

MÉDIÁ > Digital Art

ODMALIČKA SOM CHCEL BYŤ JAPONCOM

Volám sa Ivor Diosi a robím interaktívne počítačové umenie. Nasledovný text je prepis interview, ktoré som robil sám so sebou, keďže osud nám s editorkou tohto sajtu nedoprial voľne popoludnie nad štrúdlou na rozhovor o umení a počítačoch.

27. 1. 2002 | Forum: 0

Ivor Diosi sa narodil vo Zvolene. Ako o sebe hovorí: „Vyštudoval som v rôznom pomere a intenzite finančný manažment, ochranu informácií, dejiny filmu, filozofiu a manažment informačných systémov na UK v Bratislave, Rijks Universiteit Leiden a Erasmus University Rotterdam.“ Jeho výtvyry ste mohli vidieť: projekt Homogén na Zvolenskom zámku v roku 1999, v Kupeckého dome v Pezinku počas Cibuláku 1999, a malá časť na Cofaxe 1999 („...žial, nebola tam možnosť dať kameru a bol tam strašný hluk...“), Dingir mal výstavu v Tokiu a chystá nové prezentačné video na Ars Electronicu 2001. Dingiru predchádzal komerčný projekt pre Slovenské telekomunikácie dve sochy, muž a žena, ktoré sa rozprávali so sebou a s divákmi. Dali sa vidieť v Žiline počas TIS 99, potom v Ženeve počas Telecom 99. Na Cofaxe 2000 bol na stánku ST vystavený hybrid Homogénu a Dingiru.

Zo všetkých druhov počítačového umenia si si vybral interaktivitu. Prečo?

Vo svojich prácach spájam sochy s počítačmi, elektronikou, interaktívnym softvérom a najnovšie aj s grafikou animovanou v reálnom čase. Začnem tým, prečo som si vybral sochy. Socha je pre mňa skutočná realita (môžeš si o ňu veľmi dobre naraziť palec). Zároveň ma fascinuje príroda. Tvary listov, spôsob, akým hnie drevo, vzory na teličkách hmyzu, anatómia zvierat aj ľudí. Vždy som si túžil osvojiť spôsob, akým príroda pracuje. Oživiť svoje sochy, aby rástli, dýchali a žili. To mi umožňuje práve počítač. Jeho najväčšia sila je podľa mňa v tom, že je to stroj na dynamické informačné procesy. Umožňuje modelovať dynamické javy: rast, myslenie, evolúciu, jazyk, život, smrť.

Ako základnú hmotu som použil tvrdený papier, z neho som modeloval tvary. Pridal som prírodné materiály, ale aj civilizačné predmety. Každá socha vyzera ako živé stvorenie moja predstava o tom, čo môže vzniknúť v genetických laboratóriách. V sochách je schovaná elektronika reproduktory, mikrofóny a kamera a tie sa dajú prepojiť s počítačom. Počítač analyzuje a vyhodnocuje údaje o pohybe aj prejavoch divákov a na ich základe púšťa do reproduktorov rôzne zvuky. „Bytosti“ ťa vďaka technike „vidia a počujú“, nezostávajú voči človeku chladné.

Projekt Dingir je inštalácia, na ktorej pracujem posledné dva roky. Vychádzal som z predstavy, že okolo nás existuje paralelný vesmír, v ktorom žijú živé bytosti. Dingir je zhmotnenie tejto predstavy, spôsob, akým môžeme tento fantazijný paralelný svet vidieť, ako keby bol súčasťou nášho sveta. Stredobodom je počítačová obrazovka, ktorá ako zrkadlo odráža okolitý svet, ale zároveň je oknom do inej reality.

Pracuješ na projektoch sám? Máš nejakú podporu?

Na projekte Dingir som spolupracoval so skvelými profíkmi: Vladimír Boehmer – coder, Zdeno Hlinka coder, Ivan Klimo 3D animácia. Podporu som spočiatku čakal od počítačových firiem. Naivne. Nemá to asi pre ne žiadny efekt. Stretol som sa s dvoma typmi reakcií: prvotný záujem žiadna podpora, žiadna spätná väzba, alebo absolútny nezáujem už od prvého telefonátu.

Ktorí iní tvorcovia ťa najviac zaujali?

Môj subjektívny výber zahraničných projektov nájdete v článkoch, ktoré budú pravidelne publikované na 5D.sk. Na Slovensku sa zatiaľ stále ešte navzájom hľadáme.

Čo považuješ za svoj najväčší doterajší úspech?

V marci 2001 sa v Tokiu konal 5. ročník medzinárodného festivalu ACA Media

UPOZORNENIE

Milí priatelia! Kým sa situácia okolo ďalšieho fungovania v ebránok 5D nevyjasní, rozhodli sme sa pre vás otvoriť nové **všeobecné diskusné fórum**. Môžete sa vyjadriť k čomukoľvek, čo vám napadne. Ak by ste mali chuť napísať nám niečo o minulosti, prítomnosti, či možnej budúcnosti tohto webu, dajte nám vedieť. Vopred ďakujeme a tešíme sa na vaše reakcie! Keep flood & :-))! (redakcia)

webmaster

RÝCHLE VYHĽADÁVANIE

 Hľadať

• [Detailnejšie vyhľadávanie](#)

NAJHORÚCEJŠIE DISKUSIE

- Jarre na vesmírnej odysei 2001 [2]

FÓRUM K TÉMAM

- 5D: všeobecné diskusné fórum

MAILING LIST

-
- info o nových článkoch 5D e-mailom
-
-
- podujatia 5D e-mailom

prihlásiť odhlásiť

Odošli

• [presnejšie nastavenie...](#)

INZINE SK

- Vianočná rybacia rozprávka
- 2002: pozemská odysea
- Do neba, alebo do pekla?

INZINE CZ

- Poslední odbočka na inZine
- Filmové premiéry
- Skvělý program pro práci s emaily
- Příběhy z mého salónu: doktor sadista
- Asi se jich už nezbavíme...
- Božští héroové
- Mobster – příběh profesionální kriminálníčky
- Knižní jednohubky
- Comicsmánie 2002
- A nedáme pokoj a nedáme
- Medal of Honor: Allied Assault

REAL SHOP

- **Creative FourPointSurround 1600** [2 629,- Sk]
4+1 reproduktorový systém k PC.
- **HP Photosmart 318 + 1215** [15 850,- Sk]
Digitálny fotoák + tlačiareň + pamäťová karta.
- **Seagate Barracuda ATA IV 60GB** [5 900,- Sk]
Najrýchlejší a najtichší disk na svete.
- **ATI Radeon 8500, 64MB, VGA,DVI,TVout, retail** [12 710,- Sk]
Jedna z najvýkonnejších 3D kariet na trhu. Lepšia ako GeForce3!
- **Philips 107B30 17" plochý monitor** [10 140,- Sk]
LightFrame2, 1600x1200@85Hz, 1024x768@107Hz.

Ceny sú uvedené bez DPH.

Arts pod záštitou japonskej Spoločnosti pre počítačovú grafiku a Agentúry pre počítačové umenie japonského Ministerstva kultúry (Japonci sú vysadení na kilometrové oficiálne názvy). Ešte niekedy v októbri 2000 mi prišiel do práce nečakaný mail od organizátorov, či by som „neráčil prihlásiť svoje dielo“ (doslova tak) na festival. Samozrejme, obratom som im poslal video z posledného projektu. Potom som čakal. Potom som aj prestal čakať. V decembri prišiel opäť mail, v ktorom mi oznámili, že sice „veľmi ľutujú, ale hlavnú cenu festivalu mi neudeľujú“, no radi by dokument o diele vystavili počas festivalu. Tak sa stalo, že práca slovenského tímu bola prezentovaná v Tokijskom metropolitnom múzeu fotografie počas jedného z najdôležitejších svetových festivalov. Je to najvýznamnejšie ocenenie, aké sa mi zatiaľ dostalo. Mám z neho veľkú radosť. Už odmalička som chcel byť Japoncom.

Ivor Diosi



- **Článok ma zaujal**

57% [21]

- **Článok ma nezaujal**

43% [16]

- **Reaguj na článok!**

predošlý článok v rubrike — 15 / 15 ▾ — ďalší článok v rubrike



MÉDIÁ > Film

- Lara Croft: erotický idol generácie
- Živý obraz myslenia
- E.T. volať domú!
- Boli ste už tento týždeň na Febiofeste?
- Keď uvidíte príseru, preboha, nekričte!

MÉDIÁ > Digital Art

- Stratili ste sa v texte?
- The Godlove Museum
- The Graffiti Writer
- Life-Sharing – dátový nudizmus?
- Landscape One – interaktivita v prírode

MÉDIÁ > Nové médiá

- Káva so Sadie Plant
- Animácia
- Smrtiaci úder mužskej počítačovej mytológi!
- Jozef Kelemen: umelá inteligencia & umelý život!
- Domáci videokutil

MÉDIÁ > Febiofest

HUDBA

- Tatu: zručné hudobné prostitútky
- Aphex Tw in prevetral harddisky
- Christian Fennesz vystúpil v Bratislave
- MIG 21 hrajú naostro – bez spodného prádla!
- Grécka hudba, hašiš & erotická vyzývavosť

SVET

- Nemáte pocit, že vám reklama vymýva mozog?
- Rómovia – prekliatie pre Slovensko?
- Pravdu máme my. Neverte im!
- Spasí vidiek ekologické poľnohospodárstvo?
- Aká je budúcnosť homosexuality?

SCITECH

- Galaktický interdikt?
- Genetický osud zvaný klotho
- Deň vo vede: 22. február 2002
- Deň vo vede: 21. február 2002
- Moreplavec chameleón

ZÁBAVA

- Tatu: zručné hudobné prostitútky
- The Sims: flirt, sexbomba & house party!
- Dracula 2000: zastreliť, dokopať a zohaviť!
- Asterix: pôžitok z komiksu
- Lara Croft: erotický idol generácie