

Beköszöntő

Kilencedik évfolyamába lépett folyóiratunk régi adósságát törleszti, amikor története során most először tematikus számot szentel a művészet kérdéskörének. Azért beszélhetünk adósságról, mert az információs társadalom kutatóinak „kasztján” belül már jó ideje elfogadták a felismerést, hogy a figyelemnek – és ezzel együtt a kutatásoknak – az információtechnológiai és a politikai-stratégiai szcénáról fokozatosan a társadalom, elsősorban a kultúra, a tudomány és az oktatás problémaköreire kell fókuszálnia.

A művészet felértékelődését számos oldalról tapasztaljuk: erről nemcsak a zeneipar (online) dübörgése, a film reneszánsza vagy a tartalomfogyasztás „tortaszeleteinek” belső átrétegződése tanúskodik. A „kreatív kihívás” közvetlenül és közvetve a versenyképesség kontextusában is napirendre tűzi a művészetek „promócióját”, a magas értékhozzáadásra képes munkaerő fizikai mozgása szempontjából egyre fontosabb kulturális vonzerő érdekében. Az „intelligens városok” létrehozására irányuló stratégiák hovatovább elképzelhetetlenek művészeti „fejezetek” nélkül: sokat mond erről, hogy néhány év óta az információs társadalom megvalósítása terén élvonalos Szingapúr szaktárcájának neve *Ministry of Information, Technology and Arts* – jelezvén, hogy a „hibridizáció” erősödik, a művészet új szerephez jut a hagyományos és a legfrissebb narratívákban egyaránt.

Mindettől teljesen vagy részben függetlenül természetesen a művészetfilozófia, az esztétika, az ipari formatervezés és a kultúrpolitika világában is meg-megújulnak a korábbi diskurzusok. Mind a mai napig nyitott kérdés, hogy a számítógép megjelenése a képzőművészetben és az irodalomban vajon milyen új minőség irányába mutat: talmi attrakciók és kváziművészeti produktumok elburjánzása vagy az alkotás és a befogadás paradigmátikus új dimenziói felé haladunk? Peternák Miklós és Kelemen Erzsébet tanulmányai izgalmas adalékok ezekhez a vitákhoz, de Charles Csurig magyarul elsőként ebben a lapszámunkban közölt írásai egyenesen szenzációszámba mennek: nem egyszerűen a számítógépes művészet új technikájáról vagy egy új kifejezésformáról szólnak, hanem arról az ethoszról, amely a kaland és a játék elemeivel keveredve újfajta művészi érzékenység és a művészettörténeti hagyomány újraértelmezése irányába mutatja az utat.

Az érlelődő korszakváltást szemléletesen illusztrálja Marinov Gábor cikke, meggyőzően világítva rá, hogy egy mára már nagy múltú „techné”, az animációsfilmkészítés világában milyen szervezeti és technológiai áttörések készítik elő a helyet (a régi mellett) egy megújult szemléletű, közösségi alapú és hálózati térben szervezett megoldáseggyüttesnek. Décsy Eszter áttekintése a tudományos-fantasztikus filmtermésből az információs jövőre leginkább érzékeny, ún. cyberfilmeknek az összegyűjtésével segítheti a majdani tartalmi-típológiai vitákat, Luis y Sala pedig minden olvasót provokálva egy új, még hiányzó művészeti ág eljövételéről beszél, a terraformálást, vagyis bolygók lakhatóvá tételét egyenesen a „nyolcadik művészet” szintjére emelve.

Az efféle „Beköszöntő” végére kívánczó szokványos fordulatok, amelyekkel a hasonló típusú összeállítások gondozói véleményük, kiegészítő javaslataik megfogalmazására, vitára vagy az itt közölt írások üzenetét továbbgondoló tanulmányok elkészítésére és beküldésére bátorítják az olvasókat, ennek a számnak az esetében talán még aktuálisabbak, mint korábban bármikor voltak.

Z. Karvalics László
vendégszerkesztő