



C3 Kulturális és Kommunikációs Központ  
H-1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
[www.c3.hu](http://www.c3.hu)



# SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP 2012

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

### A verseny szervezője:

**C<sup>3</sup> Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány**  
1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
[www.c3.hu](http://www.c3.hu)

### A verseny támogatói:



### Együttműködő partnerek:



### C<sup>3</sup> Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány

1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
telefon: +36 1 488 7070, fax: +36 1 214 6872  
e-mail: [info@c3.hu](mailto:info@c3.hu)

### Mi a C3?

A C3 művészeti, tudományos, kommunikációs, kulturális programok fejlesztésével és megvalósításával, a digitális kultúra terjesztésével foglalkozik; emellett különböző szintű oktatási programok kezdeményezésével hozzájárul az információs társadalom működése által megkívánt új ismeretek terjesztéséhez.

A C3 célja, hogy a hazai művészeti, tudományos és technikai közösségek számára olyan terepet biztosítson, amelyben lehetővé válik az együttműködés, a tapasztalatszere és a diskurzus. Több mint tíz éves működése alatt számos olyan projektben vett részt, amelyek az új tudomány-technológiai felfedezések (így például az internet) kulturális alkalmazását, kreatív felhasználását és innovatív művészeti lehetőségeit kívánták fejleszteni, illetve támogatni.

Elismerését és ismertséget számtalan európai együttműködésen alapuló médiaművészeti kiállításával, kutatásfejlesztési projektjével (mint például a Freemail), és nem utolsósorban az immáron kilenc éve megrendezésre kerülő Szabadfogású Számítógép versennyel váltotta ki.

[www.c3.hu](http://www.c3.hu)  
[verseny.c3.hu](http://verseny.c3.hu)

**Igazgató:**  
Paternák Miklós

**Projektvezető:**  
Fernezeyi Márton

**PR és kommunikáció:**  
Nagy Enikő

**Technikai kivitelezés:**  
Acsai Gábor  
Pecsenyánszki István  
Szőnyi András

**Kiállítás kivitelezés:**  
Antal János

**Arculat, web:**  
Nikázy Gusztáv

## <19 Szabadfogsú Számítógép verseny 2012

A C3 Kulturális és Kommunikációs Központ idén tizedik alkalommal rendezte meg <19 Szabadfogsú Számítógép versenyét. Az idei nevezési, pályázat beadási időszak október 27-én éjfélkor zárult. Nevezni lehetett bármivel, ami számítógéppel készül: legyen az rajz, animáció, zene, játék, honlap, portál, kiegészítő alkalmazás, mobilkommunikációs fejlesztés, robot, saját készítésű szoftver vagy hardver, feltéve, ha az alkotó nem töltötte még be a 19. életévét.

A <19 Szabadfogsú Számítógép versenyre beadott pályamunkák rendkívül izgalmasak és magas színvonalúak, az elmúlt évek során a közönség is meggyőződhetett arról, hogy a magyar tizenévesek által készített számítógépes munkák nemzetközi mezőnyben is kiemelkedők. A verseny nyitott műfaj, technika és téma tekintetében, csak számítógéppel kell készülnie a pályaműnek. Ezzel a verseny kiírója minél tágabb lehetőséget kíván nyújtani a pályázóknak olyan nem szokványos, meglepetésszerű művek létrejöttéhez, amik a technikán túl elsősorban kreatívak és van személyes mondanivalójuk. Az elmúlt 10 évben közel 5000 érvényes pályázat érkezett a versenyre!

Idén 401 érvényes nevezés érkezett, ebből 348 egyéni, 53 csapatnevezés. A nevezések megoszlása típus szerint: 152 grafika, 117 videómű, 52 weblap, 21 játék, 19 program, 11 hang/zene, 11 hardver, 1 mobilalkalmazás és 17 egyéb. 368 nevezés érkezett Magyarországról, 14 Romániából, 10 Szerbiából, 7 Szlovákiából, 1 Ukrainából és 1 az Egyesült Királyságból. A Budapest-vidék megoszlás 63-305; a legtöbb nevezés Kislődről érkezett (43) és Gyöngyösről (38). A fiú-lány részvétel pedig a 393 nevezőből 240-153. A legfiatalabb idei nevező 4 éves!

**Nevezők összesen:** 393

### Nemek szerint:

lány 189  
fiú 108

Csapattagként részt vett még 45 lány és 51 fiú

### Lakóhely szerint:

Magyarország 368  
Budapest 63  
Vidék 305  
Szerbia 10  
Románia 14  
Szlovákia 1  
Ukrajna 1  
Egyesült Királyság 1

### Születési év szerint:

1994 29 + 24  
1995 32 + 18  
1996 26 + 12  
1997 17 + 4  
1998 48 + 9  
1999 56 + 16

A legfiatalabb versenyző 2003. november 11-én született.

**Nevezések összesen:** 401

### Besorolás szerint:

rajz/grafika 152  
animáció/videó 117  
web 52  
játék 21  
program 19  
hang/zene 11  
hardver 11  
egyéb 17  
mobilkommunikációs alkalmazás 1

2000 29 + 4  
2001 27 + 1  
2002 20 + 2  
2003 10 + 6  
2005 2  
2008 1



[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#szremko\\_bettina](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#szremko_bettina)

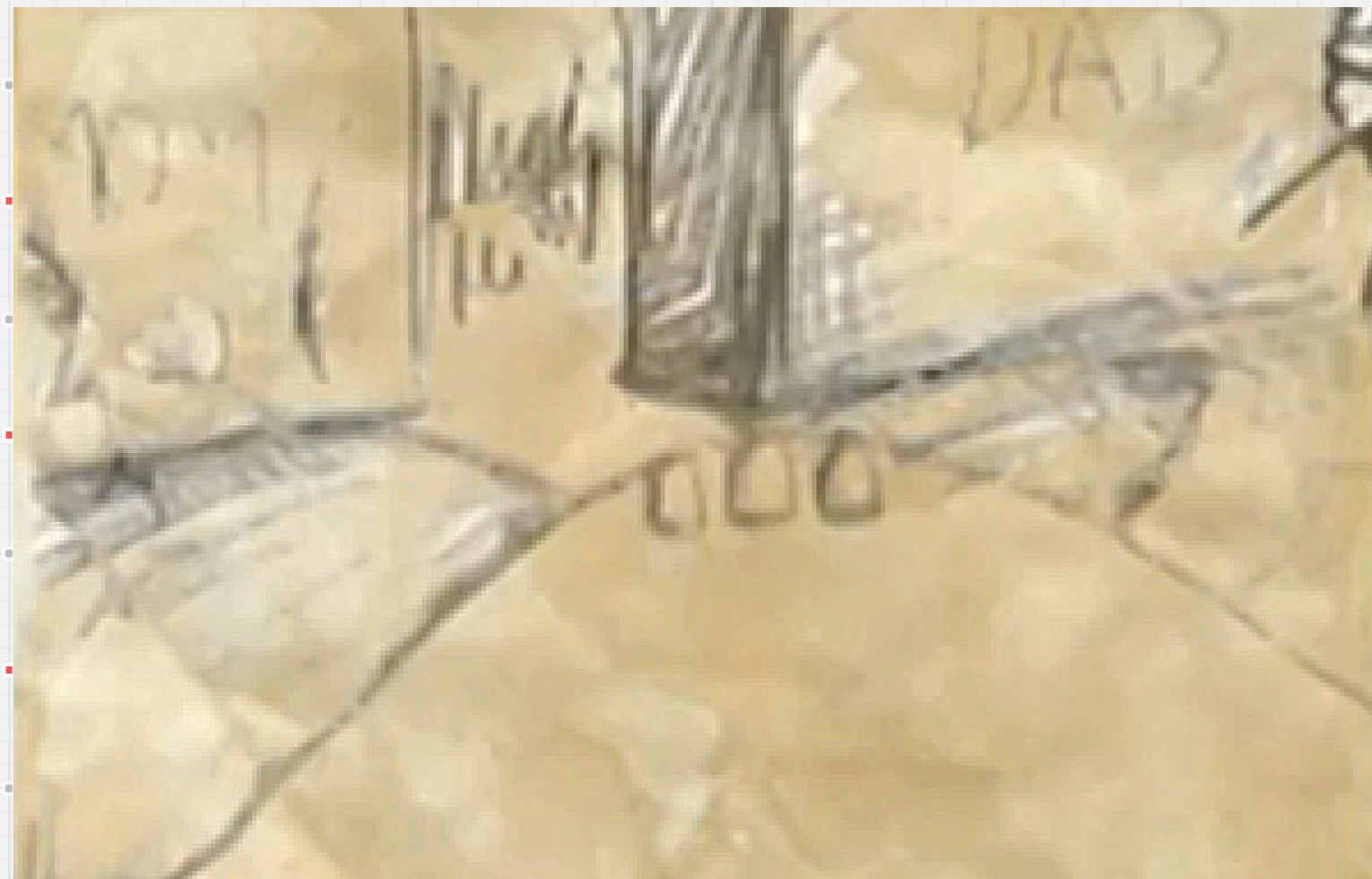
**Szremkó Bettina [16 éves]**

**Beautiful days**

animáció

*Beautiful days* címen egy közel egy percben elmesélt életutat látunk a választott zene ihlette asszociációs mozgó képkockákban. Rajzanimáció és digitális utómunka kezdeti, szerencsés találkozásának egy irányadó kísérlete. Az alkotás legnagyobb erénye, ahogyan plánokban, filmesen igyekezett felépíteni egy lélek elmúlt „szépséges napjait”.

„Ha valaki majd húsz év múlva áttekinti a Szabadfogású Számítógép versenyek történetét, végignézi a pályaműveket, statisztikákat készít és elemez, akkor nyilvánvaló tendenciákat fog észrevenni, olyanokat, amelyek ilyen közletről még nem feltétlenül látszanak. Távoli perspektívából meglátja majd a videók szerepének változását, kimutathatja, hogyan fejlődött a kortárs elektronikus zene, és hogy milyen dolgokra terjedt ki a legőpítőfő fantáziája. Most ilyen nagyívű megállapításokat még nem lehet tenni, főleg nem az idei versenyről, aminek az összes darabja még ott kattog és villog a zsűri tagjainak fejében. Az idei versenyről ebben a nagy zajban és fényben azt lehet elmondani, hogy ismét érdekes volt, friss és komoly. Érdekes és friss, mert voltak olyan megközelítések, amelyeket korábban még soha senki nem látott vagy hallott, zenére átírt kémiai elemek és vegyületek, egy kockakulcs vagy éppen egy komplett fantáziajátékvilág, egyelőre szereplők nélkül. És komoly, mert a most benyújtott alkotások között a kreativitást, illetve a technikai tudást tekintve teljesen érett és kész alkotók mutatkoztak meg. Bár kategóriákat a zsűri csak vázlatosan jelölt ki, annyi mégis megállapítható, hogy idén mindez elsősorban a videó- és a hardver területére volt érvényes. Valamennyi díjazott tehetség a mából nézve több mint ígélet; húsz év múlva valamilyen díjátadó keretében és perspektívájából majd megnézhetjük, beváltották-e. De ma már az is fontos, ha az ember legalább egyvalamiben bizakodó.” – nyilatkozta az idei versenyről Mélyi József, a zsűri elnöke.







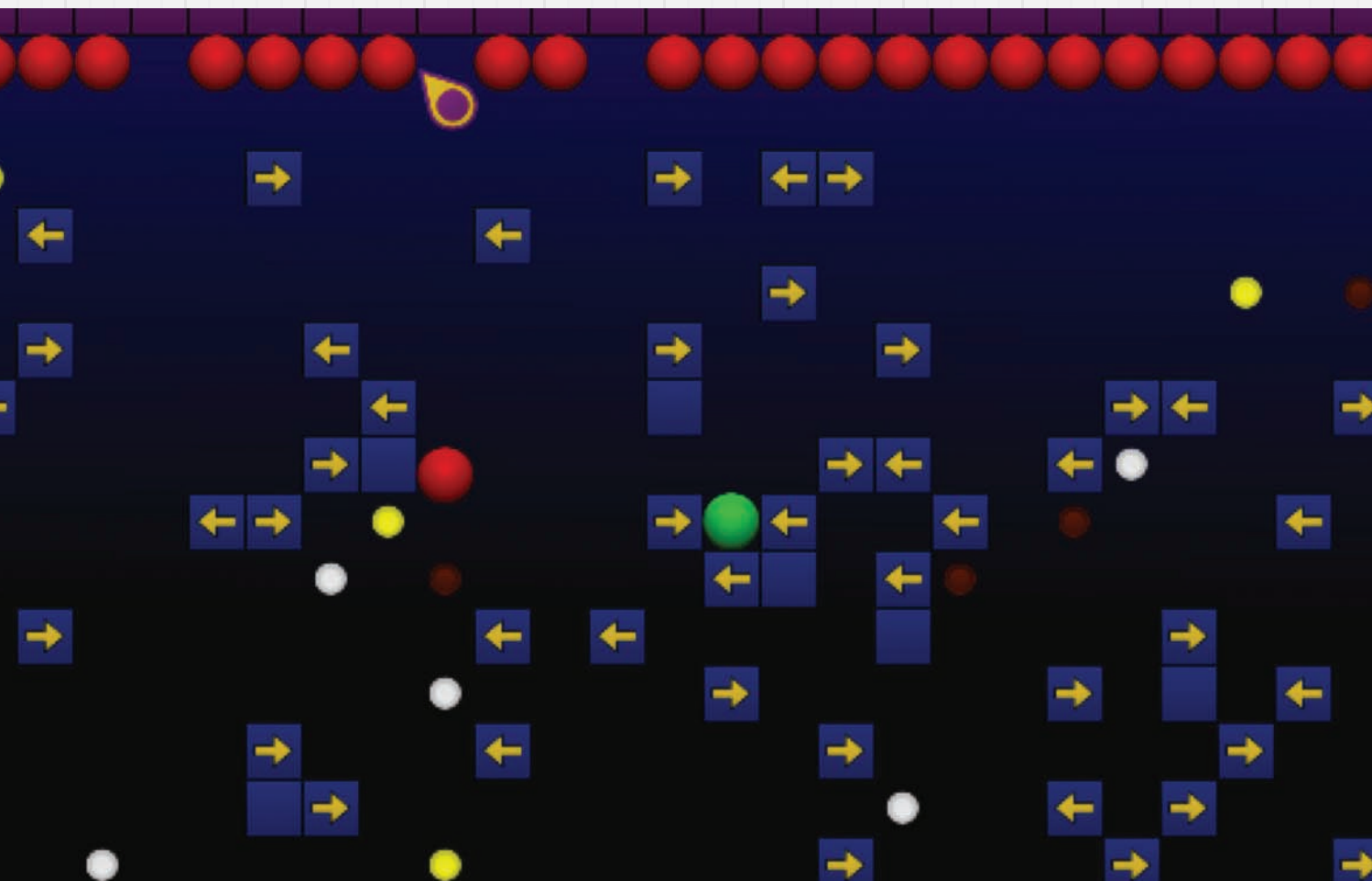
[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#buzasi\\_gabor](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#buzasi_gabor)

**Buzási Gábor [17 éves]**

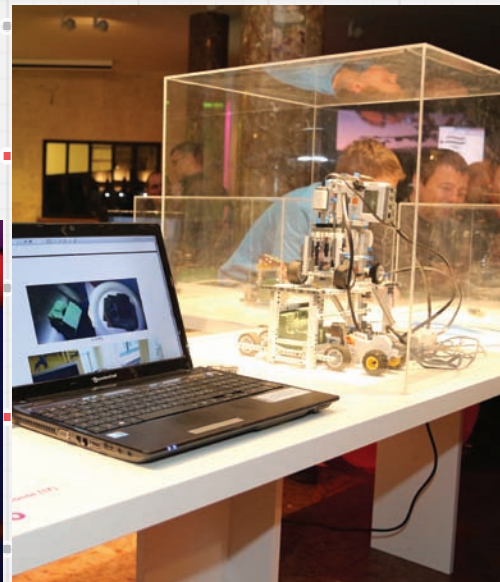
**Rollaball**

játék

A Rollaball egy számítógépes játék, amelyet 17 éves tervezője egy meglévő fejlesztői környezetben hozott létre. A játékkal való találkozáskor az első gondolatunk talán ez lehet: Hohó, ezt én ismerem! Persze nem ismerjük a játékot, mindössze sok labdás játékkal találkoztunk már a kibertérben. A megszokottól eltérően a Rollaball nem reflexeinket teszi próbára, hanem megfigyelőkészségünket és logikánkat.



A december 1-jén megtartott díjátadón a 2012-es verseny legjobbjai értékes díjakat kaptak. Három díjazott fiatalnak pedig lehetősége nyílik arra, hogy 2013-ban elutazzon az együttműködő partnerek versenyére, fesztiváljára – Zürichbe, Drezdába vagy Linzbe –, ahol bemutatathatják nyertes alkotásukat.



A legmeglepőbb, kreatívabb, fantáziadúsabb alkotásokat december 1. és december 2. között a Design Terminálban mutatta be a C3, amit a 10. év alkalmából kibővített a korábbi években díjazott alkotásokkal. A díjnyertes pályamunkák mellett három külföldi szakmai partner, illetve verseny – a német MB21 (Medienkulturzentrum), az osztrák U19 – Create Your World (Ars Electronica), valamint a svájci bugnplay.ch (Migros-Kulturprozent) – idei nyertes videóalkotásai is megtekinthetők a kiállításon, így a látogatók betekintést kaphattak a nemzetközi trendekbe is.



**Ars Electronica  
U19**  
(Ausztria, Linz)



**mediale bildwelten  
Medienkulturzentrum,  
MB21 Festival**  
(Németország, Drezda)

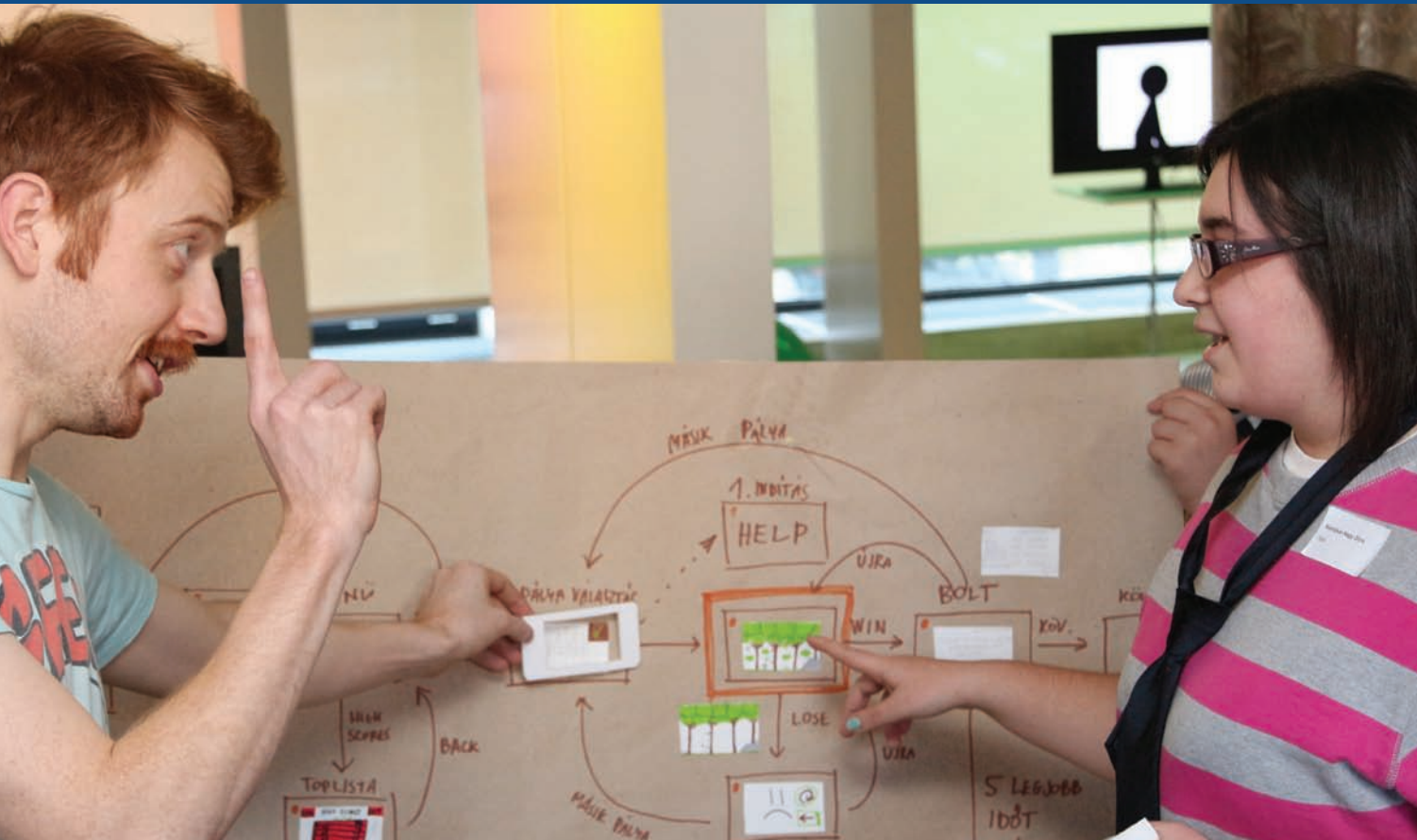


**bugnplay.ch**  
**Migros-Genossenschafts-Bund,  
bugnplay.ch**  
(Svájc, Zürich)



## Workshopok a <19 Szabadfogású Számítógép versenyen

A 2012-es versenyhez kapcsolódóan a Díjkiosztó Ünnepest napjára három különböző tematikájú workshopot szerveztünk az érdeklődők számára a Designterminálban.



### WORKSHOP 1

#### KÉSZÍTSD EL A SAJÁT APP-ODAT!

konceptió és workshop vezető: **Zimon Péter, designer – prezi.com**

A résztvevők különböző design kihívásokat oldottak meg „csináld magad” módszerrel.



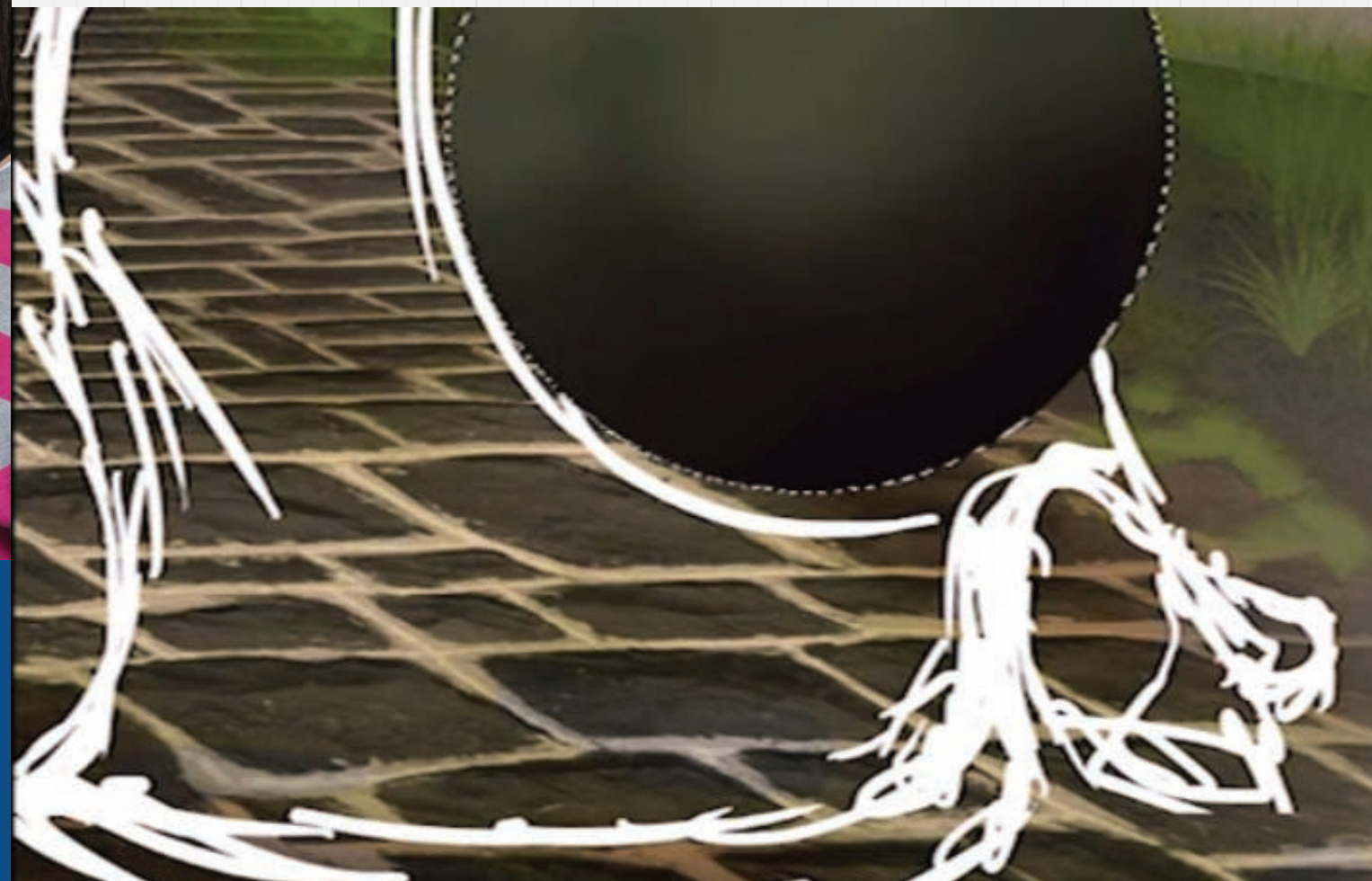
[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#zagyva\\_balazs](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#zagyva_balazs)

Zagyva Balázs [17 éves]

### In the middle of nowhere

animáció

Egy közel 14 órás munka 3 percbe tömörített folyamatát látjuk. Az alkotó rajza szemünk láttára készül el mialatt saját maga által szerzett zenéjét hallhatjuk. Egy fotó sincs beemelve a műbe, minden részlete átgondolt, ami egy vázlatból egy alaposan kidolgozott textúrás fantasy-világgá épül fel.







[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#kiss\\_mate](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#kiss_mate)

Kiss Máté [15 éves]  
**A kémia hangjai**  
hang/zene

A szonifikáció – vagy hangzásoké-keltés – egy tudományág. Különböző adatok rendszer szerinti hangosításával olyan jelenségeket is érzékelhetővé és interpretálhatóvá lehet tenni, melyekhez érzékszerveinknek egyébként nincs hozzáférésük. Ilyen, nehezen megtapasztalható terület például az atomok világa. Láttatásukhoz nagyteljesítményű mikroszkópokra, különböző eljárásokra van szükség. Kiss Máté A kémia hangjai című munkájában hallhatóvá teszi egyes kombinációikat, hiszen úgy hozott létre zenei motívumokat, hogy kémiai molekulák atomjait hangmagasságokká, ritmusokká alakította.



**WORKSHOP 2**  
**KONYHA-TECHNO – zenei workshop**  
koncepció és workshop vezető: **Szigetvári Andrea** zeneszerző

A résztvevők otthonról a konyhából a legérdekesebben szóló tárgyat hozták el és indult a buli, a konyha-techno party!





[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#barna\\_alexandra](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#barna_alexandra)

Barna Alexandra [12 éves]

**Süteményeim weboldal**

web - <http://sutemeny.wordpress.com/>

A 12 éves Alexa blogja az általa szeretett és elkészített süteményeket mutatja be. A weboldalon képsorozatokot és videó felvételeket találunk a süteményekről. A megfogalmazás egyszerű, visszafogott, remekül illik a témaválasztáshoz. Látszik, hogy szívvel-lélekkel készült az oldal.



### WORKSHOP 3

**GREEN SCREEN - Kísérletezés zöld háttérrel**

koncepció és workshop vezető: **Peternák Zsigmond**

A résztvevők a betekintést nyerhették abba, hogy hogyan jön létre a mozgóképes illúzió, saját játékot és tárgyat is szerepeltettek közös filmben.





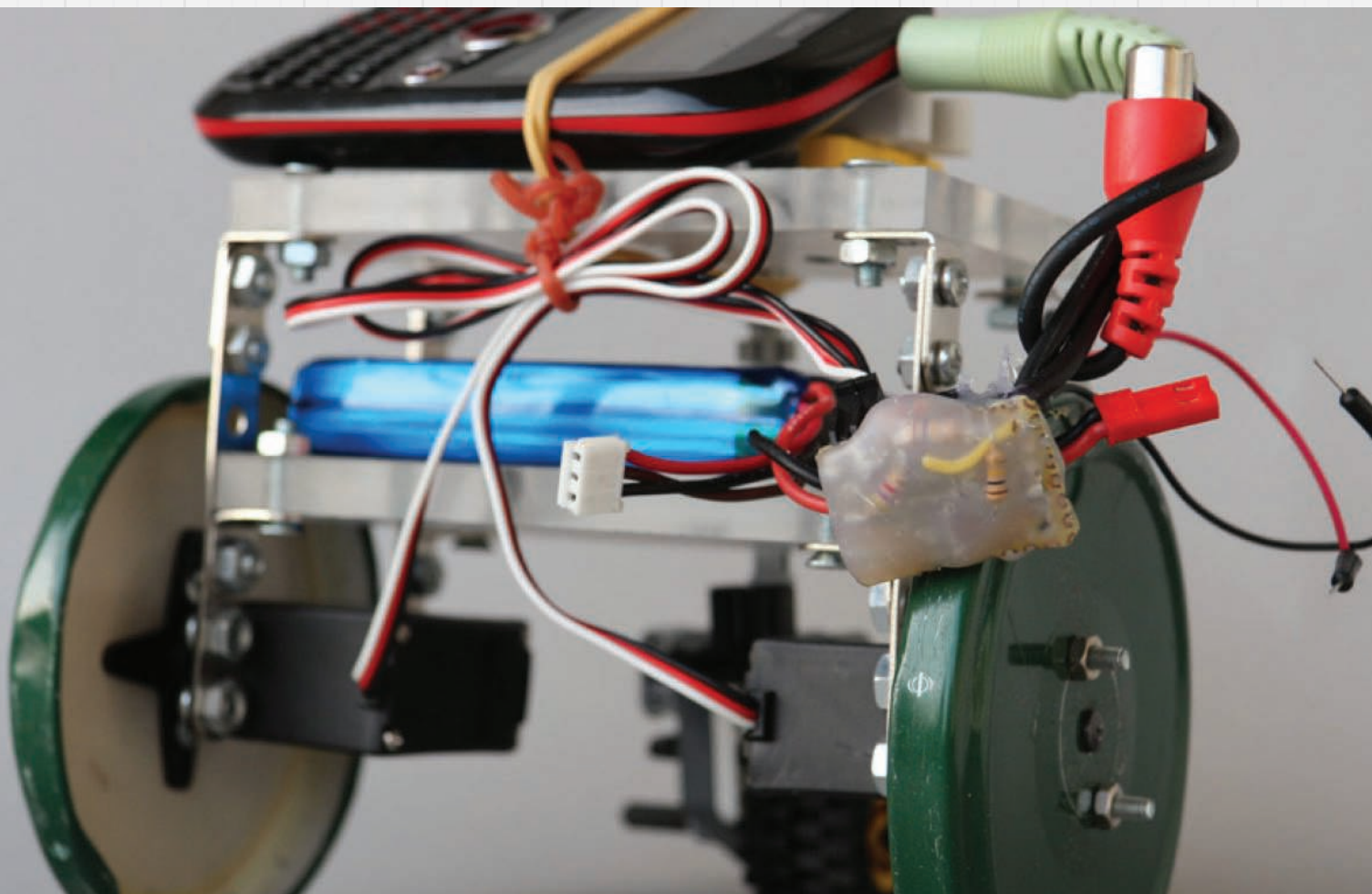
[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#zsigo\\_miklos](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#zsigo_miklos)

Zsigó Miklós [10 éves]

**Mp3 Robi**

hardver

Robi, az ifjú pályázó által megálmodott robot lába sosem fárad el: amíg a zenét hallja, megállás nélkül ropja a táncot. Az ügyes kis szerkezet pályázónk villamosmérnöki ambícióinak első lépcsője lehet, mellyel a további kreatív ötletek megvalósítását szeretnénk ösztönözn.



## **SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP**

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

A 2012-es verseny zsűritagjai – Bányai-Boris Zsolt, a [video.hu](http://video.hu) felelős szerkesztője, Mélyi József művészettörténész, műkritikus, a zsűri elnöke, Szabó Dorottya animációs tervezőművész, művésztanár, Sente-Varga Bálint, az Időkép alapítója, a 2005-ös verseny díjazott versenyzője, Szigetvári Andrea zeneszerző és Vécsei Júlia képzőművész – az alábbi versenyzők műveit díjazták:



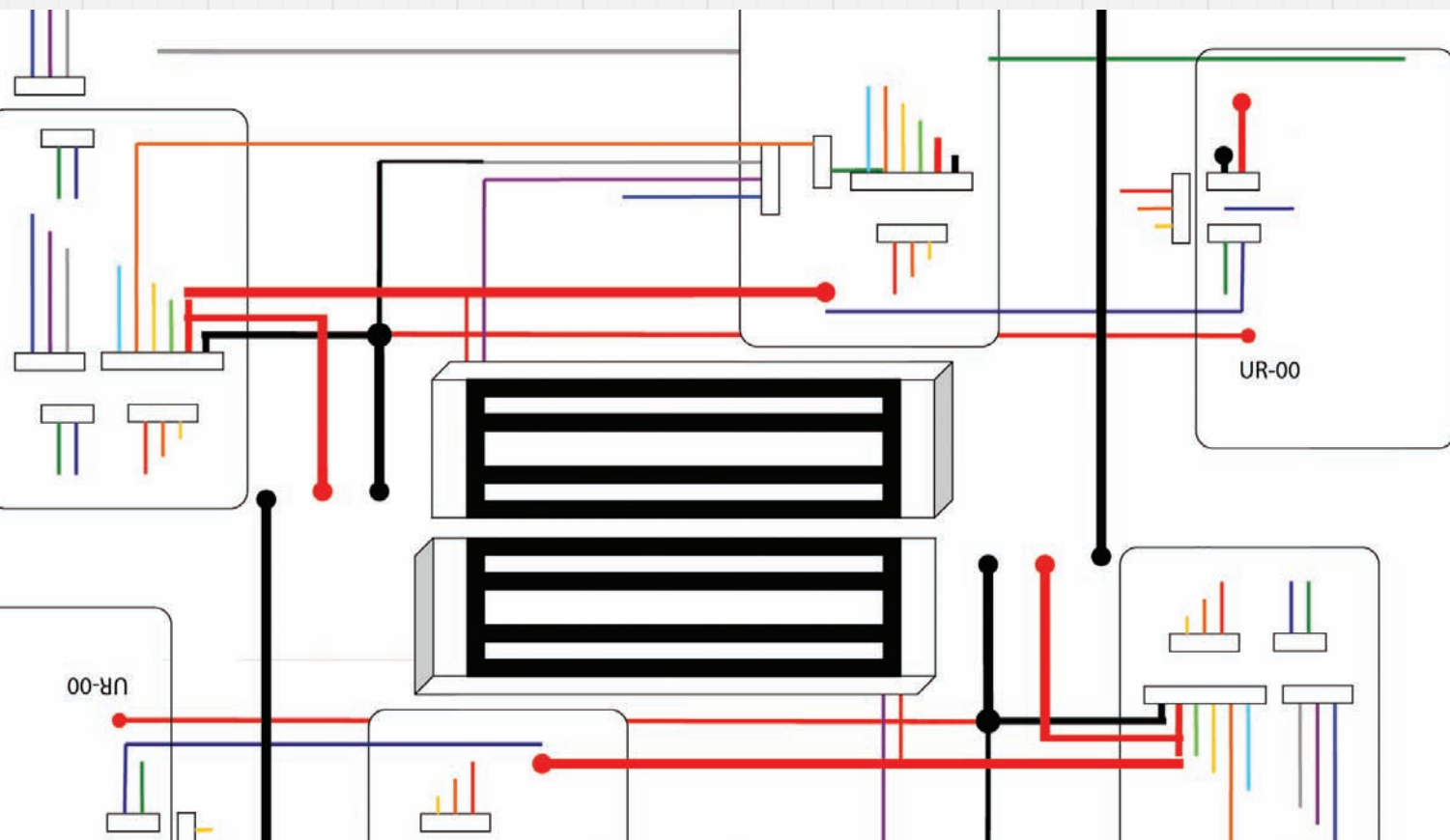
[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#naszlady\\_marton](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#naszlady_marton)

Naszlady Márton [17 éves]

## Kockakulcs

hardver

A Kockakulcs első ránézésre egy megdöbbentően egyszerű eszköz, amellyel látványosan, és az eddigi biztonságtechnikai kiegészítőktől eltérően lehet egy zárat működtetni. Aztán minél többet forgatja az ember a kezében, annál inkább tűnik bonyolultnak és sokoldalúnak. Az egyik legkreatívabb ötletnek tartottam az idén beérkezett pályaművek közül. Érdemes lenne társadalmunk felnőtt tagjaival is megismertetni a Kockakulcsot és 17 éves fejlesztőjét, mert talán eszükbe jutna, hogy ők mire voltak képesek 17 évesen.



[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#nagy\\_levente](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#nagy_levente)

Nagy Levente [11 éves]

## Lego Portal2

animáció

A Portal 2 videójáték látványvilágát szépen visszaadó videó-animáció nem kis teljesítmény egy 11 éves fiú részéről. A lego animáció majdnem öt perces és képkockánként lett felvéve. A történetet igényesen, filmes eszközökkel mutatja be, kreatívan használva a világítást, különböző kameraállásokat, beállításokat.







[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#budai\\_balint](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#budai_balint)

Budai Bálint [18 éves]

**Ships in bottle V3 - Photoshop Speed Art és Ghost Castle - Photoshop Speed Art**

(animáció),

**Ship in bottle V1 - Hajó az üvegben, Ships in bottle V3 - Hajók az üvegben és Ghost Castle - Szellem kastély**

rajz/grafika

Budai Bálint a digitális utómunkát, manipulált fényképeket választotta a kifejezésre kívánczó érzéseinek közléséhez. Több variációt láttunk üvegbe zárt hajókról, nem megszokott makettként beillesztve, hanem csatajelenetként, örvénylő viharos óceánal mintegy makrovilágként ábrázolva. Szívesen merül el bennük a néző, hiszen színvonalas programismeretével és annak célszerű használatával izgalmas világot tud teremteni.



[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#deri\\_tamas](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#deri_tamas)

Déri Tamás [18 éves]

**Írj helyesen!**

web - <http://irjhelyesen.hu/>

A helyesírás nem minden diák kedvenc tantárgya. Bonyolult szabályok, kivételek, sok unalmas óra, magolás, stresszelő tollbamondások. De csak azoknak, akik nem próbálták ki Déri Tamás módszerét, ami weboldalon kínál játékos, érdekes feladatokat nyelvtani tudásunk bővítésére, helyesírásunk javítására. Változatos, izgalmas, vicces feladatok és információk jól működő, adekvát dizájnnal kivitelezett környezetben. Érettségizőknek különösen ajánlatos!





[http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#varga\\_mate](http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#varga_mate)

Varga Máté [18 éves]

## Panel Paranoia

animáció

Sajátos hangulatú világba kalauzol el minket az alkotó, melyben a városképet gyökeresen átformáló, gombamód elszaporodott panelházak szürke miliójébe csöppenünk. A már több díjat nyert alkotás azon kevés pályaművek egyike, melyben készítője a képi világ mellett elismerésre méltó módon a zenei kíséretre külön hangsúlyt fektetett. Az animációs film a zsűri egészének tetszését elnyerte!



<http://verseny.c3.hu/2012/nyertesek/#mechanic>

„Mechanic” csapat

Kovács-Nagy Máté [18 éves], Hegyesi Donát [17 éves]

## 3D maró

hardver

A Lego Mindstorms NXT készletből készített 3D maró robot fejlesztésében a legérdekesebb az átlépés a síkból a térbe, illetve az a gondolat, hogy a nyomtató legóból megvalósítható. Még érdekesebb az a lépéssorozat, amelynek elvégzésével két gimnazista diák megtalálja a dimenziók átlépéséhez szükséges algoritmust. Ezen kívül az is fontos, hogy ketten találnak még egy egyszerű anyagot, egy virágboltokban kapható szivacstömböt, amelyben a formát kivitelezni is tudják. A gépezetet megépíteni ehhez képest valószínűleg már gyerekjáték volt, bár azt hiszem, azzal önmagában is díjat nyerhettek volna.

