

## **Kibernetikus-elektronikus szerkezetek mesterséges érzékszervekkel**

– általános koncepció –

A művészet mesterséges.

A művész arányalkotó.

Automatizált, városi civilizációnkban anakronisztikus a kézművesség.

Civilizációnk a tudomány és a technika segítségével valósítja meg művészetét.

Miként tudományunk és technikánk a planetáris egység felé fejlődik:

úgy fejlődik művészetünk is az univerzális egység felé.

E fejlődést a „programozó ember” valósítja meg.

A kibernetikus-elektronikus plasztika a folyamatos átalakulásnak multimediális és szintézisre törekvő kísérlete, a rögzített esztétikai objektum és a kinetikus esztétikai objektum ismétlődésekben megjelenő állapotát egyaránt meghaladja.

Ez a kísérlet tisztán esztétikai médiumban szeretne kibontakozni, ahol a funkcionális tárgy elektronikus impulzusokkal kiegészítve esztétikai minőségűvé alakítható át.

Az így létrehozott impulzusok mindenféle mesterséges módon folyamatosan bővíthetők.

E szerkezetekben már nem a természeti vagy a nemtechnikai világban fellelhető szépből származnak a repertoár képzéséhez szükséges elemek. A színek, a formák, a hangok, a zajok, a fények, a ritmusok, a szagok stb. az érzékelés tiszta, előidézett elemeivé válnak.

Ezek a minőségek mesterséges, manipulálható, fogékonyágunkat befolyásoló impulzusok.

Szín, forma, fény, ritmus, hőmérséklet, elektronikus hangok és hangzástömegek, sebességek stb. különféle tulajdonságai a vitális egymásutániság, az állandó átalakulás függvényei.

Az elektronika segítségével először kerülhet sor a változások a kvantált vizualitáson túli folyamatos átalakítására. A manipulált impulzusok sokfélesége lehetővé teheti különféle strukturális képződményeket, a textúrák szimultán sokrétűségét – ami egy szimultán térrel folyamatot hozhat létre. A plasztika így aktív, organikus, számítógép irányította összesség lesz, mely az egyszerűtől az összetett irányába fejleszhető.

A kibernetikus-elektronikus plasztika formális felépítése az építészet elvein alapul.

Következésképpen az ilyen plasztika sejtszerkezetű.

Az elektronikus sejtek tektonikus, „négyzetes” rendszerben építhetők össze.

A „négyzetes” térrel választása az utasítások nagy számát teszi lehetővé.

A variálható utasítások révén, a meglévő architektonikus és egyéb környezet figyelembevételével, tetszés szerinti mértékben és formában két- és háromdimenziós plasztikák építhetők fel. Valamennyi elem változó, illetve változtatható impulzusok indukálására, ill. recipiálására alkalmas.

A plasztika a környezetében felállított mesterséges „érezékszervei”, a fénymérők, színmérők, színfrekvencia-mérők, hőmérők, légnyomásmérők, mikrofonok, időmérők, nedvességtartalom-mérők, terhelési nyomásmérők, szagmérők, fotocellák stb. révén állhat akció-reakció kapcsolatban környezetével.

Az impulzusok tulajdonságait és létrejöttét három tényező határozza meg:

1. harmadrészen az előre beprogramozott dinamika;

2. harmadrészben a mesterséges érzékszervek által regisztrált környezet tulajdonságaira történő reakció;
3. harmadrészben a közönségnek a plaztika akciójára adott reakciója, egyéni vagy közösségi beavatkozása.  
Kapcsolóasztalok biztosítják az esztétikai kommunikáció, illetve a kreativitásnak operáció-játék-rögzítés stb. formájában történő lehetőségét.

E három tényező három különböző módon határozza meg a folyamatot:

1. egymástól függetlenül, de egymás után;
2. egyidejűleg egymásra hatva;
3. egyidejűleg, de egymástól függetlenül hatva.

A koncepció megvalósítása megköveteli:

1. Az impulzusok informatorikus törvényszerűségeinek és azok koordinálási lehetőségeinek tisztázása végett: a vizuális, auditív stb. jelek közötti információs azonosság és különbözőség megvilágítását.  
A prototípus segítségével feltétlenül tisztázandó: mikor és milyen módon hat determináltan vagy sztochasztikusan, mikor és milyen tulajdonságokkal szemben viselkedik zártan, stabilan, viszonylag nyitottan, labilisan vagy más módon egy bizonyos struktúra.
2. Az adott architektonikus, természeti vagy másfajta környezet tulajdonságainak tisztázását, a kibernetikus-elektronikus művészet ezen komplex szerkezeti elvét csakis egy csoport tudja megvalósítani, amelyben az arányalkotó irányításával elektronikus, zenész, konstruktőr, futurologus, programozó, világosító, statisztikus, kalkulátor stb. együttműködik.

A csoportmunka teremti meg a szintézis lehetőségét, amely az ipari tárgyak átalakítása révén létrehozza az univerzális városi művészetet, mert a városiasság jelentése számomra futurologiai értelemben legalábbis:

**A MŰVÉSZET MÉDIUMA: ESZTÉTIZÁLT KÖRNYEZET!**

**A TECHNIKAINAK A KÉZMŰVESSÉG FELÉ KELL KEREKEDNIE!**

Az első eredmények és a kidolgozott új nyelv alapján később mamutprojekteken is lehet gondolkodni a jövő óriásvárosai számára. Lényegesen nagyobb befogadóképességükkel és repertoárjukkal esztétikai központokként a tömegkommunikációt fogják szolgálni.

Értelmüket természetesen csak a jövőben kialakuló szellemi és materiális körülmények között nyerhetik el.

A kibernetikus-elektronikus elemekből épített szerkezetek a számítógépre alapozott civilizáció új, planetáris esztétikájának hírnökei.

Stuttgart, 1969 – 1970. június

in: Magyar Művészeti Fórum, 1998. szeptember, I. évfolyam, 1. szám

német nyelvű közlés: A. K. Substrata..., Kunstverein Unna, 1971., katalógus, Peter Weibel: Jenseits von Kunst, Ludwig Museum Budapest u. C3 Center for Culture & Kommunikation, Budapest + Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum Graz, 1997., Passagen Verlag Wien, 1997., könyv