

tott térformákból.

Történelmi tanulmányaikhoz is kapcsolódtak feladatok. Az őskor emberének elképzelt életét könyvtári gyűjtőmunka után rajzos, játékos formában örökítették meg.

A tanulók nem csupán a maguk örömeire alkotnak. Munkáikat évfolyamtársaik, az idősebb növendékek és tanáraik is megcsodálhatták, hiszen a legérdekesebb munkákból rendszeresen kiállításokat rendezünk.

A lelkes alkotóvágyat mutatták azok a pályázatok is, amelyeken a tanulók igen szép számmal és eredménnyel vettek részt. Ezek témái a következők voltak: Így látom az erdőt, Elképzélések a jövőről, Az én édesanyám, Én nem olyan vagyok, mint más (mozgássérültek ábrázolása), A Föld napja.

Tanórai munkánkat számos *művelődési forma* egészíti ki. Így: röplabda, kosárlabda, torna, labdarúgás foglalkozások. Az angol vagy német emelt óraszámú nyelvtanulás mellett lehetősége van az érdeklődő tanulóknak arra is, hogy naponta délutánonként 20 percnyi időráfordítással eszperantó nyelvet is tanuljanak.

Munkatársaimmal és a szülőkkel együtt óriási lehetőséget látunk a munkában, amely során a gondolat és a gondolkodás gyönyörűsége segít át bennünket a nehézségeken, és alakítja ki remélhetően ugyanezt az érzést a gyermekekben is.

Az egységes művészeti nevelés első szakaszában tehát elindult egy folyamat, amely jó alapot nyújthat annak a szemléletmódnak kialakításához, amelyet nyolc évre terveztünk.

TAPASZTÓNÉ PERLAKI MAGDOLNA

A mi játékunk

Manapság hajlunk arra, hogy úgy szemléljük a bennünket körülvevő világot, mint játékok együttesét, mint ahogy azt a tizenharmadik század a gépezetek, a tizenkilencedik pedig az organizmusok összességéként értelmezte. Az emberi testet például a tizenharmadik században gépnek, a tizenkilencedikben pedig szervek élő szövetének tekintették. Szerintünk az emberi test sajátos játékszabályok mentén alakult ki, és sajátos játékszabályok szerint működik. Létrehozói a genetika és más hasonló szabályegyüttesek, működését pedig olyan játékszabályok befolyásolják, mint – többek között – a komplex polimerek permutációja. A tizenharmadik században a beszélt nyelv óramű, a tizenkilencedikben élőlények sajátos létezési módja, a mi századunk viszont a szavaknak olyan játékát látja benne, amelynek során – ismét csak specifikus játékszabályok szerint – formálódnak a különféle emberi közlések. E játékos hajlamunkat részben napi gyakorlatunknak köszönhetjük, hiszen munkavégzésünket nagyrészt különféle szimbólumokkal folytatott játékok teszik ki. Részben pedig programozottságunk magyarázza, hiszen maguk a programok is játékfajtáknak tekinthetők.

Az a nézet, hogy a játék kiváló megismerési modell, a játékelmélet pedig "metateória", mindenütt érezteti a hatását, a legszembetűnőbben azonban a társadalmi létben. Nem tekintjük gépezetnek a társadalmat, s magunkat sem e gépezet fogaskerekének. Nem tartjuk továbbá olyan organizmusnak sem, amelyben az egyes emberek működése az egyes szervek funkcióinak felel meg. Számunkra a társadalom programozott játék, amelyben mi magunk sakk-, illetve marionettfigurák vagyunk. A politika mai alapkérdése már nem az, hogy mely erők hatnak a társadalomban, s hogy mi motiválja ezen erők mozgását. A probléma abban áll, hogy mely stratégiák érvényesülnek a politikai életben, illetve hogy miként játszanak velünk, azaz a sakkfigurákkal a program irányítói. Létezik egy olyan szervezet a sok bennünket mozgató apparátus között, amelynek példáján különös szemléletességgel mutatható be mindez: a filmipar. Segítségével a programozott játékfolyamat valamennyi apró részlete modellálható.

A film rendezője egy hangosított képekkel teli filmszalagot kap, amit a rendelkezésére álló olló meg ragasztó révén szétvághat, újból összeragaszthat, hogy ily módon készítse el a majdani moziban bemutatandó filmet. A filmipar apparátusa nem szállít kész filmszalagot; a rendező (csakúgy, mint a többiek: a forgatókönyv írója, a színészek, a sminkesek és az operatőr) sajátos részt vállal a gyártásban. A színészek és a sminkesek munkájára nincs miért kitérnünk. Újabb keletű azonban a scenárista és az operatőr tevékenysége. Az előbbi "lineáris" szöveget bocsát az apparátus rendelkezésére: előszöveget készít tehát a majdani filmhez. Hasonlóképpen lineárisan elrendezett anyagot készít az operatőr is. Az általa használt eszköz (a kamera) különösen figyelemre méltó, hiszen segítségével a felvételek különféle nézőpontból készíthetők el, sőt a kamera menetközben is mozgatható. Ideológiamentes eszközzel van szó, hiszen a

valóságot nem az egyetlen megoldáshoz való merev ragaszkodással, hanem a helyzet, a látszög változtatásával igyekszik megragadni. Az operatőrnek szabad kételkednie; nem az ő feladata a döntéshozatal. Ide-oda kocsizik, exponál, s nem várják el tőle, hogy kiválassza az optimális megoldást. A forgatókönyvíró és az operatőr szerepe csupán a film elkészülte után válik meghatározóvá.

A film rendezőjéhez egy jelenetfüzet, egy megszámlálható és kiszámítható elemekből álló gyöngysor kerül, amely valamely folyamatot ábrázol. A rendező ezt a lineáris eseménysort változtatja meg, de nem belülről, mint a történelmet alakító ember, hanem kívülről. Kívül áll a történeten, játszik vele, pozíciója egy transzcendens istenséghez hasonlítható; látja az események (a filmszalag) kezdetét és végét, módja van beavatkozni, létrehozhatja a "csodát". Megismételhet jeleneteket, a jelenből a múltba vagy a jövőbe ugorhat, játékkártyákként össze is keverheti az idősíkokat, visszapergetheti, felgyorsíthatja, lelassíthatja az eseményeket. Talán többet is tud, mint a mindenható: képes a történelmet megkomponálni.

A rendező tehát le tudja győzni a lineáris időt, képes kanyargóssá tenni az idő egyenes folyamát. Az örök visszatérés mágikus köre csak egy a lehetséges kanyarok közül. A rendező mégsem tekinthető varázslónak, hiszen számára a varázslat és a valóság csak az idő két lehetséges formája. Képes arra, hogy egy valós esemény kapcsán varázsoljon, vagy hogy varázslat segítségével létrehozjon egy történetet, hiszen a történeten kívül, felül álló tudattal és technikai képzelőerővel rendelkezik.

A történethez viszonyított transzcendenciája azonban nem jelent teljes függetlenséget. Játshat ugyan a filmszalagon rögzített történésekkel, az anyagnak azonban megvan a maga természete, és képes ellenállni a rendezőnek. A rendező a történet felett áll ugyan, de része egy szervezetnek, sőt ez a szervezet programozta be őt magát is az adott funkcióra: arra, hogy filmet készítsen. Játshat tehát, s e játék során neki is be kell tartania a játékszabályokat.

A filmrendezőhöz hasonló helyzetben van valamennyi programkészítő, legyen akár futurológus, vagy aparatcsik, tervezési miniszter vagy közvéleménykutató, tanácsos vagy menedzser. Számukra a történelem jelenti a nyersanyagot, ebbe avatkoznak bele a maguk ollójával és ragasztójával, hogy azután elkészítsék saját programjukat. Nekik is be kell azonban tartaniuk az őket működtető szervezet játékszabályait. S ha tovább kutatjuk e szabályok mibenlétét, újabb programozókhoz jutunk el, akik ugyancsak ilyenképpen funkcionálnak. Rájöhetünk arra is, hogy a "végső program" után érdeklődő kérdés abszurd, hiszen ez már a végtelenre vonatkozik. Valamennyi játékprogramról kideríthető, hogy ugyanazon nagy program részei. A különböző apparátusokkal folytatott játékaink során rájövünk: velünk is játszanak, magunk is részesei vagyunk e szervezetek játékprogramjainak. Mi valamennyien mint homo ludensek veszünk részt olyan játékokban, amelyeknek egyúttal játékszerei is vagyunk.

Jobban megérthetjük a játék végtelenségét és abszurditását, ha ismét felidézzük a filmnek mint a lineáris idővel folytatott sajátos játéknak a példáját. Hagyományosan két, és csupán két modell áll rendelkezésünkre a világ és saját létünk alapstruktúráinak bemutatására, mégpedig az ún. "hullámmodell", amely szerint a valóság különféle eseményekből épül fel, és az ún. "homokmodell", amelyeknek alapján a valóság részecskékből (partikulákból) tevődik össze. Az első modellt nevezhetjük "herakleitoszi", a másodikat "demokritoszi" modellnek is. A nyugati történelmében e modellek lényegében ugyanannak a modellálhatatlan valóságnak különböző perspektívái. A hullámverés tekinthető ugyanis a vízcseppek halmazának, a homokdűne pedig felfogható úgy is, mint egy homokszemcsékből felépülő hullám. Az atomokból álló elem az egyik kontextusban részecskékből álló, a másikban pedig mozgó, hullámozó anyagként értelmezhető. E két modell tehát nem összeegyeztethetetlen. Az idővel játszódó film azonban más megoldást kínál. Érzékelteti, hogy a hullámozás, a mozgás csupán illúzió, érzéki csalódás. Ezt bizonyítja, hogy a vásznon mozgó árnyak azonnal megmerevednek, amint leáll a vetítógép. A film esetében a valóságra vonatkozó kérdések – "Valóságosak-e a falon mozgó árnyak?" vagy "A valóságban ezek mozdulatlanok?" – teljesen értelmetlenek. A film képes – a programnak megfelelően – kimerevíteni mozgó embereket (így lesznek a hősökből bálványok), illetve mozdulatlanokat megeleveníteni (bálványokból hősöket teremteni). Ezt jelzi a szóhasználat is, amikor például filmhősökről vagy dívákról beszélünk. A film be tudja mutatni a mozdulatlan, örök "homokvilágot", de a cselekvéssel, szenvedéssel teli "hullámvilágot" is. Képes tehát arra, hogy programozza a kivetített világ struktúrájának alakulását.

A film szimbolikus játék voltából következik, hogy lehántva róla a felszíni varázslatot sem ismerhető meg belőle a való világ. Ellenkezőleg, a jelentésvektorok felcserélődnek: a megismerés, a minősítés és a cselekvés nem a valóság, hanem film függvénye. A bennünket programozó játékok szimbolikusak, de ez nem jelenti azt, hogy közvetítésükkel "visszafoglalható" lenne a valóság. A programok kizárják a metafizika valamennyi lehetőségét. A játékok jelentőségét firtató kérdések pedig metafizikusak. A játékok jelentősége éppen játékvoltukban áll. Programjaink alapján értelmetlen minden ontológiai elemzés. "Dokumentumfilm, fiktív történetet feldolgozó

vagy politikai propagandát hordozó az adott mű?” “Mit látunk a televízióban: reklámot, élő vagy előre rögzített adást?” Ezek a kérdések funkcionális szempontból értelmetlenek. Minden műsor bennünket programoz, valamennyi szimbolikus. Azt az erőteret, amelyben ezek mozognak, nem megjelenési módjuk határozza meg, hanem a ránk gyakorolt hatásuk. Nem az input tehát, hanem az output. És az outputnak nem az a kérdés felel meg, hogy vajon igaz vagy hamis-e, amit látunk, hanem az, hogy miként funkcionál az adott program.

A bennünket programozó játékok végtelensége és abszurditása szimbolikus voltokra vezethető vissza. A játékszimbólumok számára az adott valóság nem az univerzumot jelenti, csupán ürügyet szolgáltat. Sakkjátszmákról, és nem – például – nyelvi játékokról van itt szó. Bizonyos értelemben valamennyien sakkjátékosok vagyunk. Maga az élet vált játékká – mégpedig nem szerelmi, hanem hazardjátékká. Csak akkor vagyunk képesek játékmesterekké lenni, ha olyan jól ismerjük a játékszabályokat, hogy meg is tudjuk változtatni őket. Természetesen megpróbálhatunk kiszállni a játékból, például úgy, hogy felborítjuk a sakktáblát. De ekkor a táblával együtt elvetjük létezésünk alapját is, és olyan mélységbe zuhanunk, ahol a szimbólumok nélküli abszurd leselkedik ránk.

VILEM FLUSSER

A kiirtott irodalom *Ukrajnáról a rádióban*

Máig idegborzoló tizenéveskori olvasmányom a *Tarasz Bulba*. Emlékezem a döbbenetre, ami olvasás közben fogott el: a kozák vezér saját fiát végezteti ki, amikor rájön, hogy áruló lett. Első találkozásom volt a szabadság oltárán föláldozott atyai szeretet írói megfogalmazásával. A kamasz túlérzékenységgel rendültem bele Tarasz Sevcsenko hőségének tragikus-kegyetlen döntésébe. Vajon igaza lett volna?

A megrázó élmény egyszeri találkozásom maradt az ukrán irodalommal. Restelni való, de ez az igazság. Gondolom, sokan így vannak vele. Kapóra jött tehát a Magyar Rádió Társalgó műsorának ukrán irodalomról szóló adása. *Bojtár Endre és Misley Pál* osztották meg gazdag ismereteiket a magunk fajta, e témában tájékozatlan hallgatókkal, *Sári László* műsorvezetésével.

Ukrajna – mint megtudjuk – annyit jelent, hogy végeken lévő térség, azaz határvidék. A X. században már virágzó kultúrával rendelkezik a kijevi térség, városállamok szövetségéből elsőként alakult kelet-szláv államalakulat, melyet annak idején Kijevi Oroszországnak neveztek. Századok teltek el, míg az orosz törzsek központja, a különálló kijevi, halicsi, bjelorusz, majd szuzdali, novgorodi fejedelemségektől áttevődött Moszkvába (XIV. század). Voltaképp különálló kultúrák gyarapodtak az ősi területeken. Az ukrán nemesség a kozák nemzetségből származtatja magát. Nem kiszakadtak hát az ukránok a keleti szláv közösségből, hanem a legkorábbi államalakulatot képezték, a legrégebb orosz irodalmi emlékekkel. Nekik is megvolt a maguk ősi krónikájuk, kódexirodalmuk. Mint minden valamire való nemzeti kultúrának.

Az oroszországi művelődéstörténet fölfejtése közben egy jóleső információ hangzik el: az első egyetem a volt Szovjetunió területén a magyar Báthory István alapította Vilnában a XVI. század folyamán. Ukrajnában később indul meg a felsőoktatás. A XVIII. századi ukrán felvilágosodás irodalmának markáns egyénisége volt a vándorköltő-filozófus, Grigorij Szkovoroda, aki hazájának Csokonai-jelensége lehetett, számunkra érdekes adalék, hogy évekig barangolt Magyarországon, mint a cári borvásárló komisszió tagja, főképp a tokaji szőlőtermő vidék szerelmeseként.

Irodalomtörténetük voltaképp ugyanazon a keréken halad, mint a többi közép- és kelet-európai népek szabadságszeretettől áthatott irodalma. A mi Petőfi-korában ők is fölmutatnak egy világirodalmi mércével mérhető nagyságot, a már említett Tarasz Sevcsenkót. Életútja igazi keleti költősors. Az 1847-ben (saját festménye árán) kiváltott jobbágyfiú csak hét évig örülhet szabadságának, amikor is minden oroszok cárja száműzi, mire 47 évesen hazatérhet, alig tartogat számára néhány évet az élet.

1917-ben elkezdődik a tragédia. Besétálnak a bolsevik csapdába, de önrendelkezési joguknak hamarosan véget vet egy lenini különítmény. Valósággal kiirtották az ukrán népet. Az akkori hatalmas vérengzéssel nem zárult le a szovjet terror tobzódása. A két világháború között kipusztították a lakosság 15-21 százalékát, az ukrán értelmiség 80 (!) százalékát. A huszas évek virágzó irodalma halálba hull. Ami azután következik, az ukrán írószövegség mai elnöke szerint, a kőkorszak. Mondhatni a gorbacsovi peresztrojka koráig. Vaszil Sztusz, az európai rangú lírikus