

Charles Csuri, a számítógépes képzőművészet úttörője és teoretikusa

Tiszteletadás egy Öreg Mesternek 7

Charles Csuri: Válogatott rövid esszék

A statisztika mint interaktív műtárgy	10
A képzelet barangolásai	15
Virtuális objektumok szanatóriuma	17
Kitapintható mozgásérzékelés	21
Visszatekintések, tűnődések, ars poeticák (szemelvények a Charles Csurival készített interjúkból)	22

TANULMÁNYOK**Peternák Miklós****Steina: The Sign and the Signal (A jelek metamorfózisa)**

Ma már pontosan látható, leírható és elemezhető az úttörők elszánt és következetes munkájától a mai médiakonjunkktúra világáig vezető út, amelynek megtételében Steina és Woody Vasulka nagy érdemeket szerzett. Amikor a művész kezébe veszi az új eszközt, akkor annak határaitra kíváncsi, s az adott médiumra jellemző kifejezési lehetőségeket vizsgálja. Steina művészetének legfontosabb témája, tárgya és közege a jelfordítás és a jelgenerálás: annak az átrjáthatóságnak, mondhatnám úgy is, szenzációnak a feltárása, analízise és műalkotások formájában megvalósuló állítása, hogy az elektronikus jelfolyam érzékeink felé fordítva egyaránt felöltheti a hang és a kép alakját, s e „kettő” – akár együttesen, akár bármelyikük a másikkal – alakítható, formálható. Ehhez új eszközökre van szükségünk, mivel a jelfolyam maga közvetlenül nem érzékelhető, s önmagában a technikai rögzítés (egy „jó” hang- vagy videofelvétel) még nem eredmény, inkább nyersanyaga a további művészi, alkotó kutatásnak.

Kulcsszavak: elektronikus művészet, jel, zaj, videó, installáció

31

Marinov Gábor**Dagobert bácsitól a kollaboratív tartalomszerkesztésig: Az animáció új útja**

A 20. század első felében kialakult animációsfilm-ipar – bár a technológia sokat változott – gyakorlatilag változatlan struktúrában működik lassan száz éve. Az internet és az interaktív számítógépes grafika fejlődése olyan új eszközöket adhat az alkotók kezébe, amelyek segítségével kiléphetnek a jelenlegi merev keretek közül, és drámai módon megváltoztathatják a filmek elkészítésének és befogadásának módját.

Kulcsszavak: animáció, kollaboratív tartalomszerkesztés, online alkalmazások

37

Kelemen Erzsébet**A számítógép és az irodalom**

A technikai médiumok elterjedése lehetővé teszi, hogy az írók, költők nyomtatásra kész műveket szerkesszenek, s így nemcsak a szerzők, de az olvasók vizuális kultúrája is finomodik. A papír mellett megjelenik egy új mediális jelhordozó hatalom, egy új „üzetneközvetítő”: a számítógép. Az új médium az irodalom perspektíváit is kiszélesíti: felerősödik a vizualitás, színes, dinamikus, hangos művészi alkotások születnek, s egy működő program akár szabályos, klaszszikus versformák generálására is képes. A tanulmány röviden áttekinti a számítógépes irodalom történetét, bemutatja a világháló közvetítésével megújult numerikus irodalom új irányait, s Papp Tibor művein keresztül (elsősorban a *Disztichon Alfa* verssoraival és a *Hinta-palinta* című dinamikus költeménnyel szemléltetve) elemzi a számítógéppel generált irodalmi művek sajátosságait.

Kulcsszavak: íráshordozók, „grafoszférák”, számítógépes irodalom, automatikus versgenerátor, versgenerálás, dinamikus kép-, szöveg- és hangversek, gyűrűk, logomandalák, numerikus költszet

47

Luis y Sala**A megtalált nyolcadik művészet – egy hipotézis kifejtése**

A tárgyi-fizikai formát öltő műalkotásokat a tér három és az idő negyedik dimenziója mentén osztályozó művészettipológia szerint az ekképpen előálló nyolcelemű rendszerben egy hely még kiadó. Ez a hiányzó nyolcadik művészet vajon mi lehet? A szerző azt a bátor hipotézist állítja fel, hogy ez nem más, mint a terraformálás, élettelen bolygók lakottá tétele. Tanulmányában hat szempont alapján fejti ki érveit, s áttekinti azokat az előképeket, amelyek a nyolcadik művészet irányába mutatnak.

Kulcsszavak: terraformálás, animáció, szimuláció, esztétika, spiritualitás, kozmikus művészet

64

DOKUMENTUM**Új komplexitás felé: Manifestum**

72

Csaba Ders**Úton egy posztmodern magyar tervezési paradigma felé, avagy társadalmi átalakulás tervezői narratívában (Utóirat egy manifestumhoz)**

A rendszerváltáskor elindult politikai decentralizáció, az információs technológiák fejlődése és az ezeknek köszönhető strukturális átalakulási folyamatok alappjaiban rajzolták át a hazai tervezési kultúra közegét. Az így kialakult disszonancia a tervezés közege és módszertana között a hazai tervezés gyakorlatának jól megfigyelhető válságához vezetett. A szerző a tervezés diszfunkcionális működésének okát a tervezés fogalmának hibás értelmezésében látja. A posztmodern tervezési paradigmák közül választva bizonyítja ennek a fogalomnak az érzékenységet a tervezési kultúra változásaira, és javasolja új társadalmi konszenzus kialakítását a tervezés fogalmáról és rendszeréről. A konszenzusépítés járható útját egy interaktív tanulási folyamatban jelöli meg.

Kulcsszavak: tervezéstudomány, közpolitika, magyar posztmodern, építészet, tervezéskultúra, átalakulás, tanulási folyamat

74

Décsy Eszter**Egy kiberfilmográfia első vázlata**

81

OLVASÁS KÖZBEN**Galántai Zoltán****Székely Iván – Szabó Máté Dániel (szerk.): Szabad adatok, védett adatok 2.**

86

SZEMLE

89

English summaries of the papers

95