



# **SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP**

Verseny 19 év alatti fiataloknak a C3 Alapítvány szervezésében

**2015**

## A verseny szervezője:



C3 Kulturális és Kommunikációs Központ Alapítvány

1022 Budapest, Szpáhi utca 20.

<http://www.c3.hu>

## A verseny támogatói:



**ORIGO**



Új Budapest Galéria

## Nemzetközi partnerek:



A 2015-ös díjátadó ünnepségre december 5-én, az Új Budapest Galériában, a Bálna Budapestben került sor. A C3 által rendezett Időalap/ Timebase című kiállítás keretein belül mutattuk be a nyertes pályaműveket, amelyek közül 3 csapatmunka, 7 egyéni kivitelezés eredménye. Egy csapat és két fiatal a C3 Alapítvány ösztöndíjában részesült, valamint egy lánycsapat a Goethe Intézet ösztöndíját vehette át, hatan értékes tárgynyereményeket vihettek haza. Ezen felül 2016-ban közülük kerülnek ki azok, akik külföldi együttműködő partnereink versenyén hazánkat képviselhetik, és bemutathatják nyertes alkotásukat Zürichben, Drezdában vagy Linzben.



A nyertes pályaműveket december 13-ig tekinthette meg a közönség, azonban egy videoválogatás formájában, amely a jelenlegi és a korábbi évek legérdekesebb alkotásait mutatja be, az Időalap/ Timebase kiállításon egészen 2016 márciusáig látható.



Három külföldi szakmai partnerünk a svájci bugnplay, a német MB21 és az osztrák u19 – Create Your World nyertesei prezentálták alkotásaikat a díjkiosztón, ízelítőt adva a nemzetközi mezőny aktuális trendjeiről.



**A 2015-ös verseny zsűrije: Szegedy-Maszák Zoltán** képzőművész, egyetemi tanár, Magyar Képzőművészeti Egyetem, **Liszka Tamás**, az Anilogue Nemzetközi Animációs Filmfesztivál igazgatója, Budapesti Metropolitan Főiskola Médiaművészeti Intézet vezetője, **Szikra Renáta** művészettörténész, az Artmagazin szerkesztője. **Sztojánovits Andrea** vj, médiaművész, **dr. Illés Anikó** egyetemi docens, MOME Elméleti Intézet, **Szente-Varga Bálint**, az Időkép alapítója, a 2005-ös verseny díjazott versenyzője, **Békefi Gábor** informatikus pedagógus, igazgató, Kempelen Farkas Gimnázium.

## Szegedy-Maszák Zoltánnak, a zsűri elnökének a díjátadón elhangzott beszéde

Nehéz helyzetben vagyok, mert sokadik alkalommal kell méltatnom a fiatalok – gyermekeink, cseperedő vagy fiatal felnőttek – kreativitását, az általunk megszokottól eltérő gondolkodásmódját, annak egyediségét, máshoz nem hasonlítható, ám mégis figyelemreméltó eredményeiket. Nehéz helyzetben vagyok, mert kifogytam a szavakból, 2013-ban például már leírtam, hogy „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.”



Ezek a mondatok a kezdetek, a 13 évvel ezelőtt elindított verseny alapvetéseit fogalmazzák meg, írhattam volna 2003-ban is. Fontos, hogy egy verseny már indulásakor, s később az évenkénti megrendezésekor is világos és következetesen képviselt értékek mentén fogalmazza meg saját küldetését. Sok minden változott 13 év alatt, de a Szabadfogású Számítógép verseny évenkénti megrendezésén alapuló hagyomány következetesen tartotta magát az induláskor kijelölt sarokpontokhoz, célját és küldetését tekintve egyaránt.

Számomra, s kortársaim számára – akik joggal érezzük magunkat kihalófélben lévő masztodonoknak, akik még éltünk a World Wide Web, a szociális hálózatok, mobiltelefonok előtti világban is, sőt, még a vezetékes telefonhoz jutás nehézségeit is megtapasztaltuk annak idején – számos értékes tanulsággal, sőt tanulnivalóval szolgál az ábécé utolsó betűivel jelölt generációk gondolkodása.

Megérteni, adott esetben irigyelni vagy csodálni nyilván képesek vagyunk ötleteiket, másságukat, ám magunktól hasonló eredményekre jutni csupán kivételes esetekben tudunk. A kivételes esetek száma szerencsére növelhető, ha figyelünk felnövekvő embertársaink (jövőbeni masztodon-kollégáink) eredményeire, értékeljük azt, sőt tanulunk abból, amit létrehoztak. Számos tanulság szűrhető le abból, amit ifjú kollégáink létrehozhatnak, ami iránt érdeklődnek, ahogyan gondolkodnak. Ha komolyan figyelmet szentelünk eredményeiknek, az bennünket is inspirálhat, sőt, új teremtő erővel ruházhat fel, mely hasznosítja saját, vénülő masztodon világlátásunk egyediségét is (vén masztodon is találhat szemet).

Saját jól felfogott, önző érdeklünk tehát figyelni, megérteni másként gondolkodásukat, s ösztönözni őket a lázadásra, legfőképpen az ellen, amit mi gondolunk, amit mi kultúráként felhalmozni igyekeztünk. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt, hogy az emberiség történetében a kihalófélben-lévő-masztodon-érzés – melyet generációs feszültségként, rosszabb esetben összeférhetlenségként szokás körülírni – kivételes tisztánlátásának pillanata



adatott számunkra: a vezetékes telefon igénylés várólistája és a szociális hálózatok, az egyetemesen megosztott tudás, vélemény alapélményén felnőtt generációk világképe közt nemcsak a különbség nyilvánvaló, de annak okai is könnyen beláthatók. E tisztánlátás nézőpontjából érdemes tekintenünk mindarra, amit a számunkra idegen, új gondolatok hordoznak.

A fiatalok számára nehezebb a feladvány. Belátható számukra, hogy nem minden masztodon digitális analfabéta, s jó esetben érzékelhetők is számukra azok az innovációk, azok az egyetemes értékek, melyeket szüleik létrehozta, vagy amelyekhez igazodni próbálnak,



s melyeket számukra is közvetíteni próbálnak. Mindezzel gyakran találkoznak az iskolában, otthon, remélhetőleg nem csupán a közterek szintjén. Mégis: a legrosszabb stratégia számukra ezeknek megfelelni. Lázadniuk kell, vagy legalább izgalmas, de haszontalan dolgokkal tölteni az idejüket, mert ezt a szerepet osztotta rájuk az egymásra épülő, s egymással konfrontáló (masztodon-)generációk hosszú sora. Ez a termékeny rosszalkodás, haszontalankodás az, amit a Szabadfogású Számítógép verseny a kezdetek óta segíteni, katalizálni próbál, leg-hathatósabban azzal, hogy a széles nyilvánosság elé tárja, hatékonyan hívva rá fel a figyelmet.



Mindennapjaink nélkülözhetetlen szereplőjévé vált tehát a kamaszok értelmetlen tudóskodása, játszadozása. Nem egy piaci szegmens feltérképezéséből, a hiátus meglátásából indult, alakult a sikertörténet, hanem a termékeny haszontalanságból – ha úgy tetszik, a hagyományos értékeink, beidegződéseink, megszokásunk ellenében létrehozott lázadásból, rosszalkodásból.

Nem csupán saját masztodon-nemzetségem nevében szeretnék gratulálni mind a díjazottaknak, de az összes pályázónak: igyekezetükben, gondolkodásukban rejlik a jövő ígérete. Higygyék el, sokan vagyunk, akik példát veszünk Önökről, akik figyelünk és tanulunk ötleteikből, s akik igyekszünk segíteni megérlelni azokat a gyümölcsöket, melyek pályaműveikben rejlenek.

**Csaba Dániel [18]**

***Alternatív Energiahordozók Felhasználásának Modellezése***

játék

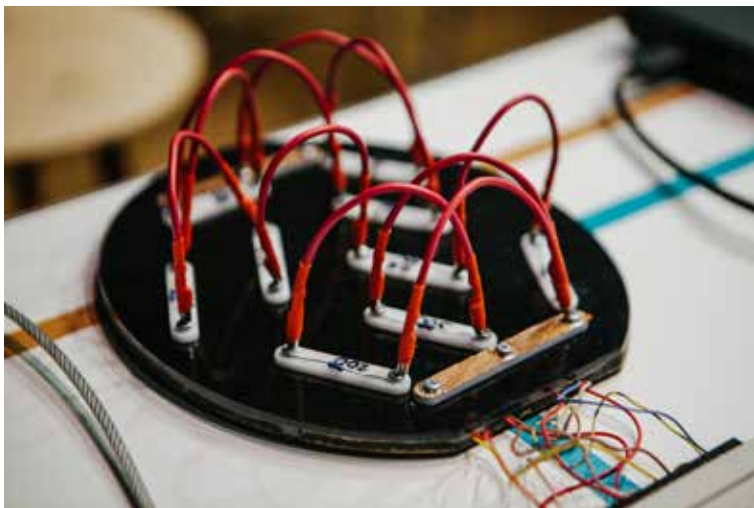
A fiatal pályázó az emberiség jövőjének egy fontos kérdését dolgozta fel egy edukatív játékon keresztül. A rendületlenül növekvő globális energiaigény hosszú távon kizárólag alternatív, megújuló forrásokból fedezhető, ugyanakkor a váltást a racionális, közgazdasági korlátok nehezítik. Az alkotással a fiatal korosztály számára is érthetővé válik a tudatos jövőformáló tevékenység fontossága.





**„Immortals” csapat -  
Schmiedt Balázs András [18] és Koncz Flórián [17]  
*Feszültség-oldó*  
játék**

Ez a társasjáték, a soros és párhuzamos kapcsolás törvényszerűségein alapszik. Érdekes volt látni, hogy egy olyan eszközt is játékká tud alakítani a fantázia, ami eredetileg nagyon nem játékos felhasználásra készült. Az alapötletet továbbfejlesztve igen sok játék/oktató eszköz hozható létre.



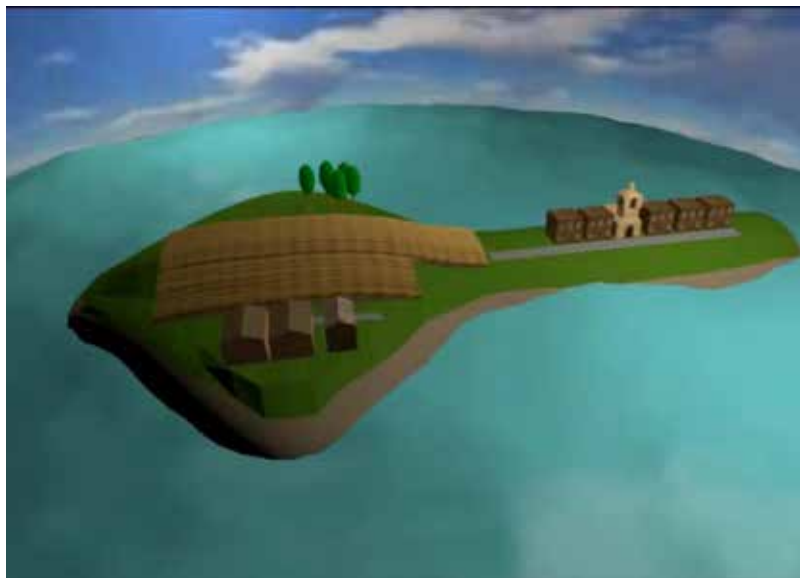


## Sepsi Csombor Márton [13]

### *Krák*

animáció

Öröm látni, amikor fiatal alkotók a hálózati közösségek által fejlesztett és dokumentált, nyílt forráskódú vagy ingyenesen használható eszközöket kreatív módon használják. A „Krák” és a „Drivable Flying Drone” c. pályaművek alkotója tudatában van annak, hogy a hálózaton elérhető oktatóanyagok, a megosztott tudás elsajátításának legjobb módja a saját művek megtervezése és létrehozása, melynek kapcsán nem csupán eltanul, utánoz, hanem továbbfejleszt, továbbgondol minden mások által megosztott információt. Így lesz a tudás több mint ismeret, s így válik a tanuló többé, mint utánzóvá: igazi alkotóvá, újdonságot teremtő egyéniséggé.



## **Pataki Nándor [13]**

### ***Tenger***

stop motion animáció

A Tenger című, mindössze 23 másodperces stop-motion animáció alkotója 13 éves létére rendkívül nagy rutinnal készítette el filmjét. Szinte minden képkockára jut egy-egy apró és szellemes ötlet, vizuális megoldás. Az alkotó lenyűgöző könnyedségről és kreativitásról tesz tanúbizonyságot: életszerűvé, hihetővé alakítja az animációs kisfilmet a mozdulatok pontos időzítése, a jól eltalált kameramozgás és a tengervízzel kapcsolatos effektek kivitelezése által – ez utóbbi a világ nagy animációs stúdióiban is a legnehezebb feladatok közé tartozik.



## „KódfoszLányok” csapat -

**Badics Eszter [11], Iván Kata Boglárka [11] és Iván Dóra Mária [12]**

### **Supermaria**

játék

A játékok jelentős része többnyire fiús, és mind vizualitásában, mind szimbólumaiban inkább maszkulin jellegű, amivel nehezen azonosulnak a lányok. Mindennek következménye lehet, hogy a lányok kevésbé lelkesen kapcsolódnak be az információtechnológia alkotói világába. Világszerte felismert tény, hogy a programozók között kevesebb a nő, s a szakmát vonzóvá kell tenni fiatal lányok számára is.

A zsűri azt a szándékot díjazza, hogy egy megszokott játék világát saját képére, ízlésére alakította egy csapat. A Supermaria a maga jelrendszerében következetes, vizuális világa a szerzők életkorának világához illeszkedik. Gratulálunk a bátran felvállalt stílushoz és a szépen végigvitt játékhhoz!



**Horváth Noel [13]**  
**LEGO Wing Chun Kung Fu**  
 stop motion animáció

Kiváló pályamunkát láthatunk, mely nem csupán egy stop motion technikával készült legóanimáció, hanem egy érett, filmes anyag. A jelenetet aprólékosan kidolgozott részletek, egységes viszonyok a háttér, középtér és előtér egyensúlyában, kiváló kameramozgás, profi vágások, plánok ismerete és használata, jelenthez illő fénykörnyezet jellemzi. Az animációban feltűnő, hogy az alkotó ismeri az animáció fortélyait, de nem áll meg csupán a figurák mozgatásánál, hanem szervesen használja a kamerát valamint az audiovizuális elemeket is a dinamika eléréséhez, amelyet filmtrükkal, a hang és kép tökéletes szinkronjával fűszerez.



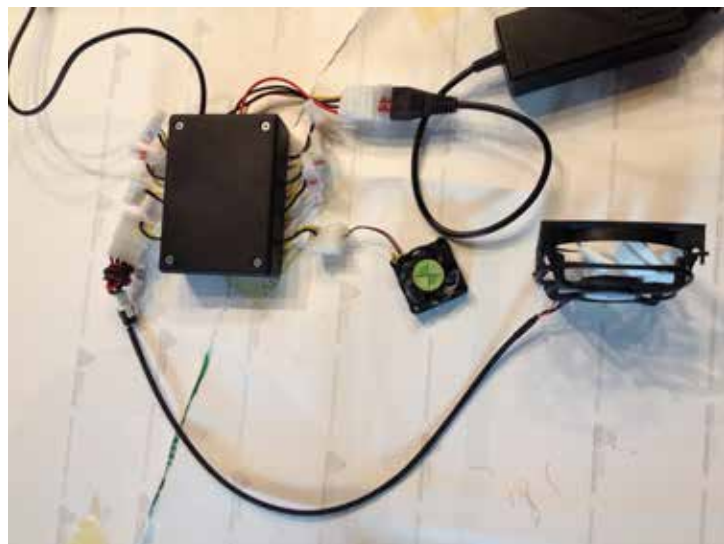
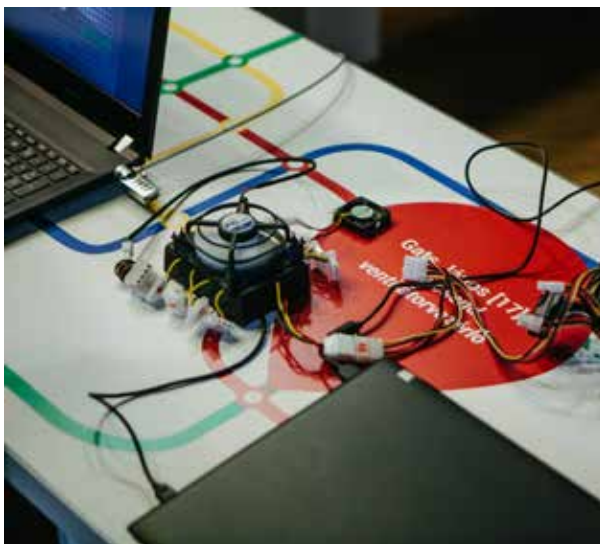


**Gats János [17]**

***Szélcsend ventilátorvezérlő***

hardware

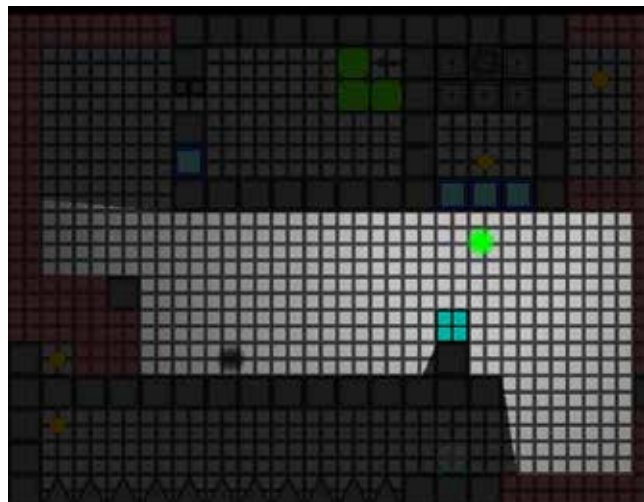
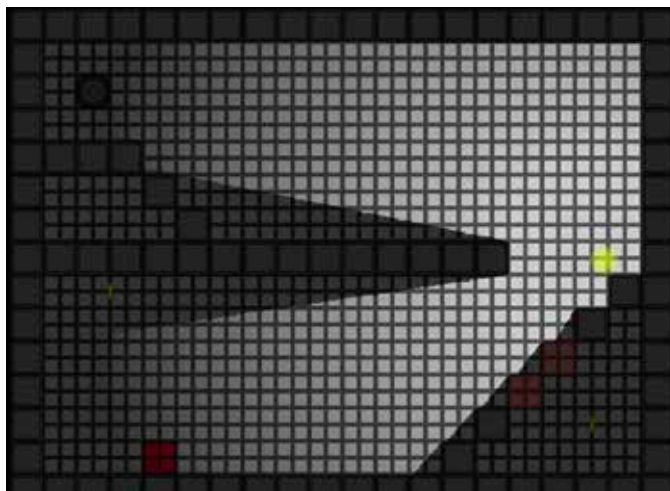
Mindig öröm olyan munkát látni, ami valamilyen, a gyakorlatban felmerülő probléma megoldásából indul ki. A Szélcsend ventilátorvezérlő, a számítógép optimális hűtésére nyújt megoldást. A kivitelezést gondos kutatómunka előzte meg. A megvalósított készülék haszna vitathatatlan, fejlesztésre, továbbgondolásra érdemes.





**Kristóf Ákos [15]**  
***Rolling Ball 3 - Shadows***  
játék

A Rolling Ball 3 - Shadows című játék készítője 15 éves, ám ahogy a cím is sugallja, nem először alkot számítógépes játékot. A zsűri rendkívül ötletesnek és izgalmasnak találta a játékmenetet és a fény-árnyék hatásokra épülő, letisztult, minimalista látványvilágot. A Rolling Ball 3 messzemenően teljesíti az legtöbb logikai játékkal kapcsolatos, főbb elvárást: egészen megmagyarázhatatlanul addiktív.



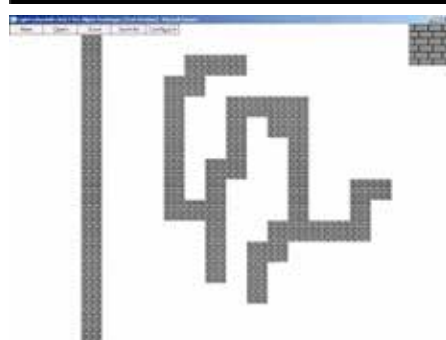
**Kovács Marcell [16]**

***Light Labirynth***

játék

Az idő és a fáklya fogytával szorul a hurok a játékos nyaka körül az útvesztőben, a nagy sötét-ségtől csak a folyamatos fényforrás-utánpótlás fellelésével menekülhetünk meg.

Az ötletes játékmenet a klasszikus arcade játékok hada között képvisel új gondolatot, mely egyszerre igényes és letisztult. A pályázó munkájával bebizonyította, hogy képes innovációt vinni a sok évtizedes múltra visszatekintő labirintusjátékokba is.



## „Hand-o-bots” csapat - Horváth Roland [14] és Tóth Fanni [15]

### **Mutasd!**

interaktív, jelnyelv tanító software

A Mutasd! egy interaktív jelnyelv tanító alkalmazás. Ennek segítségével bárki elsajátíthatja a magyar jelnyelv alapjait. Készítői arra gondoltak, hogy sokkal könnyebb lenne a kézjeleket úgy megjegyezni, ha ahhoz társíthatunk valamit. Ezért az alkalmazás nem csak az adott szóhoz tartozó kézjelet mutatja, hanem mögötte kép is megjelenik. Az alkalmazás több funkcióval rendelkezik. A tanulást segítő funkció eljелеli a kívánt szót. A megértést gyakorló funkció véletlenszerűen eljелеl egy jelet a listáról, amit a felhasználónak szó formájában ki kell találnia. Az önellenőrző funkció véletlenszerűen kiír egy szót az elérhető szavakból, amelyek eljелеlését ellenőrizhetjük.



A Mutasd! 12 egyszerű szóval indít. A szimpatikusan, kicsit mancsszerűen stilizált, ám a feladathoz kellően képlékeny ízületekkel rendelkező kézanímáció mögött megjelenik a szó képe, könnyebben összekapcsolva a megfelelő kéztartást és jelelő mozgást az adott fogalommal. A daktíl abc 26 betűjének és 9 számának jele nemzetközi, és ezzel – ugyan lassabban – de bármi mást, absztrakt fogalmakat el tudunk jelelni. Mint bármely idegen nyelv elsajátításánál, a szókincsbővítés mellett a legfontosabb, hogy a megszerzett tudás beépüljön, automatikussá váljon. A Mutasd! gyakorló funkciójában nemcsak a megértést tesztelhetjük, ellenőrizhetjük, hogy jól jelelünk-e, versenyezhetünk, akár csúcsokat is felállíthatunk.

Amit a jelenleg rendelkezésre álló könyvekből csak kínkeservesen és nagy elszántsággal tanulhatunk meg, az itt játék. A menü teljesen egyértelmű, világos, könnyen kezelhető, a jelelés változtatható sebessége zseniális húzás. A szókincsbővítés nyilván hatalmas feladat, jó lenne, ha ez valamiképpen nyitottá válna, és lelkes önkéntesek is segíthetnék az alkotópár munkáját.



A Mutasd!-ban az a legjobb, hogy nincs túlmagyarázva, megideologizálva, minden didaktikus ballaszttól mentesen oktat és játékká, izgalmas élménnyé transzformálja azt, ami különben munkának, erőfeszítésnek tűnne. Szívderítő, hogy ma Magyarországon magától értetődőnek tűnik, hogy két 14 éves nem az elsődlegesen hasznosnak és nélkülözhetetlennek tartott idegennyelvek elsajátításához ír vagy fejleszt segédprogramot, hanem egy hátrányos helyzetű, éppen a hétköznapi kommunikációból kirekesztett csoport felé nyit. Ha az alkotók a jelnyelv oktatóprogramot saját korosztályuk számára is élményszerűvé, illetve mindenki számára elérhetővé teszik, akkor elképzelhető, hogy idővel trendivé, aztán akár természetessé is válik, hogy mindenki képes legalább minimális szinten kommunikálni a magyar jelnyelven is.





## WORKSHOPOK A <19 SZABADFOGÁSÚ SZÁMÍTÓGÉP VERSENYEN

Mára hagyománnyá vált, hogy a díjátadón egész napos rendezvénysorozattal várjuk az érdeklődőket. Nyerteseinket, pályázókat, előzetesen regisztráltakat, három különböző témájú workshopra invitáljuk.

### WORKSHOP 1

#### ***Nézz körül a világomban! – Kísérletezés Oculus Rifttel***

koncepció és workshop vezető: **Liszka Tamás**

„Az internet arra ad lehetőséget, hogy szabadon körülnézzünk a világban. Itt az ideje, hogy megtanítsuk az internetet arra is, hogy a mi világunkban nézzen körül.” A kreatív műhelymunka során a résztvevők egy új, kísérleti eljárás segítségével szubjektív panorámaképeket készítettek, más szóval ablakot nyitottak a saját világukra. Felfedezhetővé, átélhetővé és megoszthatóvá tették látásmódjukat és környezetüket – 360 fokban. Mindezt egy Oculus Rift segítségével valósíthatták meg.



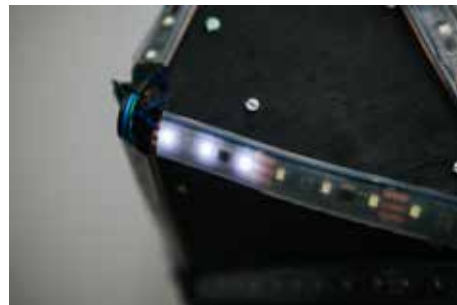


## WORKSHOP 2

### *Ledvezérlés workshop*

konceptió és workshop vezető: **Sztojánovits Andrea** és **Nagy Tamás**

A workshop alkalmával egy előre elkészített ledes tárgy vezérlését tanulták meg a résztvevők. Egy magyar fejlesztésű szoftverten, a „Vezér”-en keresztül ismertették a workshop vezetői a fényvezérlést, különféle protokollokat (MIDI, DMX, OSC), eljárásokat. A Vezér egy olyan szoftver, melynek segítségével valós idejű videó szoftvereket, fényegységeket kontrollálhatunk. A gyakorlati részben elkészítették egy ledszalagokból álló objekt időalapú vezérlését, melynél a fény geometriája, erőssége, színe programozható, valamint hanggal irányítható.





## WORKSHOP3

### *Stop motion animáció workshop*

koncepció és workshop vezető: **Gyulai Panni**

A résztvevők stop motion technikával kísérletezve, játékos hangulatban sajátították el az alapjait az animáció, a rajzfilm, a történetmesélés világának, ahol olyan ismereteket szereztek, amelyekkel utána otthon is bátran kísérletezhetnek!



**Nevezések összesen:** 263  
(232 egyéni, 31 csapat)

**Besorolás szerint:**

videó	119
grafika	67
játék	32
weblap	15
program	12
hang	7
hardware	5
mobil	3
kiegészítő	3

**Születési év szerint** (fiúk + lányok):

1997	11 + 3
1998	21 + 8
1999	9 + 4
2000	11 + 3
2001	49 + 7
2002	48 + 5
2003	36 + 10
2004	17 + 5
2005	9
2006	12
2007	2

A legfiatalabb nevező 2007. március 15-én született

**Nevezők összesen:** 270  
(ebből 45 csapattagként)

**Nemek szerint** (egyéni + csapattagként):

lány:	98	(83+15)
fiú:	172	(142+30)

**Lakóhely szerint:**

Magyarország:	237
Budapest:	19
Vidék:	218
Szerbia:	9
Románia:	9
Szlovákia:	8

The logo consists of the letters 'C' and '3' in white, set against a red square background.

## **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 Kulturális és Kommunikációs Központ két évtizede segíti és támogatja a technikai médiumok kreatív használatát, a digitális kultúrával kapcsolatos tudás terjedését, a művészeti, tudományos, technikai szféra közötti kommunikációt, kapcsolatot, innovatív együttműködések. Emellett különböző szintű oktatási programok kezdeményezésével járul hozzá az információs társadalom megkívánta új ismeretek terjesztéséhez, a jövő generáció informatikai ismereteinek fejlesztéséhez. A C3 célja, hogy új, eredeti projektek kezdeményezése révén a művészeti, tudományos és technikai közösségek számára időről időre biztosítsa a kooperáció, a tapasztalatcsere és a párbeszéd terepét. Nemzetközi elismertségét számtalan európai együttműködésen alapuló médiaművészeti kiállításának, kutatásfejlesztési eredményeinek (mint például a Freemail), és nem utolsósorban az immáron tizenhárom éve megrendezésre kerülő <19 Szabadfogású Számítógép versenynek köszönheti.

**www.c3.hu**  
**verseny.c3.hu**

### **Igazgató:**

Peternák Miklós

### **Projektvezető:**

Fernezelyi Márton

### **PR és kommunikáció:**

Gémes Alma

Ósz-Varga Szabina

### **Technikai kivitelezés:**

Acsai Gábor

Pecsenyánszky István

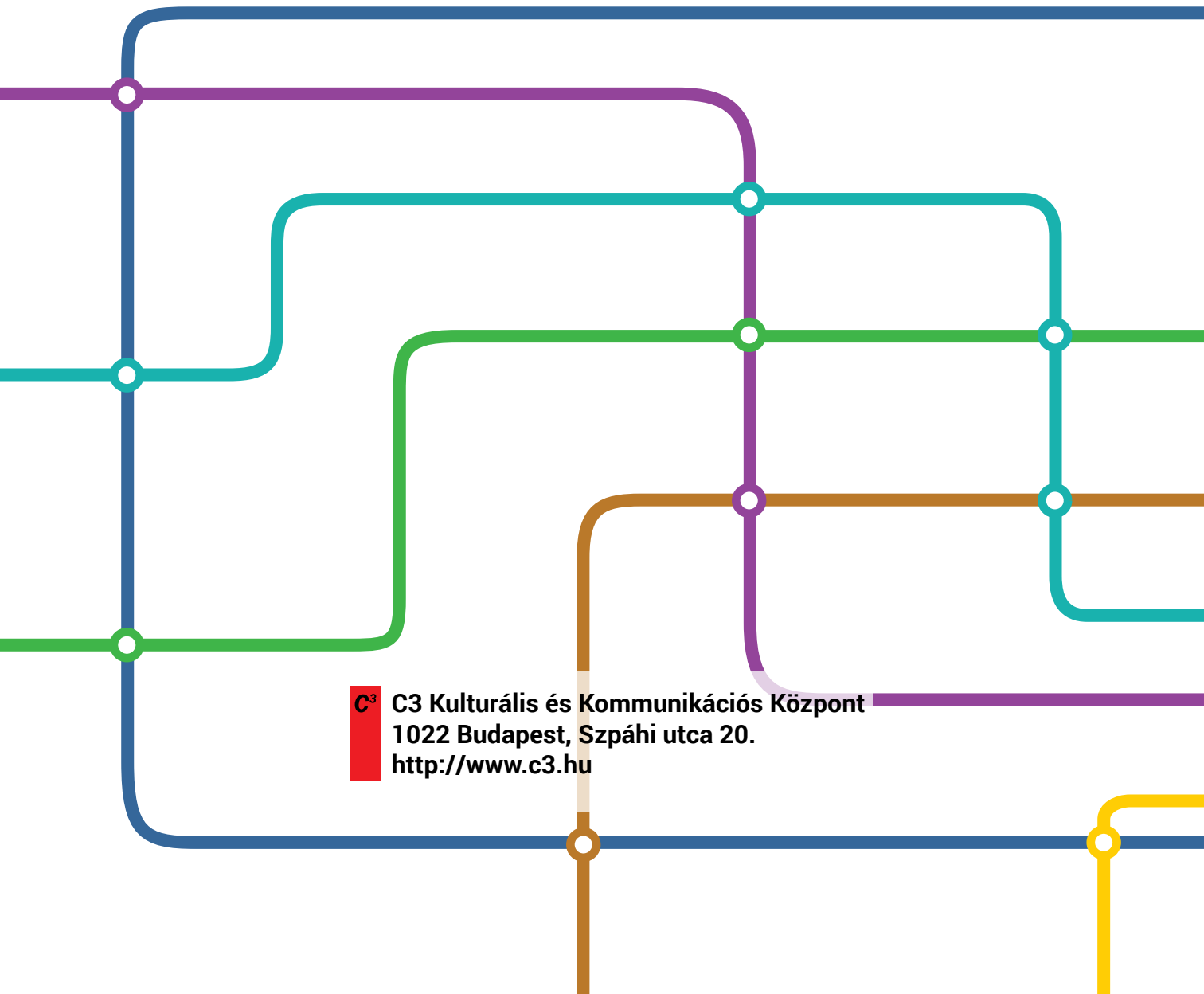
### **Kiállítás kivitelezés:**

Antal János

### **Arculat, web:**

Peternák Zsigmond





**C<sup>3</sup>** C3 Kulturális és Kommunikációs Központ  
1022 Budapest, Szpáhi utca 20.  
<http://www.c3.hu>