levő komputeres programjainak futása során végrehajtott utasítások szigorúan racionális, ok-okozati műveletekből állnak. Mindenképpen fontosnak tartom, hogy a számítógéppel készülő műveken irracionális, nem determinisztikus lépések is jelen legyenek, hiszen a matematikai modellek csak távoli megközelítései a minket körülölelő világ teljes komplexitásának, valamiféle „evolúciós folyamat” avathatja a grafikai lapokat vizuális szempontból érdekessé, kreatívá, játékosá.

Olyan kaotikus dinamikus rendszereken dolgozom, melyek nagyon egyszerű szabályokkal leírhatók ugyan, mégis viszonylag bonyolult alakzatokat mutatnak, így a szabályos belépő paraméterekből szabálytalan rajz és nem-determinisztikus számítógépes viselkedés származik.

Rajzaim ágensek által létrehozott számítási tevékenység eredményei, a művészeti munka azonban nem a gépezetekről vagy a merev szerkezetről szól, inkább maga a folyamat érdekes számomra, hiszen az elképzelt szabályok absztrakt és szisztematikus eljárásokból állnak, de nem mindig előre elképzelt formákat hoznak létre. Rengeteg példa mutatja, hogy a természetben és a társadalomban található objektumok általában matematikailag leírhatók, és az eredmények számítógépes szimulációból származnak.

„Magát az alkotási folyamatot is követhetjük »számokban«, ha alapul vesszük azt, hogy az alkotás során voltaképp a fizikai valóság elemeit rendezzük át, »átkeverjük« sajátos esztétikai valósággá. Ez a transzformáció természetesen bonyolult lépéssorozat; az alakítás különböző fokokon halad át, speciális jeleket, vele rendviszonyokat, érték-relációkat hoz létre” (Max Bense).

Lényege azonban mindvégig az algoritmus és a rendező eljárás. ❖