

| 2001: science + fiction | tudomány és fikció
| A C3 Alapítvány médiaművészeti rendezvénysorozata
| Media Art Festival of the C3 Foundation
| 2001. június 7-17.
| 7-17 June 2001



SOROS
ALAPÍTVÁNY

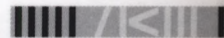


C³

studio
Le Fresnoy
national
des arts
contemporains



la fondation Daniel Langlois



V2_Lab

| 2001: science + fiction | tudomány és fikció | A C3 Alapítvány médiaművészeti rendezvénysorozata |

| Media Art Festival of the C3 Foundation |

| 2001. június 7-17. | 7-17 June 2001 |

KIÁLLÍTÁSOK | EXHIBITIONS

**2001: SCIENCE + FICTION / TUDOMÁNY ÉS FIKCIÓ
NEMZETKÖZI MÉDIAMŰVÉSZETI KIÁLLÍTÁS**

2001: science+fiction
Media Art Exhibition

Trafó Kortárs Művészetek Háza

2001. június 8-17.

Trafó - House of Contemporary Arts
8-17 June 2001

+ + + + + + + + + + + + + + + + +

**REJTETT PARAMÉTEREK
ERDÉLY MIKLÓS NÉGY FILMJE**

Hidden Parameters
Four films by Miklós Erdély

C3 Galéria

2001. június 15-28.

C3 Gallery
15-28 June 2001

+ + + + + + + + + + + + + + + + +

**INTERMÉDIA - DIPLOMAKIÁLLÍTÁS
MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM**

INTERMÉDIA TANSZÉK
Diploma Exhibition
Intermedia Department of
the Hungarian Academy of Fine Arts

MKE Barcsay Kiállítóterem

2001. június 13-16.

Barcsay Hall of the Hungarian
Academy of Fine Arts
13-16 June 2001

| Goethe Intézet | Goethe-Institut | Francia Intézet | French Institute |

| Trafó Kortárs Művészetek Háza | Trafó - House of Contemporary Arts | Magyar Képzőművészeti Egyetem | Hungarian
Academy of Fine Arts | C3 Kulturális és Kommunikációs Központ | C3 Center for Culture & Communication Foundation |



2001: science + fiction tudomány és fikció

„Kísérelj meg felmérni korod ostobaságát oly módon, hogy a pillanatnyi általános szemléleti szinten elképzelsz valamilyen jövőt: elképzelésed úgy fog arányulni a megvalósuláshoz, mint a régi elképzések a megvalósult jelenhez. Ez az arány a mindenkori korlátoltságot híven mutatja.”

(Erdély Miklós: Extrapolációs gyakorlatok)

Az utópiák közül az emberöltőnyi időre szóló elképzésekben rejlik a legnagyobb kihívás. Az utóbbi évtizedekben két mágiikus szám lebegett több nemzedék szeme előtt: 1984 és 2001. Orwell könyvének megjelenése és az elképzelt jövő között harmincöt év volt a távolság, Kubrick filmje harminchárom évet merészkedett előre. A szubjektíve átélt idő miatt a hosszútávú utópiákat általában a mágia és az ezoterikus irodalom körébe soroljuk, míg a túl rövid távlatú jóslatokat könnyen gyűri le az idő. A médiaművészet alaphelyzetben a tudomány és a fikció határvidékén helyezkedik el. Eszközeit tudományos felfedezések nyomán konstruálták, léte ezek működésétől is függ, tehát sérülékeny, instabil, ami az „örök” művészet gondolatához képest legalábbis konkrét utópia.

Miként jelentkeznek a kortárs tudományban fikciós elemek? A tudomány a világ megismerését tűzte ki célul, vizsgálati eredményei pedig folyamatos átalakítását okozták. Lehet, hogy ez a hierarchia megfordult? Az átalakítás folyamata válik a megismerés esemény-horizontjává? A kutatást, ami kiesik e trendből, beszippantja a felejtés mint fekete lyuk? Hol érzékelhető a tudomány és áltudomány között kétségekívül ma is meglévő különbség, ha már mindkettő számára döntő viszonyítási pont az elképzelt? Mi lehet a jövőben a művészet szerepe a tudomány és fikció viszonyrendszerében?

Paternák Miklós – Mélyi József

2001: science + fiction

“Try to gauge the stupidity of your age through imagining some sort of future on the level of the momentary, general view: what you imagine will have the same relationship to the future reality as your earlier imaginings have to the realised present. This relationship clearly demonstrates the prevailing narrow-mindedness.”

(Miklós Erdély: Extrapolation Exercises)

Of all utopias, those that only have a lifetime of a single generation represent the greatest challenge. During the last few decades, two magical dates have hovered the eyes of several generations: 1984 and 2001. The distance between the publication of Orwell's novel and the imagined future was thirty-five years, while Kubrick's film was set thirty-three years ahead in the future. Long-term utopias, due to the subjectively unexperientable time they cover, are classified as fantasy or esoteric literature, while short-term predictions are easily defeated by time. In its basic state, media art lies in the borderland between science and fiction. Its instruments were constructed on the basis of scientific discoveries, and its existence also depends on their operation, in other words, it is fragile, unstable, which is at least a concrete utopia as compared to the notion of "eternal" art.

In what form do fictional elements occur in the contemporary sciences? The aim science set for itself was to gain knowledge of the world, but these examinations resulted in its continuous transformation. Is it possible that this hierarchy has been reversed? Will the transformation process become the event horizon of recognition? And will research, which is falling out of this trend, be sucked up by oblivion as if by a black hole? Where is the still undoubtedly existing difference between science and pseudo-science, if the imaginable has become a decisive basis of comparison for both? What can the future role of art be in the relational system between science and fiction?

Miklós Paternák – József Mélyi

+ 2001: science + [FICTION] / tudomány és [FIKCIÓ] + + + + + + + + + +

+ Nemzetközi médiaművészeti kiállítás a Trafóban + + + + + + + + + +

„Ha teljesen megérted a 2001-et, akkor eltévesztettük a célt. Sokkal több kérdést akartunk feltenni, mint amennyit megválaszoltunk.” – mondta Arthur C. Clarke, a 2001: Űrodüsszeia írója. A film készítésének időszaka, a hatvanas évek közepe, a víziók kora. Egymást érték az űr meghódításáról szóló szovjet és amerikai híradások, és nem sokkal a film bemutatása után leszállt az első ember a Holdra. Kubrick, Clarke és munkatársaik e kor emlékműveként, a korszerű tudomány és a valószerű [FIKCIÓ] gazdag fegyvertárát felhasználva, nagyleptékű technikai és művészi utópiát alkottak, amellyel a világ most próbál meg komoly vagy ironikus formában elszámolni. A nyitott kérdéseket a sci-fi rajongók mellett a tudósok is újból körüljárják: Mi hiányzik még ahhoz, hogy a komputerek HAL 9000-hez hasonlóan szájról tudjanak olvasni? Mi szükséges ahhoz, hogy a filmben elhangzott párbeszédeket folytathasson ember és számítógép? Lehetnek-e a komputernek érzelmei?

A válaszok ma már több területen nem sokkal lépik túl a valóság határát. 2001-ben az elképzelnél józanabb korba érkeztünk: az űr meghódítására, az emberi határok kiterjesztésére irányuló víziókat elnyomja a klónozás és az üvegházhatás – vélt vagy valós – rémképe. A tempót a [vélt vagy valós] tudományos és gazdasági szükségszerűség diktálja, miközben a tudományos [FIKCIÓ] átítatja mindennapjainkat. A science [FICTION] képi világa mai környezetünk egyik meghatározója – a filmek, komputerjátékok, a napi sci-fi-szappanoperák, a design egyes elemei, az egykor a tudományos-fantasztikus

irodalomból és filmekből megismert tárgyak és technikai eszközök, a komputerek és az Internet nélkül napjaink ma már elképzelhetetlenek.

A magas művészet mostohagyerekének számító science [FICTION] hasonló – bár gyakran kétebb értékű – szabadságot élvez, mint a tudományt és [FIKCIÓ]t más irányból megközelítő médiaművészet.

A kiállítás tekinthető a science [FICTION] műfajával folytatott asszociációs játéknak. A bemutatott művek nyitva hagyják a kérdést, hogy a gyakran mágiapótléknak tekintett tudományos [FIKCIÓ] a kor tudományos eredményeit felhasználva csupán a jelenről fest-e képet (ironikus [FIKCIÓ]), vagy ugyanebből kiindulva egy lehetséges jövőt ír le [funkcionális [FIKCIÓ]]. A művészek által létrehozott munkák úgy szemlélhetők, mint a Fiktív Jövő Múzeumának kiállítási tárgyai: játékok, tudományos kísérletek, mesterséges lények, szimulációs központ, rekonstruált találmány – akár egy közös térbe került technikai és művészeti gyűjtemény.

A kiállított művek egyik legjellemzőbb közös vonása a játékoság mellett az interaktivitás, valamint a hang és a kísérleti zene fontos szerepe. Az egyes művek a zenei kifejezés, a mozgás és a [FIKCIÓ] fogalmának különböző megközelítései alapján tematizálhatók.

Atau Tanaka és Kasper Toeplitz Globális húrja a kiállítás technikailag legegyszerűbb műve – valószerű [FIKCIÓ]. Ravasz András tudományos kísérletek eredményeként színes zajokat hoz létre, mellyel egy évszázados művészeti tradícióhoz kapcsolódik.

Révész László László a [FIKCIÓ] hagyományos műfaját eleveníti fel, az ezoterikus elemeket sem mellőzve. Egy lehetséges jövő múltbeli története megszakadt, töredékekből próbálja újjáépíteni. Györfi Gábor mai szemszögből nézve antitudományos jövőképet hoz létre – bár nyitva hagyja a lehetőséget, hogy víz alatt lebegő figurája kizárólag természetes szervekkel rendelkezik-e. Magali Desbazeille a belső és külső hangok közti összhangzatot mutatja be, melyben a néző kilépni kényszerül megszokott helyzetéből. KissPál Szabolcs kísérlete a tévé elektrosztatikus vonzásával a mikro[FIKCIÓ]/mikromágia körébe sorolható. Schneemeier Andrea és Szauder Dávid installációja a - science [FICTION] filmekből ismert - űrhajóskiképzők orvosi laboratóriumát idézi. Július Gyula az ironikus [FIKCIÓ] képviselője, a minket körülvevő sci-fi-mediatizált világ torzképével szembesít. Masaki Fujihata a játékos [FIKCIÓ]n túl, a zene és a kép interakcióját állítja középpontba.

A [FIKCIÓ] tehát sokféle lehet, de talán nem lenne szabad jövőmondó képessége szempontjából megítélni: Kubrick állítólag biztosítást kívánt kötni a Lloyd 's társaságnál arra az esetre, ha a film bemutatójáig más bolygóról látogatók érkeznének a Földre. A [FIKCIÓ] játékoságát néha nem árt komolyan venni, bár a társaság akkoriban nem vállalta a szerződést.

Mélyi József

+ 2001: science + [FICTION]

+ International media art exhibition in the Trafó



"If you understand 2001 completely, we failed. We wanted to raise far more questions than we answered," said Arthur C. Clarke, author of 2001: A Space Odyssey. The period in which the film was made was the mid-sixties, the age of visions. Soviet and American propaganda came thick and fast about the conquest of space, and not long after the film was first shown, the first man set foot on the moon. Kubrick, Clarke and their colleagues, making use of modern science and the rich arsenal of realistic [FICTION], created a large-scale technical and artistic utopia, as a memorial work of this age, which the world is now trying to come to terms with in either a serious or ironic way. Apart from the sci-fi fans, it is now scientists that are again looking at the questions that have remained open: What is still needed in order for computers to be able to lip-read, like HAL 9000? What remains to be developed to have human-computer dialogues like those heard in the film? Can a computer have feelings?

The answers today, already in several fields, do not over-step the borders of reality by much. In 2001 we have arrived at a more sober age than that imagined: the conquest of space, the visions of the expansion of the human borders have been dwarfed by the – imagined or real – nightmare of cloning and the greenhouse effect. The tempo is dictated by (imagined or real) scientific and economic necessity, while in the meantime science [FICTION] permeates every part of our everyday lives. The visual world of science [FICTION] is one of the most determinant factors of our contemporary environment – without the films, computer games, the daily sci-fi soap operas, certain elements of design, the objects

and technical equipment known from science [FICTION] literature and films, computers and the Internet, our lives today would be unimaginable.

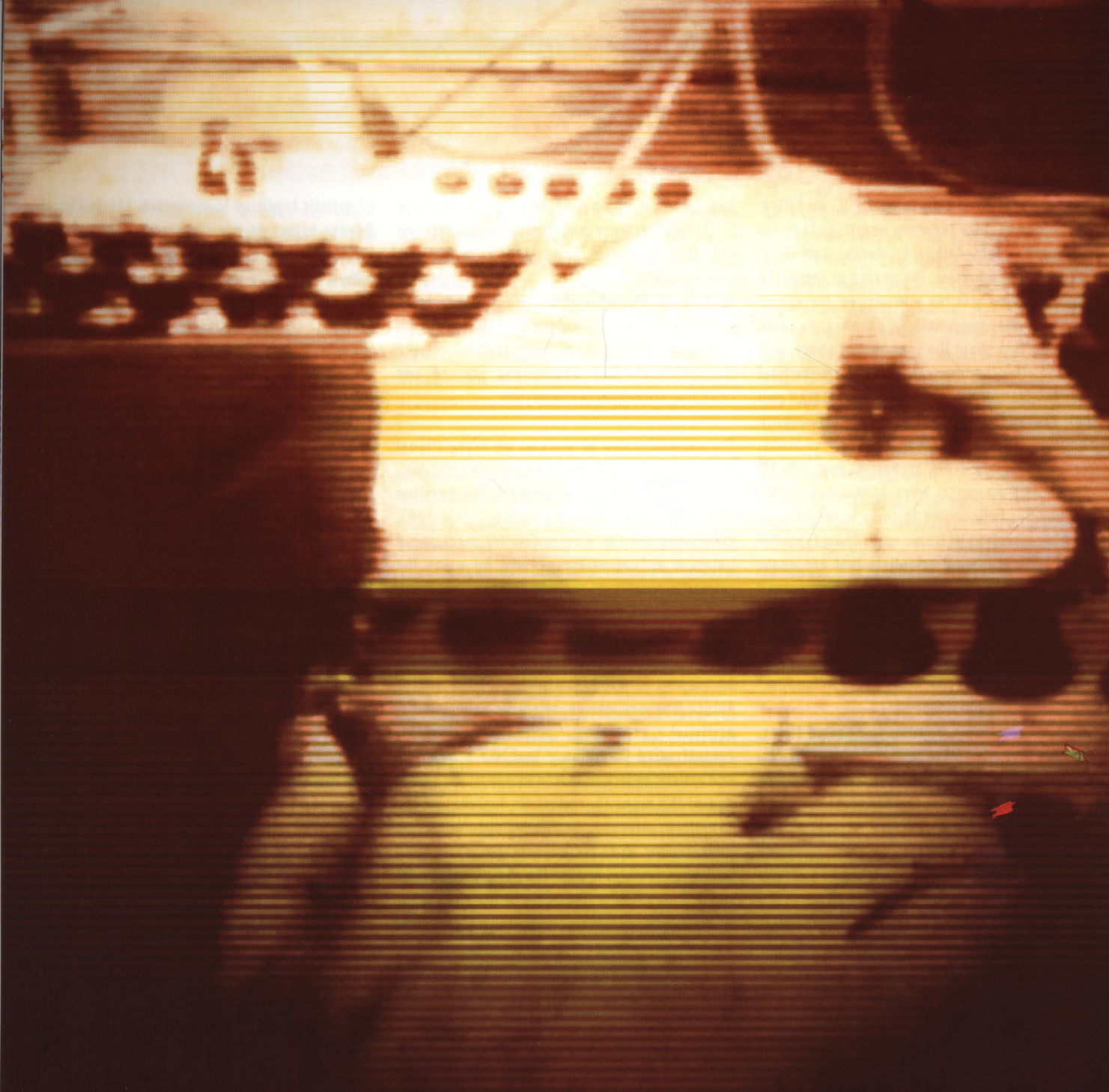
Science [FICTION], which is treated as a stepchild of high art, enjoys a similar freedom – although frequently of more doubtful value – to media art, that approaches science and [FICTION] from another direction.

The exhibition can be seen as an associational game played in the genre of science [FICTION]. The works presented leave open the question regarding whether science [FICTION], frequently seen as a surrogate for magic, only paints a picture of the present by using the scientific results of the age (ironic [FICTION]), or, taking off from the same starting point, describes a possible future (functional [FICTION]). The works created by the artists can be viewed as exhibition pieces of the Fictive Future Museum: games, scientific experiments, artificial creatures, simulation center, reconstructed invention – just like a technical and artistic collection placed in a common space. One of the more characteristic features of the exhibited pieces, beside playfulness, is interactivity, as is the important role of sound and experimental music. The individual works can be classified on the basis of their different approaches to the concepts of musical expression, movement and [FICTION].

Atau Tanaka and Kasper Toeplitz's Global String is the exhibition's most technically complex work – realistic [FICTION]. As a result of the scientific experiments of András Ravasz, colorful noises are created, to which a century

of artistic tradition is connected. László László Révész brings to life the traditional genre of [FICTION], not neglecting esoteric elements, either. A story in the past of a possible future has been interrupted; he tries to reconstruct it from fragments. Gábor Györfi, from today's viewpoint, implements an anti-scientific picture of the future – although he does leave the question open as to whether a figure floating under water is disposed of only natural organs. Magali Desbazeille presents the harmony between internal and external sounds, in which the viewer is forced to step out of the usual situation. Szabolcs KissPál's experiment with the electrostatic attraction of the television set can be classified under the theme of micro-[FICTION]/micro-magic. Andrea Schneemeier and Dávid Szauder's installation conjures up the science [FICTION] film motif of the astronaut trainers' medical laboratory. Gyula Július, a representative of ironic [FICTION], presents us with a caricature of the sci-fi media world that surrounds us. Masaki Fujihata, over and above playful [FICTION], sets the interaction of music and image at the centerpoint.

[FICTION] then can be many things, but perhaps it should not be judged from the point of view of its future-predicting ability: apparently Kubrick wanted to take out insurance at Lloyd's of London in the case that visitors from another planet would arrive to Earth before the premiere of his film. It doesn't hurt to sometimes take the playfulness of [FICTION] seriously, although in this case the insurers did not underwrite the policy.



2001: SCIENCE + FICTION | TUDOMÁNY ÉS FIKCIÓ

Nemzetközi médiaművészeti kiállítás a Trafóban
International Media Art Exhibition at the Trafó

KIÁLLÍTÓ MŰVÉSZEK:
EXHIBITING ARTISTS:

Magali DESBAZEILLE – Siegfried CANTO
Masaki FUJIHATA – Kiyoshi FURUKAWA – Wolfgang MÜNCH
Atau TANAKA – Kasper TOEPLITZ
GYÓRFI Gábor
JÚLIUS Gyula
KISSPÁL Szabolcs
RAVASZ András
RÉVÉSZ László László
SCHNEEMEIER Andrea – SZAUDER Dávid

Atau Tanaka | Kasper Toeplitz

Globális húr | Global String

Interaktív installáció, 1998

Atau Tanaka és Kasper Toeplitz interaktív installációja többhelyszínes hálózati zene-mű. Olyan hangszer, melynek rezgését egy valós idejű hangszintetizáló rendszer segítségével az Internet közvetíti.

Az alapötlet egy gitár vagy egy hegedű húrjához hasonló zenei húr létrehozása, amely körbeéri a világot. Rezgése megkerüli a Földet, megteremtve a zenei kommunikáció lehetőségét az összekapcsolt helyszínek (jelen esetben Budapest és a linzi Ars Electronica Központ) között.

Az installáció egy valódi húrt tartalmaz, mely az Interneten egy virtuális húrhoz kapcsolódik. A valódi húr 12 mm átmérőjű, 15 méter hosszú, a padlótól átlósan nyúlik a terem mennyezete felé. Lent, a padlón az egyik vége a Földet éri. Fent kapcsolódik a hálózathoz, rajta keresztül pedig a világ más tájain elhelyezkedő végpontokhoz. Amikor a látogató megpendíti a húrt, a rezgés analóg impulzusát szenzorok fordítják le digitális jelekre.

A szerver a hangszer „hídja” – a tükröződési pont. Rajta fut keresztül az a szoftver, amely egy irreális méretű húr fizikai modelljét hozza létre. Videó segítségével minden irányba visszaáramlanak az adatok, így vizuális kapcsolat is létrejön az egyes helyszínek látogatói közt. „A technológiai lehetőségek – ahogy gyakran elmondjuk – végtelenek” – mondja Tanaka. „Mégis azt gondolom, hogy jobb, ha nem teszek meg mindent. Megpróbálok megtalálni a hangszer nyelvét. Egy zenész felsőtestének mozgásai

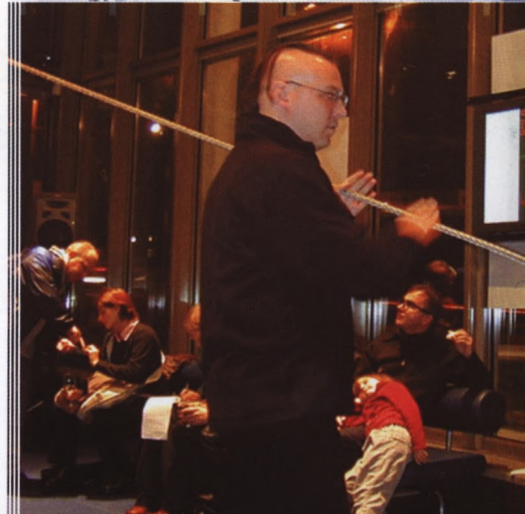
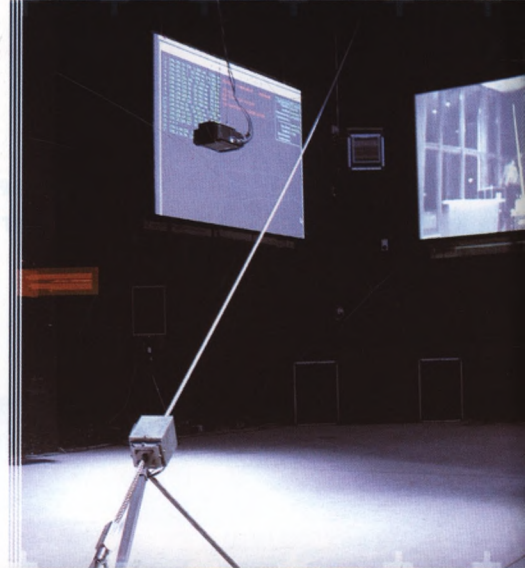
érdekelnek – hogy megtudjam, mit jelentenek a gesztusok tisztán zenei értelemben, a hangszer távollétében.”

„Végül is egy olyan húr jön létre, melynek hossza állandóan változik, és környezeti feltételei folyamatosan átalakulnak. Ha egy rövid húrszakasról lenne szó, valószínűleg a szél rezgetné meg. Ez volt az eredeti ötlet.”

A Globális húr esetében nem a szél hatására keletkezik a hangélmény, hanem az Internet útján. A hálózat állandóan változó feltételein Atau Tanaka azt a módot érti, ahogy az adatsomások elérik céljukat az Interneten át. Az Internetet minden más hangszertől a késés különbözteti meg. A vele való bánásmódot előbb meg kell tanulnia a felhasználónak. A legtöbb hálózati projekt esetében a zenészek inkább elkerülik ezt a tulajdonságot, ahelyett, hogy a tényt beépítenék performanшаikba.

„Az, hogy a hálózat a valóságban fékez, érdekesnek tartom. Lelassítja a zenénket, mivel nagy távolságokról van szó, hosszú késésekről. A hálózati zenélés talán némi bepillantást nyújt abba, hogy mit is jelent ez.”

A mű a Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology támogatásával jött létre.



Global String

Interactive installation, 1998



Atau Tanaka and Kasper Toeplitz's interactive installation is a multi-sited, networked musical composition. It is an instrument whose vibrations are transmitted by the Internet with the assistance of a real-time sound synthesizing system.

The basic idea is the creation of a musical string similar to a guitar or violin string that stretches around the globe. Its vibrations travel around the world, creating the possibility for musical communication between the connected sites (in the present case, Budapest and the Ars Electronica Center in Linz). The installation comprises a real string, which is connected to a virtual string on the Internet. The real string has a diameter of 12 mm, is 15 meters long and stretches diagonally from the floor of the hall towards the ceiling. Down on the floor, the one end touches the Earth. Above, it joins the network, and through it, to terminals situated in other parts of the world. When a visitor plucks the string, the analogue impulses of the vibration are translated by sensors into digital signals.

The server is the instrument's "bridge" – the point of reflection. Running through it is the software that creates a physical model of an unrealistically sized string. With the aid of video, the data flows back in every direction, in this way creating a visual connection between the visitors of the individual venues. "The possibilities of technology – as is often said – are infinite," says Tanaka. "But still I think it is better if I do not do everything. I am trying to find the language of instruments.

The movements of the upper body of musicians interest me – to find out what the gestures mean in a purely musical interpretation, when the instrument is removed."

"Finally, a string is created the length of which changes continuously, the environmental conditions of which are constantly transformed. If it were a short section of string, then the wind would probably vibrate it. This was the original idea."

In the case of the Global String, the sound experience does not come from the effect of the wind, but through the Internet. Atau Tanaka understands the continuously changing conditions of the network as being the mode by which the data packages reach their destinations through the Internet. The delay differentiates the Internet from all other instruments. The user first has to learn how to treat it. In the case of the majority of net projects, the musicians try to avoid this characteristic, instead of building this given into their performances.

"The fact that the web delays in reality is interesting. It slows our music down, as the distances are great and the delays long. Network music, perhaps, provides an insight into what all this actually means."

Produced with the financial assistance of The Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology.



Masaki Fujihata | Kiyoshi Furukawa | Wolfgang MÜNCH

Small Fish/Halacska

Interaktív installáció, 1999

Az absztrakt expresszionizmus világa, melynek úttörője a huszadik századi zenében Schönberg, a képzőművészetben Kandinszkij volt, most konkrét formában juthat kifejezésre a komputertechnológiának és az interaktív médiának köszönhetően.

Mára hozzászoktunk, hogy a zenével kapcsolatban pontokra és vonalakra gondoljunk, de még mindig a képzeletünket kell mozgósítanunk ahhoz, hogy a festményben meghalljuk a zenét. Valójában a mű arról szól, hogy használnunk kell a fantáziánkat, ha érezni akarjuk a muzsikát. Ha festményekről szóló filmet nézünk zenei aláfestéssel, az csak a képzeletünket szűkíti be.

Ennek a műnek elsődlegesen az „interaktivitás” a témája. A szemiotikai elméletben az értelemalkotás a jelölő kódok kölcsönhatását feltételezi. Ha képesek vagyunk egy olyan teret létrehozni, amelyben a festői elemek (pontok, vonalak, és színek) teremtette jelentés interakcióba lép a hangszerek hangszíne és hangmagassága által létrehozott jelentéssel, pontosan érzékelheljük az absztrakt jelentés terét és konkrét tapasztalatot nyerhetünk róla. A lényeg az, hogy ne kerüljünk bele egyfajta, csak az agyra korlátozódó interakcióba, miután a kép minden egyes részletét megfajítottuk, [úgy, ahogy esetleg egy festményt néznénk], hanem a jelentést a képekkel való közvetlen interakcióból bontsuk ki. A gondolat nem a tapasztalatot követi, hanem a tapasztalat maga. Ez az interaktív környezet alapfeltétele.

A mi „Halacskánk” egy ilyen tér létrehozására tett kísérlet. A számítógép elektronikus vásznán elhelyezett pontok és vonalak a zenei jelölőrendszer elemeit magukba foglalva az interaktív hangképzés eszközéül is szolgálnak.

A nézőnek kezdetben értelmezési nehézségei támadhatnak a képernyőn látható ábrák különböző jelentését illetően, de ezek a jelentések fokozatosan letisztulnak,

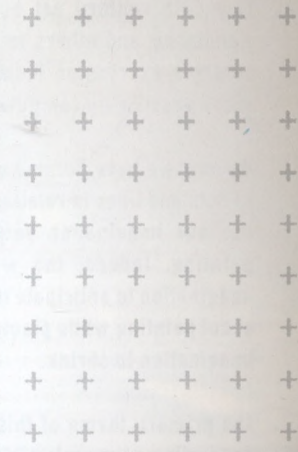
amint mozgatni kezdi a formákat. Végző soron a néző által keltett hangszekvenciák zeneként hatnak. (Mindenesetre tudjuk, hogy agyunk mindig megkísérli kiszűrni a zenét a zajból. Az a mód, ahogy az emberek hallani kezdik a muzsikát, zenei kultúrájuk és műveltségük mutatója.) A jelentés kutatása sokkal összetettebb itt, ahol a zene hozzáadásával a pusztán „szimbólumok” fölé emelkedik. A mozgásból és a zenéből fakadó öröm finoman egymásba simul egy közös szövegben.

Sok szó esik manapság a számítógépes interaktív művészet végtelen lehetőségeiről. Az alkotóelemek egész sorának szabad kombinációja bizarr és kiszámíthatatlan történésekkel lép meg bennünket. Ez talán igaz, ha a laboratóriumi körülményeket vesszük alapul, de egész más dolog véletlenszerű történéseket létrehozni és mindezt a közönség számára művészetként látni. Projektünkben úgy gondoltuk, különösen fontos, hogy megtaláljuk a módját, miként határozzuk körül minden egyes összetevő hátterét és a benne rejlő lehetőséget a jelentésalkotás érdekében. Az idővel megmutatózó összefüggések bővülete abból a rendkívüli összetettségéből fakad, mely még a szigorú kötöttségek rendszerében is felmerülhet.

A „Halacska” úgy terveztük, hogy használói a Furukawa által javasolt zenei struktúrát éppen ezeknek a megkötéseknek köszönhetően értik meg. Ismétlések, emelkedő és ereszkedő hangsorok, a jobb és bal kéz a zongorán – minden klasszikus zenei struktúra – kihallható a káoszából. De bármilyen mértékben manipuláljuk is őket, sosem forrnak össze tökéletes zenét létrehozva.

Az összehatást tekintve olyan ez, mintha egy gyermek kezét a rohanó patakba dugva próbálna halat fogni.

Masaki Fujihata



Small Fish

Interactive installation, 1999

The world of abstract expression pioneered in twentieth century art by Schoenberg in music and Kandinsky and others in painting can now be given concrete expression thanks to the interactive media made possible by computer technology.

By now we have become quite accustomed to thinking of dots and lines in relation to music, but we must still use our imagination before we can hear music in painting. Indeed, the whole point is to use our imagination to anticipate that music. Watching a movie about painting while playing music can only cause our imagination to shrink.

The primary theme of this work is "interaction." The production of meaning in semiotic theory requires a mutual interaction of signifying codes. If we can create a space in which the meaning created by painterly elements such as dots, lines and colors interacts with the meanings created by the tone and pitch of instruments, it should be possible to have a concrete experience of, and appreciation for the space of abstract meaning. The point is not to engage in some kind of cerebral interaction after each element of the painting has been decoded as one might look at a painting, but to draw the meaning out through direct interaction with the images. Thought does not follow experience, it is experience itself. That is the primary condition of the interactive environment.

Our "Small Fish" is an attempt to create such a space. The dots and lines placed on the computer's electronic canvas have elements of musical notation about them, but are also instruments for the interactive production of sound.

Initially the user may experience some difficulty understanding the various meanings of the symbols on the screen, but those meanings gradually become

clear as he or she begins to manipulate them. Eventually the sound sequences generated will begin to sound like "music." (In any case we know that our brains are always trying to distinguish music in noise. The way in which people begin to hear music is thus an indication of the depth of their musical culture and background.) The search for meaning is made more complex here, going beyond mere "symbols" with the addition of music. The pleasures of movement and of music yield mutual subtlety in a common progression.

There is a lot of talk about the infinite possibilities of interactive art using computers. The free combination of a range of elements is said to astonish us with bizarre and unpredictable happenings. All of this may be true in a laboratory setting, but it is quite another matter to produce chance happenings and offer them up to an audience as art. In this project we felt it was extremely important to find a way to delimit the background and potential of each element in the interest of the generation of meaning. The fascination of relations emerging over time derives from the extraordinary complexity which can arise even within a set of rigid limitations.

"Small Fish" is designed so that users will come to understand the musical structure proposed by Furukawa through precisely those limitations. Repetitions, rising and falling sequences, the left and right hand of the piano--all classic musical structures--can be heard amidst the chaos. But no amount of manipulation will cause them to coalesce into perfect music.

The overall effect is like a child thrusting his arms in a running stream, trying to catch a fish.

Masaki Fujihata





Magali Desbazeille | Siegfried Canto

Gondolkodsz, tehát követlek (Tu Pense Donc Je Te Suis)

Christine Beigel meghívott szerző közreműködésével

Interaktív videoinstalláció, 2000

A látogató a padlóra vetített videoképen lépked. A képen járókelők láthatóak, akiket előzőleg alulról, egy állászó padlón keresztül vettek filmre. Amikor a látogató kapcsolatba lép a filmen látható járókelőkkel, azok belső gondolatai válnak hallhatóvá. A vetített járókelők talán valóban erre jártak, a látogatóhoz hasonlóan a hely emlékezetéhez tartoznak. Valamikori jelenlétük lenyomata a kép, amely így tükörnek tűnik. A látogatót zavarba ejtik a hallható hangfoszlányok és elmosolyodik – talán őt is ekként lesik meg?

Nem úgy beszélünk ahogy gondolkodunk, és nem úgy gondolkodunk, ahogy beszélünk. Gondolataink szabadon csaponganak. Gyakran banális, hétköznapi dolgokról szólnak, de el is távolodhatnak ezektől. A műben szereplő belső gondolatok az emberi kommunikációról, a nyilvános helyeken megmaradó anonimitásról szólnak. Hogyan tekintenek egymásra a járókelők? Hogyan gondolják el a várost a benne lakók?

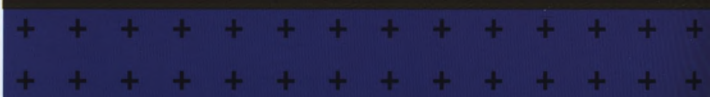
Mint minden nyilvános helyen, itt is többféle járókelővel találkozhatunk: férfiakkal, nőkkel, gyerekekkel, időssekkel. Sietnek, vagy lassan járnak, megállnak várakozni. A vetített kép háromszoros lassítású, így a látogató követni tudja a járókelőket és lehetőséget kap hosszabb gondolatmenetek meghallgatására is. Az interaktivitás lehetősége – amely egyszerre több látogató számára is meg tapasztalható – meglepi a látogatót. Ha a látogató megáll, meghallhatja az „alatta” elhaladó járókelő egy-egy gondolatfoszlányát, ha pedig követi őt, a teljes gondolatnak részese lehet.

PARTNEREK:

Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Ministère de la Culture et de la communication (Direction Régionale des Affaires Culturelles du Nord-Pas de Calais), Région Île de France "Bourses pour l'an 2000", Société FLIR Systems SARL, Société Doublet SA, Centre National Chorégraphique de La Rochelle, Théâtre du Nord de Lille.

SZOFTVER: VeryNervousSystem, MAXmsp.

VIDEÓ: <http://www.TV-art.net>



You think, therefore I am (following you)

in collaboration with Christine Beigel, guest writer
Interactive video installation, 2000

The viewer walks on a video projected image. The image presents pedestrians, filmed beforehand from underneath through a transparent floor. When the participant comes into contact with the image of filmed pedestrians, he hears their inner thoughts.

Filmed pedestrians also perhaps passed there, they belong, like the participants, to the memory of the place. The image is like a mirror. The spectator is surprised by these fragmented inner thoughts and smiles to himself. Is he revealed despite himself ?

We don't speak the way we think and don't think as we speak. Inner thoughts are unrestrained. They jump from one subject to another. They are often concerned with banal, everyday things, but they can also be far from this. The inner thoughts in this work are about human communication, residual anonymity in public space.

How do pedestrians see one another? How is the city seen by its residents?

As in every public place, here too, we can meet with many different kinds of pedestrians: men, women, children, old people. Some people walk fast, some slow, some stop to wait.

The projected image is slowed down by a factor of three so that the participants can follow the filmed pedestrians and get a chance to hear a longer thought-fragment. The possibility for interactivity – which may be experienced by several participants at once – surprises the viewer. If the viewer stops and stands in one place, s/he can hear the various thought-snippets of the pedestrians who are just below; if s/he follows a pedestrian, on the other hand, s/he can be privy to a complete thought.

PRODUCERS AND PARTNERS

Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Ministère de la Culture et de la communication (Direction Régionale des Affaires Culturelles du Nord-Pas de Calais), Région Île de France "Bourses pour l'an 2000", Société FLIR Systems SARL, Société Doublet SA, Centre National Chorégraphique de La Rochelle, Théâtre du Nord de Lille.

SOFTWARE: VeryNervousSystem, MAXmsp.

VIDEO: <http://www.TV-art.net>



Human Controlling System (HCS) Projekt

Interaktív videoinstalláció, 2001

A Human Controlling System projekt tudományos és fiktív alapokon modellezi azt a kérdéskört, amely mind lélektani, mind koncepcionális értelemben az emberi kontrollhoz kapcsolódik. A kontroll amellett, hogy társadalmi, politikai és szociális irányítást jelent, egy sajátos lélektani viszonyt is takar, melyet minden ember saját magában él át, értékel, és ennek megfelelően alakítja mindennapi viselkedését. E komplex jelentés kibontása az az aktív analízis, amely a kiállításon szereplő mű alapját képezi.

Az installáció egy olyan rendszert alkot, amelynek koncepciója az ellenőrzés - vizsgálat - részvétel fogalmi körül mozog. A középpontban a néző és az általa megélt tapasztalatok „vizsgálata” áll, amely egy - részben fiktív - mérőrendszeren átszűrve jelenik meg. A rendszer működésének feltétele a nézők aktív részvétele. Az egyes elemek egymásra utalása lüktészeteként fogja körül a befogadót. Az aktivitás, amelyre kényszerül, a rendszer elemévé teszi, miközben egy történet részeseként az ellenőrzés alanyává is válik. A futószalagon lépkedő néző számára azonban egy kérdés mindenképpen nyitva marad: ki kontrollálja a rendszert, és mire kell felkészülnie.

Az installáció formailag - és részben a felhasznált eszközök tekintetében is - az űrhajós kiképző intézetek vagy pszichológiai laboratóriumok világát idézi. A műszereket (melyek az orvosi gyakorlatban az emberi

test mint gépezet belső állapotát regisztrálják) egy olyan rendszer elemeiként használjuk fel, amelyben a vizualitás és egy fizikailag is aktív befogadás kerülnek egymással kapcsolatba.

A tulajdonképpeni akció egy zárt, elkerített térben történik. A látogató belépve a térbe futószalagra lép, mely lassan elindulva futásiq gyorsul. Ezzel egy időben a bejárattal szembeni falon előre felvett video-loopon „first person” nézőpontból látható az üldözés. A bejárati falon lévő kamera ezt úgy rögzíti, mintha a néző részese lenne a történetnek. A kontroll-monitoron a belső kamera által készített montázs látható, kiegészítve a tulajdonképpeni kontrollrendszerrel, mely a bent futó ekq-ját, vérnyomását, pulzusszámát, légzésfunkcióját mutatja. A külső kijelző addig ismétli a loopot, amíg egy következő vállalkozó nem lép be a térbe, és nem vállalja a futást. Így a látogató saját magát is megfigyelheti - külső nézőpontból.

Schneemeier Andrea - Szauder Dávid



Human Controlling System (HCS) Project

Interactive video installation, 2001

The Human Controlling System project models the sphere of questions based on scientific and fictional ideas that deal with human control in both a psychological and conceptual sense. Alongside meaning social and political control, it also concerns a unique psychological relationship, something each person feels within themselves, assesses, and then conducts their life accordingly. The examining of this complex meaning involves active analysis, which is the basis for the work on display at the exhibition.

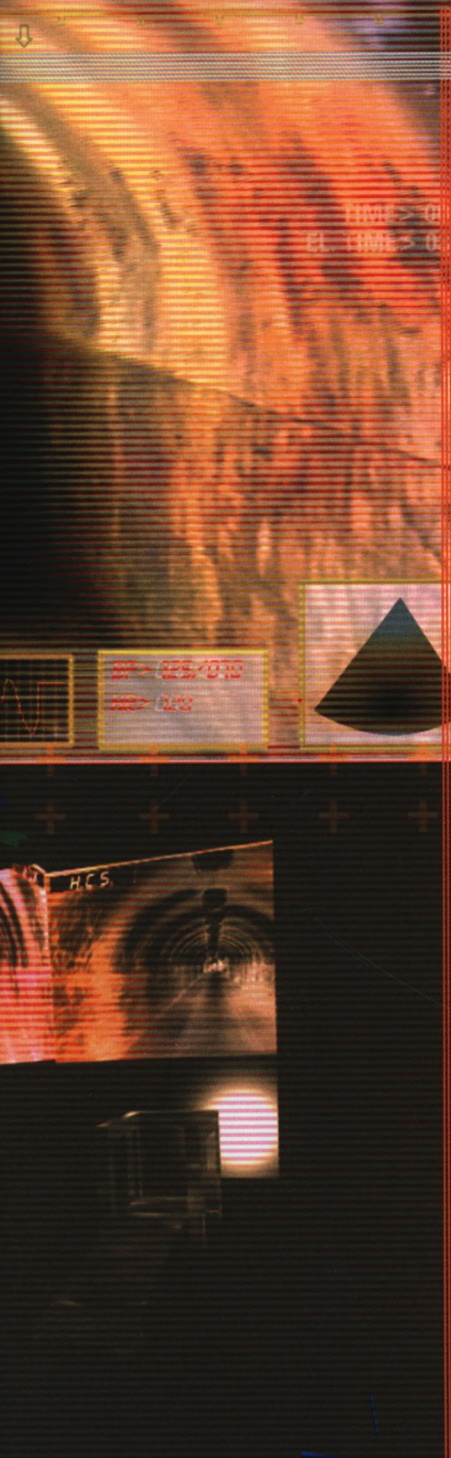
The installation creates a system, whose conception moves between the notions of supervision, inspection and participation. The "inspection" of the observer and her/his experiences lying at the center appears filtered by a partially fictive measuring system. The active participation of the viewer is a condition for the system to function. The reference of certain elements to each other surrounds the observer like a room full of mirrors. The activity it is forced into renders it an element of the system while also becoming a subject of the inspection like a part of a story. However, one question still remains for the observer walking on the treadmill: who is controlling the system, and what should he/she be prepared for?

Formally, and partly with respect to the tools used also, the installation recalls the atmosphere of astronaut training institutions or psychological laboratories. We have employed the instruments (which in medical

practice register the human body as the internal workings of a machine) as the elements of a system in which visibility and a physically active reception come into contact with one another.

The actual action occurs in a closed-off space. Upon entering into the space, the observer steps onto a treadmill, which starts slowly and then gradually speeds up to a run. Simultaneously, on the wall opposite the entrance, a pre-recorded video-loop shows a chase-scene in "first person" perspective. The camera above the entrance records this as if the viewer were a part of the story. On the control-monitor, the montage made by the internal camera can be seen, complemented by the actual control system, which shows the heart rate (EKG), blood pressure, pulse and breathing of the person running inside. The outer display board repeats the loop until the next person steps into the area and onto the treadmill. Thus the visitors can observe themselves from an outside perspective.

Andrea Schneemeier - Dávid Szauder



Elatus

Videoinstalláció, 2001

Hasonlóan ahhoz, ahogy az új birodalmak gyakran a hanyatló peremén születnek meg, az, hogy a jövőben mit tekintünk majd fontosnak, jelen érdeklődésünk perifériáján található valahol. Ha arról szeretnénk megtudni valamit, milyen lesz a jövőnk, akkor azt kell keresnünk, amire most majdnem odafigyelünk. Megpróbáltam munkámat olyan elemekből összeállítani, amelyek megfelelnek ennek a kritériumnak: vízből, levegőből, lebegésből, lassan folyó időből és kevés, rejtőzködő technológiából. A jövő kulturális tendenciái közül számomra meghatározónak tűnnek a barbarizmus és a spirituális ébredés furán ellentmondásos keveredése, az (új) vallási fanatizmus térnyerése, az, hogy – külső és belső meghódítható területek hiányában – kultúránk már nem annyira előre felé fog orientálódni (jövő és haladás kultusz, lineáris időfelfogás), hanem rátalálhat egy „keletibb”, cirkuláris időfelfogásra.

Elatus

Video installation, 2001

Just as new empires are often born on the fringes of an empire in collapse, so the things we will find important in the future can be found on the periphery of what we find interesting today. If we want to know what our future will be like, we have to look for the things we almost pay attention to today. I have tried to construct my work from elements that comply with these criteria: from water, air, levitation, slowly flowing time and a small amount of, though hidden, technology. From among the cultural tendencies of the future, the determinant factors for me seem to me the strangely opposing combination of barbarism and spiritual awakening, the explosion of (new) religious fanaticism; because there is nothing left to be conquered, both in the inner and outer spheres, our culture will not orient so much in a forward direction (the cult of progress and the future, linear understanding of time), but may find a new way of thinking in a more "Eastern", circular concept of time.

Győrfi Gábor

Gábor Győrfi



Vonzalom

Interaktív videoinstalláció, 2001

A Vonzalom szerkezeti felépítésére, valamint képi tartalmára is – akárcsak KissPál korábbi médiaműveire – a technikai egyszerűség jellemző. Hatása a szerző attitűdjében rejlik, amellyel az elektronikus kép-megjelenítési technológiák egyik melléktermékét használja kiindulópontként. A képernyőfelületen megjelenő statikus elektromosság esztétizálása önmagában is gesztusértékű, tematizálása viszont két szempontból is különös jelentőséggel bír. Egyfelől a munka szerkezeti részévé emeli a képernyő mögötti technológiai jelenlétet, másfelől alkalmat nyújt az interaktivitás fogalmának árnyalására, ekképp érintve a média-műtárgyak elengedhetetlen hármast vonatköztelési rendszerét: hordozza a média mérsékelt kritikáját (a melléktermék mint esztétikum), felvázolja a "screen based" technológiák sajátosságát (a képernyő mint interfész), miközben a befogadó-médiatárgy interaktív kettősségét egy harmadik szereplő tevékenységével bővíti.

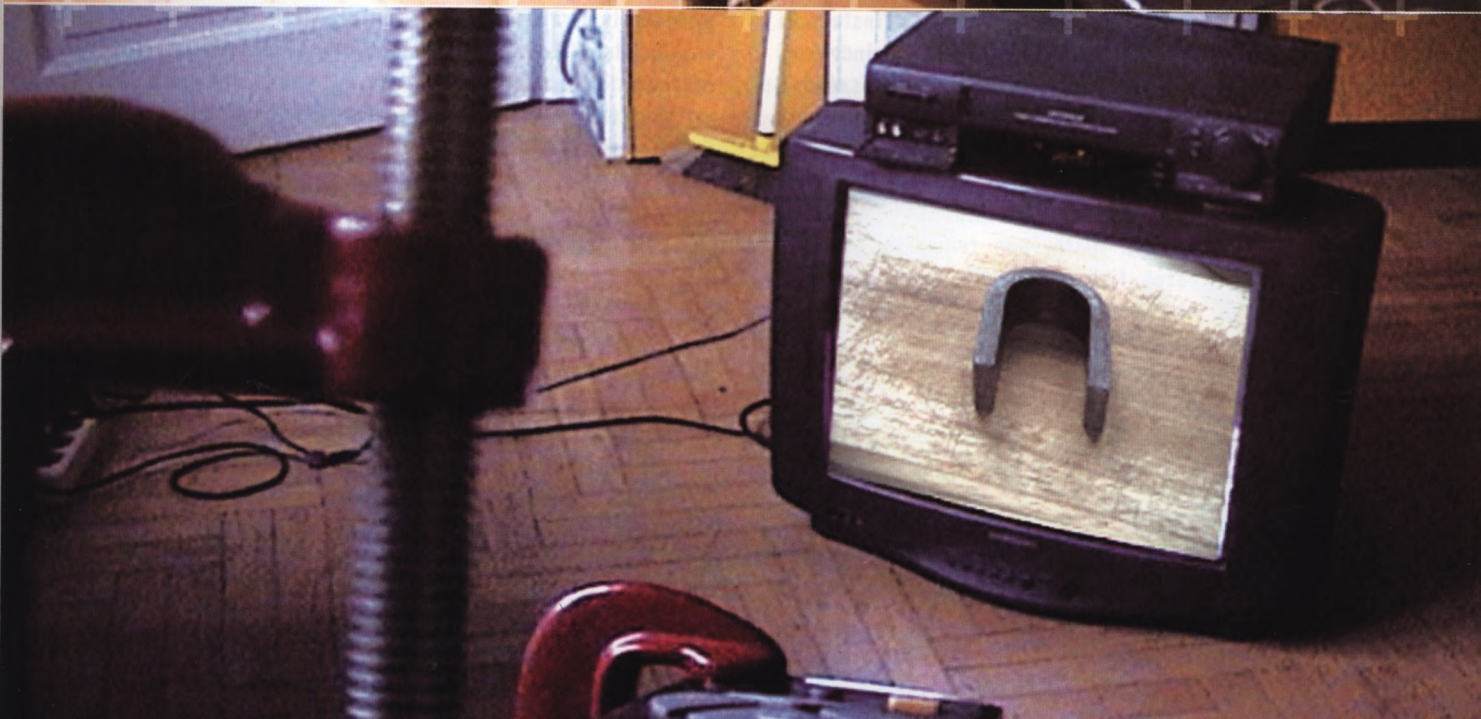
A műben szereplő melléktermék, és egyben az installáció működtetője tehát a statikus elektromosság, amely a mindenkori képernyő konkrét és egyben metaforikus felületi kettősségéről árulkodik, nevezetesen arról, hogy a képernyőalapú médiatárgyak esetében nem a hagyományos értelemben vett "ablakkal", hanem egy olyan interfésszel van dolgunk, amely két különálló univerzum képi és kommunikatív érintkezési felületeként működik. A médiaműtárgyak működésének háttérben fellelhető összetett szerkezeti sajátosságok azok fizikai jelenlétének tagadhatatlan kísérői és befolyásolói. A tárgyi (gépdobozok, kábelek, csatlakozók, azaz a hardver), illetve működési (áram, adat, kód, vagyis a szoftver) tényezők olyan szerves alkotóelemek, amelyek az installatív tárgyalat során nem hagyhatók figyelmen kívül. Bármelyikük főszereplővé emelése informel gesztusnak tekinthető, amely egyidejűleg fejezi ki a "hi-fi" ábrázolás kritikáját és a média szerkezeti sajátosságaira való utalást.

A szemléltető és ábrázoló univerzummá kettéhasított világunkban, az egység helyreállítására irányuló kísérletként értelmezhető a képtartalom és funkció szellemes összekapcsolása, melynek "hatása" (a mágnés képének mágnesként működése) a mű egyik

alappillére. Ebben a viszonyban a kép ábrázoló, metaforikus és funkcionális tartalmi egymásba vetülve olyan ideális állapotot modelleznek, amelyben megszűnik a hermeneutikai kétely és csendesül a kommunikációs zaj. Azáltal nyeri el teljességét, hogy bár a legmagasabb emberi aspirációt, az életszerűen viselkedő teremtett világot jeleníti meg, önazonosság-tudatát is kifejezésre juttatja. Abban különbözik a környezetéből kiragadott, majd oda konceptuális gesztussal, módosíthatatlanul visszahelyezett képtől, hogy míg amaz esetében a tartalmat a gesztus megtörténtének tudata hordozza, addig itt azt a kép tágabb értelemben vett viselkedése teszi érzékvé. A technikai reprezentáció megjelenésével kettészakadt univerzum újraegyesítési kísérletének vagyunk tehát tanúi, amelyet nem a mimézis, hanem az interfészt áttörő, a képernyő két oldalára rekedt világdarabot összekötő gesztus jelenít meg.

Az installáció interaktivitása a szemléltető térbeli mozgása által valósul meg, amelyet egy saját készítésű "érzékelő" köt össze a művel. Az eszköz első látásra nem különbözik a szokványos infravörös érzékelőktől. A működés szintjén az automatont idéző szerkezet mechanikusan reagál a befogadó mozgására: amint a távirányítóból érkező infravörös sugár a szemléltető eltakarja, önkéntelenül ki-, majd bekapcsolja a "gépet." Am miután itt egy satuba szorított távirányító, nem pedig valamiféle rejtett érzékelő látja el a funkciót, jelenléte új dimenziót nyer. A fényképező-állványra rögzített távirányító, mind tárgyi megjelenéséből, mind működési módjából adódóan, kivonja magát az automatont halott állapotából, az emberi ujjat helyettesítő [-szorító egyszerűen, ugyanakkor megrendítően jeleníti meg az emberi szellem robotalkotási vágyát és a "remote control"-ok életünkben betöltött szerepét. A kitartott pillanat, a perpetuum mobile és a tökéletes gép álma mind-mind felsejlik ebben az egyszerű tárgyi jelenlétben, amely (ön)ironikusan úgy teszi az interakció részesévé befogadóját, hogy közben önnön kiszolgáltatottságának modelljét is működteti általa.

Maria Marcos



Attraction

Interactive video installation, 2001

The structural construction, as well as the visual contents of *Attraction*, like earlier media works of KissPál, can be characterized by technical simplicity. The effects lie in the author's attitude; he uses one of the by-products of electronic image representation technologies as a starting point. The aestheticization of the static electricity appearing on the screen is in itself a gesture, and its thematization is of special importance for two reasons. First of all, it raises the technological presence behind the screen to the level of a structural part of the work. Secondly, it gives an opportunity for the idea of interactive technology to gain different hues. In this way, it touches upon the essential three-part reference system of media-artworks: it contains the moderate critique of media (the by-product as aesthetic), sketches the uniqueness of "screen-based" technology (the screen as interface), while expanding the interactive duality of the recipient-media object with the actions of a third party.

The by-product in the work – also the operator of the installation – is static electricity. It reveals the duality of an existing concrete screen and a metaphoric surface, meaning that media objects based on the screen are not a "window" in the traditional sense, but an interface that works as a connecting surface between the two separate worlds of image and communication. The complex structural characteristics found in the background of the works of media-artworks are the undeniable influencing and accompanying factors of its physical presence. The palpable (the body of the machine, the cables, switches: in sum, the hardware) and the operating (electricity, data, code: the software) factors are basic building blocks, which can not be overlooked in the installation's actual construction. Lifting any of these components to a leading role can be looked upon as an Informel gesture, which simultaneously expresses a critique of "hi-fi" portrayal and an allusion to the unique structural features of the media.

In our world split into the two parts of observer and portrayer, the clever connection of visual content and function can be interpreted as an experiment directed towards the re-establishment of unity; its "effect" (the picture of a magnet working as a magnet) is one of the

fundamental pillars of the work. In this relation, the representational, metaphoric and functional contents of the image projected upon each other model an ideal state in which hermeneutic doubt disappears and the noise of communication quiets. Though it presents the highest human aspiration – the created world behaving naturally – it achieves completeness by expressing its knowledge of self-identity. It is different than a picture taken out of its environs, then reinserted unmodified with a conceptual gesture, in the sense that while the contents of the former are borne by the knowledge of the gesture done, the latter is made sensual by behavior in a broader sense. Therefore we are witnesses to an experiment in reunification of a universe split apart by the appearance of technical representation. This is represented not by mimesis but a gesture breaking through the interface, connecting two sides of the world cast onto either sides of a screen.

The interactive quality of the installation comes about by the observer's movement in space; it is connected to the work by a hand-crafted "sensor". At first glance, the device is no different than the usual infrared sensor. On the operational level, this device, similar to an automatic, reacts mechanically to the observer's movements: when the observer steps in front of the infra-ray coming from the remote control, it involuntarily turns the "machine" off and on. Since this is a remote control clamped into a vice that is operating the function, and not some sort of hidden sensor, its presence gains a new dimension. The function of the remote control fastened to a camera tripod differ from an automatic's dead state because of its material presence and in the way it works; the C-clamp replacing the human finger simply, yet effectively, represents the robot-creating desire of the human spirit and the role filled by remote controls in our lives. The dreams of a sustained moment, the perpetuum mobile, and the perfect machine are all present in this simple device, which (self)-ironically renders the observer a part of the interactive sphere by simultaneously operating a model of its own defenselessness.

Révész László László

Transer (Lyon-Sexárd)

Interaktív installáció, 2001

A Pathè filmgyárat és egy Nicolo nevű borkereskedőt keresett meg 1968 tavaszán egy bizonyos G. Bremer nevű energia-kutató, hogy támogassák ötletét. Célja egy görögös áttemelő kifejlesztése volt, mellyel Lyont és Szekszárdot kívánta összekötni, hogy bort importáljon nagyon-nagyon (três-três) takarékos módon. A két város azonos szélességi fokon helyezkedik el. Erre épült elképzelése: ha a két hely között drótkötelpályát építenének ki, és megfelelő távolságban beillesztenék az ő görögös szerkezetét, akkor - kihasználva eme földrajzi adottságot - bort lehetne szállítani Szekszárdról Lyonba. Elég bekalkulálni a föld forgását és az áttemelő szerkezetet, szinte „ingyen” szállíthatnának azután bármit. A filmgyártól kapott fekete-fehér filmmel gyalog el is indult Lyonból. Mindig csak éjjel, hogy a filmszalagot leteríthesse az úton és így rögzítse a kozmikusság és ökotudatosság eme elegyét. Nem a támogatás hiánya, hanem a forrongó párizsi események végül eltérítették: Vicenza mellett Schio-nál vonatra szállt és diákjaival együtt eltűnt. Későbbi sorsáról szinte semmit sem tudunk.

G. Bremer-ről nem maradt fénykép. Állítólag azt mondta: „...én vagyok a fizikai-mérnökség van Gogh-ja..., olyan úttörő, akit nem ismernek el, de - a későbbiekben - megkerülhetetlen lesz az, amit alkotok. (...) nem mindenben akarom követni őt (t.i. V. van Gogh-ot), de az emberalak fényképezését olyan mágiának tartom, amelyet elutasítok...”

Sokáig habozott fő találmánya elnevezésében, végül - kényszerből - a „Transer” fantáziánévénél (mozaikszónál?) maradt.

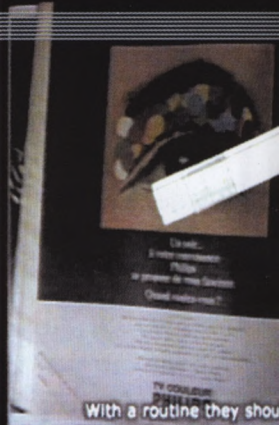
Bremer szerint a kommunikáció újraértelmezése adja meg a fizikának azt, amit a biológiának a védikus elméletek és a fényalapú sejtkommunikációra vonatkozó kutatások összevonása adott meg a harmincas években: „...ha felismerjük a

dolgoz természetes működési elvét, akkor tudunk igazán gazdaságosan megoldani olyan problémákat, amelyek a legfontosabbak a számunkra. A sejtek hálózatba rendeződve fényvel kommunikálnak, ez a biológikum fizikai része. Nekünk is olyan alacsony súrlódású szállítmányozási rendszereket kell kialakítani, ahol - akárcsak a kőolajvezeték esetében - a szállítandók valamiféle természeti energiát használnak fel. A föld szüntelen forgása ilyen kézenfekvő energia...”

Bremer elzászi nővérének (Eva) kapcsolatai révén jutott el a szintén fantasztának tartott lyoni Nicolóhoz, aki azóta inkább Mouton Rouge-áról ismert, semmint a Transer első támogatójaként. Abban mindketten megegyeztek, hogy a csillagászati ismeretekre épülő találmányt meg kell értetni a közönséggel. Filmes kapcsolatai segítették őket a bolygó-, csillagmozgásokat leképező promóciós filmötletük kialakításában. Nicolo lelkes rajongója volt Strindbergnek, akinek fotogramjait vették alapul. „Ha a kísérlet teljes hosszában kiterítünk egy megfelelő érzékenységgű 35 mm-es filmszalagot, a föld mozgásának rögzülését lathatjuk és bár a filmet érdemes és fontos levetíteni, de kiállítási tárgyként is meggyőző, érzéki szimbólumot kapunk a Transer-ről...”

Jelen munka egyik fő feladata, minden megmaradt dokumentum segítségével a jeles kutató személyiségének rekonstruálása. A birtokomban levő valamennyi dokumentumot szeretném bemutatni: a filmet, a terveket, egy rövid interjú részletet, jegyzeteit.

Révész László László



Transer (Lyon-Sexárd)

Interactive installation, 2001



have practiced for a while.



of his other phantasmagorias?



security checkpoint. Back from

In the spring of 1968, an energy researcher named G. Bremer looked up the Pathé film corporation and a wine dealer called Nicolo to get them to support his idea. His goal was to develop a rolling lifting device, with which to connect Lyon and Szekszárd, so he would be able to import wine in a very, very (três-três) economical way. The two cities are located on the same longitude: this is what he based his idea on. If they would build a cable railway between the two cities and at the appropriate distances insert his rolling device, they would be able to transport wine from Szekszárd to Lyon. If you merely calculate the rotation of the globe and the lifting device into the picture, you can transport almost anything virtually for "free". With the black and white film he received from the film company, he started from Lyon on foot. He traveled only at night so he could lay the film "tracks" for this blend of the cosmos and ecology. It wasn't the lack of support, but the heated events in Paris that finally diverted him: near Vicenza, at Schio, he got on a train with his students and disappeared. We know virtually nothing more of his subsequent fate.

We have no real picture of G. Bremer. Supposedly he said, "... I am the Van Gogh of physical engineering..., a pioneer no one acknowledges, but in the future, my works will be unavoidable. I do not wish to follow in (Van Gogh's) footsteps in all respects, but I believe the photography of the human figure to be a type of magic that I reject..."

For a long time he hesitated in naming his greatest invention, but finally out of pressure, he chose the fantasy name (acronym?), "Transer". According to Bremer, the reinterpretation of communication is for physics what the combination of Vedic theories and research formulated on light-based cell communication was for biology in the 1930s. He said, "...if we recognize the principle of the natural function of things, we will be able to solve problems which are

most important to us in an economic way. Cells communicate with light in a network; this is the physical side of biology. We too must develop transportation systems using the smallest amount of friction, where – just like the oil pipe – the goods transported use some sort of natural energy. The perpetual rotation of the earth is just such an evident energy..."

Through the connections of his Alsatian sister Eva, he came into contact with Nicolo from Lyon, also considered to be somewhat of a dreamer, who, ever since, is more famous for his Mouton Rouge than his involvement as one of the first sponsors of the Transer. They both agreed that the invention based on the knowledge of astronomy must be made comprehensible to the public. His supporters from the film industry helped them make their promotion film mapping the movements of the stars and planets. Nicolo was an ardent fan of Strindberg, whose photographs they used as a base. "If we were to lay sensitive, 35mm film down on the entire length of the experimental course, we could see a recording of the earth's movement. Though the film should be and must be projected, it can also have a place as an object of exhibition, providing a convincing, palpable symbol of the Transer..."

The main task of the present work is the reconstruction of the eminent researcher's character with the aid of all remaining documents. I would like to exhibit all the documents in my possession: the film, the plans, a short section of an interview and his notes.

László László Révész

Július Gyula

Jövőbár

Interaktív installáció, 2001

<http://futurebar.c3.hu>

Egy barátom szórakozóhelyet szeretne nyitni Budapesten, és segítséget kért a berendezéshez. Szóba került, miként fog kinézni úgy ötven év múlva egy ilyen zenés-táncos bár. Innen a projekt gondolata.

A fantasztikus filmekben gyakran látni olyan jeleneteket, melyeken a főhősök a 2000-es évek közepe táján egy jövőbeli szórakozóhelyen töltik idejüket. A falakon képek, szól a zene és gyakran különös koreográfiájú táncokat lejtenek. Az „Orion űrhajó kalandjaitól” a „Csillagok háborújáig” a „Szárnycsapat” a „Clockwork Orange”-ig számos ilyen jelenet készült a sci-fi filmekhez.

A projekt, mely egyrészt archívumában bemutatja ezeket a fellelhető jövődokumentumokat, a honlaplátozókat honlaplátozókat segítségével megalkothat egy jövőbárt, dekorációival, viseleteivel, zenéjével és az ott divatos táncok koreográfiájával, melyeket egy felkínált „étlap” bővítésével és a meglévő kínálatból történő választással lehet befolyásolni. Határozott idejű működés után realizálható az adott eredmény, számítógépes grafikával, filmekkel, real-videókkal, majd a projekt egy darabig ismét nyitott, és így tovább...

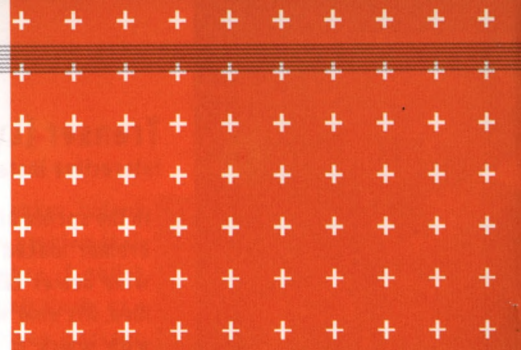
Kezdő menünek az általam készített videoriportok alanyai javasolnak ötleteket. Ez a kb. 10 riport is felkerül az oldalra. A megkérdezett művészettörténész, táncos, zenész, képzőművész, szórakozóhely tulajdonos stb. válaszai, ötletei lennének az első menüpontok. A menüben a látogató választhat a filmrészletek, a riportok, a megvalósult képek, rajzok, filmek és zenék között, és az interaktív javaslat-étlap

ajánlataiból. Az e-mailen érkezett ötletek folyamatosan bővítik a kínálatot. Melléletként a galériába érkező zene, kép, film, szöveg is.

A tudomány eredményei a szórakozás szabadidős társadalmában fokozatosan adagolva jelennek meg. Egy jövőbár, ahol jövőtáncot lejtenek, ezeket a „vívmányokat” áttételesen villantja föl. Kérdés lehet például, hogy milyen retró irányzatok élnek majd 60 év múlva újra, mi iránt éreznek majd nosztalgiát utódaink. A projekt folyamatos működésekor mindig hatvan évnyi időre tekint előre, azaz hatvan év múlva összevethető a mai javaslatokkal az akkor létező, és elképzelhető a mostantól 120 évnyi távolságban lévő jövő. A C3 kiállítási mottója, Erdély „Extrapolációs gyakorlatok” szövegének gondolata, így a „demokratikus festmény” akció internetes adaptálási kísérletével ötvöződik.

Barátom ígérete szerint megvalósulófélben lévő szórakozóhelyén egy számítógépen hozzáférhető lesz a projekt, a saját géppel nem rendelkezők számára is. A Trafó-béli kiállításon a honlap mellett riportok láthatók és egy berendezett tér, az Iparművészeti Főiskola hallgatóinak bevonásával, akik egy 2060 körüli szórakozóhely arculatát képzelik el.

Július Gyula





REBAR



Futurebar

Interactive installation, 2001

<http://futurebar.c3.hu>

A friend of mine wanted to open a nightclub in Budapest, and asked for my help in designing and furnishing it. We started talking about what such a dance-bar would look like in fifty years. This is where the idea for the project came from:

In fantasy and sci-fi movies one can often see scenes where our heroes spend their time in a futuristic bar from the middle of the 2000s. Pictures on the walls, music is playing, and often people are dancing to strange choreography. We can see countless such scenes in sci-fi films ranging from the German TV series from 1966 "Raumschiff Orion" to "Star Wars" and from "Blade Runner" to "A Clockwork Orange".

The project presents these future-documents in an archive; in addition, with the help of the homepage guests, visitors can create a bar of the future, complete with decorations, costume, music and the types of dances in fashion there. These can be influenced by a adding to the „menu” on offer, as well as selecting from already available choices. After a designated span of time, the given result can be realized with computer graphics, films, and real-videos; then for a while the project is open once again, and so on...

As a starting menu, the subjects of the video reports that I have produced suggest ideas. These 10 or so reports also appear on the homepage. The answers and ideas of the interviewed art historian, dancer, musician, artist, club owner, etc. would be the first menu points. The visitor may choose from among the film segments, reports, the realized pictures, drawings,

films and music, and the recommendations of the interactive menu. The ideas coming in on e-mail continue to expand the selection. Music, pictures, film and text can also come into the gallery via attached files.

Scientific achievements appear in entertainment society in various doses. A bar of the future, where people are dancing the futuredance, gives us transposed flashes of these "achievements". Another interesting question could be, what retro movements might be revived in 60 years, what our grandchildren might be nostalgic for. During its operation, the project looks ahead 60 years; in other words, in sixty years, today's suggested ideas can be compared to the future 120 years from now. The exhibition motto of C3 is the concept of Erdély's essay entitled "Extrapolation Exercises"; this is combined with the "democratic painting" action's Internet adaptation experiments.

My friend promised that when his club is finished, he will have a computer there on which the project can be seen by all, including those who don't have their own computer at home. At the exhibition at Trafo, in addition to the homepage, reports can be seen, as well as a furnished space, made with the assistance of students from the Academy of Applied Arts, who have conceived the interior design of a club from 2060.

Gyula Júlíus

Színes zene

Experimentális zenemű 3D-animációval, 2001

Munkámban „színes zajok” által determinált hangokkal foglalkozom. Projektem egyik része az e hangok keltette komputerzene bemutatása, melyet színes zenének nevezek. A hanganyag a benne rejlő képi asszociációs lehetőségek megjelenítésére inspirált, amely 3D-animáció formájában született meg. Mivel az inspirációt a színes zene konkrét élménye jelentette, ezért a nyomában megjelenő képeket „vizuális aláfestésnek” nevezhetném.

Amint az a spektrális keverék, amit fehér fénynek nevezünk, a fehér zaj is „színtelen” akusztikai értelemben, vagyis névtelen, tulajdonság nélküli és előre jelezhetetlen minden frekvencián, ezért bármilyen sebességgel lejátszható. Amikor a TV-ben nincs adás, a képernyőt betöltő „havazás” annak a fehér zajnak a látható megjelenése, melyet az áramkörökben rendszertelen mozgást végző elektronok idéznek elő. Kisebbségi intenzitásokon a fehér zajnak nyugtató hatása van, mert nincs benne semmi kimutatható korreláció. Ezért a fehér zajt keltő gépeket azért árulják, hogy legyen mivel olyan nyugodalmass háttérzajt kelteni, amely lágyan megtörő tengeri hullámok hangjához hasonlít.

Ezzel szemben azt a zajt, amely sokkal korreláltabb hangszekvenciát jelent, barna zajnak nevezik. A barna zaj az emberi fül számára meglehetősen kellemetlen, mert nagyfokú korreláltsága alapján menetét elég könnyű előre meghatározni. Ez „emlékszik” valamire a történetéből.

Amikor a zaj teljesítményspektruma még sokkal korreláltabb, belépünk a fekete zaj birodalmába. Az ilyen folyamatok az ember által okozott és természetes katasztrófák gazdag változatosságának statisztikáját képesek leírni – a földrengésektől az árvizekig, a piacok összeomlásától a vasúti összeütközésekig.

E színes zajok egyike sem okoz esztétikai élvezetet. Olyan hangszekvenciáknak felelnek meg, amelyek vagy túlságosan kitalálhatóak, vagy túlságosan meglepőek ahhoz, hogy hosszú időre ingerelhessék az agy mintázatelemző tevékenységét.

A fekete vagy a barna zaj nem hagy a tudatunkban beteljesületlen várakozásokat, míg a fehér zajjal kapcsolatban még a várakozások sem alakulnak ki, melyek beteljesülhetnének. Mindez arra utal, hogy a meglepetés és az unalom e szélsőségei között kell lennie annak a mintázatnak, amely mindkettőtől eleget tartalmaz az érdeklődés felkeltésére.

A fehér és a barna zaj között ott találjuk a rózsaszínű zajt. A rózsaszínű zaj legerdekesebb tulajdonsága, hogy mérsékelten korrelált minden időskálán és így átlagosan viszonylag érdekes struktúrát mutat minden időintervallumban. Azokat a szintetizátoros zenei kompozíciókat, amelyekben a csúcsfrekvenciát és a hangok időtartamát a rózsaszínű zaj statisztikája alapján választották ki – kiegészítve más hangforrásokkal, kevert ritmusokkal és azokkal a hangjegy-időtartamokkal, melyeket ebből a statisztikus forrásból vettek, – az emberi fül számára a zenéhez hasonlóan vonzóknak találták.

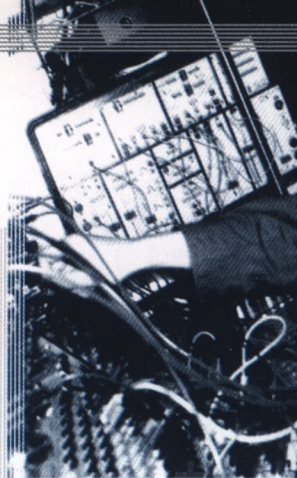
A projekt folyamán létrehozott zenei és képi animációs anyag szeretné hangsúlyozni az e témában folytatott eddigi tudományos kutatások fikciós jellegét.

Ravasz András

A projekt az alábbi személyek és intézmények közreműködésével valósult meg:

Keuler Jenő zeneszerző, MTA Zenetudományi Intézet, a munkában felhasznált „Locomotiv of Life” című zenemű alkotója

Kim Katalin zenetörténész, konzultáns, MTA Zenetudományi Intézet
Benkovits Bálint, 3D-animáció



Color Music

Experimental music with 3D-animation, 2001

I work with sounds determined by "colorful noises." One part of my project is the presentation of the computer-music derived from such sounds. The sound material inspired me to illustrate the image associations within these sounds. They are born in a 3D animation form. Since the inspiration was brought about by the concrete experience of the colorful music, I could call the pictures "visual backgrounds," as opposed to "background music".

Just like the optical blend we call white light, white noise is also "colorless" in an acoustic sense; it is nameless, has no characteristics and cannot be detected beforehand on any frequency; therefore, it can be played at any speed. When there is no broadcast on TV, the "snow" filling the screen is the visible representation of the white noise that is brought about by electrons moving in an irregular pattern in their energy field. In a lesser intensity, white noise has a relaxing effect because there is no obvious connection between sounds. Machines producing white noise are sold to generate a relaxing background noise resembling the sound of the sea.

In contrast, the noise which is of a more correlative sound sequence is called brown noise. Brown noise is quite unpleasant to the human ear because its development can be easily predicted due to the greater degree of correlation between sounds. It "remembers" something from the story.

When the resulting spectrum of noise is even further linked, we step into the realm of black noise. Such sequences are capable of describing the rich diversity of natural and human induced catastrophes – from earthquakes to floods, from market collapse to train crashes. None of these colorful noises provide any esthetic enjoyment. They amount to the types of sound sequences which are either too predictable or too

surprising to stimulate the brain's pattern-interpreting functions for very long.

Black or brown noise does not leave unfulfilled anticipation in our consciousness, while with white noise that anticipation cannot even be developed. These extremes pose a need for a sample of sound that must find the mean between surprise and boredom, containing enough of both to awaken interest.

In between white and brown noise, we find pink noise. The most interesting characteristic of pink noise is that it is moderately correlative on every time scale and therefore shows an average of relatively interesting structure at all time intervals.

The synthesizer music compositions they selected according to the peak frequencies and the duration of sounds based on the statistics of pink noise – complemented with other sounds, mixed rhythms and the note intervals they chose from the aforementioned statistical sources – turned out to be appealing to the human ear in the same way that music generally is.

The musical and visual animation material created in the course of the project would like to emphasize the fictional qualities of the scientific research on this subject to date.

András Ravasz

This project was made possible with the collaboration of the following individuals and institutions:

Jenő Keuler, composer, MTA Music Institute, and the author of the work "Locomotive of Life" used in this project

Katalin Kim, music historian and consultant, MTA Music Institute

Bálint Benkovits, 3D animation



Rejtett paraméterek

Erdély Miklós négy filmje
Kiállítás a C3 Galériában

Erdély Miklós, a 20. századi művészet egyik legjelentősebb alkotója tizenöt évvel ezelőtt távozott közülünk. A hagyaték feldolgozása során, a nagyszámú filmes doboz, muszterek, filmmaradékok, kivágott vagy épp filmhulladékokból gyűjtött szalagok, 16mm-es hang és képfelvételek között az elmúlt év során megtaláltuk Erdély három korai, elveszettnek hitt filmjének reményeink szerint rekonstruálható, kétszalagos változatát, valamint a Hérakleitosz-töredék című, készülése idején több alkalommal vetített, Erdély Álommásolatok című 1977-es BBS-ben készült filmje utolsó részének verziójaként is értelmezhető ugyancsak kétszalagos munkáját. Az 1960-as, 70-es

évek fordulóján készített montázsfilmek nagyrészt a televízió hulladékosaraiban talált, Erdély által "tévészemétnek" nevezett filmkivágások újrafeldolgozásából, esetenként hozzáforgatott jelenetekből állnak (a Hérakleitosz-töredék kivételével), döntő elemük a hangnyag, azok a hangjátékok, melyek Erdély verseskötetében is közreadott írásainak hangfelvételei, Erdély Miklós, Altorjai Sándor, Szenes Zsuzsa, Kiss Endre, Veress Gizella, Rajczi Margit és mások közreműködésével.

A C3 Alapítvány Galériájában e művek bemutatására kerül sor, Erdély Miklósról emlékezve.

A FILMEK ADATAI:

Rejtett paraméterek, 1968

16 mm, fekete-fehér, 22 perc

Bemutató: Kossuth Klub (?); Fluxuskoncert. Építők Művelődési Háza Irodalmi Klubja, Budapest XX. (Pesterzsébet), Ady Endre u. 90-92., 1969. febr. 24.: vetítése tervbe volt véve

Szöveg: Erdély Miklós: Rejtett paraméterek. in: E. M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely, Párizs, 1974. 68-74., Reprint: Magyar Műhely, Párizs, Bécs, Budapest, 1991.

A hasonló című hangjáték alapján készült film.

Antiszempont, 1970-71

16 mm, fekete-fehér, hangos, 14 perc

Bemutató: 1970. április 6.

Szöveg: Erdély Miklós: Antiszempont. in: E. M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely, Párizs, 1974. 78-82. Reprint: Magyar Műhely, Párizs, Bécs, Budapest, 1991.

Szintén a hasonló című hangjátékkal összefüggő munka, mely Erdély munkásságának felsorolásakor általában 1971-es dátummal szerepel.

A bemutató 1970. április 6-án a budapesti I. kerületi Művelődési Házban volt a Rakparti esték 7. Fialat költők, írók, előadóművészek fóruma c. rendezvény keretében. (A program-szórólap e címet nem

közli.) A fennmaradt kéziratos feljegyzések szerint a szöveget követő film-szerkezet több részből állt, Möbius-filmszalagot, hurokfilme(ke)t és szüneteket is tartalmazott, főként talált filmsnittekből állt. A verset Kiss Endre szavalta, egyik részét (Nagytestű...) visszafelé mondta. Valószínű, hogy Erdély e bemutató után még dolgozott a filmen.

Új kávézó nyílt a Szamuely utcában, 1972

16 mm, fekete-fehér, 11 perc

Szöveg: Erdély Miklós: Új kávézó nyílt a Szamuely utcában. in: E. M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely, Párizs, 1974. 75-77. Reprint: Magyar Műhely, Párizs, Bécs, Budapest, 1991.

Az előző két filmhez hasonlóan a Kollapszus orv. kötetben publikált hangjáték-szöveg a film kiindulópontja.

Hérakleitosz-töredék 1976-77(?)

16 mm, fekete-fehér, hangos, 28 perc

Az ébrenlévőknek egy,/mégpedig közös világuk van,/míg szunnyadás közben mindenki/a sajátjába fordul. (Hérakleitosz)

Sokat tapasztalt az ember./Sok égít már megnevezett,/Mióta beszélgetés lettünk/És hallani tudjuk egymást. (Hölderlin)

Az Álommásolatok című, 1977-ben a Balázs Béla Stúdióban készült, négy részből álló film utolsó részének korábbi, önállóan is vetített változata.



Hidden Parameters

Four films by Miklós Erdély
Exhibition in the C3 Gallery

Miklós Erdély, one of the most important artists of the 20th century, departed from us fifteen years ago. In the course of cataloging his legacy, among a the great number of film canisters, master copies, film scraps, cut film strips or those compiled from scraps, and 16mm sound and film recordings, over the past year we found the magnetic sound versions of Erdély's three early films, assumed lost, which we hope can be reconstructed, as well as a magnetic sound work entitled *A Hérakleitosz töredék* [The Heraclitus Fragment], shown on several occasions during the time of its making, and which can be understood as a version of the last section of the film *Álommásolatok* (Dream Copies) he made at the BBS

THE KNOWN DATA OF THE FILMS:

Rejtett paraméterek (Hidden Parameters), 1968

16mm, black and white, 22 min.

Premier: Kossuth Club (?); Fluxus Concert. The Literature Club of the Architects' Cultural House, Budapest District 20 (Pesterzsébet), Ady Endre u. 90-92. Feb. 24, 1969: the projection was on the schedule. Text: Miklós Erdély: "Rejtett paraméterek" (Hidden Parameters), in: *E.M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely*, Paris, 1974. pp. 68-74. Reprint: Magyar Műhely, Paris, Vienna, Budapest, 1991.

The film was made based on the radio-play of the same title.

Antiszempont (Anti-Aspect), 1970-71

16mm, black and white, with sound, 14 min.

Premier: April 6, 1970

Text: Miklós Erdély: "Antiszempont" (Anti-Aspect), in: *E.M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely*, Paris, 1974. pp. 78-82. Reprint: Magyar Műhely, Paris, Vienna, Budapest, 1991.

Also a work in connection to the radio-play of the same title, usually cited with the date 1971. The premier was on April 6, 1970 within the framework of the District I Cultural Center 7th Rakpart Evenings: Forum of Young Poets, Writers and Performing Artists. [The program advertisement does not cite this title.] According to handwritten notes that have survived, the film-structure following the text consisted of

[Béla Balázs Studio] in 1977. The montage-films of the 1960s and 70s were mostly made from film scraps collected from the wastebaskets of the television station. The film scraps, called "TV-garbage" by Erdély, consist of these reworked scraps, with some newly recorded sections added (with the exception of the Heraclitus Fragment). Their decisive element is the sound material, the radio-plays which can be found in a volume of his writings, performed by Miklós Erdély, Sándor Altorjai, Zsuzsa Szenes, Endre Kiss, Gizella Veres, Margit Rajczi and others. These works will be shown in the Gallery of the C3 Foundation, in memory of Miklós Erdély.

several parts: it contained Möbius-strips, film loops and pauses, but was composed primarily of found film footage. The verse was recited by Endre Kiss, with one section (*Nagytestű.../Large bodied...*) recited backwards. It is most likely that Erdély worked on the film even after the premier.

Új kávézó nyílt a Szamuely utcában (A New Café Opened on Szamuely Street), 1972

16mm, black and white, 11 min.

Text: Miklós Erdély: "Új kávézó nyílt a Szamuely utcában" (A New Coffee House Opened on Szamuely Street), in: *E.M.: Kollapszus orv. Magyar Műhely*, Paris, 1974. pp. 75-77. Reprint: Magyar Műhely, Paris, Vienna, Budapest, 1991.

As in the case of the previous two films, the radio-play text published in the volume *Kollapszus orv.* is the starting point for the film.

Heraclitus Fragment 1976-77 (?)

16mm, black and white, with sound, 28 min.

Those awake have one, / and an especially mutual world, / while during sleep everyone / turns to their own world. (Heraclitus)

Man has experienced much. / Has named many of the heavens, / Since we have become conversation / And we can hear each other. (Hölderlin)
Heraclitus Fragment is an earlier version of the fourth part of *Dream Copies*, a film of four parts made in 1977 in the Béla Balázs Film Studio. This part has also been screened independently.



INTERMÉDIA | DIPLOMA, 2001
INTERMEDIA | EXHIBITION OF
DIPLOMA WORKS, 2001

Magyar Képzőművészeti Egyetem, Barcsay Kiállítóterem
Hungarian Academy of Fine Arts, Barcsay Exhibition Hall
<http://www.intermedia.c3.hu/>

KIÁLLÍTÓK:
THE EXHIBITING ARTISTS:

GRÓF Ferenc
HERCZEG Fanni
SEYBOLD Balázs Géza
SZÖVÉNYI Anikó
TILL Attila
VÉCSEI Júlia
ZICS Brigitta

Vécsei Júlia

Juligraph

Web-projekt

A Juligraph-fal grafikákat állíthatsz össze az általam megrajzolt személyes, engem, barátaimat, állatokat, a környezetemet és a körülöttem lévő tárgyakat ábrázoló grafikákból. Az összeállított, szignált, címmel ellátott képet a helyszínen kinyomtathatod és hazaviheted vagy a többieknek és nekem kiállíthatod. A Juligraph személyessége nem csak abból áll, hogy rólam szól, az életmódomról, hanem, hogy kiválaszthattam a nekem fontos részleteket, amikből végeredményként bármi más létrejöhet.

Juliegraph

Web project

With the Juliegraph, you can assemble your own graphics from the pictures I have drawn of personal things: me, my friends, animals, my surroundings and the objects around me. You can print on site and take home the compiled, signed, titled picture, or you can exhibit it for me and others. The Juliegraph has a personal aspect not only because it is about me and my way of life, but because I could choose the details important to me, and anything can become of it.



Szövényi Anikó

Önbeteljesítő jóslatok vidéke

Website

A weboldal az odalátogatónak napi horoszkópot generál, de nem az illető személyes adatai (születési év, stb.), hanem pusztán a randomitás-elve alapján. A látogatót öt „jóslatot” (lehet kép, hang, szöveg vagy mozgóképek) kap az adott napra. Lehet, hogy nem is tudja értelmezni őket vagy elfelejti azokat, de ahogy történnek vele az események a nap folyamán, óhatatlanul eszébe jutnak majd a jóslatok. Ez ugyanis az önbeteljesítő jóslatok logikája (és minden jóvendőmondás alapja): az alany akaratlanul elkezd koncentrálni a próféciák kiemelte momentumokra, amelyek valószínűleg egyébként is bekövetkeznének, mindenféle komolyabb jelentőség nélkül.

A jóslat tehát nem egy történés magyarázata, hanem az olvasása jár következménnyel. Az olvasás pillanatától már e minimalista horoszkóp szűrőjén keresztül nézi az illető a történeteket ill. a bekövetkezendőket.

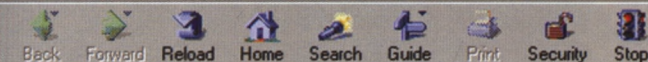
The Region of Self-Fulfilling Prophecies

Website

The website generates a daily horoscope for the visitors to the site, based not on personal data (date of birth, etc.), but purely on a random basis. The visitor receives five "prophesies" (they can be in the form of still images, sound, text or moving images) for the given day. Perhaps the visitor cannot interpret them or forgets them, but as this person goes through the events of the day, these prophesies inevitably come to mind. This is precisely the logic of self-fulfilling prophesies (and the base of all fortune-telling): the subject involuntarily begins to concentrate on the circumstances highlighted by the prophesies, which might have been fulfilled anyway, without any serious significance.

The prophesy, therefore, is not the explanation of an event, but it is its reading that is of consequence. From the moment of reading the horoscope, the reader starts to see the ensuing events through the filter of this minimalist horoscope.

File Edit View Go Communicator Help



Bookmarks Location:

önbeteljesítő jóslatok vidéke



eredménytelen várakozások

yára kíváncsi vagy, hogy mire számíthatsz
ál itt, regisztráld magad (csak egy névre van
személyes előrejelzéseket kaphass



mit várhatok

n

?



Document: D



Zics Brigitta

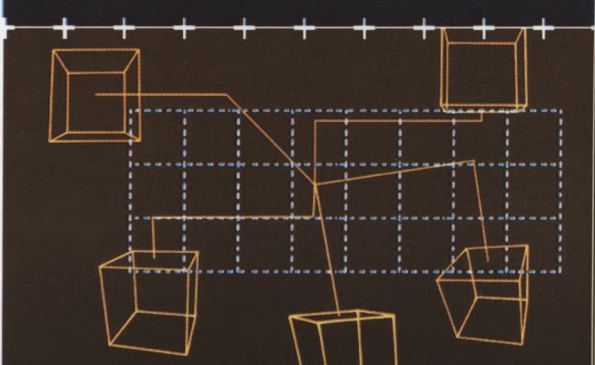
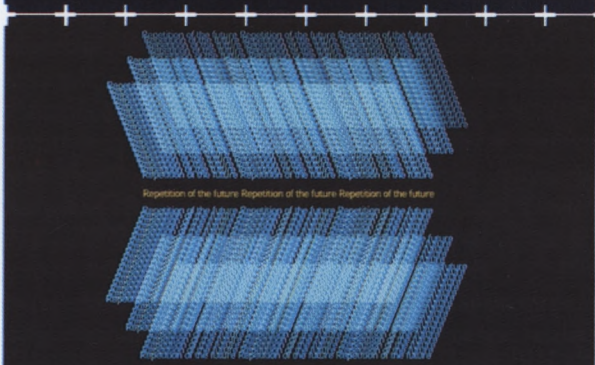
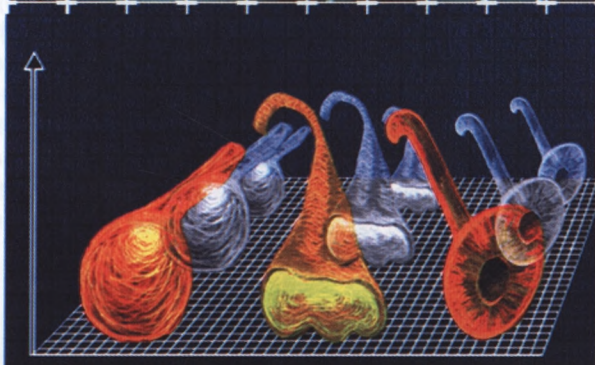
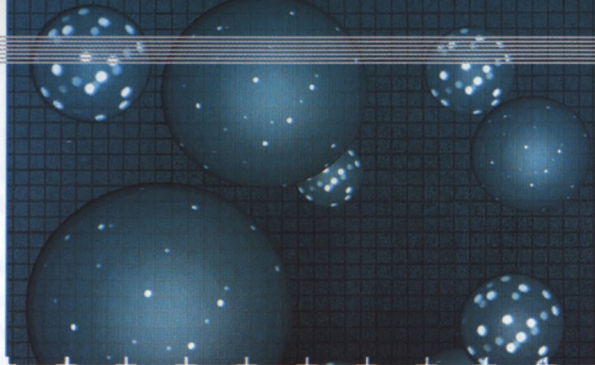
A jövő megismétlése Interaktív installáció

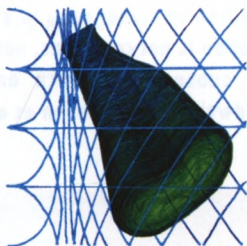
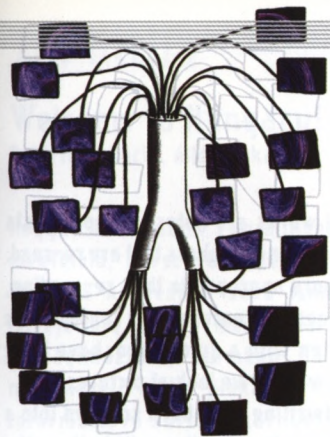
Az installáció egy elképzelt, örökérvényű jövőben – Dante Infernójában – való utazás, mely a gravitációs lencse-hatás tér-idő torzulásai során időutazássá válik.

A művet két projekció alkotja. Az egyik képe egy virtuálisan megalkotott tér, melynek vizualitása Dante Infernójának és az asztrofizikai fekete lyukaknak spirális szerkezetéből indul ki. A dantei univerzum és az univerzumból alkotott legújabb tudományos elképzelések a virtuális térben egy új, egyesült világot hoznak létre, a néző ebben közlekedik. A tölcsérforma köré rendeződnek az időrács-szerű spirális pályák, amelyek mentén a néző mozog. Ezekben különböző torzított geometriájú testek sokasága található, melyek gravitációs vonzóerővel rendelkeznek: amikor a néző a közelükbe ér, magukhoz vonzzák. Ekkor következik be a gravitációs lencse-hatás (az Einstein-lencse tér-idő torzulásai): a projekció képe eltorzul. Amennyiben a megközelített objektum gravitációs ereje kicsi, úgy könnyen eltávolodhatunk tőle, ellenkező esetben csak a fizikai térben való nagyobb helyváltoztatással tudunk tovább haladni. A gyűrűk között haladva a tér egyre szűkebbé válik, az objektumok egyre szaporodnak, így a gravitációs erő is sűrűsödik, mozgásunk egyre nehezkesebbé válik. A kép egyre erősebben és gyakrabban torzul.

A virtuális térben többféle spirális tér létezik, melyek az Infernóról a 13. századtól napjainkig alkotott elképzelések alapján készült szerkezeti vizualizációk. Ezekben utazva a dantei események is fellelhetőek. A néző egy előre megszerkesztett spirális pálya eseményeit éli át, ezek mikéntjé, az egyes momentumok sorrendjét azonban ő választhatja meg, így mindenki saját utat jár be.

A másik projekció felülről mutatja a tölcsér szerkezetét. Itt a néző saját mozgását is nyomon követheti, mivel az ábra folyamatosan jelzi, hogy éppen melyik cerchio-ban tartózkodik. Minél beljebb haladunk a spirál szerkezetben, a körforma a mozgásnak megfelelően egyre jobban torzul. A kép mellett a néző helyzetének megfelelően a hang is hasonlóképpen torzul. Az Inferno bejárásának kezdetekor ez a hang még jól kivehető beszélgetés – Dante Infernójáról szóló hétköznapi társalgás –, egyre beljebb haladva azonban zörejjé válik.





A Repetition of the Future

Interactive Installation

The installation is an imaginary journey into a future of endless validity – into Dante's Inferno – which is transformed into time travel through the spatial and temporal distortion of the effect of the gravitational lens.

The work is created by two projections. One of the images is a virtually constituted space, which has as its visual starting point Dante's Inferno and the spiral structure of astrophysical black holes. In this virtual space, Dante's world and the newest scientific conceptions of the universe bring about a new, unified world: this is the space in which the viewer moves. The spiral fields of the time-bars arrange themselves around a conic form, along which the observer moves. Inside these can be found a myriad of bodies of various distorted geometry, with a gravitational pull: when the viewer gets near one of them, s/he is drawn towards it. At this point the gravitational lens effect is set into motion (the time and space distortions of the Einstein lens): the projected image distorts. If the gravitational pull of the approached object is small, we can separate ourselves from it more easily. In the opposing case, the only way to move on is by making a greater change in position. As we move through the rings, the space narrows, the objects

proliferate, and consequently, the gravitational pull becomes more dense and our movements become more difficult. The image is distorted with increasing force and occurrence.

Within the virtual space, several types of spiral space exist, in which are embedded structural visualizations based on depictions of the Inferno from the 13th century to today. Travelling within them, the events written by Dante can also be discovered. The viewer experiences the events and the manner of a pre-constructed spiral field, but as the order of the episodes is chosen by each individual, everyone navigates on their own special path.

The other projection shows the structure of the cone from above. Here the participants have a chance to observe their own path, since the diagram continually indicates which circle they are in. As we go deeper into the spiral structure, the circular form begins to distort relative to the movements of the person inside. In addition to the picture, the sound similarly distorts in relation to the participant's position. At the beginning of the path through the Inferno, the dialogue – an everyday conversation about Dante's Inferno – can be understood clearly, but progressing within, it gradually becomes noise.

Seybold Balázs

Írás-képek

Technika: szkennerek, komputerprintek

A kiállított munkák nyersanyagaként jegyzetek, bevásárlólisták, gyorsan felírt nevek, telefonszámok újraolvasása szolgál. Újrólvasás helyett inkább az újranézés kifejezés volna helytállóbb, mivel ezúttal nem tartalmi áttekintésről van szó. Tudatosan először kerültek ezek a gyors kézírással készült jegyzetek vizsgálat alá, abból a nézőpontból, amelyből a képeket szemléljük.

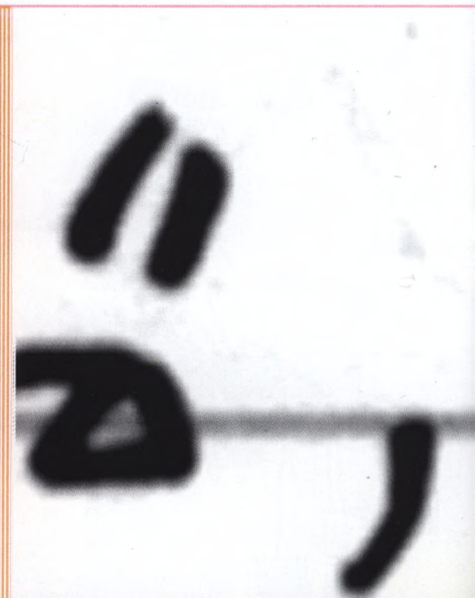
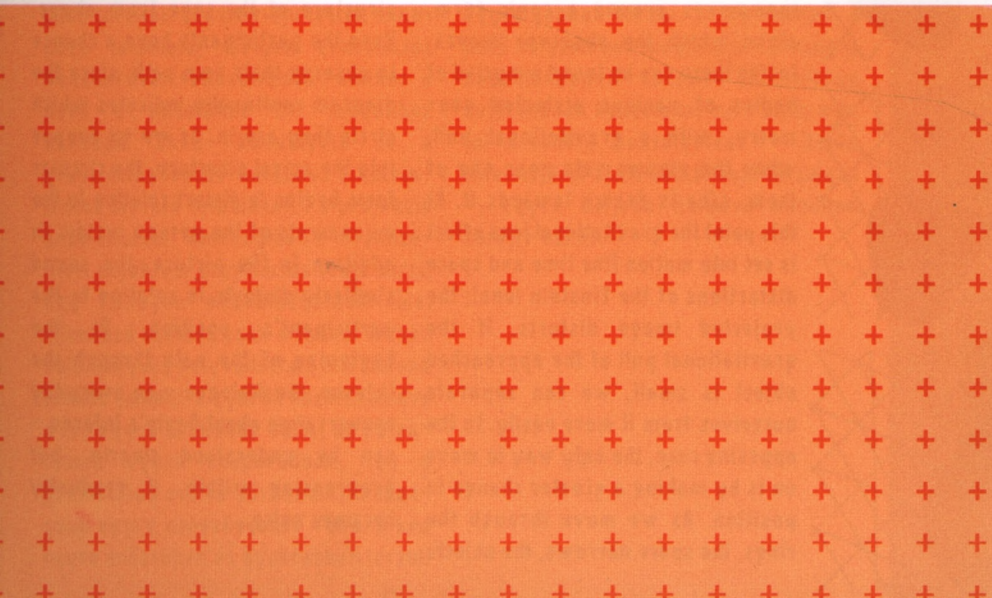
Az apró kézírásrészletek beszakennelve, és nagy léptékkel felnagyítva, magukon hordozva a technika plusz nyomait, új jelentésekkel gazdagodnak, gyakran az eredetiből részletként is sokat megőrizve. Az önmagukban is érdekes képek jobban láthatóvá teszik azt is, hogy amikor kézzel írunk, egyidőben az írás dimenzióján túl is készítünk „feljegyzéseket”, amelyek gyakran egészen más dolgokról számolnak be, szinte mindig magasabb művészi igényvel. A mi kultúránkban már elfeledett a szépírás hagyománya, így ez a fajta feljegyzés nem tudatos, viszont nem is határozza meg annyi előkép. A kézírás képeinek ilyen utólagos keresése, felmutatása talán tekinthető egyfajta „negatív” kalligráfiának is.

Written-pictures

Media: scanner, computer prints

The raw material of the exhibited works are notes, shopping lists and quickly jotted-down names and phone numbers that are re-read. Probably the word re-looking is more appropriate than re-reading, since the survey of these papers does not concern their content. This is the first time these notes, written with a quick hand, have been consciously examined in the same way as we look at pictures.

When these small samples of handwriting have been scanned into a computer and then greatly enlarged – thus holding within them the extra traces of technology – they are enriched with new meaning, though often preserving much of the original as a detail. The pictures, interesting in themselves, make it more obvious that when we write by hand we make "notations" that transpire the dimensions of writing; often they relate completely different things, nearly always of a higher artistic demand. In our culture the tradition of calligraphy is virtually forgotten, and so this kind of notation is not conscious, nor is it defined by many prefigurations. The subsequent search and presentation of the pictures of handwriting can be seen as a kind of "negative" calligraphy.



Welcome to Hungary!

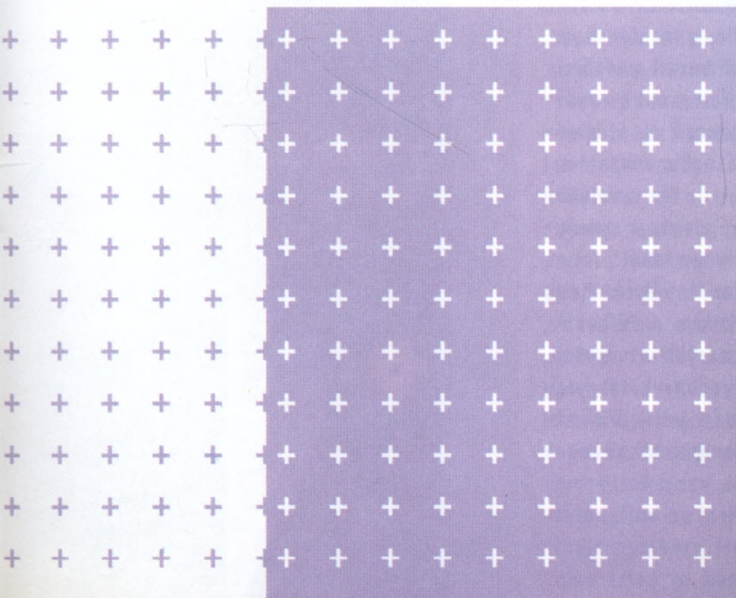
Fotó-installáció, álló-plakát.

Hogyan készítsünk egy mindenki számára érthető, a valóságnak megfelelő, korszerű képet magunkról, vagyis Magyarországról? Ennek a kérdésnek sűrű ismételtetése vezetett el installációm létrejöttéig, amely megpróbál lehetőséget felmutatni a hivatalos országimázssal szemben. A játékfilm iparban megszokott, nagyméretű álló-plakátok mintájára gyorsan fogyasztható információvá sűríttem környezetünket. A megszokott országimázs emblémákat új kontextusba helyezve és kiegészítve ábrázolom a személyes és a nyilvános magyar szférát (gondosan ügyelve arra, hogy ne csak a Máttyás-templom, vagy egy mosolygó harcsabajusz kerüljön a fókuszba). Az országimázs téma rendkívül gazdag motívumokban és bármilyen médium alkalmas propagálására, ezért installációmat csak egy lehetséges cseppnek tekinthetjük a magyar tengerből. Célja, hogy felhívja a figyelmet arra, hogy az önmagunkról alkotott, államilag definiált, kollektív kép formálható.

Welcome to Hungary!

Photo installation, free-standing poster

How should we create a modern, true-to-life picture of ourselves, of Hungary, that is comprehensible to everyone? The constant repetition of this question led to my installation, which attempts to present a potential alternative to the official national image. Modelled on the large, free-standing poster we are all familiar with from the film industry, I condensed our environment to quickly consumable information. By placing the customary emblems of national image into a new context and complementing them with other images, I illustrate the personal and public Hungarian spheres (I was careful not have only the Matthias Church or a smiling catfish whisker in focus). On the subject of the national image, a wealth of motifs and any medium can be made into propaganda; thus, my installation is only one possible drop in the Hungarian ocean of possibilities. Its goal is to draw attention to the fact that the officially defined, collective picture of ourselves is malleable.



Jelenlegi munkám is annak a sorozatnak a tagja, amelynek első vázlatai körülbelül három éve készültek. Ezeket a vázlatokat a mindenkori, épp aktuális gondolataimról, kérdéseimről készítettem szerteágazó témakörökben. Elsősorban nem a dokumentálás ill. jegyzet jelleg foglalkoztatott, hanem az a rendszer, amely alapján a gondolat-törödékek egymás viszonylatában kommunikálni kezdtek egymással, és addig feltáratlan összefüggéseket rajzoltak meg számomra. Első megközelítésben megpróbáltam A/4 formátumban láthatóvá tenni rendszerezésem eredményeit, de már akkor több síkot használtam. Ezt tulajdonképpen fizikai layer-ek - pauszok segítségével értem el, így a különböző szintek leválaszthatóak lettek egymásról. Céлом volt a síkok megtartása, melyekre a szövegek ráfekszenek, de egyre inkább foglalkoztatni kezdett a tér is, amely kirajzolódott ezeknek az egymás műgő helyezése által.

A síkok felépítésének koncepciója úgy tagolódott, hogy minél távolabbi síkra, vagyis minél hátrébb kerülünk a térben, annál személyesebb vonatkozású fogalmak kerültek az adott layerre, és az asszociációs kapocs is egyre önkényesebb, szubjektívebb. A legfelső szinten általános vonatkozású szavakat használtam, mint például a család, ember, hit, szeretet stb., és ezek köré az alapfogalmak köré csoportosítottam az alacsonyabb szinteken az egyre szemé-

lyesebb, intimebb hangvételűeket, melyeknek számát is növeltem síkról síkra. Próbáltam megtartani azt is, hogy egy szinten belül azonos értékű, tematikájú szavak szerepeljenek, ezáltal különválasztva, önállóan is jellemezzenek egy-egy gondolatkört.

Miután kinőttem az A/4 formátumból, következő lépésként a fal síkjait kezdtem használni. A szintek elkülönítését a betűméret szintről-szintre való csökkentésével oldottam meg. Ezáltal, igaz újra egy síkon, de egy egészen másfajta térépítés lehetőségével lettem gazdagabb. A kolozsvári kiállításomon, elsötétített teret és UV megvilágítást használtam, annak érdekében, hogy a térélmény teljes legyen. A plafont és a falakat is betérítő szövegszőttes, mint egy mesterséges, betűkből épített égbolt borult a nézőre. Ez a diplomára készített munka egyszerűelmű láncszeme ezeknek az előzményeknek, ahol elsősorban most azt tartom fontosnak, hogy a tér, amelyben szembesülhetünk a jelenlegi gondolatokkal, egy-személyre szabott, intim, makro-tér. Lényeges továbbá, hogy mielőtt belépünk ezekbe a fülkébe, kívülről már felmérjük méreteit, formáját, hogy később belül egy valóban teljesen más jellegű térrel találkozassunk, amelyet a szövegek rajzolnak meg.



2 spaces/ 2001

Installation

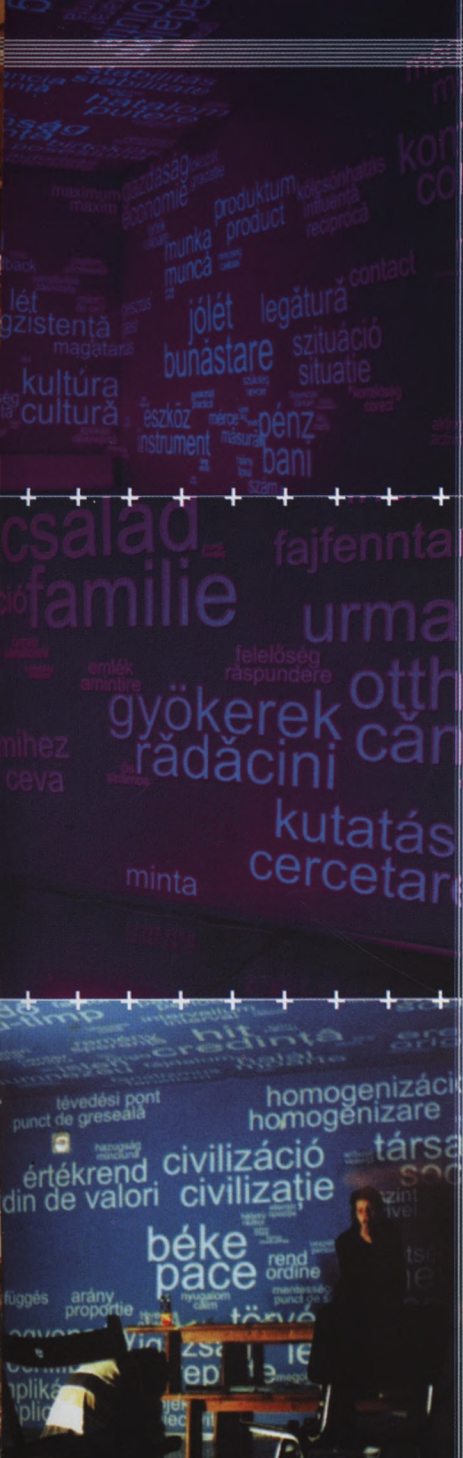
My present work is a part of the series whose first studies I made approximately three years ago. I drew up these sketches on far-flung subjects pertaining to the thoughts and questions I was concerned with at the time. It was not documentation or the nature of notes I was mainly interested in, but the system in which thought-fragments began to communicate in reference to one another; they started to make connections undiscovered by me up until then. My first attempt was to make the results of my systemization in an A/4 size format visual, but already I was using several planes. I achieved this through physical layers – with the aid of tracing paper, and so the different levels could be separated from one another. My goal was to keep the planes on which the texts lay, but increasingly occupying my thoughts was the idea of space, which took shape by placing these planes one behind the other.

The concept of the construction of the planes was proportioned so that notions which were more personal were placed on layers further back in the space, while the associational link became more arbitrary and subjective. On the highest level, I used general words like family, human, belief, love, etc., and around these basic concepts I grouped words of more personal and intimate intonation on lower levels, increasing their numbers from plane to plane. I also tried to keep to the system of

having words of the same value and theme on one level so they would characterize a circle of thought, even if they were independent and separate.

When I outgrew the A/4 format, I started to use the planes of the wall as a next step. I brought about a partition of the levels by diminishing of the size of the letters from level to level. Though it was on one plane again, through this I became enriched by the possibility of building a new kind of space. At my exhibit in Cluj (in Transylvania), I used a darkened space and UV light in order for the atmosphere of the space to be complete. The text-carpet covering the walls and ceiling was like an artificial sky made of letters, enveloping the viewer.

This work made for my diploma presentation is a link in the chain of these antecedents. What I find especially important now is that the space in which we are confronted with these ideas should be an intimate, macro-space, designed for one person. It is also crucial that before we step into these booths, we survey the size and form from the outside in order to experience a completely different space on the inside, which is drawn by the words.



Gróf Ferenc

Candide

Digitális videó, 4 perc

[...] Oh, che sciagura d'essere senza coglioni! [...]

„Felrajzolom a táblára kedvenc nemi úton terjedő betegségem családfáját. A gráf ágrendszeré genitáliák véletlen, avagy sorsszerű koccanásainak sorozatát követve évszázadokon ível át. A genito-fraktál főgyökérzete, a libidó-vektor eredője mentén már-már felismerhető az „ősparázna” múlt kódéba olvadó sziluettje, ám tiszta lelkiismerettel legyinthetünk: ő is csak elkapta valakitől. Az akarat szálaira bomlik, a daliás eredőből minden pillanatban egy újabb univerzum sarjad. A káosz formát ölt és már csak egy piktoqram a KRESZ-tankönyvben: ez a hajtűkanyar sem arra visz, amerre szeretnéd.”

A Candide mint irodalmi mű, tökéletes pre-modern vázlata a század / ezredforduló medializált valóságának. A szöveg fikció és (kor-)dokumentum, regény és pamflet, vízió és zsurnalizmus folyamatos, diffúz keveredése. Az önáltatás és a képmutatás technikáinak cizellált, ámde vulgáris lendülettel felrajzolt szerkezete, valamint a sztereotip ellentétpárok kavalkádja a duális modellek csődjét előlegezi meg. Kötelező köz.isk. olvasmány, nemdebár.

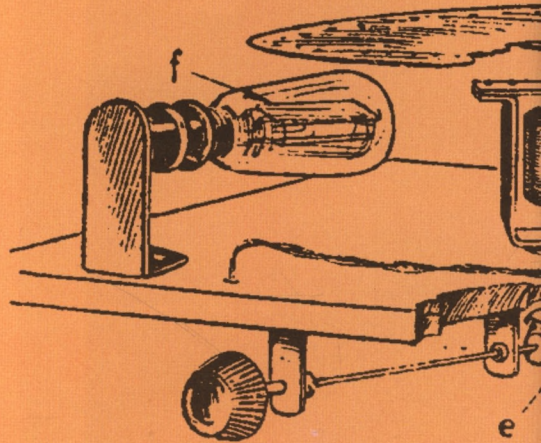
Nem törekedtem Voltaire művének illusztratív feldolgozására. A Candide mint referenciapont jelenik meg a címadásban, jobb híján: adaptáció, vagy rosszabb: remix, CUT&PASTE. Az árnyjáték, árnyszín-ház stilizációja egyben utalás a voltaire-i tradíció XIX. századi letéteményeseinek, az inkohereusok (Les Incoherants) csoportjának ó-dada szeánszaira, melyek

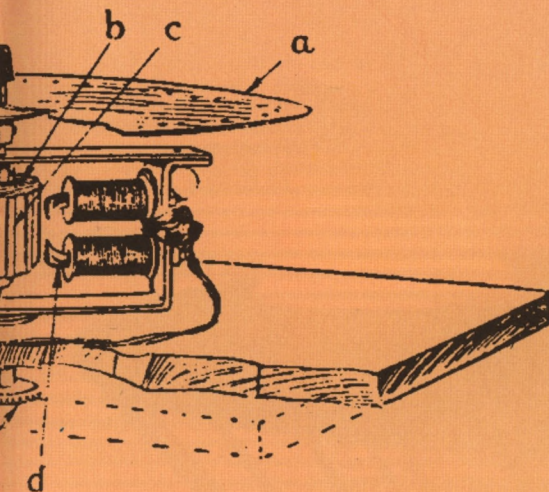
a párizsi Chat Noir mulató fő attrakciói voltak. A sziluettek, elektronikus fotogrammok időrendbe szervezett montázsával az avantgarde ezen méltatlanul feledésbe merült előfutárainak szellemét is megidézem korunk üveggömbje, a monitor néven elhíresült elektrotechnikai vívmány segítségével. Caran d'Ache, térj vissza közénk!

TELEHOR

www.telehor.c3.hu

Ezen médiatörténeti gyűjtemény a távolbalátás, azaz a televízió kifejlesztésének legkorábbi időszakának magyar vonatkozású dokumentumait veszi sorba. A XX. század első feléből származó technikai leírások, beszámolók válogatását olvasva megismerhetjük azt a világot, amikor még házilag barkácsolt szerkezetekkel vadásztak remegő mozgóképekre az éter megszállottjai. Ezen dokumentumok, mint például Mihály Dénes: Az elektronikus távolbalátás és a Telehor (Das elektrische Fernsehen und das Telehor, 1923) című munkája, ugyan nem illeszkednek szervesen a politechnika órák tananyagába, de mindenkit csak arra bízhatunk, hogy a részletes műszaki leírásokat, kapcsolási rajzokat követve ragadjon forrasztópákát, eszkábjánjon tévétúdiót!





Candide

Digital video, 4 min.

[...] Oh, che sciagura d'essere senza coglioni! [...]

"I will draw the genealogy of my favorite sexually transmitted disease on the board. The branches of the graph transpire over centuries through a series of accidental or fateful clashes of the genitals. The primary root of the genito-fractal, along the origins of the libido-vector, is nearly recognizable as the silhouette of the "ancestral fornicator" melting into the misty past; but with a clear conscience, we can dismiss it: after all, s/he only caught it from someone else. Free will is ripped to shreds, and a new universe springs from stalwart origins at every moment. Chaos takes shape and becomes just a pictogram in the Driving School Manual: this U-turn isn't taking you where you want to go either."

Candide, as a work of literature, is a perfect pre-modern sketch of the media(ted) reality of the century /millennium. The text is fiction and a document(ary of the age); it is a novel and a pamphlet; it is the perpetual and diffused combination of a vision and journalism. The structure of self-deceit and hypocrisy is illustrated with finely chiseled, yet vulgar technique. The cavalcade of stereotypical opposites anticipates the collapse of the dual models. It is, after all, required high school reading.

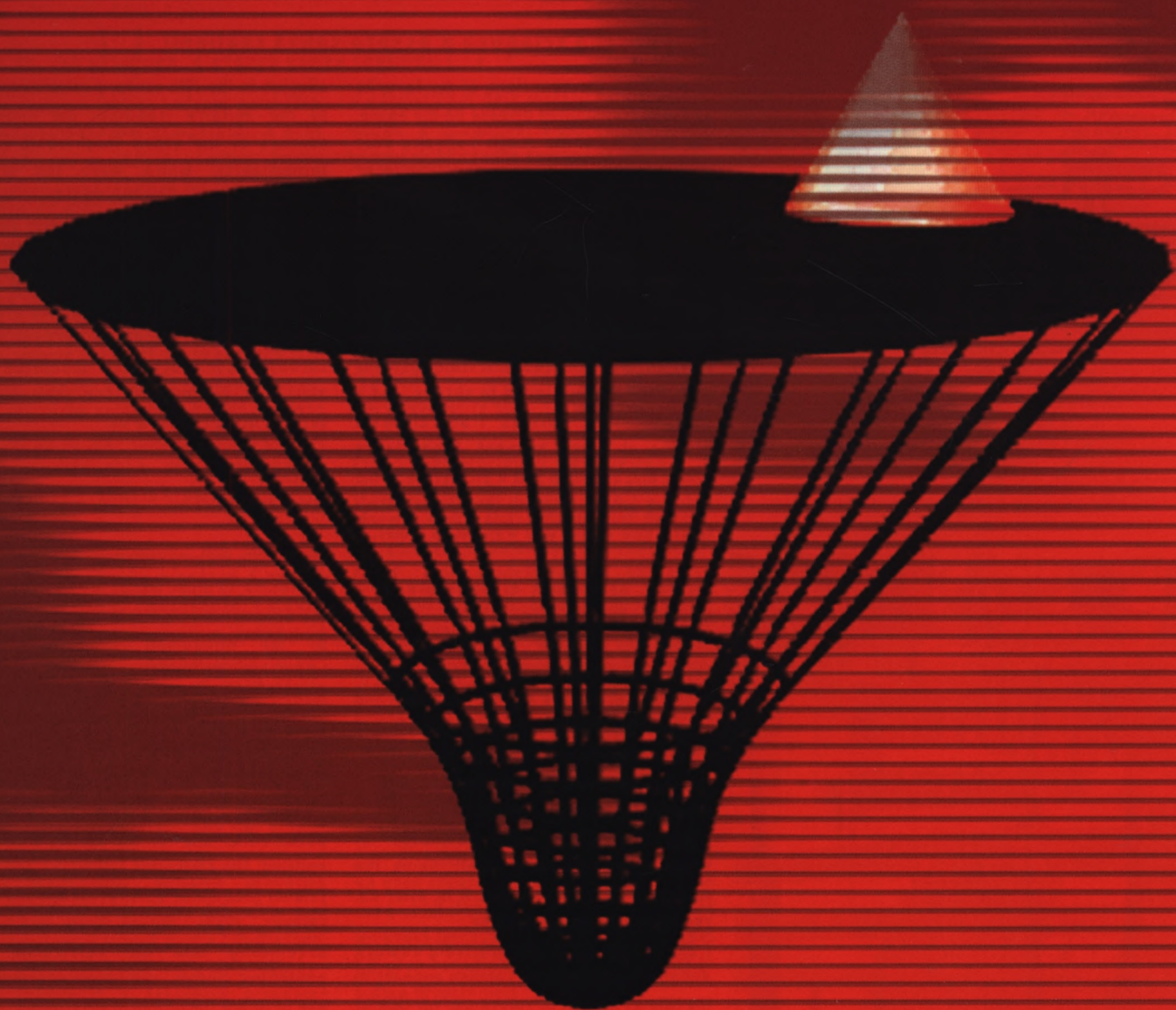
I did not strive to illustratively rework Voltaire's masterpiece. Candide appears in the title as a point of reference, for lack of a better. It is an adaptation, or worse – a remix, CUT & PASTE. The stylization of a shadow play, shadow theater is also an

allusion to the 19th century establishment of the Voltaire tradition: the dadaist seances of the group Incoherents (Les Incoherants), which were the main attraction of the Parisian Chat Noir. With the help of the crystal ball of our time, a/k/a the monitor (the famed electro-technical accomplishment), I evoke the spirit of these unjustly forgotten forerunners of the avant-garde through the chronologically arranged montages of electronic photographs and silhouettes. Caran d'Ache, return to us!

TELEHOR

www.telehor.c3.hu

This media history collection is a look into the future; in other words, it takes stock of the documents relating to the earliest era of the Hungarian development of television. By reading the selection of technical descriptions and reports deriving from the first half of the 20th century, we become familiar with an age when fans of the ether hunted for shaky moving pictures with home-made machines. These documents, like Dénes Mihály's work entitled: The Electronic Television and the Telehor (Das elektrische Fernsehen und das Telehor, 1923), though they don't fit organically into the curriculum of politechnic classes, can encourage everyone to follow the technical descriptions and drawings, take hold of a soldering iron, fabricate a TV studio and get to know things first-hand.



TUDOMÁNYOS FIKCIÓ A MÉDIAMŰVESZETBEN NEMZETKOZI SZIMPÓZIUM

SCIENCE AND FICTION IN MEDIA ART INTERNATIONAL SYMPOSIUM

Francia Intézet előadóterme
2001. június 11. 9.00-18.00

French Institute
9.00-18.00, 11 June 2001

A [3 Alapítvány egynapos nemzetközi interdiszciplináris szimpóziумot szervez művészek, tudósok, médiateoretikusok és kurátorok részvételével, amely a médiaművészet és a tudományos kutatás, ezen belül a fikciós elemek és a tudományos eredmények témáját vitatja meg, a nemzetközi aktuális médiaművészeti trendek kontextusában.

[3 Foundation organises a one-day, international interdisciplinary symposium with the participation of artists, scientists, media theorists and curators, which focuses on the discourse of media art and scientific research, and within that, fictive elements and scientific results, all within the context of the current international trends in media art.

MEGHÍVOTT KÜLFÖLDI RÉSZTVEVŐK: PARTICIPANTS:

Rudolf Frieling

Médiateoretikus, kurátor, a ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe) video gyűjteményének vezetője.
Media theoretician, curator, director of the video archive, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe, D

Claudia Giannetti

Művészettörténész, tanár, 1998-tól a barcelonai MECAD (Media Centre of Art and Design) alapító professzora.
Art historian, professor, founding director, Media Centre of Art and Design (MECAD), Barcelona, E

Kömlödi Ferenc

Médiateoretikus, újságíró, Budapest
media theoretician, writer, Budapest, H

Richard Kriesche

Művész, tanár, teoretikus, Graz (Ausztria). A Hochschule für Gestaltung Offenbach professzora. Artist and professor, theoretician, Kulturdata, Graz/Hochschule für Gestaltung, Offenbach, A

Joachim Sauter

Művész és tanár, az ART+COM egyik alapítója és vezetője, a Hochschule der Künste Berlin professzora.
Founder and director, Art+Com, Berlin, D, Artist and professor, Hochschule der Künste, Berlin, D

Marina Gržinic

Ljubljana-i videóművész és filozófus, a Rekonstruált fikció című, a Múcsarnokban 2001. júliusában látható kiállítás kurátora.
Media artist, theoretician, philosopher, Ljubljana, SLO
Curator of the Reconstructed Fiction exhibition, which will be on view in the Múcsarnok/Kunsthalle Budapest in July 2001.

Pierre Bongiovanni

Médiateoretikus, a CICV Pierre Schaeffer igazgatója (Hérimoncourt, Franciaország).
Media theoretician, director, CICV Pierre Schaeffer, Hérimoncourt, F

Keiko Sei

Médiateoretikus, a brnói Műszaki Egyetem multimédia-videó szakának tanára.
Media theoretician, professor, Multimedia/Video Department, Technical University, Brno, CZ

Milos Vojtechovsky

Művész és kurátor, a prágai Metamedia Központ és a Lost Expedition Society alapítója, a prágai kortárs művészeti központ kutatója.
Artist, curator, founder of Metamedia, Prague, CZ, founder of the Lost Expedition Society, researcher at the Foundation and Center for Contemporary Arts, Prague, CZ

Nils Abramson

Tudós, kutató, holográfus (Royal Institute of Technology, Stockholm). A nemzetközi optikai mérnökök társaságának Gábor Dénes díjas tagja.
Scientist, researcher, holographer, professor, Royal Institute of Technology, Stockholm, S
Member of the International Optical Engineering Society, and recipient of the Dénes Gábor award.

Siegfried Zielinski

Médiateoretikus, a kölni Kunsthochschule für Medien professzora.
Media archaeologist, professor (and founding director), Kunsthochschule für Medien (KHM), Cologne, D

Perry Hoberman

Művész, a New York-i School of Visual Arts tanára.
Artist, professor, School of Visual Arts (SVA), New York, USA

KONCERT | CONCERT

A SZIMPÓZIUM ZÁRÓESEMÉNYE

THE CLOSING EVENT OF THE SYMPOSIUM:

2001. június 11. 19.00

Masaki Fujihata | Kiyoshi Furukawa |
Wolfgang Münch: **SMALL FISH**
Elektronikus, audiovizuális
kompozíció, a ZKM produkciója.
Előadja: Kiyoshi Furukawa

11 June 2001, 19.00

Masaki Fujihata | Kiyoshi Furukawa |
Wolfgang Münch: **SMALL FISH**
Electronic, audiovisual composition, produced at the ZKM.
Concert performed by Kiyoshi Furukawa

2001: science + fiction / tudomány és fikció Nemzetközi médiaművészeti kiállítás

Trafó Kortárs Művészetek Háza | 2001. június 8-17.
Megnyitó: 2001. június 7. 19.00

A megnyitó alkalmával és június 17-én 17.00-kor Atau Tanaka:
Global String című performansa látható.
A kiállítás megtekinthető naponta 13.00-20.00 között.

Update 2.0 Kortárs médiaművészeti kiállítás

Goethe Intézet | 2001. június 8.- június 28.
Megnyitó: 2001. június 7. 18.00

A kiállítás megtekinthető keddtől péntekig
12.00-19.00 és szombaton 12.00-16.00 között.

Tudomány és fikció a médiaművészetben Nemzetközi szimpózium

Francia Intézet előadóterme | 2001. június 11. 9.00 – 18.00

Small Fish – Masaki Fujihata, Kiyoshi Furukawa és Wolfgang Münch műve
Kiyoshi Furukawa koncertje: Francia Intézet előadóterme
2001. június 11. 19.00

Rejtett paraméterek Erdély Miklós négy filmje

C3 Galéria | 2001. június 15.- június 28.
Megnyitó: 2001. június 14. 19.00

A kiállítás megtekinthető naponta 12.00-20.00 között.

Intermédia – diplomakiállítás Magyar Képzőművészeti Egyetem Intermédia Tanszék

MKE Barcsay Kiállítóterem | 2001. június 13-16.
Megnyitó: 2001. június 12. 17.00

A kiállítás megtekinthető naponta 10.00-18.00 között.

2001: science+fiction
Media Art Exhibition

Trafó - House of Contemporary Arts

Exhibition opening: 7 June 2001, 19.00 | The exhibition is open from 8 to 17 June 2001,
Opening hours: 13.00-20.00 daily

On the occasion of the exhibition opening and 17 June 17.00:
Global String, performance by Atau Tanaka and Kasper Toeplitz

UPDATE 2.0
Contemporary German Media Art Exhibition

Goethe-Institut
Exhibition opening: 7 June 2001, 18.00

The exhibition is open from 8 to 28 June 2001,
Opening hours: Tue-Fri: 12.00-19.00, Sat: 12.00-16.00

Science and Fiction in Media Art
International Symposium

French Institute | 11 June 2001, 9.00-18.00

Masaki Fujihata - Kiyoshi Furukawa - Wolfgang Münch: Small Fish
Concert performed by Kiyoshi Furukawa
11 June 2001, 19.00

Hidden Parameters
Four Films by Miklós Erdély

C3 Gallery
Exhibition opening: 14 June 2001, 19.00
The exhibition is open from 15 June to 28 June 2001,
Opening hours: 12.00-20.00 daily

Intermedia | Diploma Exhibition
Intermedia Department of the Hungarian Academy of Fine Arts

Barcsay Hall of the Hungarian Academy of Fine Arts
Exhibition opening: 12 June 2001, 17.00
The exhibition is open from 13 to 16 June 2001,
Opening hours: 10.00-18.00 daily



IMPRESSZUM COLOPHON

Kiadja a C3 Alapítvány | Published by the C3 Foundation

| FELELŐS KIADÓ | RESPONSIBLE PUBLISHER: Peternák Miklós

| ÖSSZEÁLLÍTOTTA | COMPILED AND EDITED BY: Erőss Nikolett, Mélyi Lószef

| DESIGN+TYPO: Bernáth/Y Művek [www.bernathy.hu]

| FORDÍTÁS | TRANSLATION: Nagy Ildikó, Iain Coulthard, Adéle Eisenstein

RENDEZŐ INTÉZMÉNYEK ORGANIZING INSTITUTIONS



Trafó Kortárs Művészetek Háza
1094 Budapest, Liliom u. 41.
Tel. (36-1) 456 20 40
<http://www.trafo.hu>



Institut Français de Budapest
1011 Budapest, Fő utca 17.
Tel. (36-1) 489 42 00
http://www.inst-france.hu/instit_f/menufr.htm



Goethe-Institut Inter Nationes Budapest
1061 Budapest, Andrásy út 24
Telefon (36-1) 374 40 70
<http://www.goethe.de/ms/bud>



Magyar Képzőművészeti Egyetem
Intermédia Tanszék
1062 Budapest, Andrásy út 69-71.
Tel. (36-1) 342 17 38
<http://www.intermedia.c3.hu>



C3 Kulturális és Kommunikációs Központ
1014 Budapest, Országház u. 9.
Tel. (36-1) 488 70 70
<http://www.c3.hu>

