




SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP 2013

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

A verseny szervezője:

 **C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány**
1022 Budapest, Szpáhi utca 20.
www.c3.hu

A verseny támogatói:



Együttműködő partnerek:



C³

C3 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

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 tapasztalatcsere és a diskurzus. Lassan húsz éves működése alatt számos olyan projektben vett részt, amelyek az új tudományos-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 tizenegy éve megrendezésre kerülő Szabadfogású Számítógép versennyel váltotta ki.

www.c3.hu
verseny.c3.hu

Igazgató:
Paternák Miklós

Projektvezető:
Fernezeyi Márton

PR és kommunikáció:
Gémes Alma
Kozma Éva
Schmidt Hajni

Technikai kivitelezés:
Acsai Gábor
Pecsenyánszki István
Szőnyi András

Kiállítás kivitelezés:
Antal János

Arculat, web:
Nikázy Gusztáv

<19 Szabadfogású Számítógép verseny 2013

Szegedy-Maszák Zoltán, a zsűri elnökének a díjátadón elhangzott köszöntő beszéde

Az immáron tizenegyedik éve megrendezett versenyünk célja a kezdetektől az volt, hogy a számítógépet, illetve a digitális technikát alkotó módon használó fiatalokat támogassa. Azokra a fiatal alkotókra szándékoztunk ráirányítani a figyelmet, akik nem az iskolában megtanult, vagy szüleiktől ellesett módon használják korunk digitális eszközeit, hanem új lehetőségek után kutatva, azokkal kísérletezve, új utakon elindulva kamatoztatják a bennük rejlő kreativitást.

Meggyőződésünk, hogy a 19 év alatti korosztály használja a legszabadabban a keze ügyébe kerülő kifejezőeszközöket, melyek között egyre szaporodnak a digitális/számítógépes eszközökön alapuló médiumok. A szabad kísérletezés – mely elsősorban e korosztály sajátja – teszi lehetővé, hogy a fiatal alkotók már ismert, nagy múltú műfajokat is megújítsanak, legyen szó akár fényképezésről, digitális videó-, vagy animációs eszközökről. Számos példa található az idei díjazott pályaművek között, melyeket a látványos, hajdan csupán profik számára elérhető eszközökkel lehetséges képalkotás hobbi eszközökkel való utánzásának igénye indított el, majd a kísérletezés továbbgondolása, a tét nélküliség szabadsága juttatott tovább egyéni felfogású, újító megformálássá – valódi alkotómunkává.

A szabadfogású számítógép verseny egyik legfontosabb sajátossága, hogy a pályázatok lakmuszpapírként mutatják napjaink és holnapjaink lehetőségeit a digitális technológiával kapcsolatban. Az idei versenyen számos robotikával, illetve mobil eszközökkel (okostelefonokkal, tabletekkel) kapcsolatos munka került a zsűri elé, összhangban azzal a folyamattal, ahogy a számítástechnika a mindennapjaink szempontjából egyre kevésbé korlátozódik a monitor előtt fekvő klaviatúrával és egér-



rel való bíbelődésre. Az egyre szélesebb körben elérhető, ingyenes és egyszerűen elsajátítható, mobil készülékeket megcélzó programozói környezetek elterjedése a jövőben egyre inkább ezek felé az eszközök felé fordítják majd az alkotók figyelmét. Ahhoz azonban, hogy valóban kreatívan birtokba tudják venni ezeket az eszközöket, úgy kell viszonyulniuk a világhálón elérhető hatalmas tudásmennyiséghez, az elérhető ötletekhez, szellemes technikai megoldásokhoz, hogy az a csodálkozáson, elismerésen túlmutasson.

Napjaink szociális hálói a folyamatos és aktív kapcsolat illúzióját keltik, pedig az alkotáshoz – s megkockáztatom az igazi megértéshez is – a rendelkezésre álló információ, technikai ötletek kipróbálásán, továbbgondolásán át vezet az út. Nem elég tudni, vagy inkább tudni-, érteni vélni, képesnek kell lenni létrehozni valamit, s ezen keresztül valóban megélni a felfedezés, az újítás örömét. A pályaművek legnagyobb részét szerencsére ez a kognitív alapállás ihlette; legyen szó kártyajátékos robotról vagy nagy sebességű fényképezésről, a játékos feladatok megoldásakor olyan kreatív energiák szabadulnak fel, mely a mellékesen megszerzett szaktudást érett alkotótevékenységgé nemesíti.

„Tét nélküliség” – írtam le néhány mondattal elébb szinte gondolkodás nélkül, s valóban, ma ugyanazt tartom e verseny legfontosabb missziójának, mint 11 évvel ezelőtt: nevezetesen, hogy azt a kreativitást, az olyan megismerő, szabadon gondolkodó és kísérletező hozzáállást támogattja, mely iskolától, tananyagtól, feladatoktól, sőt, gyakorlati haszontól függetlenül nyilvánul meg – sajnos rendszerint láthatatlanul. Tét nélküli játszadozasként, kedves, ám komolytalan hobbiként könyvelni el az ilyesmit a család, a környezet, s legfeljebb az iskolatársak, barátok lelkesednek ideig óráig azért, ha valaki mondjuk meteorológiával kapcsolatos közösségi weboldalt szerkeszt. Nem véletlenül utalok az időkép.hu weboldalra, melynek elismertségéhez, sikeréhez a Szabadfogású számítógép verseny is hozzájárult – s melynek alapítója mára a Szabadfogású számítógép verseny zsűritagjaként vesz részt a versenyben.

Jóval fontosabb az értékes díjknál az a megerősítés, melyet a fiatal alkotók munkájára irányított figyelem jelent, s az az elismerés, mely reményeink szerint továbblépésre is sarkall. Versenyünk elmúlt tizenegy éve alatt számos példa volt arra, hogy tehetséges alkotók évről évre különböző, egyre érettebb pályaművekkel lepték meg a zsűrit, bizonyítva, hogy a megmérettetés, a verseny a folyamatos alkotómunkát is segíteni tudja. Nem csupán a díjazottaknak, hanem minden résztvevőnek szeretnék gratulálni, s remélem, hogy a következő években mindannyian újabb, még az ideinél is izgalmasabb pályaművekkel lepik meg a zsűrit.

A november 30-án megtartott díjátadó ünnepségen 8 egyéni nevezőt és két csapatot díjazott a Zsűri. Három fiatal részesül 5 hónapos ösztöndíjban és kilencen kaptak értékes tárgynyerményeket. A 2014-es év folyamán közülük kerülnek majd ki azok, akik a külföldi együttműködő partnerek versenyére, fesztiváljára – Zürichbe, Drezdába vagy Linzbe – kiutazhatnak és pályaműveikkel képviselhetik a magyar versenyt.





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



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



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

A legfigyelemfelkeltőbb pályaműveket és az előző évek videómunkáiból összeállított válogatást idén is a Design Terminálban mutatta be a C3. A magyar fiatalok alkotásai mellett lehetőséget adtunk a három külföldi szakmai partner – a német MB21, az osztrák U19 – Create Your World, valamint a sváci bugnplay.ch – versenyén díjazott munkák bemutatására is, hogy a látogatók a nemzetközi mezőnyben is elhelyezhessék a látottakat.



Workshopok a <19 Szabadfogású Számítógép versenyen

Évről évre nagy sikerrel megrendezésre kerülő workshopok idén sem maradtak el. A díjátadó előtti délelőtti három különböző csoportban vehetett részt bárki, aki nevezett a versenyre és előzetesen regisztrált valamint a külföldi fiatalok bevonásával egymás megismerésére is újabb lehetőség adódott. Három féle műhely közül lehetett választani:



WORKSHOP 1

AUDIOVIZUÁLIS ALAPOK ÉS VJ WORKSHOP

koncepció és workshop vezetők: **Borosi Gábor, Nagy Tamás, Sztojánovits Andrea**

Az audio alapfogalmak (a hang fizikája, zenei hangok, analóg-digitális hangtechnika alapjai) és vizuális alapfogalmak tisztázása, a Vjzés alapfogalmai, és műfaji, technológiai irányzataiba való betekintés. CoGe vj szoftver bemutatása: a CoGe egy moduláris felépítésű VJ szoftver, amely a Mac OSX rendszereken elérhető legmodernebb grafikus technológiák felhasználásával lehetővé teszi különböző média fájlformátumok lejátszását, effektezését, keverését valós időben.



WORKSHOP 2 „MÁGIKUS 2D”

koncepció és workshop vezető: **Szabó Dorottya** művésztanár

Flipchart táblás stop motion animációs workshop, ahol a fantázia indul!

Filctoll animáció saját tervezésű madarakkal. A 2D rajz és a saját kezünk kapcsolata megelevenedik először mint fénykép utána meg mint mozgókép!



WORKSHOP 3

KÉSZÍTSD EL A SAJÁT APP-ODAT!

koncepció és workshop vezető: **Kovács Zsuzsa**

Ha elgondolkodtál már azon, hogy hogyan készült egy bizonyos app (alkalmazás) a telefonodon, akkor ez a workshop Neked való! Segítünk megtervezni a saját alkalmazásodat.

Tudtad, hogy egy játék kitalálásához nincs is szükség számítógépre? Hallottál már az "Óz, a nagy varázsló" technikáról? Kíváncsi vagy, hogyan születik egy felhasználói felület? Mindezt és sok minden mást megtudhatsz ezen a workshopon.

Csapatokban fogunk megoldani különböző design kihívásokat „csináld magad” módszerrel.



SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

A 2013-as verseny zsűritagjai:

Nagy Tamás fejlesztő (cogevj.hu); Szabó Dorottya animációs tervezőművész, művész-tanár; Szegedy-Maszák Zoltán képzőművész, a zsűri elnöke; Szente-Varga Bálint, az Időkép alapítója, a 2005-ös verseny egyik díjazott versenyzője, az alábbi versenyzők műveit díjazták:

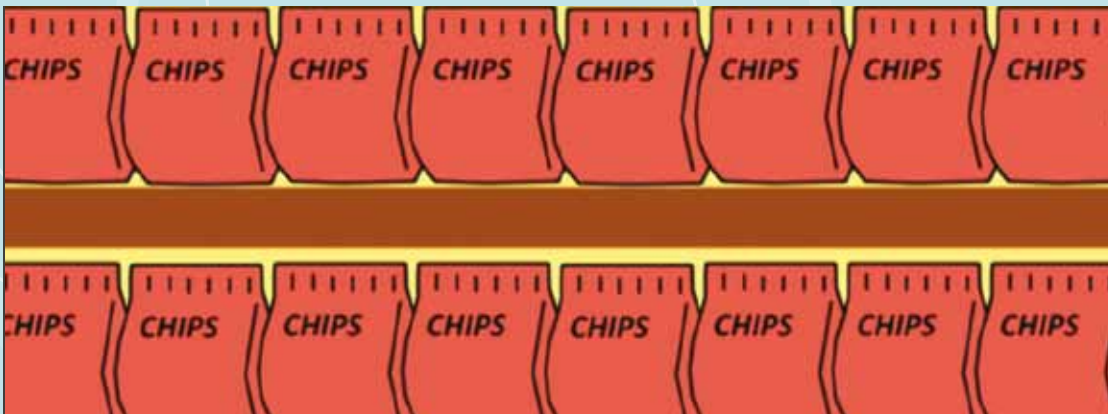
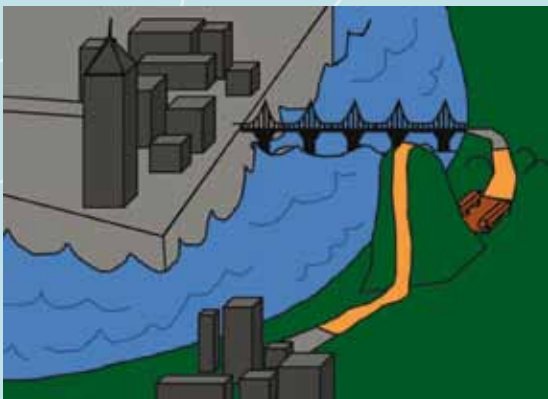


http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#kiraly_agnes

Király Ágnes [13 éves]
Motoros a csipszért
animáció

Megmozdult paint, utazás, geg, rock & roll. Ez jellemzi a munkát, amit az alkotó egészen változatos plánozással oldott meg.

Aranyos a csattanó a végén, hogy egy elég hosszú utat 1 zacskó chips-ért teszi meg a vagány motoros!





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#bozso_katica

Bozsó Katica [14 éves]
Régi idők (kosárlabda)
animáció

A pályázó saját érdeklődésének tett eleget munkájával, ami használata után mi is többet tudhatunk meg kedvenc sportjáról: a kosárlabdáról. Nem a grafikai megvalósítás a legerősebb része, hanem az egésznek a felépítése, működése. Hibás válasz esetén újra próbálkozhat a felhasználó addig amíg el nem találja a helyes választ.

Ekkor még képpel is megajándékoz minket a játék készítője!





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#fodor_papp_peter

Fodor Papp Péter [13 éves] Barátaim-plakátjaim grafika

A „Barátaim-plakátjaim” képsorozat alkotója fiatal kora ellenére is nagyon magabiztosan bánik a digitális technikával. Plakátjain meglepően érett hozzáállással alkalmaz igen visszafogott, szikár formanyelvet: a fényképek alapján készült sziluettek, egyszerű háttér-mintázatok és egy-két szavas feliratok az utcai művészetből ismert stencilek világát idézik. A képrétegek egymásra rendezettsége, az ismétlődő, aprólékos mintázatok használata azonban mégis felismerhetővé teszik a digitális képszerkesztő eszközök használatát, ám alkotójuk provokatív attitűdjét az eszközhasználaton, s összefogott, szuggesztív, valóban plakátszerű üzenetközvetítővé avatja a digitális képfelületet.





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#vecsei_peter

Vecsei Péter [17 éves]
Accidental Discovery
animáció

A film legnagyobb értékei, hogy változatosan van plánozva és izgalmasan van benne keverve a 2 és 3dimenziós látvány. Megjelenik benne a kis totál –nagylátószögtől kezdve a premier plánig több képkivágás is. A története és a főszereplője már ismerősnek hathat, de az érdeklődést mindenképpen fel tudja kelteni a nézőben, hogy vajon hová érkezik és mi fog történni a VP-02-es űrhajóval? Van-e remény még egy szennyezett világban ahol már a robotot sem veszik emberszámba?





<http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#digitalizalok>

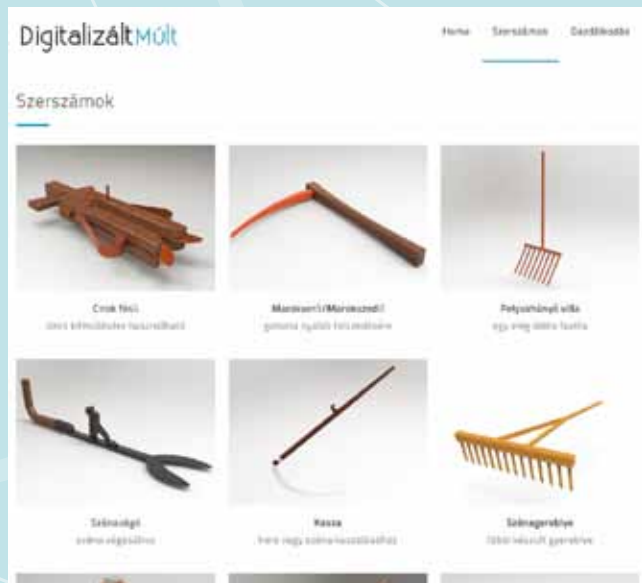
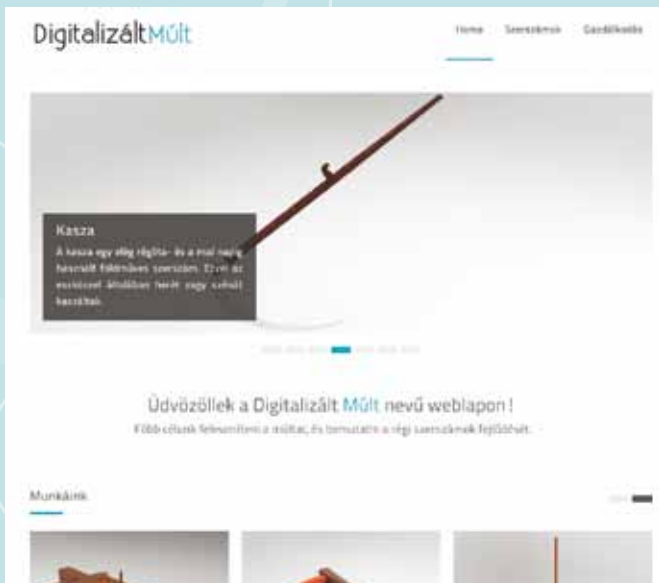
„Digitalizálók” csapat

Muhi Kristóf [17 éves], Vörös Tamás [18 éves]

Digitalizált Múlt

web - <http://digmult.net46.net/>

A „Digitalizált múlt” című weboldal alkotói a hagyományos mezőgazdasági eszközök megismerése és megismertetése jegyében kezdtek oldaluk fejlesztésébe. A növénytermesztés meglehetősen távoli területnek tűnhet a világháló végtelen virtuális terétől, s talán az oldal címe is megtévesztő lehet, azonban a készítőik az egyszerű szerszámok, munkafolyamatok megismertetésén keresztül ma is érvényes információkat adnak át az érdeklődők számára. Olyan tudást, melyet a mezőgazdasági eszközök számítógépes modelljeinek elkészítésekor, az eszközök és a teljes munkafolyamat végiggondolása, megértése során szereztek. Éppen ezért válik közlendőjük többé, mint egy illusztrált lexikoncikk, s ezért köti le az oda látogatót, aki iskolás leckefelmondás helyett élményszerűen megszerzett információkra lelhet az oldalakon





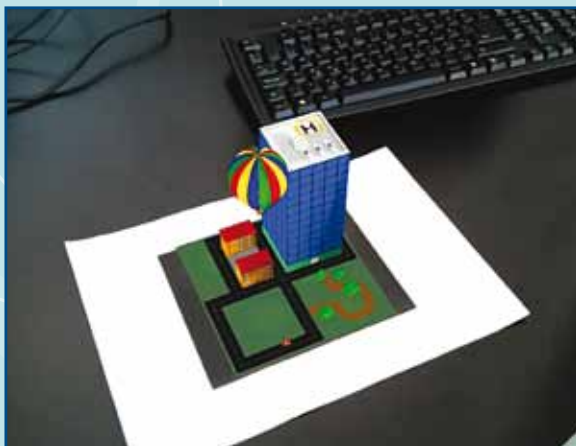
http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#kisantal_daniel

Kisantal Dániel [16 éves]

Pixel city

mobil alkalmazás

Egy élő, mozgó várost varázsolt a pályázó a zsűri asztalára, legalábbis annak okostelefonjára. A még kísérleti területnek számító augmented reality tárgykörébe eső alkalmazás a telefon kamerájával a bűvös mintát keresi, melyet ha megtalál, rárajzolja és 3 dimenzióban körüljárhatóvá teszi a virtuális várost, a Pixel City-t.





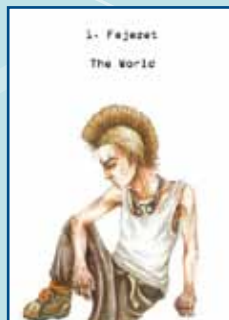
http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#szremko_bettina

Szremkó Bettina [17 éves]

Deep orange

grafika

A képregény, mint médium Magyarországon sajnos megrekedt egy meglehetősen szubkulturális szinten, ezért is üde színfoltja az idei versenyre érkezett pályamunkáknak a Deep Orange. Az igényes, izgalmas, mangát idéző kivitelezés és poszt-apokaliptikus történet izgalmas egyveleget alkotnak, habár az utóbbi veszélyeket is rejt magában a lehetséges folytatás tekintetében.





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#eckl_matyas

Eckl Mátyás [17 éves]

Lassan járj, tovább érsz!

animáció

Szorgalmas pályázónk pedagógiai célzatú kisfilmjében az etikus sportolás előnyeit domborítja ki, miközben a szó szoros értelmében önmagával fut versenyt a képernyőn. A digitális trükközés lehetőségeit ötletesen felhasználó futót a zsűri további, aktív életmóddal összekapcsolt alkotásra ösztönözve kívánja díjazni.





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#hegyesi_donat

Hegyesi Donát [18 éves] **Pókerező robot** hardver

A pályázó a „Pókerező robot” pályaműben ügyesen ötvözte a robottechnikát és a computer vision-t, azaz a számítógépes képelemzést, a napjainkban oly népszerű póker kártyajátékkal, a rendkívül összetett feladat kivitelezése pedig átfogó projektszemléletről tett tanúbizonyságot. A tervezés és kivitelezés alatt a pályázó több, a mai korban fontos és előremutató technológiát tanulmányozott és sajátított el, amely minden bizonnyal hasznára válik további tanulmányai során. A projekt még sok lehetőséget és megoldandó problémát rejt, sok sikert kívánunk a folytatáshoz!





http://verseny.c3.hu/2013/nyertesek/#varga_mate

„We love celeron” csapat

Kasznár Dávid és Csanálosi Gábor [17 évesek]

Nagysebességű fényképek

hardver

Hogy kapjuk el azt a pillanatot, amikor kidurran a léggömb és szétszpriccel a víz? Erre a problémára keresték és találták meg a választ az ifjú csapat tagjai, egy padlástéren felállított lőtéren. A ma használatos fényképezőgépek technikai korlátait kikerülve, a légpuska dörrenésére megfelelő pillanatban elsülő vaku ugyanis pont annyi ideig világítja meg a darabjaira hulló tárgyakat, amíg a tökéletes, bemozdulástól mentes fotó el nem készül. Így született meg az idei verseny győztes alkotása, a nagysebességű fotózás megvalósítása, drága eszközök nélkül.



Nevezők összesen: 187

Nemek szerint:

lány 46
fiú 141

Ebből csapattagként 9 lány és 28 fiú nevezett

Lakóhely szerint:

Magyarország 162
Budapest 18
Vidék 144
Szerbia 18
Románia 2
Szlovákia 2

Nevezések összesen: 184

Besorolás szerint:

rajz/grafika 53
animáció/videó 42
weblap 35
játék 15
program 11
hardver 9
mobilkommunikációs
alkalmazás 8
egyéb 7
hang/zene 4

Születési év szerint:

1995	17 + 8	2001	12 + 0
1996	7 + 8	2002	17 + 1
1997	14 + 7	2003	16 + 0
1998	13 + 6	2004	1 + 0
1999	18 + 1	2005	1 + 0
2000	17 + 6	2006	2 + 0

A legfiatalabb versenyző 2006. április 14-én született.