



Kitchen  
Budapest

powered by Magyar Telekom





**SZERKESZTŐK / EDITED BY:** BIRCÁSÁK Eszter, DARÁNYI András

**GRAFIKAI TERV / GRAPHIC DESIGN:** JUHÁSZ Gábor Tamás, km. KARDOS Sándor

**FORDÍTÁS:** KISS László és a szerzők

**FOTÓK / PHOTOGRAPHY:** CSOSZÓ Gabriella, PUKLUS Péter, CSÍK-KOVÁCS Zoltán,  
Justyna BRZAŃKALIK és a kutatók

**NYOMDA / PRINTED BY:** HTSART, www.htsart.hu

**KIADÓ / PUBLISHED BY:** Kitchen Budapest

ISSN 2062 – 3704

[www.kitchenbudapest.hu](http://www.kitchenbudapest.hu)

[www.twitter.com/kibu](http://www.twitter.com/kibu)

[www.facebook.com/kitchenbudapest](http://www.facebook.com/kitchenbudapest)

[www.vimeo.com/kitchenbudapest](http://www.vimeo.com/kitchenbudapest)

[www.youtube.com/kitchenbudapest](http://www.youtube.com/kitchenbudapest)

A könyvben található teljes tartalomra a Creative Commons  
*Attribution-Non Commercial-Share-Alike* licenc vonatkozik.





# Kitchen Budapest

2007-2010





A KIBU-ban millió fotó, videó és egyéb offline módon nehezen megmutatható tartalom készül, amit mi mégis szívesen megosztanánk veletek, akik e könyvet kézbe veszitek. Ezzel a QR (Quick Response) kódrendszerrel kicsit titokzatosabbá, játékosabbá – ám a könyv tematikájába rendezetten –, valójában könnyebbé tesszük ezeknek az elérhetőségét.

**Ragadjatok mobilt, és nézzétek,  
hallgassátok őket!**

*We would like to show you dear readers, the millions of pictures, videos and other offline materials that were made in KIBU, which is quite difficult, but with the QR (Quick Response) code system you can access them easily.*

***Grab your phone to have a look and listen!***





### **Egyszerre tölt el a büszkeség és meg- tiszteltetés érzése ha a KIBU-ra gondolk.**

Ezt így éreztem kutatóként, a koordinációs csapat tagjaként és programigazgatóként is. És még mindig fél óráig tart elmagyarázni, hogy mi is az a KIBU, de nem bánom. Mert a KIBU az idő előrehaladtával természetzerűleg változik, ez az azonban állandó: munkamódszerek, látásmódok, szakmák és szakterületek keverednek, kölcsönhatásban vannak, minden ilyen is, meg olyan is, minden ide is tartozik, meg oda is. Ez a fajta a köztes lét a KIBU inherens tulajdonsága és szakmai közege, az ezzel való megbirkózás mindennapi feladat és kihívás. Emberek együttműködésének finom szövődéke, személyiségek, alkotói ambíciók, szakmai és baráti szálak keveréke, a közösség ereje, tudáscsere, egymás kortól és végzettségtől független tisztelete, lelkesedés.

A sokszínű, hasonló szerveződések és intézmények hazai és nemzetközi hálója szintén a mindennapjaink része, itt lüktet körülöttünk, folyamatos a tudás- és információcsere, mely formális és informális együttműködések, közös pályázatok, projektek, workshopok formájában materializálódik.

Hiszek ebben az egyszerre szabad és ugyanakkor mély-  
ségesen elkötelezett létformában és bízom benne, hogy a KIBU „médialabor” képes fenntartani ezt a kortárs kultúra létrehozásának egyre erősödő új paradigmáját.

Budapest, 2010. november 28.



*I feel proud and privileged when I think about KIBU. I felt this way as a researcher, as part of the co-ordination team and as program director as well. It still takes half an hour to describe what KIBU really is, but I don't mind. KIBU constantly changes with time in a natural way: work methods, views, professions and fields mix, interact with each other. Everything is like this and like that and everything belongs to here and to there, too. This kind of in-between existence is KIBU's inherent quality and professional media and to deal with this day by day is a task and a challenge. Delicate web of cooperation between people, personalities, creational ambitions, mixture of friendships and colleagues, power of community, knowledge sharing, mutual respect independent of age or education, enthusiasm.*

*The colourful network of similar local and international organizations and institutions is part of our every day life, it pulsates around us, constant knowledge and information sharing, which formal and informal cooperation materialises in forms of projects, workshops and joint applications.*

*I believe in this free but deeply committed way of being and I trust that KIBU "medialab" is able to keep up this growing paradigm within contemporary culture.*

28 November 2010, Budapest

**SIPOS Melinda**

programigazgató / program director



**Kezdetben volt a telefon. Telefonáltunk vele. Beszélgettünk, csevegtünk.**

**Az íróasztalon állt.** Aztán jött a mobil. Mobiloztunk vele. Beszélgettünk, csevegtünk rajta. A kisebbek már a zsebben is elfértek. Aztán valaki kitalálta a szövegek küldését. Kiröhögtek. Minek írogatni, ha beszélhetünk. De azért kipróbálták, ahol nem volt ildomos telefonálni, onnan is lehetett kommunikálni. Működött, világsiker lett. Aztán jött a digitális fényképezés. Mobilba vele! Elsőre hülyeségnek tűnt, aztán megszerették. Jöttek az web-hívők, és lett internet is a mobilban. Aztán ezek a kis készülékek kiokosodtak, harc volt a nagy gyártók között, öldöklő harc. És onnan jött a döbbenet, ahonnan nem várták. Érintő képernyő, design és ergonómia. Mobil már mindenkinél van, és az adatfolyam egyre vastagabb és gyorsabb.

Viszont egyre kevesebbet beszélgetünk, csevegünk. Megváltozott az életünk, a kulturális sémáink átalakultak. Olyan gyorsan történik mindez, hogy mire megtaníthatnák, már rég elévül. De valakinek figyelni kell, a kérdéseket fel kell tenni, a válaszokat ki kell próbálni. A játéknak mennie kell! A gyümölcsöket szét kell kaszabolni, a kismalacokat ki kell nyírnia a mérges madaraknak, a Facebookra postolni kell, az emailt meg kell válaszolni, a médiahomlokzatot is át kell színezni valakinek, és a robotokat is irányítani kell valahonnan. És ez így van jól. Csak kell egy hely, legalább egy, ahol a hülye kérdésekre nem kiröhögés a válasz, hanem pár csillogó szem.

*At the beginning there was the landline telephone. We used it to make calls. We were either chatting or having a conversation.*

*It was on the desk.* And then came the mobile phone. We mobile phoned with it. We were either chatting or having a conversation. The smaller ones could fit in a pocket. And then someone came up with texting. They laughed at it. Why text when we can talk? They tried it out anyway. It was possible to communicate from places where it was not acceptable. It worked and became a worldwide hit. And then came digital photography. Let's put it in mobile phones! It sounded stupid at first, but then everyone loved it. Then came the web addicts and there was Internet in mobile phones. And then these little devices became clever and there was war between the big manufacturers, war to death. And the surprise came from where they least expected it. Touch screen, design and ergonomics. Everyone has a mobile phone now and the data-flow keeps swelling and becoming faster and faster.

*However, we talk and chat less and less.*

*Our life has changed and our cultural schemes have also transformed. It happens so fast that what we could teach has long been extinguished. But someone has to pay attention, the questions have to be asked, the answers have to be tried. The game must go on! The fruits have to be sliced up, the angry birds must slaughter the little piggys, posts must be made on Facebook, the email must be answered, someone has to change to colour of the media facade and the robots must be controlled from somewhere. And that's fine like this. A place, at least one, is needed were the answer for stupid questions are not laughter, but a pair of sparkling eyes.*



Aki még nem járt a KIBU-ban sokszor nehezen érti meg, mit is csinálunk, és talán még kevésbé, hogy miért. A KIBU nem az a hely, ami könnyen dekódolható, de miért is lenne, hiszen a világunk is egyre összetettebb, az életmódunkban már az analóg és a digitális kultúrák ötvöződnek. Mi megpróbáljuk szétszálazni, megérteni, problémák közé hidat verni: néha válaszokat keresünk, néha pedig kérdéseket arra, miért található ott, úgy és akkor a társadalomtudomány, a technológia, művészet, kommunikáció és a közösségi média. Határokat feszegetünk, hiszen a határok is feszegetnek minket. A „kibuság” tehát nem jelent mást mint, hogy egyszerre vagyunk médialabor, kutatóműhely, tudományos játszótér, innovációs labor, kísérleti tér vagy inkubátorház. Mind igaz, de picit mégis hiányos – az igazság ezek ötvözetéből áll össze. Személyes céloom sem lehet más, mint az, hogy a KIBU-ban rejlő ezerféle érték kiaknázásával olyan nagyszerű eredményeket érjünk el, melyek hosszú távon képesek fenntartani ennek a furcsának tűnő, kutató, oktató, tanuló és alkotó műhelynek a létét.

**Mert kell legalább egy ilyen megfejthetetlen hely. Legalább egy, ha már titokból oly sok van.**

Budapest, 2010. december 5.



**WINKLER Zsolt**

ügyvezető igazgató / managing director

*Who haven't been to KIBU can hardly understand the what, and even less the why. KIBU is not the place, which can be decoded easily. Why would it be? Our world is becoming more and more complex where analogue and digital cultures combine in our lifestyles. We try to untangle, understand, and build bridges between problems: sometimes we look for answers, and sometimes for questions to understand why do social science, technology, art, communication and social media meet and how. We are pushing the envelope because it's asking for it. So, being a "kibuist" means to be a media lab, research lab, scientific playground, innovation lab, experimental space or incubator house at the same time. It's all true, but it's a little bit imperfect – the truth is composed of an alloy of these. My personal aim can't be anything else but to achieve great success using the qualities of KIBU, which can keep this peculiar looking research, teaching, learning and creative lab going.*

***There needs to be an insoluble place like this. At least one, if there are already so many secrets.***

5 December 2010, Budapest

Skype beszélgetés a KIBU alapításáról

12:21:09



**ADAM SOMLAI-FISCHER**

En ugy emlékszem, az egyik első darabkaja a KIBU történetnek György Péter autójában történt, mikor Varga Dani matematikussal utazott, aki elmesélte neki, hogy épp tolnakjon, ahol pár óra alatt készítettünk mobil alkalmazásokat meg hardveres hekkeket. Egy egyetemi kutatás keretében, pár diakkal. Azt hiszem ez a felismerés, hogy a mai egyetemisták számára ilyen könnyen írható a technológia vezetett oda, hogy Péter elkezdte nyúzni a Telekomot, hozzanak már létre egy intézményt mely felszabadítja ezt a kreatív energiát.

12:21:55



**PETER HALACSY**

Igen, nagyon lelkes volt Péter. És főleg Dániel: 5 perc alatt sejtautomatát programozott mobilra. Ciki, de akkor még egyikünk se programozott mobilt. Jöttek az ötletek, mi mindent csinálhatnánk meg. Volt sok más előmenye is: volt a BME-n az ideáláb, próbáltunk t-online ösztöndíjakat szervezni, meg MOKK inkubátor projektek is voltak, de mind valahogy nem volt jó időben vagy jó helyen. De ez hosszú történet.

12:22:36



**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Számomra a legfontosabb motiváció az volt, hogy lehetőséget teremtsünk – hosszú távon – a lokális kultúrkörnyezetünk számára hogy írhasanak, ne csak fogyasszák a technológiát.

12:23:51

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Ertem ez alatt, hogy bár konszenzus van abban, milyen komoly szerepe van az új médianak, a kommunikációs technológiának életünkben, emberi kapcsolatainkban, tehát kultúránkban, kevés út vezet ennek alakításához, ami hosszú távon elemi érdek.

12:25:24

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Ahogy ma már nem tudna senki saját szabadságot kivívni irástudás nélkül, úgy erődik ez a nyomás a technológia felől, amíg csak felhasználói és importerei vagyunk ezeknek a mindent átíró rendszereknek, egyre kiszolgáltatottabbak leszünk, és ezt most kulturális értelemben mondom.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

As far as I remember the story of KIBU started in Péter György's car when driving with mathematician Dani Varga, who told him that we had made mobile applications and hardware hacking in a few hours time. I think that this realization that technology-literacy is so easy for students today led to the fact that Péter started to work on Telecom to establish an institute which provides an opportunity for the realization of this creative energy.

**PETER HALACSY**

Yes, Péter was very enthusiastic about the idea. And Dániel, too. He programmed a cell robot for mobile phones. None of us had done mobile programming before. We had many ideas what else to do. There were many other precedents: idealab at BME, we tried to get t-online scholarships, as well as, MOKK incubator projects but somehow each proved to be ahead of time. But it is a long story.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

For me the most important motivation was to provide an opportunity for our local environment to be able not only to consume but to write technology in the long run.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

I mean that although it is an established fact what role new media, communication technology plays in our life, there's not too many ways to shape them in our relationships, that is, in our culture although it is our interest in a common cause.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

As it is impossible to attain one's independence without the knowledge of writing today, it is the same with technology: as long as we remain users and importers of these pervasive systems, we will be more and more defenseless, in a cultural sense.



**PETER HALACSY**

*I would add that it is also important to have innovative importers. Early adopters do further society, too. Creativity is just one but the most significant part of media labs. There is no university in Hungary which allows students to deal with the new media not in a theoretic way.*

**PETER HALACSY**

*I'm sorry to say that there is no interactive school. So one aim is innovation, the other is the spreading of digital literacy as you mentioned. That it is worth programming even if you aren't an IT specialist.*

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

*A media laboratory provides an opportunity for the extension of such a knowledge and its usage...*

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

*Where many researchers, creators with different backgrounds but with the same motivation – I mean culturally motivated to be able to write their own technology – create new interpretations, technologies, and uses. And close to the market, so that these are not only experiments or works of art presented for a narrow circle...*

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

*but services, products used by millions of people.*

**BIRCSÁK ESZTER**

*Yes, I agree but it is not only about extending it but also about knowledge, and the multitude of possibilities. I mean that the knowledge and possibilities of technology become more concrete.*

**PETER HALACSY**

Ehhez azért hozzatennem, hogy nem mindig baj, ha vannak újító importörök.

Early adopterek is viszik előre a társadalmat. A kreativitás érdekes módon csak az egyik, de elfogadom leghangszúlyosabb, komponense ennek az egész medialogozásnak. Szóval itthon nincs egy rendes egyetem, ahol új média cuccokkal foglalkozzanak, nem csak teoretikus szinten.

**PETER HALACSY**

Nincs interaktív iskola (hu ezen most biztos sokan megsértődnek, elnevezést). Szóval egyik cél az innováció, másik a digitális íráskészség (amit fent említettem) terjesztése. Hogy érdemes programozni akkor is, ha nem vagy informatikus.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Egy ilyen tudás elmélyítése, illetve a tudás felhasználásának lehetőségeire kínál tálalt egy medialogot,

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

ahol sok különböző hatterrel rendelkező közösen motivált – értsd motivált kulturálisan hogy írhasa saját technológiáját – kutató, alkotó hoz létre új értelmezéseket, technológiákat, használatokat. És mindez a piachoz nagyon közel, ami lehetőséget ad arra, hogy ezek ne csak kísérletek vagy egy szűk elit számára tapasztalható műalkotások legyenek,

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

de szolgáltatások, termékek, melyeket milliók használnak.

**BIRCSÁK ESZTER**

Igen ezzel egyetértek, de nem csak elmélyítésről szól, hanem akár a megismerésről, a lehetőségek széleskörűségéről is. Értem ezt az alatt, hogy a technológia megismerése és lehetőségei itt kézzelfoghatóbb formában jelennek meg, illetve megmutathatóak azok az irányok is, melyek talán kevésbé reprezentálhatóak, vagy kevésbé gondoljuk idekapcsolódónak.



12:25:40



12:25:55

12:26:07



12:27:21

12:27:32



12:29:08

Skype beszélgetés a KIBU alapításáról

12:29:55



**PETER HALACSY**

Igen. Valami ilyesmit akartam én is mondani: a kibu egy jopofa játszoter is, ahol szivessen foglalkozik mindenki uj media dolgokkal. Es jatek kozben, eszrevetlenül tanulunk.

12:31:54



**BIRCSÁK ESZTER**

És igaz az is, hogy a felhasználás lehetőségei mindenki számára tényleg adnak annyit, hogy az utak, melyekről azt gondoltuk, hogy nem kapcsolódnak egymáshoz, nagyon is össze tudnak érni, legyen ez akár, hogy a két leginkább különálló gondolt szegmenst említsem, a piac vagy a kultúra terméke.

12:32:10



**PETER HALACSY**

Nem errol mondja azt Attila, hogy ez nem ket kulon allo dolog ?

12:32:43



**BIRCSÁK ESZTER**

Mert ezek nem különállóak, és itt tényleg meg is jelennek együtt. És így nem csak beszélünk erről az összefonódásról, hanem ténylegesen meg is mutatjuk őket.



**PETER HALACSY**

Bocs, egyszerre gepeltunk.

12:33:59



**BIRCSÁK ESZTER**

És, ami számunkra is új lehet, hogy amiről mi sem gondoltuk volna, az is megvalósul.

12:34:04



**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Van meg egy fontos oldala ennek itt-hon: a magyar oktatásból hiányzik az együttműködés tanítása, az inter(krossz) diszciplinaritás szeretete. Melyek a világon mindehol már intenzíven használt munkakulturák. Egy medialogor természetéből adódóan teszi kötelezővé az együttműködést, a megosztást.

12:34:09



**PETER HALACSY**

Jaj, igen. Hihetetlen, hogy ez csak egy alca, ami mögötte bujhatnak. Egyik területhez sem értenek. A MOKK nem kerülhetett az informatikai karra, mert az akkori dekan szerint allitolag tul „puha” dolgokkal foglalkozott.

**PETER HALACSY**

Yes, KIBU is a funny playing ground, where you can play with new media. And learn from it.

**BIRCSÁK ESZTER**

And the ways which we thought to have no connection do in fact converge, be it a product of the market or of culture.

**PETER HALACSY**

Isn't Attila saying that they are not two separate things?

**BIRCSÁK ESZTER**

Because they are not separate, they really appear together here. And we not only talk about this interlacement, but we really show them.

**PETER HALACSY**

Sorry, we were typing at the same time.

**BIRCSÁK ESZTER**

And new things get realized.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Another important aspect is that cooperation or the love of interdisciplinarity is not taught in Hungarian schools although they are used all over the world. A media lab requires cooperation and sharing, by its nature.

**PETER HALACSY**

It's unbelievable but might still be true that individual performance and competition are appreciated at school. Project oriented teaching methods is a new trend. The other thing is interdisciplinarity: it is often considered to be a mask under which swindlers hide. MOKK was regarded as too "soft" to be accepted by the informatics faculty.

**PETER HALACSY**

Students love such classes but BME doesn't have the courage to increase their number because traditional subjects (technology, mathematics) are considered more important.

**PETER HALACSY**

Studying technical management is very trendy. You don't have to be good at anything but you will be the boss of the smart IT experts, earn more money and have a better life.

**PETER HALACSY**

I think that on smaller university degree programs (I only know about one, theoretical linguistics), higher education works something like; the students hang around the department for 3-5 years. They talk a lot to the teachers and to each other (is there a limit?). They learn by being there. When a campus starts functioning as a campus.

**PETER HALACSY**

That is what I missed on BME. My little environment works like this in MOKK (95% of my new media knowledge is from chats), but the students can't get involved in this process.

**PETER HALACSY**

We came up with the idea of some kind of polytechnic many times. KIBU is little bit like that. It's a professional community, which sets out your way of thinking and knowledge for a long time.

**BIRCSÁK ESZTER**

We knew that there was a need for an institute where we could work in a community and this was a great success.

**PETER HALACSY**

At BME, free subjects are called subjects of general knowledge. Such subjects have a very small share in university education although they provide the only opportunity

**PETER HALACSY**

Minden felelvben azt latom, h a hallgatok imadjak az ilyen orakat. De a BME vezetese nem eleg bator, h novelje ennek az aranyat, mert akkor az ertekes mernoki ismeretektol (ertsd valami technologia v. matek) venne el az idot az a sok lilakod.

**PETER HALACSY**

Kozben meg a muszaki menedzser az egyik legsikeresebb szak. O aki nem ert semmihez, de az okos informatikusok fonoke lesz, tobbet fog keresni, es boldogabb ember lesz.

**PETER HALACSY**

Azt gondolom, hogy a kis szakokon (en egy ilyet ismerek az elmeleti nyelvészett) valahogy ugy mukodik a felseoktatás, hogy a hallgatók 3-5 even keresztul ott loznak a tanszek kornyeken. Egymással es az oktatókkal (van határ?) sokat beszélgetnek. Azzal a tanulnak, hogy ott vannak. Amikor a campus campusként kezd mukodni.

**PETER HALACSY**

Nekem ez nagyon hiányzott a BME-n. Az en kis környezetem a MOKK-ban így mukodik ugyan (új media tudásom 95% beszélgetésekből van), de ebbe a folyamatba hallgatókat nem tudtunk becsatlakoztatni.

**PETER HALACSY**

Sokszor volt ötlet, hogy kéne valami szakkollegiumszerű. Hat a kibu talán ez is kicsit. Egy szakmai közösség, ami meghatározza a gondolkodásodat, tudásodat jó hosszú időre.

**BIRCSÁK ESZTER**

Mint ahogy azt tudtuk, hogy igény volna egy olyan intézményre, ahol tudunk együtt dolgozni, az interdiszciplinaritás mellett maga a közösségi alkotás mentén, és ez szerintem nagyon „bejött”.

**PETER HALACSY**

A BME-n, a szabadon választható, két kredités tárgyakat közismeretinek hívják. Ilyen az internetmediam. Az oktatásban az ilyen tárgyak elhanyagolhatóan kis hányaddal



12:34:15

12:34:20

12:34:28

12:34:32

12:34:40



12:36:11



12:37:10

Skype beszélgetés a KIBU alapításáról

vannak, pedig ez lenne az egyetlen hely, ahol egy mernök a szűk szakterületen kívüli kérdésekkel is találkozhatnak.

12:38:37



#### **BIRCSÁK ESZTER**

Szerencsés volt, hogy bár többen hasonló területről érkezünk, és azért sokféle közösségben dolgoztunk már, mindnyájunknak volt tapasztalata arról, mit is jelent ez, és ezért sikerült jól szerintem ez az struktúra, még akkor is, ha nem minden folyik gördülékenyen... :)

12:42:37

#### **BIRCSÁK ESZTER**

Ez nyilván köszönhető annak is, hogy az igény is megvolt nemcsak bennünk, hanem a hozzánk jelentkező kutatókban, a nálunk szereplő előadókban és a folyamatos külföldi érdeklődésben. És az első három hónapban megtapasztalhattuk, hogy mennyi energia képes így létrejönni, milyen elképesztő munka valósul így meg.

12:43:41



#### **ADAM SOMLAI-FISCHER**

Egy második fontos termeke a media laboroknak az a közöset, azok a kutatók, művészek, akik pár hónap vagy egy két év alatt megismerik ezeket a munkamódszereket, nemzetközi kutatásokat, és nagyon értékes szakemberei lehetnek rengeteg különböző iparágban. Ez történt Dublinban is, ahol 5-6 éves működésével a medialab europe kitermelt egy nagyon értékes kutatóközösséget, melyek utána sok helyi intézményt tudtak felkavarni és nemzetközivé tenni.

12:44:08

#### **ADAM SOMLAI-FISCHER**

Nem beszélve arról, amire sokan vágyunk, és György Peter egyik motivációja volt, hogy ha sikeres termékek születnek a kibuban, akkor az egy új, a tiszta kreativitása és profizmusa által gazdagga lett vállalkozótípus jelenik meg.

12:44:10



#### **PETER HALACSY**

De jó! Felhívom X-t, ő is volt kibus volt, biztos segít. Majd amikor az újságban az jelenik meg egy államtitkarról és egy miniszteriumi beszallitorol, hogy „mindketten kibusok voltak”... akkor dolgoztunk jól.

for an engineer to learn about issues outside his special field.

#### **BIRCSÁK ESZTER**

It was lucky that though many of us have the same background and have already worked in all sorts of communities, each of us has known what this meant. That's why we managed to build this structure even if it is not perfect yet.

#### **BIRCSÁK ESZTER**

And apart from us, many people were concerned about the idea: researchers, lecturers, and people from abroad. In the course of the first three months we experienced how much energy this cooperation generated, what a big piece of work could be done this way.

#### **ADAM SOMLAI-FISCHER**

Community is a very important result of media laboratories: the researchers and artists who get to know these working methods in the course of a few months or a year and will be experts in a wide range of industrial branches. This happened in Dublin, where media lab Europe has produced a community of researchers in 5-6 years.

Not to mention the fact that if we make successful products in KIBU, a new kind of entrepreneur may appear who gets rich because of his creativity and expertise.

#### **ADAM SOMLAI-FISCHER**

Not even talking about what a lot of us wish, and it was one of Péter György's motivations. If KIBU makes successful products than a new type of entrepreneur will appear, boosting with creativity and professionalism.

#### **PETER HALACSY**

We will be successful when the papers report that an under-secretary of state was the member of KIBU.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

*Such people play an important role in society and it is a common cause, a cultural issue.*

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

*We started to work up these visions at the beginning of 2007, trying to find an operational model, an identity, a name, a place, and the researchers whom we permanently consulted. This way, we have established an institute which provides space for the talented young people.*

**BIRCSÁK ESZTER**

*It is also important that we have defined certain notions like media lab, innovation, new media, technology, community, digital technology...*

**PETER HALACSY**

*Yes, we have worked a lot...*

**BIRCSÁK ESZTER**

*Some of us knew similar institutes abroad: media labs or incubator houses of various kinds, which either had connection with a university (MIT) or a multinational company. Of course, we can say that the institute or person who founded them realized the effect and significance of creative energy.*

**PETER HALACSY**

*And there was this article which Szabolcs found, a survey on media labs. It made me realize that if you do it with great concentration, you can have success.*

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Persze vannak ilyenek, de meg nem sok, mert a magyar üzleti élet nem ezt diktálta eddig. Tipikusan az ilyen embereknek a társadalmi szerepvállalása is komolyabb, értékesebb. Ez szinten egy közös ügy, kulturális kérdés.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

Ezeket a víziókat 2007 elején kezdtük közösen formába oltani, keresgetve a működési modellt, identitást, nevet, városi helyet, és a kutatókat akikkel folyamatosan egyeztetünk célcsoportos beszélgetéseken. Ezek mind együttesen segítettek létrehozni egy intézményt mely gyorsan és hatékonyan tud teret adni a fiatal tehetségeknek.

**BIRCSÁK ESZTER**

Szerintem az is jó volt, hogy meghatároztunk fogalmakat, melyek segítettek: minket is az öndefiniálásban, és minket megérteni kívánó érdeklődőket, így a médialabor fogalma, az innováció, új média, technológia, közösség, digitális technika...

**PETER HALACSY**

Hu, én sokszor belegondolok, hogy mennyit dolgoztunk a mi hogy legyen, mit hogyan hívjunk, mi micsoda kérdésekkel.

**BIRCSÁK ESZTER**

Mert nyilván egyikünk-másikunk ismert külföldi hasonló intézményeket, médialaborokat, inkubátorházakat, amelyek sokféle formában valósultak meg, mint pl. egyetemhez kötődőek (MIT), vagy multinacionális cégekhez. Persze ezek mindegyike nagyon alap szinten meghatározható úgy, hogy az őket alapító anyaintézmény, vagy akár magánszemély felismerte a kreatív energia hatását és fontosságát.

**PETER HALACSY**

Meg volt a Szabolcs által kikutatott cikk, valami survey a médialaborokról. Nekem abból az derült ki, hogy ha fókuszaltan csinálod, nem engedted szétfolyni, akkor tulajdonképpen mindenféleképpen lehet jot csinálni.



12:44:51



12:45:51



12:45:22



12:46:10



12:48:58



12:49:10

Skype beszélgetés a KIBU alapításáról

12:51:07



**BIRCSÁK ESZTER**

És a közösségi alkotás jelentőségét.

12:51:41



**ROBIN NAGY**

És egy pár szót a másik oldalról. A Magyar Telekom felismerte annak a szükségességét, hogy meglévő infrastruktúráját izgalmas új tartalmakkal lehet csak vonzóvá tenni. Új tartalmakat cégen belül is létre lehet hozni, de sokkal autentikusabb, ha azok az emberek hozzák létre, akik használni fogják. Így jelent meg egy kis innovációval foglalkozó intézmény szüksége. Egy távközlési cégnek, melynek a bevétele – mint az iparágak általában – csökken, új területeket kell felfedeznie a további növekedés ígéréteiben. Belföldi és nemzetközi akvizíciók, új iparágakba való pozíciószerezés mellett fontos a meglévő eszközök újfajta használatának erősítése. Itt kerül képbe egy nem megszokott kutató fejlesztő műhely. Nyitni kell az új, feltörekvő generáció felé, mely túlhaladta, vagy inkább másként értelmezi az innovációt mint a tradicionális kutató intézetek. A jó időben jött egymásra találás a Szabolcs képviselte új hullámú fejlesztő generáció és a jövőjét kereső távközlési cég között és ez eredményezte a Kitchen Budapest létrejöttét. Természetes velejárója egy tulajdonosokkal rendelkező, sőt, tőzsdén levő cég esetén, hogy profitálni akar a befektetése után. A működési modell is úgy lett kialakítva, hogy mind a kutatók, mind az anyacég jól járjon sikeres, vagy sikere predestinált projektek esetén.

12:52:47



**ADAM SOMLAI-FISCHER**

egy pár melleknev a egyik első meetingen összeszedett tulajdonságokból a leendő kutatókrol: String[] NAdjective = {"Young", „Playful”, „innovative”, „cool”, „cult”, „smart”, „streetsmart”, „funny”, „geek”, „tech”, „street”, „aggressive”, „relaxed”, „refreshing”, „visible”, „spectacular”, „aether”, „ozone”, „sexy”, „sweat”, „looser in a cool way”, „anti-WTO”, „marxist”, „punk”, „anti-elitist”, „jam”};

**BIRCSÁK ESZTER**

And it made us realize the significance of working in a community, as well.

**ROBIN NAGY**

A few words about the other side of it... The Hungarian Telecom realized the need of making its existing infrastructure attractive through exciting new contents. Though new contents may be generated by the company itself, it is much better if they are generated by the people who will use them. That is how the idea of such an institution came up. A telecommunication company with a decreasing income must discover new areas for its further growth. Apart from national and international acquisitions, positions in new industrial branches, it is also important to find new ways of uses for the existing means. Here comes the idea of an unconventional workshop for research and development. You must be open to the new generation, which reinterprets the notion of innovation. Kitchen Budapest is the result of the concurrence, in due time, of the new generation of developers and the telecommunication company trying to find its future possibilities. It is but natural that a company with owners and presence on the stock market wants to make profit. The operational model is designed so that both the researchers and the mother company will profit from the successful projects.

**ADAM SOMLAI-FISCHER**

a few adjectives that we collected at one of our first meetings to define the would be researchers : String[] NAdjective = {"Young", „Playful”, „innovative”, „cool”, „cult”, „smart”, „streetsmart”, „funny”, „geek”, „tech”, „street”, „aggressive”, „relaxed”, „refreshing”, „visible”, „spectacular”, „aether”, „ozone”, „sexy”, „sweat”, „looser in a cool way”, „anti-WTO”, „marxist”, „punk”, „anti-elitist”, „jam”};

12:57:46



**ADAM SOMLAI-FISCHER**  
 A bit of conversation with Usman Haque ([www.haque.co.uk](http://www.haque.co.uk)) about naming...

lab

cooking

bringin local values to tech culture

media kitchen  
 meki

me too

bumeki  
 does it sound friendly to you?

japanese a lot, no?

i like this  
 a lot

p2p paprika protocol



**USMAN HAQUE**  
 what do you really want to be? a lab?  
 a center? an institute? a studio?

each of these has a different  
 connotation of course

cooking: i like it!

how about kitchen?

i'm serious!

Budapest Media Kitchen

very much!

yes, nicely phonetic,  
 so other's can pronounce

you can be titled "head chef"...

ha!  
 it has really nice connotations:  
 - experiments  
 - prototypes  
 - snacks as well as banquets  
 - lots of different ingredients  
 you could follow through the  
 metaphor in some of your project  
 organisation too (e.g. recipes, rather  
 than project documents)



Skype beszélgetés a KIBU alapításáról

13:02:01



### BIRCSÁK ESZTER

Én nagyon élveztem a névválasztást és a kutatók meghatározását azon a 2007. februári találkozón. Elég sokan voltunk, emlékeim szerint a Szabi, Attila, György Péter, Vályi Gábor, Halácsy Péter és én. A munkanevünk akkoriban az innolab volt, de azt azt hiszem elég hamar eldöntöttük, hogy jó lenne a Budapest szót szerepeltetni a névben, főként a nemzetközi kapcsolatok miatt.

13:05:01



### NEMES ATTILA

Azt hiszem a Szabival közös munka-történetünk és a fentiek tükrében, illetve a fent említett csapatot ismerve mondhatok olyat, hogy a kis közösségünk új kultúra fogalomban gondolkodik. A KIBU-t a helyhez és időhöz kötött, szerzői, „modernista” tudásmitosz temploma helyett egy vízszintesen szerveződő, a tudást csak az együttműködésben értelmező műhelyként látja, ahol a „hely szelleme” az együttműködők tudásának folyamatos megosztását, a „jó ötlet” a kooperáció-ban megvalósítható, a közösség kritikájára épülő tervet, a „zseni” a tudását átadni, és másoktól tanulni képes partnert jelenti.

13:06:03



### HALÁCSY PÉTER

Attila, te most 3 kotet tudasszociologiai, tudasmenedzsment könyvet fogalmaztál meg egy mondatban.

13:07:31



### NEMES ATTILA

Még korábban a Reorient projekt alatt többször megfogalmazódott a Szabival folytatott beszélgetésekben, hogy a csapatmunkában kialakuló nyitott tartalom sikere magára a munka módszerére vezethető vissza. Mikor Szabi először említette nekem a KIBU tervét, egyből elhangzott az az igény, hogy a Reorientben – és más korábbi munkáinkban alkalmazott- szervezeti modell megvalósulását kell támogatni. Egy olyan ország, kultúra munkamodellje kerül itt szembe a nemzetközi gyakorlatban már sok helyen elterjedt formációval, ahol a tudás érvényesülését

### BIRCSÁK ESZTER

*I really enjoyed naming and defining the researchers at that meeting in 2007 February. Many of us were present: Szabi, Attila, György Péter, Vályi Gábor, Halácsy Péter, and me. We called us Innolab at that time but I think we soon decided to use the word Budapest in the name because of the international relationships.*

### NEMES ATTILA

*I think I may say that our small community is trying to define a new notion of culture. Instead of the “modernist” myth of knowledge which is defined in time and space and linked with the notion of the author, it considers KIBU a horizontally organized workshop, where knowledge is understood as cooperation. Here “genius loci” means the continuous sharing of knowledge, “good idea” means a plan which can be realized cooperatively with the criticism of the community, and “genius” means a partner who is able to impart his knowledge and learn from the others.*

### HALÁCSY PÉTER

*Attila, you have just summarized 3 volumes of sociology of knowledge and knowledge management books in one sentence.*

### NEMES ATTILA

*During our project Reorient it was expressed in our conversations with Szabi that the success of the open content generated collaboratively can be attributed to the working method.*

*When Szabi first told me about the plan of KIBU, he said that the organizational model used in Reorient and in other earlier works should be realized. The cultural model of such a country is opposed to a formation already wide-spread in international practice, where the assertion of knowledge is killed by continuous self-reference, where culture*



is not part of the economy rather represents a counter-pole, where collaboration is more like a force than a need.

**NEMES ATTILA**

Unfortunately, both matrix structure and project structure are rare in Hungary even in the creative industry. I don't know why. It's interesting to see that when we let the others make a decision in KIBU, everybody feels strange the first time.

**NEMES ATTILA**

That's why KIBU is more than a media lab or the Budapest element of the global innolab network, or the smart supplier of a telecommunication concern. KIBU can serve as a model for the Hungarian community workshops, projects that are based on cultural initiatives coming from below, as well as, for institutes that define future cultural production.

A society where the strengthening, survival, and often the coming into existence of small community culture was consciously obstructed and destroyed (the Monarchy, Horthy, Rákosi, Kádár), could hardly develop community thinking. Those who established successful creative communities in Hungary sooner or later ended up in jail, or emigration, or on the gallows.

a folyamatos önreferálás öli meg, ahol a kultúra nem része a gazdaságnak (egyfajta ellenpólust képvisel), ahol az együttműködés leginkább kényszer mintsem igény.

**NEMES ATTILA**

Sajnos, a matrixszervezet, a projektstruktúra meg a kreatív iparban is ritka Magyarországon. Nem értem, miért. Érdekes látni, amikor a KIBU-ban hagyunk döntéseket másoknak meghozni, es eloszor mindenki olyan furcsán erzi magát.

**NEMES ATTILA**

A KIBU épp ezért sokkal többet jelent, mint egy média-labort vagy a globális innolabhálózat budapesti elemét, vagy egy telekom hatalom okos beszállítóját. A KIBU modellértékű intézmény lehet az alulról jövő kulturális kezdeményezésekre épülő hazai közösségi műhelyek, projektek, a jövő kulturális termelését meghatározó intézmények sikeres megvalósításában.

Ennek az okai szerintem valamennyire tudhatók, de ez tényleg nem hiszem, hogy a bevezetőnk része. Egy olyan társadalom amelyben a kisközösségi kultúrák erősödését, fennmaradását, és sokszor kialakulását is tudatosan gátolták, rombolták (Monarchia, Horthy, Rákosi, Kádár) hogyan alakulhatott volna ki közösségi gondolkodás. Aki ebben az országban sikeres alkotó- közösségeket hozott létre, előbb utóbb vagy börtönben, vagy emigrációban, vagy bitófán találta magát.



13:07:31

13:09:21



# projektek

2009.03.-2010.12.





03.2009.-12.2010.

*projects*

**DIY** = Csináld magad / *Do It Yourself*

**HW** = Hardver / *Hardware*

**SW** = Szoftver / *Software*

**SOC** = Közösségi / *Social*

**DES** = Design / *Design*

**CUL** = Kulturális / *Cultural*



A fenti kördiagramm projektjeink „big picture”-ben elfoglalt helyének könnyebb megértését segíti. Munkáinkat hatféle alap-jellemzőre osztottuk, rendszereztük, mindegyiküket egy saját „taggel” jelöltük, és százalékos bontásban ábráztuk.

*The pie chart above is meant to help you to place our projects in the “big picture”. We have organised our work into six categories, tagged them and visualised them by percentage.*



DOMONKOS Tamás + DUL David + FERENCZI Bálint + FÖLDÉNYI Irma + KRISZTIÁN Gergely  
KISS László + KORSÓS Milán + PALKÓ Péter + SIPOS Melinda + SZTOJÁNOVITS Andi

# BYMM

## Beat Your Mouse Movement

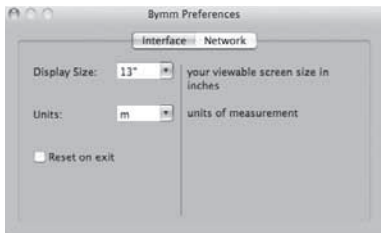
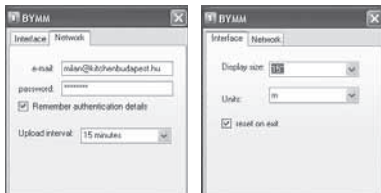
**Mi ez?** A BYMM egy játékos megoldást ajánl, hogy hogyan motiváljunk embereket arra, hogy többet sétáljanak, amitől egészségesebbek lesznek, és megismerik a környezetüket is.

**Miért készült?** A projekt arra törekszik, hogy ellensúlyozza a számítógép képernyője előtt töltött hosszú órákat azzal a céllal, hogy létrejöjjön egy közösség, ahol fontosnak találják, hogy a séta legyen az elsődleges mindennapi közlekedési eszközük.

**What?** BYMM offers a playful solution that motivates people to walk in order to get more exercise and become more conscious about their health and city environment.

**Why we make it?** The project strives to balance the growing hours spent in front of computer screens and aims to become a community of people who are keen on elevating walking as an important daily activity, as a preferred way of moving around.

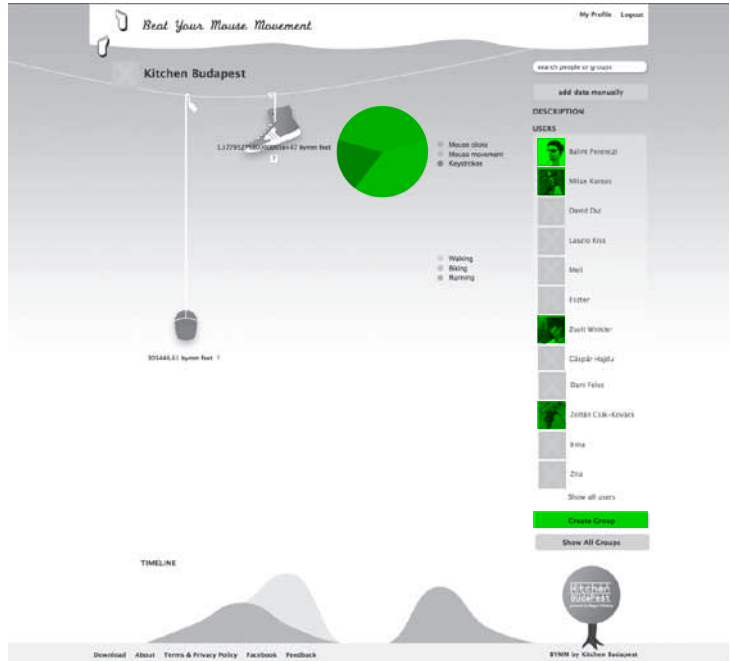




**Hogyan működik?** Két kütyüből áll. Az egyikük egy web/desktop alkalmazás, ami követi az egérmozgást, míg a másik lépéseket számol. A felhasználók ezáltal játékosan tudnak versenyezni valós és online maguk között és akkor nyerne, ha többet sétálnak, mint egereznek.

A BYMM megjelenik egy térbeli installáció által is, ami három résztvevő valós idejű számítógép felhasználását és térbeli mozgását jeleníti meg. Három egér-cipő pár képviseli a felhasználókat, amelyek a szertint mozognak, hogy éppen többet sétálnak vagy egereznek-e.

**Kiállítás** A BYMM a 2010-es San Jose-i 01SJ bienálén mutatkozott be a „Ki a Garázsból és Be a Világba” tematika keretében. A projektet a ZERO1, Pachube.com és xClinic közösen tették lehetővé.

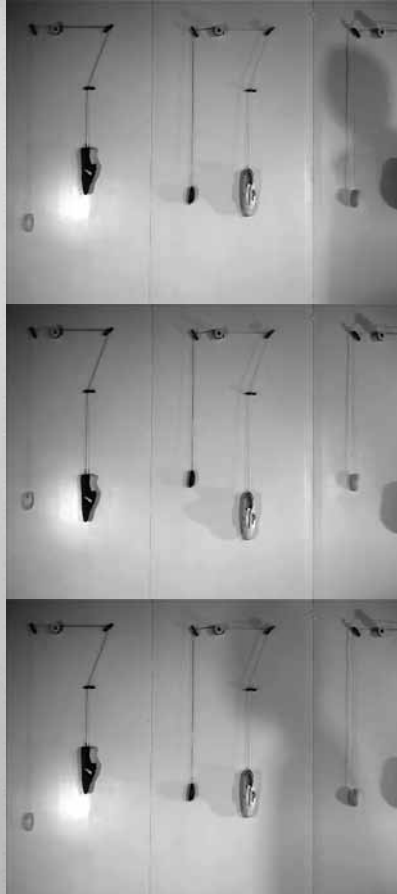


**How does it work?** It consists of two gadgets. One of them is a web/desktop application that tracks use of a mouse, while the other one counts steps. Individuals can playfully compete between their online and IRL selves, and win by walking more than mousing. BYMM is also presented through a physical installation, which tracks the real-time desktop activity and the physical distance covered by three of the team members. They are represented by a hanging pair of a mouse and a shoe, which are linked to the related data-stream. The balance and imbalance of the suspended objects visualizes our activity and at the same time the whole concept of BYMM. The website, the iPhone/Android and the desktop application make possible the continuous data stream which is also connected to pachube.com.

**Exhibition** BYMM was featured as part of the Out of the Garage, Into the World program at the 2010 01SJ Biennial in San Jose, California. The project was commissioned by ZERO1 with Pachube.com and xClinic.









# This is ME!

Google | John Smith

John Smith # 13300  
 -----  
 John Smith # 20917  
 -----  
 John Smith # 9970681  
 -----

Google | John Smith

John Smith # 13300  
 -----  
 John Smith # 20917  
 -----  
 John Smith # 9970681  
 -----

John Smith # 20917



person identified by

NAME + UNIQUE ID

[email addr.  
FB ID ...]

one time validation

000

John Smith

THIS IS ME

visual logo + metadata

THIS IS ME

John Smith # 20917

- personal website
- website 1
- website 2
- website 3
- website 4
- ...

**Mi ez?** Sokszor körbejártuk már az online identitás kérdéskörét, de valahogy mindig elakadtunk az alapkérdésnél: hogyan dönthetjük el egy netes tartalomról, hogy mennyire releváns valakire nézve? Szerintünk ezt nem algoritmusokkal, hanem a közösség bevonásával (crowdsourcing) érdemes megoldani. A This is Me! lenne a hiányzó láncszem a Google és Facebook között?

**Miért készült?** Az interneten gyakran keresünk személyekre. Ha a keresőkben a személyek nevére keresünk, akkor a találatokból nekünk kell kiválasztani, hogy melyik weboldal releváns a keresett személy tekintetében. Ez viszonylag könnyen megy ismert és híres emberek esetében, ám kevésbé ismertek – amilyen az emberiség többsége – esetében nehéz ügy lehet. De miért nekünk kell összepárosítani a weboldalakat a rajtuk szereplő, konkrét személyekkel, ha egyszer pont azért keresünk rá, mert nem ismerjük (eléggé) és többet akarunk megtudni róla?! Annak eldöntésére, hogy egy weboldal releváns-e valakire nézve, nyilvánvalóan a legmegfelelőbb személy maga a keresett név tulajdonosa. Ideális esetben tehát én magam tudom az internet bármely oldaláról eldönteni, hogy rám vonatkozik-e, és releváns információt tartalmaz-e rám nézve. Pont erre való a This is Me!

**Hogyan működik?** A konkrét személyt névvel és egyedi adattal (email cím, Facebook ID, OpenID) azonosítjuk. A releváns weboldalakat validálhatja az adott oldalak URL-ének megadásával, illetve egy a böngésző plugin által az oldalakra renderelt This is Me! gomb megnyomásával.

**Státusz:** Konceptió, a téma kutatása zajlik.

**What?** We have talked a lot about the questions of online identity, but somehow we always got stuck at one burning question: how can we decide about information on the web whether it is relevant to a certain person?

**Why?** We often search for people on the Internet. If we search for a person's name we will have to choose from hits to find the right website that is relevant to that person. It is relatively easy to find a famous person, but it could be a real pain to find someone not that well-known, which is true to the majority of the population. Why do WE have to pair the website with the person when we have searched for it because we don't know enough about her? The best person to decide whether a website is relevant to someone or not is obviously the person how is searched for. In an ideal situation it's me who knows the best whether any information on the web is about me or not. That is exactly what This is Me! is for.

**How?** A person is identified by her personal information (e-mail address, Facebook ID, OpenID). The relevant websites can be validated by approving a website, or by clicking the This is Me! plug-in button on the search engine.

**Status:** Concept. We are still researching.

John Smith #20917



person  
identified by

NAME + UNIQUE ID

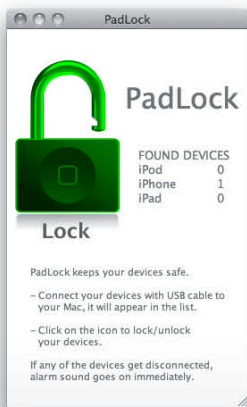
email addr.  
FB ID...




# PadLock

Biztonsági zár iPad-hez

*It's like a Kensington  
lock for your iPad*



PadLock



**Lock**

FOUND DEVICES

iPod	0
iPhone	1
iPad	0

PadLock keeps your devices safe.

- Connect your devices with USB cable to your Mac, it will appear in the list.
- Click on the icon to lock/unlock your devices.

If any of the devices get disconnected, alarm sound goes on immediately.



PadLock



**Unlock**

FOUND DEVICES

iPod	0
iPhone	1
iPad	0

PadLock keeps your devices safe.

- Connect your devices with USB cable to your Mac, it will appear in the list.
- Click on the icon to lock/unlock your devices.

If any of the devices get disconnected, alarm sound goes on immediately.





**Mi ez?** A PadLock szoftver segítségével ellenőrizheted, hogy mobil eszközeid (iPad, iPhone és iPod) hozzá vannak-e csatlakoztatva a számítógépedhez. Ha valamelyik eszköz USB kábelét kihúzzák, egy hangos, szirénázó riasztás szólal meg.

**Miért készült?** Tavasi nyílt napunkon a SubMap projektet állítottuk ki, amihez egy iPadet használtunk prezentációs eszközként. Nem sokkal kapunyitás előtt jöttünk rá, hogy valahogy mégiscsak védenünk kellene az iPadet, mivel ezen a készüléken nincs hely a Kensington lock csatlakoztatásához. Megoldásképpen írtunk egy kis szoftvert, amely figyelni, ha az iPadet megpróbálják eltávolítani a gépről, és válaszul elindít egy hangos figyelmeztető jelzést.

**Hogyan működik?** Töltsd le, és indítsd el a PadLock alkalmazást! Csatlakoztasd a mobil eszközödet a számítógéphez USB kábellel. Klickelj a lakat ikonra (Lock) az eszközök figyelésének elindításához. Ha bármelyik eszközt lecsatlakoztatják a számítógépről - azaz kihúzzák az USB kábelt -, azonnal megszólal egy hangos, szirénázó hangjelzés. Támogatja az iPadet, az iPhone-t és az iPod-ot is. Sőt, egyszerre többet is!

**Mikor készült?** 2010. április – 2010. június

**Díjak, meghívások:** CrunchGear írt róla a 2010. június 12-i Protect your iDevice-ban

**What?** PadLock software is continuously tracking whether your devices are connected to your computer with a USB cable. If any of the devices gets disconnected (on either end of the USB cable) an alarm sound goes on immediately.

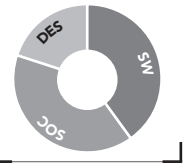
**Why?** We exhibited our Submap project during our latest Open Studio Day on an iPad, which we used as an input device. When installing the project we realized that we have to figure out a way to prevent our iPad from being stolen. Since iPad is missing the Kensington lock port this seemed rather difficult, so we wrote a little piece of code that detects the removal of the iPad and turns a loud alarm sound on.

**How?** First, download and run the PadLock software. Connect your devices with their native USB cables to your computer. Click the Lock button to start protection. If any of the devices gets disconnected (on either end of the USB cable) an alarm sound goes on immediately. It works with iPads, iPhones or iPods – with even more of them at the same time.

**When?** April 2010. – June 2010.

**Mentioned** CrunchGear covered 12 June 2010 Protect your iDevice from theft. Sorta – CrunchGear





BOROS Judit + Justyna BRZAĀKALIK + Anna CSÉFALVAYOVÁ + GERGELY Krisztián  
 Ula KOWAL + SZALAI András + William SPEED

# EatUp!

*Social dining network*

**Mi ez?** Az EatUp.com lehetőséget ad arra, hogy virtuálisan és valósan is megoszsd az ízeket, amit szeretsz.

**Miért készült?** Ha csak magadnak főzöl az unalmas, drága és pazarló. Az ötlet azon alapszik, hogy létrehozzunk egy olyan hálózatot azok között az emberek között, akik készek arra, hogy megosszák a kajájukat. Digitális eszközök felhasználásával, úgymint egy website és egy telefon alkalmazás, EatUp! lehetőséget ad arra, hogy emberekkel találkozz.

**What?** Website EatUp.com gives a possibility to share your tastes virtually and your meals in a real life.

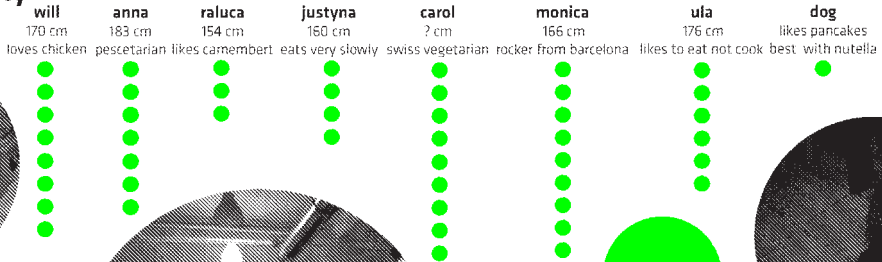
**Why?** Cooking just for you is time consuming, expensive and wasteful. The main idea of EatUp! is to develop a network for people who are ready to share their meals. Using digital tools such as a website and a mobile application, EatUp! gives a possibility to connect personally and socialize.

## EatUp! vol. 1 party

random people drinking



## pancake'o'meter



FOOD..it all started with food



Mission accomplished...  
83%

Satisfaction level...  
9/10

Invitations to share a meal after this event...  
5 in two weeks

EatUp!



## EatUp! event

Event title: Pancake Dinner Party

DATE: 19 March 2010

PLACE: Caféline in Mome dormitory

FOOD theme: pancakes / crepes & tasty fillings

TASTE MATCH: 95%

HOST/S: Anja, Uta, Wigi, Loona

RATING: 5/6

Theme photo: pancakes

planned updates\_

- \_set min/max number of participants
- \_statistics of costs, number of people, time spent on preparations
- \_possibility to upload recipes
- \_search engine
- \_more detailed menu

### Hogyan működik?

A projektet az EatUp.com fogja támogatni. Az oldal segít a felhasználóknak, hogy EatUp! találkákat keressenek hely, a résztvevők száma és ételek szerint, valamint, hogy hasonló embereket találjanak. El tud dönteni, hogy résztvenni vagy tartani szeretné egy kajálást és megadni, hogy hány embert vársz vacsira és hogy mi is lesz a menü. Egy-egy összejövetel után eloszthatjátok a költségeket, fényképeket oszthattok meg és kommentelhetek a házigazdáról és a résztvevőkről. Ha akarsz akkor megoszthatod a kedvenc receptjeidet és tapasztalataidat is. A weboldal jelenleg is készül és béta teszteljük az első verziót.

### Mikor?

A projekt egy intenzív MOME kurzus (Sharelsz vagy Lajkolsz?) részeként indult 2010-ben. Az eredeti ötlet ERASMUS-os diákoktól származik, amit a KIBU továbbfejlesztett.

### How?

The project will be supported by a website EatUp.com. The site helps users to search for EatUp meetings by area, number of participants or dishes served, put online their own events or find people with common tastes. You can decide if you want to host an event and specify details like location, expected number of participants or dishes served. Hosts can decide if they want their event be public or invitation-only, and also whether they want to share an entire meal or just ingredients which is a perfect start for some cooking-together. After the event you can track the costs, share photos or comment both on the guests and hosts. You can also search for people with the same taste, exchange recipes and experiences. The website is under construction. We're beta-testing the first version of it.

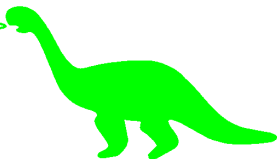
### When?

This project was started as part of MOME intensive course week 2010 "Do you share? Do you like?" by guest ERASMUS students and further developed at KIBU.





they didn't share their meal, did they?





enjoying  
tasty **food!**

saving  
time and  
money!

having  
**fun!**

how it  
works?!

an EatUp! event

by **location**

by **location**

by **taste**  
profile

browse results  
& decide

rate & comment  
an event & host

share photos & memories

connect with people  
you've met

host  
a meal?

host

an EatUp!

an EatUp! event

set **location**

like bringing  
special kind  
of food or doing  
the dishes

set **status**  
as **public**  
or **private**

let people find your event  
& simply join  
or make it invite only

set **size**  
max & min  
number of people

set **public**  
or **private**

comment & rate  
your quests

share photos, memories  
& recipes

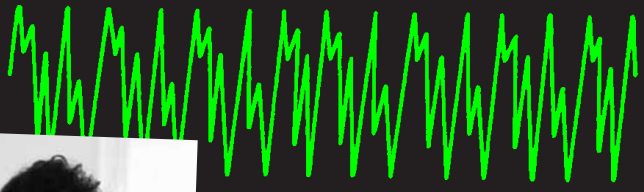
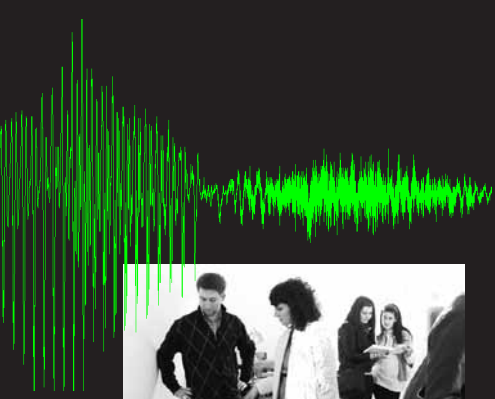
connect with people  
you've met

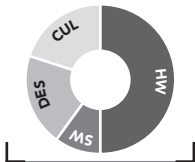
find  
a meal?

start the  
loop  
& join  
a meal  
tonight!

well...







KISS László + SIK Eduárd + Kepp showroom: HAJDU Anett + HAVANCSÁK Teréz  
HOFSTÄDTER Sandra + KOVÁCS Adél + TOMCSÁNYI Dóri + Táncos: JOBBÁGY Bernadett

# Zajkabát

## *Noisy coat*

**Mi ez?** A Zajkabát nem más, mint egy divatőrült performansz-eszköz.

**Miért készült?** A projekt a Kepp showroom és a KIBU kollaborációjaként született, hogy művészi úton emlékeztessük a divatimádó közönséget, hogy mennyi munkát is emészt fel a divatos darab kitalálása és készítése.

**Hogyan működik?** Varróműhelyekre jellemző gépek és eszközök (pl. varrógép, vasaló, ruha-fogas) hangjait vettük fel a showroomban, a környezet hangjaival együtt. Így jött létre egy interaktív zajkompozíció, amelyet a ruhát viselő táncos keltett életre. A projekt hatását azzal is erősítettük, hogy az érzékelőket, hajlásszenzorokat is textilből, elektromos áramot vezető anyagból készítettük el.

**Mikor?** Ezidáig háromszor mutatkozott be a Zajkabát: a Kepp showroomban a 2010. októberi Design Hét alatt a Kortárs Művészeti Intézetben, Dunaújvárosban 2010 őszén és egyszer a MOME nyílt napon.

**What?** Noisy coat is a fashionista performance tool.

**Why?** The project is collaboration between kepp showroom and KIBU. The idea behind the work is to remind the fashion loving audience of the work that is put in crating and making fashion.

**How?** In order to do that sounds of different machines typical to sewing workshop (sawing machines, irons, coat hangers and so on) along with environmental sounds were recorded in the showroom to create an interactive noise composition that a dancer brought to life. The movements of the dancer triggered and modulated the above-described sounds. The whole project concentrated around putting clothes and fashion itself into new light and we felt that if we want to be true to ourselves than we have to make the sensors out of textile. That is why we made pressure and bend sensors using conductive material.

**When?** The "noisy coat" was performed and exhibited three times at kepp showroom during Design Week 2010, once at the Contemporary Art Institution in Dunaújváros and once on MOME's open day. At least until now.



CSÖRNYEI Ádám + FERENCZI Bálint + FÖLDÉNYI Irma + HAJDU Gáspár + PUKLUS Péter + SIPOS Melinda

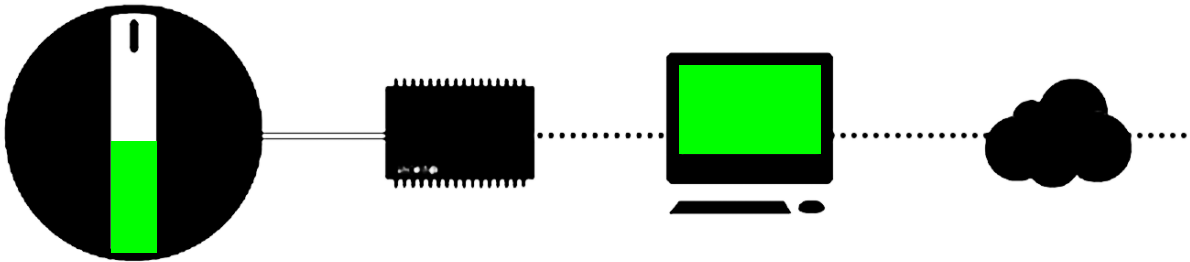
# Grandma's Cooking

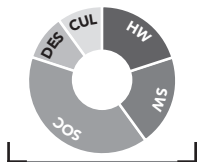
**Mi ez?** A Grandma's cooking egy elektronikus eszköz és egy világító tárgy együttese, amely segít minket az idősebb hozzátartozóinkkal való mentális kapcsolat fenntartásában, és a velük való törődésben.

**Miért készült?** A Grandma's Cooking a kellemes családi étkezések hangulatát, a házias ízeket, az összetartozás érzését, a gyermekkort, a régmúlt időket hivatott felidézni. A projekt célja, hogy ezekre az asszociációkra építve egy valós idejű kapcsolatot alakítson ki a nagymamánk konyhája és a gyerekek, unokák többnyire különálló élettere vagy munkahelye között.

**What?** Grandma's cooking is a device and a lighting object, which creates mental relationship with our elderly relatives and helps us taking care of them.

**Why?** Grandma's Cooking recalls tastes and warm atmosphere of family lunches we spent together, represents the importance of family, childhood, ancient times. The aim of the project is to emphasize these associated thoughts and to establish a real-time relationship between grandma's kitchen and our (children, grandchildren) mostly remote living or working space.



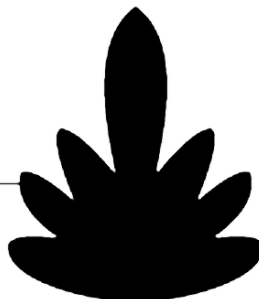


**Hogyan működik?** Egy elektronikus eszköz segítségével megfigyeljük a gáztűzhely minden gázrózsájának használatát. Mihelyst az egyik rózsát meggyújtják, a távoli térben lévő kijelző bekapcsolódik, és addig pislákol, míg a rózsa használatban van. A kijelző formáját a gáztűzhely magyarországi elterjedésének korából származó fényreklám ihlette.

**Mikor készült?** 2008 ötlet: Puklus Péter és Sipos Melinda, 2010 április: a projekt fejlesztése a KIBUban

***How does it work?** With the help of custom made electronics we observe the use of each gas burner. Once a gas burner is turned on, our display on the remote location turns on too and smoothly twinkles until the gas cooker is being used. When designing the display we were inspired by the image related to the heroic age when gas cookers became widespread in Hungary.*

***When?** 2008 concept by Peter Puklus and Melinda Sipos, April 2010 project development at KIBU*

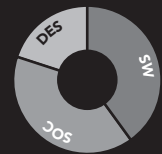






A large green wireframe sphere is centered on a black background. The sphere is composed of a grid of lines that create a 3D effect. In the background, there is a white, stylized city map or street grid pattern. The text 'SubIMap' is overlaid on the sphere in a bold, white, sans-serif font.

# SubIMap



BUJDOSÓ Attila + FELES Dániel + GERGELY Krisztián + HAJDU Gáspár

**Mi ez?** Budapest térképének virtuális torzítása a projekt résztvevőinek fizikai mozgása alapján.

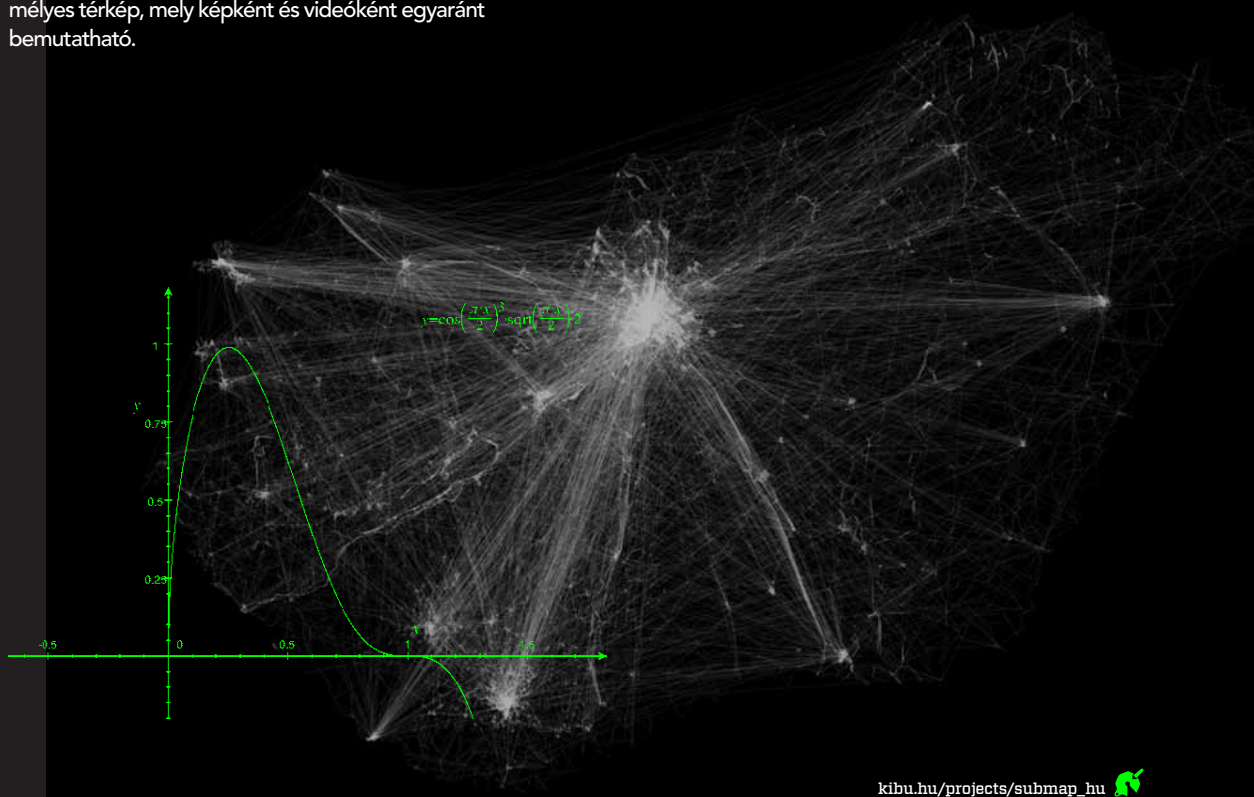
**Miért készül?** A térkép alapvetően objektív műfaj, mi mégis a saját „szemszögünkéből” szeretnénk bemutatni a fővárost, hogy vizuális lenyomata is legyen annak, hogyan élünk, hová megyünk.

**Hogyan működik?** Budapest térképe a városbeli mozgásunk alapján folyamatosan formálódik, torzul. Egyedi „város-használatunkat” szeretnénk követni és vizualizálni ebben a projektben. A Foursquare alkalmazás segítségével folyamatosan töltjük fel a helyszínek koordinátáit, ahol megfordulunk a városban. A „becsekkolások”, vagyis a látogatások aktualitása szerint nagyítjuk fel Budapest megfelelő részét. A térkép hozzánk közel eső helyei perspektívikusan tágulnak. E torzulásoknak köszönhetően válik egyedivé a személyes térkép, mely képként és videóként egyaránt bemutatható.

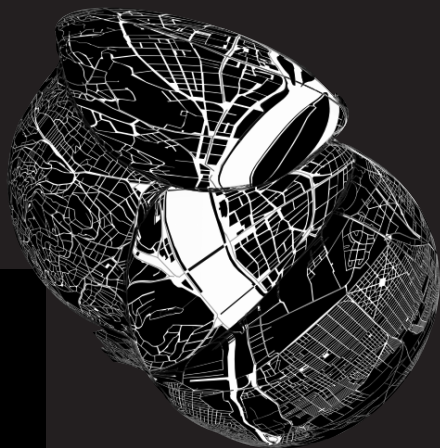
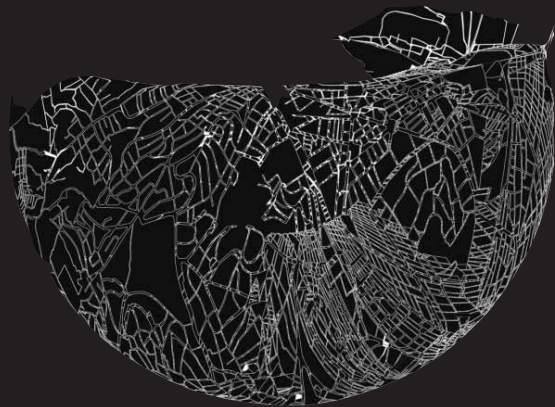
**What?** Virtual distortion of the map of Budapest depending on the location of the participating researchers.

**Why?** Map itself is an objective genre, but we wanted to show the city from our perspective, so we can get a visual feedback about how we live, where we go.

**How?** The map of Budapest is continuously changing and distorting according to our movements in the city. We would like to follow up and visualize our unique use of the city in this project. Utilizing Foursquare, we are constantly uploading the coordinates of the places we go to. Check-ins made in the application are translated into distorting forces applied to the map of Budapest. Those places serve as epicenters of these unique, spherical, perspectival distortions and places, which are closer to us, become perceptively larger.







**Mikor?** 2010 áprilistól

**Kiállítások, megjelenések** Kés alatt, Budapest Fiction galéria, 2010. július 01. – 2010. július 24. Szubjektív Budapest Tér-képek, Centrális Galéria, Budapest, 2010. október 20. – 2010. december 02.

**Date** from April 2010

**Previous exhibitions:**

*Under the knife, with Cannelle Tanc, Budapest Fiction gallery, 01 July 2010. – 24 July 2010.*  
*Subjective Budapest Maps, Galeria Centralis, Budapest, 20 October 2010 – 02 December 2010*

Személyes élményeink  
térképes ábrázolása

*Cartographic representation  
of our personal experiences.*





### *Live Coding performance*



MEDIA FACADES FESTIVAL  
.....  
EUROPE 2010



# INTEFF





**Mi ez?** Berlin, Linz, Brüsszel és Liverpool bekapcsolásával kísérletképpen adtunk elő egy Live Coding performanszt. Az előadás egy közös, technológiai improvizáció, mely egyidőben történt mind az öt helyszínen. A résztvevők és a nézők az egymástól távol eső helyszíneken folyó eseményeket online közvetítéssel követhették nyomon.

**Miért készült?** A Live Coding az audiovizuális performanszok között még igen ritka, speciális műfaj. Az egymástól távol eső helyszíneket összekötő technológiai és a művészeti projekteket bemutató fesztivál célja, hogy lokális és nemzetközi kapcsolatokat építsen fel a médiahomlokzatok izgalmas felületei segítségével. A résztvevő intézmények helyi előadóművészeket kértek fel, hogy akár médiahomlokzatok felhasználásával is bemutassák a nagyközönség számára azt a 40 perces előadást, amely Európa különböző régióinak kulturális összekapcsolódásaira világít rá.

**What?** Live Coding performance in collaboration with Berlin, Linz, Brussels and Liverpool. The show was a collective technological improvisation that happened at the same time on all five locations. The participants and the viewers could follow event online.

**Why?** The aim of this festival, which connects places far away from each other, is to build local and international relationships with the help of media facades. Live Coding is still rare in the audio-visual performance world because it's a very specific genre. Searching the European cultural similarities even within this unusual field, the collaborating institutions visited local artists and presented the performance on media facades.

Ars Electronica FutureLab, Linz: David STOLARSKY (fluxus)  
 KIBU, Budapest: CSÍK-KOVÁCS Zoltán, FELES Dániel, GERGELY Krisztián,  
 HAJDU Gáspár, PAPP Gábor, SZALAI András (fluxus)  
 Public Art Lab, Berlin: Stefan TIEDJE (Max/MSP)  
 iMAL, Brüsszel: Jean-Michel DEWEZ aka Chantal Goret (c64)  
 FACT, Liverpool: Jamie FORTH, Scott HEWITT, Alex MCLEAN, Matthew YEE-KING

# MEDIA FACADES FESTIVAL EUROPE 2010

**Hogyan működik?** A résztvevők több különböző eszközt használtak az audiovizuális programozáshoz: a '80-as évek személyi számítógépétől, a Commodore 64-től kezdve, a grafikus programozói környezeteken át, a szkriptnyelvekig.

**Mikor készült?** 2010. szeptember 3-án, a Media Facades Festival 2010 programjaként.

**How?** The participating artists used a huge variation of audio-visual programming techniques ranging from Commodore 64, through visual programming, to script based languages.

**When?** 2010 September 3, as part of Media Facades Festival 2010.

gium Hungaricum Berlin





DOMONKOS Tamás + GÁRDOS János + GRILLUS Samu  
NAGY Ágoston + PAPP Gábor + SAMU Bence

# Opera Looper

**Az Opera Looper egy, a New York-i Brooklyn Múzeum eseményére készült interaktív installáció, mely az Extremely Hungary elnevezésű amerikai magyar évad keretében, 2009 októberében valósult meg.**

Az installáció segítségével egyszerre több ember alkothat egy zenekart és próbálhat a zenei loopokból zenét írni. Négyféle zenei téma és animációs háttér közül választhatunk és a segítségükkel úgy érezhetjük, mi is zenét komponálunk és egy zenekar részesei vagyunk, miközben választásunk eredménye egy projektált felületen végig követhető. A Opera Looper alapját a korábban már bemutatott MobileJam projekt képezte, illetve a mindkettőhöz használt saját fejlesztésű Animata szoftver.

Az interaktív installáció négy darab iPod Touch-ból, egy vetített felületből és elektronikai eszközökből áll. Az iPod Touch-okat úgy használjuk ez esetben, mint hangszereket és távirányítókat egyben. Ezek segítségével választhatunk a négyféle operastílus és a hozzá tartozó grafikai világ közül. A kiválasztott stílusban egy-egy iPod Touch egy-egy grafikai elemet és hangszert jelöl, amit követhetünk a kivetített felületen és a ennek segítségével opera- és animáció remixeket készíthetünk. A négy téma: egy Lehár stílusú musical komédia, egy barokk opera, egy romantikus opera és egy amerikai minimalista zene.

A zenei loopokat Gryllus Samu készítette.

*Built on our previous experience from the MobileJam project Opera Looper creates a collective musical experience by controlling musical loops using four iPods.*

Opera Looper is a combination of two software tools: a sample based sound system written in Pure Data, and a real-time animation system created in Animata. Opera Looper made its debut at the Opera Unbound event in cooperation with Samu Gryllus, Brooklyn Museum and Extremely Hungary.

The system consists of a server computer that connects four iPod Touches that act as remote controllers. Certain keys and key combinations can start, stop, and change different parameters of pre-composed sample-loops. One user can control four different samples at the same time.

The created music can contain a maximum of 16 musical layers. The audio composition technique recalls the work of Mozart or Haydn, as used in their musical dice games.

The projection part of the installation consists of four scenes created in Animata reacting to the sound in real-time. Four people can use the system. The chosen scene is projected onto the canvas. Each scene contains four characters, or groups of characters. Each of the users gets an iPod with the appropriate character on the screen. After they start making music with the iPods the characters on the canvas follow their parts, as dictated by the music.

There are four scenes: a Lehár-style musical comedy, a baroque chamber opera, a romantic opera, and an American minimal music.







Nighnmo

Nighnmo

Nighnmo

Nighnmo

Nighnmo



BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi  
LAKATOS Dávid + SIPOS Melinda + SZALAI András

## Mozgásra és fényre érzékeny designlény

### *Motion and light sensitive design creature*

**Mi ez?** A Nighmo egy kedves háziállat gumiból. Megnyugtató fényt ad, ha a közelében vagy, így nem kell botorkálnod az éjszakai sötétségben. Mozgásra kapcsol be, és éppen annyi derengő fényt biztosít, amennyi éjszaka a tér érzékeléséhez szükséges.

**Miért készült?** A sötétséghez szokott szem számára a fürdőszobai villany a felkapcsolás pillanatában olyan sokk, mint a szobavilágításhoz képest egy fényképezőgép vakujának villanása. Ezt a problémát nem oldja meg a szabályozható fényerejű világítás, mert a tájékozódáshoz még az a fény is túlzás, amelyet egy ilyen lámpa legkisebb fokozaton kibocsát. A kapcsolót pedig így is a sötétben kell megtalálni. Ezért készült a Nighmo, amelyet a lakás legsötétebb pontjaira érdemes elhelyezni, ahol szükség van az éjszakai tájékozódást segítő fényre: pl. a fürdőszobába, a hálószobába vagy a kettőt összekötő folyosóra.

**Hogyan működik?** PIR szenzorokkal és LED-ekkel.

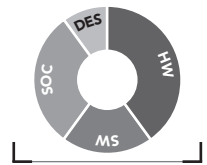
**Mikor készült?** A Nighmo elődje a Moonlight – szintén a KIBU fejlesztés – 2007 nyarán készült, azóta több fázison és formán átesett. 2011 elejéig véglegesítettük a prototípust.

**What?** Our home could be really intelligent and cozy if everyday objects around us would adapt to the requirements of our living patterns. What would you think if they knew what we need at the moment?

**Why?** Nighmo is a smart night lamp, which feels when you need assistance. It gives you comforting ambient light when you are moving, so that you don't have to stumble in the dark. It is designed to have a natural like light, similar to candle or the shining of the full moon.

**How?** Nighmo has an organic shape made of snow-white silicone, with a motion sensor, which senses the infrared radiation of the human body. Instead of switching Nighmo manually it detects motion and lights up when you need it. There are no buttons and no controls, everything happens automatically. You don't have to pay attention to it, just leave it anywhere in the room. All care it requires from you is that you is to recharge it time to time, which happens through a standard USB port. You can use a standard recharger or your computer's USB port as a power source. There is another thing, which grabs the attention when you examine Nighmo. It is a plastic knob that is the "eye" of Nighmo. This eye has a motion sensor and a light sensor, so it can detect whether there is darkness in the room and it also detects human motion. It works like a smart bedside lamp, which provides as much light as you need to move around in the space during the night.





BÖRÖCZ Angelika (MOME) + BUJDOSÓ Attila + PÁSZTOR Theodóra (MOME)

# Facebook Autóskártya

**Mi ez?** Kártyajáték a közkedvelt autóskártya analógiájára, csak autók helyett barátaink adataival: életkor, ismerősök, fényképek, csoporttagságok, oldalak és beküldött linkek száma. „Lajos úti Marcit” – hát nem gyönyörű?

**Miért készült?** A közösségi oldalak használata során az emberek hajlamosak gondolkodás nélkül megosztani mindenféle információt magukról, ezért a világhálón hatalmas mennyiségű személyes adat halmozódik fel. Ennek a témának a játékos bemutatására merült fel az ötlet, hogy az „autóskártyákat” vegyük alapul.

**What?** Card game, similar to „Top Trumps” from the 80’s. The difference is that we use our friends’ data instead of the cars’ age, number of friends, photos, groups, pages and links.

**Why?** When using social sites, people are likely to share all kinds of information about themselves, without contemplating too much. The result is an ever-growing pile of data accumulating on the web. We came up with a little game for playing around with this idea – inspired by the well-known Top Trumps card games.





**Hogyan működik?** A játékszabály: az a játékos, akinél egy bizonyos adattípusra (pl. életkor, ismerősök, megosztott fényképek vagy linkek száma) nézve a legmagasabb értékű Facebook profilkártya van, megnyeri az adott kört és elviszi a többiek kártyáit. Értékegyezőség esetén a kártyák talonba kerülnek, és a következő lapokat. A játék célja, hogy valamennyi kártyát elnyerjük játékosársainktól.

**További tervek** Egy online játék és hozzá kapcsolódó szolgáltatás kialakítása, amelyen egy személyreszabott, tehát a saját ismerősökből generált kártyacsomagot lehet megrendelni.

**How?** The rules are simple: choose a category from the customized Facebook profile cards (e.g., age or number of friends/photos shared/ links posted, etc.), and whoever scores highest in the given category wins the round and takes the other players' cards. The game ends when one player collects all the cards in the pack.

**Future plans** Creating an online game and a service supporting that with which you can order a deck of cards generated from your own acquaintances.





BUJDOSÓ Attila + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GERGELY Krisztián + KISS László + OZSVALD Eszter + PAPP Gábor + SZALAI András

# (b)AR

A (b)AR egy kiterjesztett valóság (augmented reality, AR) alapú játék, amely egy interaktív zenei környezetet hoz létre bárokban, szórakozóhelyeken vagy köztereken. Egy kísérlet a közösség bevonására: új technológiai megoldások keverése zenével és szórakozással. A részvétel igen egyszerű: csak a poharunk aljára kell ragasztani egy AR matricát. Minden különböző matrica más-más hangszert szólaltat meg. A kijelölt területen belül a kamera felismeri, azonosítja és követi a jelölő matricát. Ezzel párhuzamosan elindul zenét a címke pozíciója, szöge és távolsága is befolyásolja.

**Felhasznált eszközök** Fluxus, ARToolkit, Pure Data

**Megjelenések** A (B)ar eddig a következő helyeken volt kiállítva: Alternative Party 2009, Helsinki/Finland.

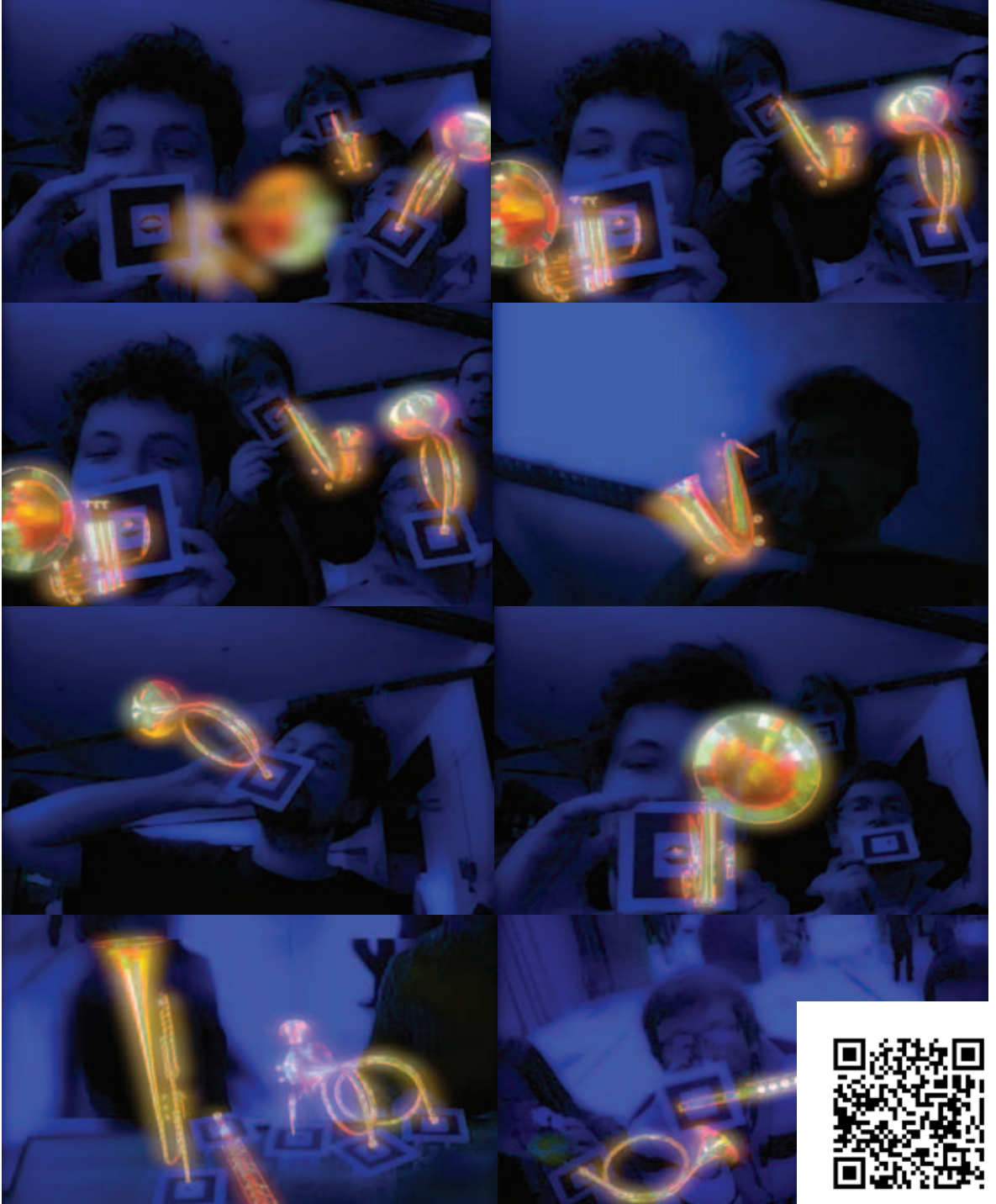
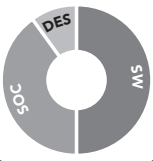
*(b)AR is an augmented reality game, an interactive music installation designed to be used in pubs, parties or public places.*

*It is meant to be a social experiment, mixing cutting edge technology with entertainment, involving music and fun. Participating only requires to attach the AR sticker onto the bottom of the drink received. Each sticker is assigned to a certain instrument. The playing area is marked; the tracking camera must recognize and locate the sticker. By this time the music starts playing. The position, the rotation angle and the distance from a reference point ables to manipulate the sound.*

**Used technologies:** Fluxus, ARToolkit, Pure Data

**Publicity** (B)ar was exhibited at Alternative Party 2009, Helsinki/Finland and MT 2010 Kickoff event at MŰPA, Budapest.





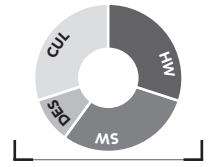


*Power of Play*





POP



## A PoP 2.0 változata a Bacarobo Hülyerobot Versenyen.

## 2.0 version of PoP at Bacarobo Stupid Robot Competition.



**Mi ez?** Egy nyílt fejlesztésű motorizált asztali lámpa. Korábbi projektünk az Mllamp továbbgondolása, könnyen elkészíthető habkarton formában. Antropomorfizált hétköznapi tárgyként képes különféle érzések továbbítására. Az információ forrása lehet egy email, vagy chatpartnerünk által továbbított emotikonok sora. Mivel a robotot irányító program komplex, és a megjeleníthető jelentéstartalmak különböző kultúrákban eltérőek lehetnek, úgy döntöttünk szabad hozzáférést biztosítunk a fejlesztéséhez.

**What?** This is an open source, motor driven table lamp. Our earlier project called Mllamp further developed Vikofome form. As an anthropomorphic every day object it is capable of transferring different feelings. The source of the information can be the content of an e-mail or emotion icons of our chat partner. The program that controls the robot is quite complex and different cultures have different solutions to the same problem, so we decided to make the development open-source.

**Miért készült?** Eredetileg a 2009-es Kinetica Art Fair London művészeti kiállításra készült az installáció, amiben öt azonos robot, óvodás gyerekek mozgáskultúráját imitálva egy labdával játszott önfeledten. Idén a Bacarobo kupára is készítettünk egyet, ahol a „Süti, nem süti” című performanszt mutatta be. Az előadás alatt a lámpa „megpróbált” három egyformán finomnak tűnő sütemény közül kiválasztani egyet, de pár próbálkozás után inkább lakonikusan beledőlt a krémesbe.

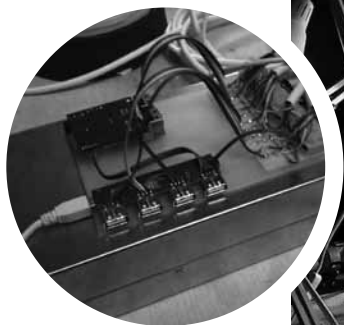
**Hogyan működik?** Elég kinyomtatni a szabásmintákat tartalmazó fájlt, ezután az öt mozgatómotort a helyére kell ragasztani, és indulhat a programozás. A kódja a széles körben ismert és használt Arduino környezetben íródott.

**Mikor készült?** 2009–2010.

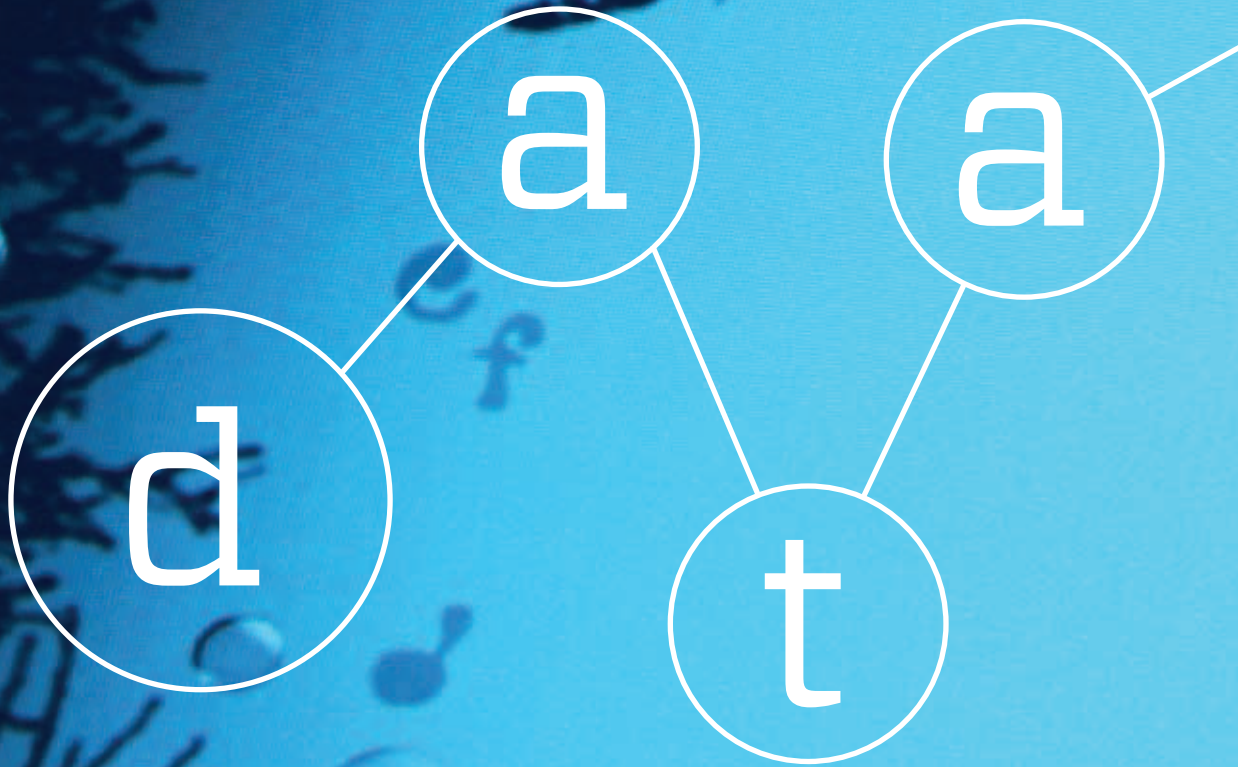
**Why?** Originally, the installation was made for Kinetica Art Fair London 2009, in which, five identical robots were imitating how young children would play with a ball. We also made a version of it for the Bacarobo championship where it performed “Cake or not cake”. During the show the lamp “tried” to choose between three different cakes, but after a few tries it landed in the chocolate tart.

**How?** All you have to do is to print out the file containing the pattern, glue five servos to their places and you can start programming it. The code is written in the widely known Arduino language.

**When?** 2009–2010









f

i

z

z



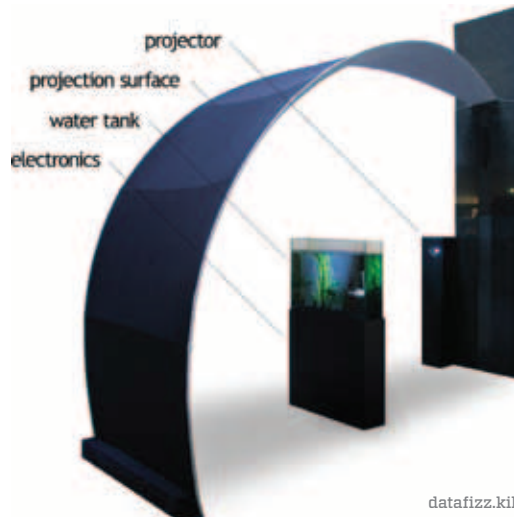
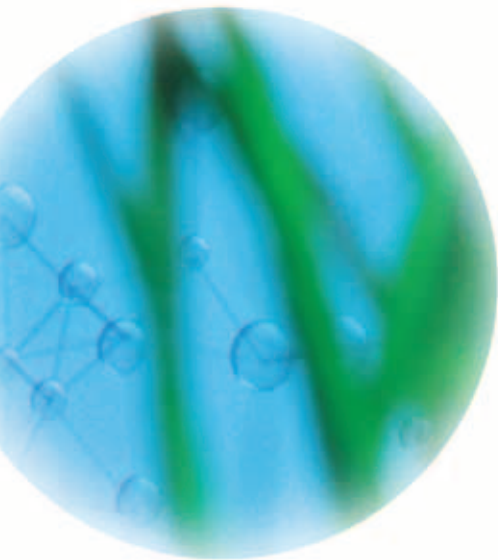
Christopher BAKER + BUJDOSÓ Attila + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + FELES Dániel  
 JUHÁSZ Márton András + SÍK Eduárd + SIPOS Melinda

**Mi ez?** Ez a projekt személyes adataink folyamatos áramlására fókuszál, amelyet az online és offline világ közötti mozgásunk állandóan generál.

**Miért?** Minden egyes alkalommal, amikor valaki online vagy offline módba vált, az egész világon szerverek ezrei lépnek működésbe, hogy ezeket az apró információcsomagokat továbbítsák a személy ismerőseihez. Ezeket az online-offline állapot közötti átmeneteket általában figyelmen kívül hagyjuk, installációinkban viszont összegyűjtjük és felhasználjuk az ezzel kapcsolatos adatokat. Így betekintést nyerhetünk a valós és a virtuális világ között feszülő átmeneti térbe. Ez a folyamatos adatáramlás arra készítetett minket, hogy egy olyan installációt hozzunk létre, ahol ezek az átmenetek metaforikusan jelennek meg fizikai és digitális jelenségek formájában.

**What?** This project draws attention to the continuous flow of social data fragments that herald our transitions between the online and offline worlds.

**Why?** Each time a person goes online or offline, servers all over the world are alerted, and simple messages are transmitted to that person's online friends. While these transitions are ignored most of the time, our project captures this data in order to highlight and dwell within the liminal spaces between the physical and virtual worlds that we inhabit. This continuous and dynamic data flow inspired us to create an installation where such transitions are metaphorically represented and mirrored by a succession of physical and nonphysical phenomena.





**Hogyan?** Az installáció egy akváriumból, vetítésből és elektronikai eszközökből áll. Egy erre a célra készített számítógépes alkalmazás követi a Kitchen Budapest kutatóinak és ismerőseiknek az online és offline lét közötti mozgását. Ezeket az átmeneteket valódi és virtuális buborékok megjelenése illetve eltűnése jeleníti meg. Valódi, fizikai buborékok úsznak fel az online és offline világ közötti átmeneti térben, míg lebegő, virtuális buborékok népesítik be a virtuális teret.

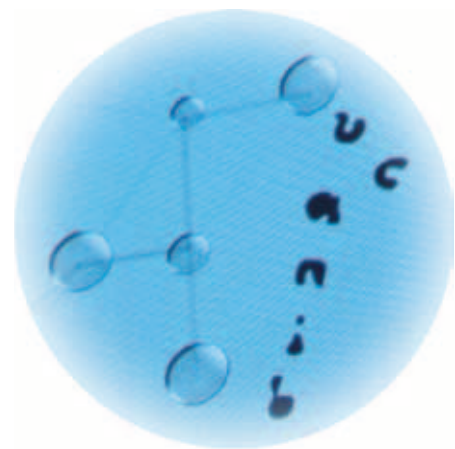
**Kiállítások** TENT London 2009, szeptember 24–27., 2010, London, Reklámhét 2010, 2010. április 18., Budapest, Internet at Liberty 2010 konferencia, a Google és a CEU szervezésében, 2010. szeptember 20–22., Budapest


**Mikor?** 2009. július – 2010. szeptember

**How?** The installation consists of a water tank, a projection surface, and some electronics. A custom made software tracks the on- and offline transitions of people who volunteer their data. The on- and offline transitions of the participants are signified by the appearance and disappearance of real bubbles in the water tank and virtual bubbles on the projection surface above the tank. At the time of each transition online, a real bubble rises from the bottom of the tank to its top, and continues its life as a projected bubble floating over the water tank. While the physical bubbles crossing the water tank symbolize the transitional space defined by the actions of people going on- and offline, the floating projected bubbles populate the territory of virtual presence.

**Exhibitions** TENT London 2009, 24–27 September 2010, London, Reklámhét 2010, 18 April 2010, Budapest, Internet at Liberty 2010 conference, co-organized by Google and Central European University, 20–22 September 2010, Budapest

**When?** July 2009 – September 2010



A photograph of a modern office interior. The scene is dominated by a curved wall with a dark, textured finish. A large, illuminated rectangular panel is mounted on the wall. In the foreground, a glass display case sits on a dark pedestal, containing a green, abstract, textured object. To the right, a bulletin board is covered with various papers and notices. A person is partially visible in the background, standing near the bulletin board. The lighting is soft and even, creating a professional and contemporary atmosphere.

Online és offline  
jelenlétünk buborékban  
tálalva

*Our online and offline  
presence served in a bubble*

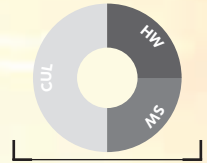






Aquaglitch

BIRTALAN Áron + FELES Dániel



**Mi ez?** Az Aquaglitc egy a víz természetes hullámzását audiovizuális rendszerek befolyásolására alkalmazó, interaktív rendszer.

**Miért készült?** Az első verziója a MOME-n készült, a BBS tárlat társkiállítására a Múcsarnokba, 2010 januárjában. Ezután a KIBU-ban fejlődött tovább.

**Hogyan működik?** A felhasználó saját maga bontja meg a tálban lévő víztükör nyugalmát. Az ezzel keletkezett hullámokat érzékeli az Aquaglitc, és alakítja át olyan digitális jellé, mellyel különböző képi és hangyi rendszerek teremthetőek, modulálhatóak.

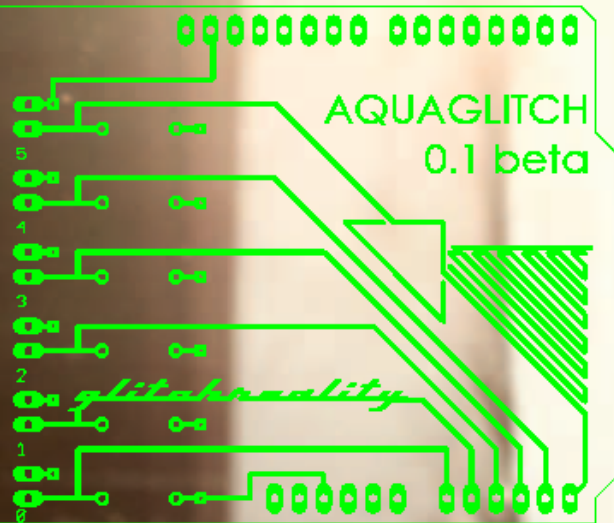
**Mikor készült?** 2010. január – június

**What?** Aquaglitc is an interactive system that can control audio-visual installations by utilizing the water's natural behavior.

**Why?** The first version was born in 2010 in MOME for the BBS exhibition in Múcsarnok. It is maturing in KIBU ever since.

**How?** When the user breaks the lull of the water, Aquaglitc detects the changes and transforms the waves into such digital messages that can create or modulate audio-visual systems.

**When?** January-June 2010







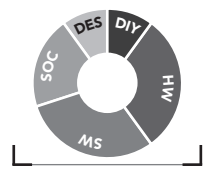






Beszélő  
növények

*Talking  
flowers*



BOROS Judit + JUHÁSZ Márton András + NEMES Attila

**Mi ez?** Egy szeretetreméltó kis készülék, ami beszédessé teszi kedvenc növényedet. A környezet változásait hangokkal és grimaszokkal kommentálja, és ha szeretnéd, ezekről szöveges üzenetben is értesít. Tulajdonképpen egy sokfunkciós vezeték nélküli adatgyűjtő, csak viccesebb. Elhelyezheted a kerted egy pontján ahová szívesen ültetnél valamit, majd megnézheted a weboldalon, hogy milyen növénnyel érdemes ott kísérletezned.

**Miért készült?** Egy tamagocsit szerettünk volna készíteni, ami valós adatok felhasználásával hívja fel a figyelmet sokszor elhanyagolt növényeinkre. Illetve egy eszközt teremteni, amivel bárki egyszerűen végezhet környezeti méréseket, megoszthatja tapasztalatait más növénytartókkal, hobbikertészekkel.

**What?** It's a lovable little gadget that makes your plants, well, chatty. It comments on the changes of the environment with sounds and grimaces and If you want to it will even send you text messages with the updates. Strictly speaking it's a versatile wireless data collector, but it's funnier. You can put it anywhere in your garden where you would like to plant something and then you can look up on the website to find out what kind of plant is suitable for that place.

**Why?** We would have liked to make a Tamagotchi like device that draws attention to our neglected plants by using real data. We also wanted to build a tool with which anyone can easily take environmental measurements and share experiences with others.





**Hogyan működik?** Egyszerűen csak dugd be a földbe és kész! A műanyag testben két párhuzamos vezető szál fut végig, ezek a föld nedvességén keresztül elektromágneses jeleket mérnek, amik jellemzők a növényre és a környezetére. Ezen kívül fény, hő és páratartalom mérésére alkalmas érzékelőket is elhelyeztünk benne. A mért adatokat vezeték nélkül, vagy USB-re csatlakoztatva a Beszélő Növények Fórumára küldi, amely egy közösségi oldal és növény-adatbázis. Az adatok kiértékelésével következtethetünk a gazdi „gondossági mutatójára”, ami arányos a képernyőn megjelenő hangulati jelekkel.

**Mikor készült?** Az első prototípus egy 2009-es márciusi délutánon készült, aztán megjelenések során a koncepció és a design is finomodott. Három verzió után 2010 szeptemberében már térnyomtatott dobozban, egyedileg tervezett és gyártott elektronikával valósult meg.

**How?** Simply stick it in the ground and done! There are two conductive threads, running parallel, in the plastic casing. They measure the electromagnetic signals from the wet ground, which are specific to the plant and to its surroundings. There are also light, temperature and humidity sensors in it. The measured data is sent to the Talking Flower forum that is also a plant database and a social site. The data-stream can be uploaded via a USB port or wirelessly. With the evaluation of all that data we can infer how careful the plant keeper is, which proportional to the mood signs that appear on the screen.

**When?** The first prototype was made on a sunny afternoon in March 2009. After many appearances the concept and the design both became finer. The latest version of it was realized in a 3D printed casing with individually designed and manufactured circuitry.

*Communicating flower. Microblog, twitter or SMS, it doesn't matter.*





# KIBU LIFE





# ABOUT KIBU

## Stephen KOVATS

artistic director, Transmediale



Amint beléptem a KIBU ajtaján az olyan volt, mintha a józan ész és szabad kreativitás szigetére érkeznék volna a káosz és a „tiltott” területek tengerében – mindig friss és stimuláló... A digitális kultúra „gyógyfürdője”, ami tökéletesen kiegészíti Budapest testet ké-

nyezettető fürdőit. A KIBU egy nagyon jó csapat is egyben, mohón érdeklődök, mindig nyitottak új ötletekre és lehetőségekre, mindig készen állnak az együttműködésre és hozzájárulnak a gyorsan változó tudás, kísérletezés és költői spekuláció mezsgyéjéhez.

*Walking in the door at KIBU is like stepping onto an island of sanity and creative freedoms in a sea of chaos and verboten territories - always refreshing and stimulating ... a digital culture spa acting as the perfect mind and soul complement to Budapest's luscious baths! KIBU's also a great team, insatiably inquisitive, always open to new ideas and opportunities, always ready to jump in to collaborate and add to the rapidly shifting landscapes of knowledge, experiment and poetic speculation.*

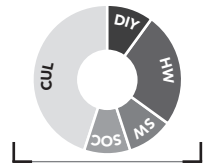








Netpitypang  
*LANdelion*



BIRCSÁK Eszter + HARSÁNYI Réka + KISS László + KORAI Zsolt  
Dr. LUKÁCS Manuéla + SIPOS Melinda + SZTOJÁNOVITS Andrea

**Mi ez?** Egy netvirág, elnevezése az angol pityang (dandelion) és a helyi hálózatokat jelölő LAN (Local Area Network) szóból ered.

**Miért készült?** A 2010-es Kinetica Art Fair Londonra a KIBU is eljutott a Magyar Kulturális Intézet, London segítségével. Kiindulópontunk az volt, hogy valahogyan vizualizáljuk az interneten, a közösségi oldalakon való személyes megjelenést, információáramlást és egy interaktív, kinetikus installációval szimbolikusan ábrázoljuk is. Másrészt az élményalapú munkák is fontos alapot jelentettek, hiszen a felhasználók által átélt élmény régóta a technológiai fejlesztések fókuszában áll. A piaci versenyben bevetett élmény-elemeknél, az eszközöket és alkalmazásokat társadalmi összefüggésükben vizsgáló műhelyek – mint a KIBU is – fontos kérdésnek tartják az élményekkel (látvány, hang, tapinthatóság, stb.) folytatott kísérleteket. A DIY (do it yourself – csináld magad) kultúra és a UI (user interaction - felhasználói interakció) tervezés konyhai kísérleteinek példája a fűjásra fénnel és hangokkal reagáló, pityangot idéző munka.

**What?** The name LANdemon is a mixture of two English words: dandelion and LAN (Local Area Network).

**Why?** With the help of Hungarian Cultural Centre London, KIBU was able to exhibit on Kinetica Art Fair London 2010. Our aim was to somehow visualize the appearance on social media sites and the enormous amount of information flow that is on the Internet with an interactive kinetic installation. In the other hand experience based works played an important role as well, because the user experiences have been the focus of technological innovation. Beyond the elements of the experience used in the market race, labs that analyze the social relationships between tools and applications, find it important to experiment with alternative experiences. The experiments of DIY and user interaction design resulted in this dandelion like object that reacts to blowing with light and sound.

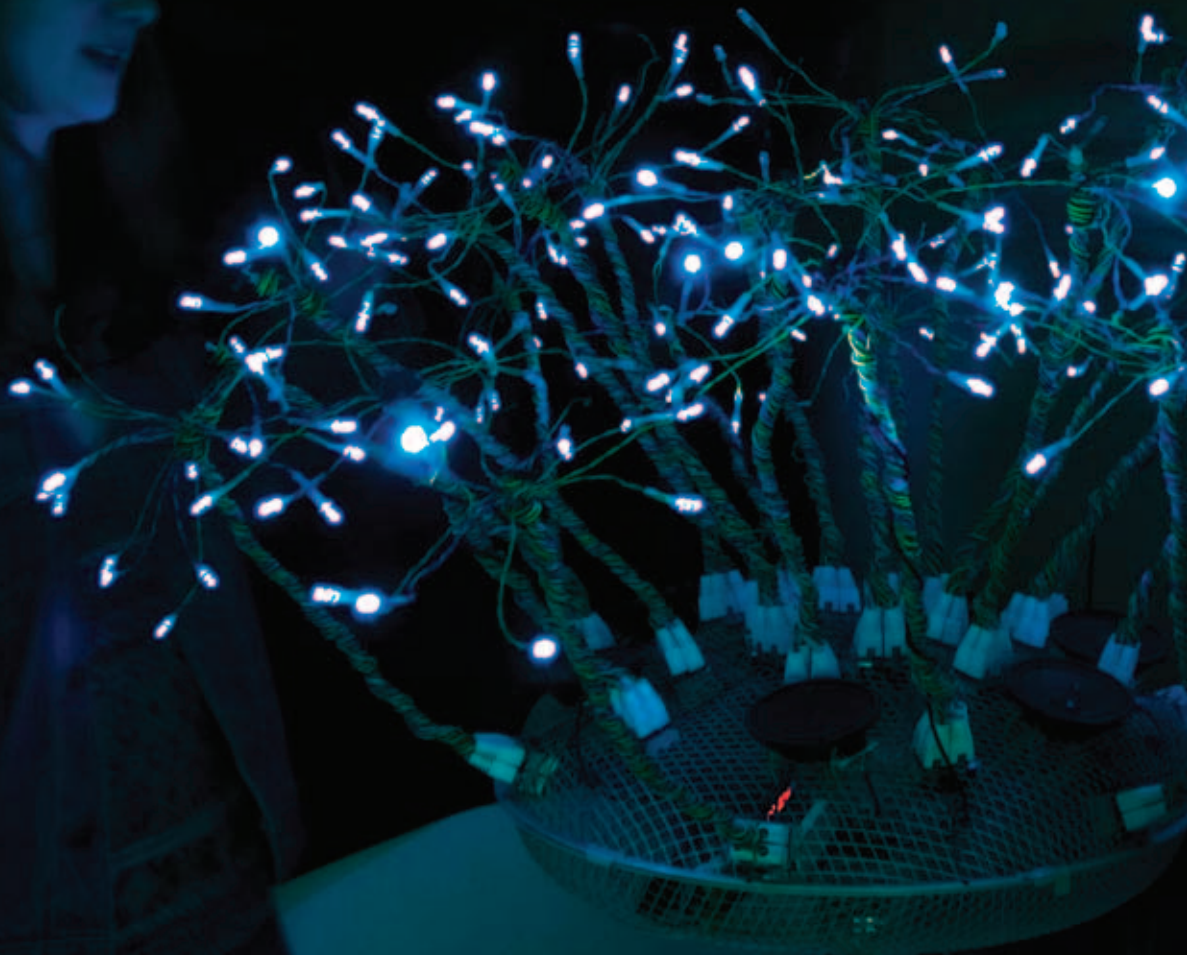




**Hogyan működik?** Kábelek újrahasznosításával alakult ki az organikus formájú net-pityang, melyet a látogatók fújással keltenek életre. A méteres átmérőjű, gömbszerű forma szenzorokat rejt. A szobor passzív állapotban gyengén világít. Amennyiben egy résztvevő ráfúj a szenzorokra, fényjáték látható a net-pityang felszínén, amelyet hangeffektek, és az ágak vibráló mozgása követ.

**How?** The organic shaped LANdelion was made by using re-cycled cables. It can be brought to life by blowing on its petals. There are simple sensors in the one diameter sphere like shape, which gently glows on default. When the participants blow on the sensors a light wave appears on the surface, followed by sound effects and vibration.





*Blow-sensitive LANcable flower*

# Fújható LANkábelvirág





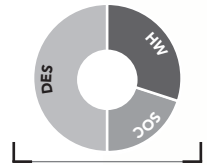
mes





# hímes





HARASZTI Gina + KÁDÁR Szonja + KISS László + PUKLUS Péter + SIPOS Melinda

**Mi ez?** A hímes tojás és magyar motívumok ihlette design pendrive, mely fülbevaló, kulcstartó és mobildísz formájában kapható.

**Miért készült?** Az első ezer darabos széria a 100% Design Tokyo kiállítás és vásár alkalmából készült 2008-ban. Célunk egy egyszerű, de csábító, trükkös és sokoldalú tárgy létrehozása volt. A projekt azóta önálló életre kelt és egyedi megrendelések mellett rendszeres résztvevője hazai és nemzetközi design vásároknak. Jelenleg zajlik a harmadik széria gyártása.

**Hogyan működik?** A virágmotívumokkal és Hímes logóval ellátott ház USB 2.0-ás portba illeszkedő super slim usb flash drive-ot tartalmaz.

**What?** Design pendrive that is inspired by the typical motifs of Hungarian Easter eggs. It is available as an earring, keychain and mobile charm.

**Why?** The first 1000 pieces were made to 100% Design Tokyo exhibition and market in 2008. Our aim was to create an attractive, tricky and versatile object. The project has been going on ever since. It is a regular guest on local and international design markets. The third series of it is currently being made.

**How?** There is a super slim 2.0 flash drive in the casing, which is decorated with flower patterns and Hímes logo.





**Egyedi megrendelések** Velencei Biennálé Magyar Pavilon századik évforduló, 500 db, 2009, Femina, exkluzív – Karácsonyi partner ajándék, 100 db, 2009 Magyar Külügyminisztérium, Európai Unió elnökségi ajándék, 13300 darab, 2010–2011

**Kiállítások, designvásárok** 100% Design Tokyo, 2008, Tokió, Pixelache Festival 2008, Helsinki, Lift Conference 2009, Genf, Soft is the new cool, Hungarian Design Exhibition, NY Design week, 2009, NY, rendszeres megjelenés a WAMP design vásáron 2009-től, Budapest

**Sajtó** Europe Magazine, 18. oldal (csak japánul), 2008 téli szám, Pesti Est, 2008. október 17., Kultplay, 2008. november 12., Infóvilág, 2008. október 30., Bigyóblog, 2008. június 3.

**Individual orders:** Venice Biennial, 500 pieces, 2009, Femina, exclusive Christmas gift, 100 pieces, 2009, Hungarian Foreign Office, Presidency gift, 13300 pieces, 2010

**Exhibitions, design fairs:** 100%Design Tokyo, 2008, Tokyo, Pixelache Festival 2008, Helsinki, - Lift Conference 2009, Genf, Soft is the new cool, Hungarian Design, Exhibition, NY Design week, 2009, NY, WAMP design market since 2009, Budapest

**Press** Europe Magazine, 18. pages (Japanese), 2008 winter, Est, 2008 October 17., Kultplay, 2008 November 12., Infóvilág, 2008 October 30., Bigyóblog, 2008. June 3.



88

PROJEKTEK / PROJECTS

*Poem Bean*

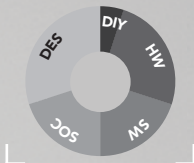




# Versbab







BOROS Judit + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GERGELY Krisztián  
+ JUHÁSZ Márton András + SÍK Eduárd + TÓTH Lajos

**Mi ez?** A Versbab egy kicsi, okos és szerethető tárgy, burkolatán nyomógombbal, LED-del és fény szenzorral. Költői lélek, egyszerre tanulékony és játékos, egy-egy vers vagy személyes üzenet tárolására alkalmas.

**Miért készült?** Szeretjük a verseket és szeretjük a technológiát. Célja tulajdonképpen azonos a palackpostáéval, azzal a különbséggel, hogy a palackpostában palackpostát tartunk, a versbabban pedig babverset.

**Hogyan működik?** Régimódián kommunikál: morze kódot használ. Egy erre írt szoftver és egy webkamera segítségével a verseket megtanulja, és egészen addig „mondja”, míg valaki meg nem fejt, és újat nem helyez el benne. A dekódolás szintén a szoftver és a webkamera segítségével születik meg. Már persze annak, aki nem beszél morzéül...

**Mikor?** Az első protobabok 2009-ben születtek, majd 2010-re fejlődtek ki a második generációs, intelligensebb példányok. A versbab a 2010-es Pixelache Helsinki Festival résztvevője volt.

**What?** The Poem Bean is a silly little gadget communicating in an old school way – with Morse code. It is blessed with a poetic soul and has an eager thirst for knowledge.

**Why?** We love poems and love technology. Its aim is the same as sending a message in a bottle. The only difference between them is that instead of putting a message in a bottle you can put a beampoem in a Poem Bean.

**How?** You can store a poem or any personal message in your bean. Push the Bean's belly so that the LED eye starts blinking the encoded poem or the (secret) message. The Bean-language means projecting and detecting light-signs based on the universal Morse code.

**When?** The first protobeans were born in 2009 and the second and the more intelligent generation appeared in 2010. Poem Bean was exhibited at Pixelache Helsinki Festival 2010.



Egy igazi versszerető hős babtestbe zárva





*A bean-bodied hero who likes the poems*



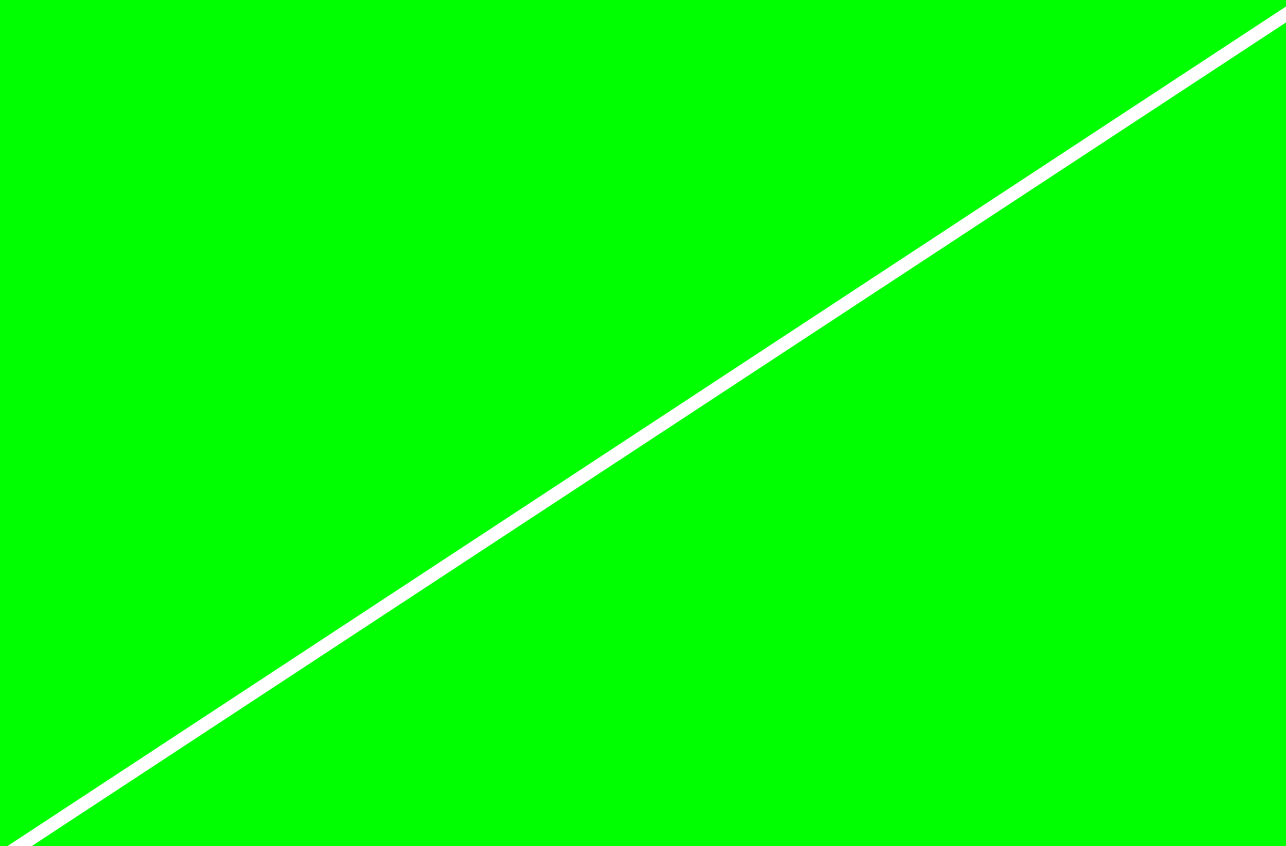




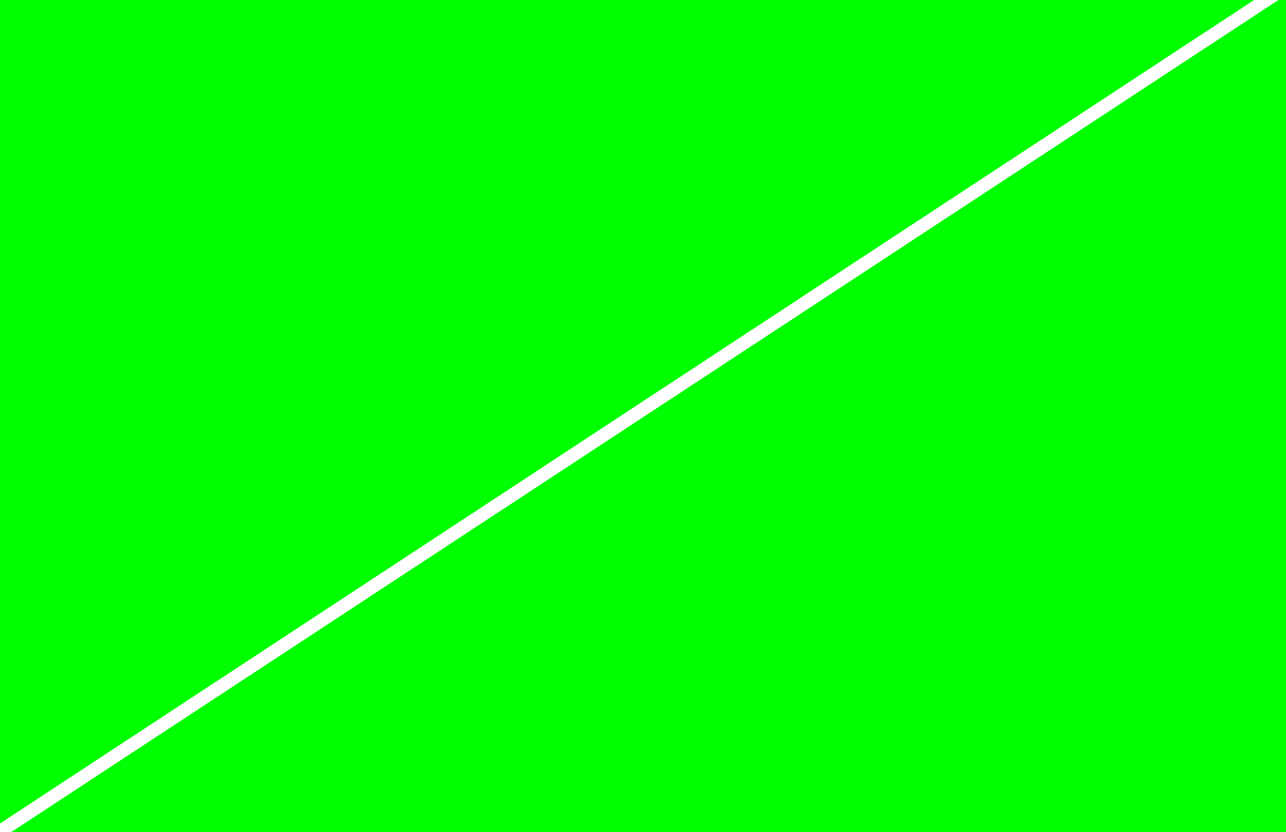


# projektek

**2007.06.-2009.03.**







**06.2007.-03.2009.**

*projects*



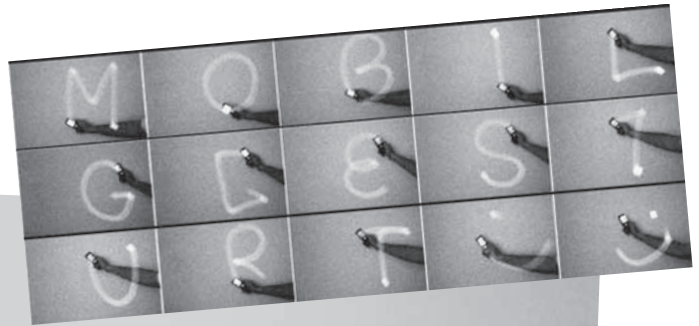
BAGI Tamás + KÁNTOR Barna + PREKOPCSÁK Zoltán + SZALAI András

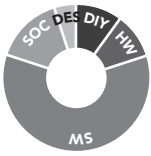
# Mobile Gestures

A mindannyiunkat jellemző gesztus-használat és a mobiltelefonba épített gyorsulásmérő szenzor összekapcsolásának segítségével nem kell szöveges üzenetet küldenünk, hanem egy egyszerű mozdulattal üzenhetünk barátainknak, ismerőseinknek vagy munkatársainknak. Gesztusainkat mobilos kéz- és karmozdulatokba integrálva kifejezőbbé válik kommunikációnk, a nyelvhasználat is gazdagodik, a mobiltelefon 15-20 gombja adta lehetőségek is kibővülnek és időt takarítunk meg, hiszen egy-egy mozdulat kevesebb időt vesz igénybe, mint a szavak „bepötyögése”. Így ez egy új interfész a mobiltelefonban. Egyszerű üzenetek egyszerű mozdulatokkal leírva.

*Mobile Gestures is a new kind of mobile phone interface, which allows the user to write simple messages with simple gestures.*

*By connecting our characteristic gestures with the mobile phone's built-in accelerometer, we don't need to reach our friends, acquaintances and colleagues through simple gestures. Integrating our gestures into the movement of the hand and the arm, while holding the phone, our communication becomes more expressive and our control of language becomes enriched. The phone's 15-20 button limit opens up while we also save time, since making a gesture takes less time than typing a word.*

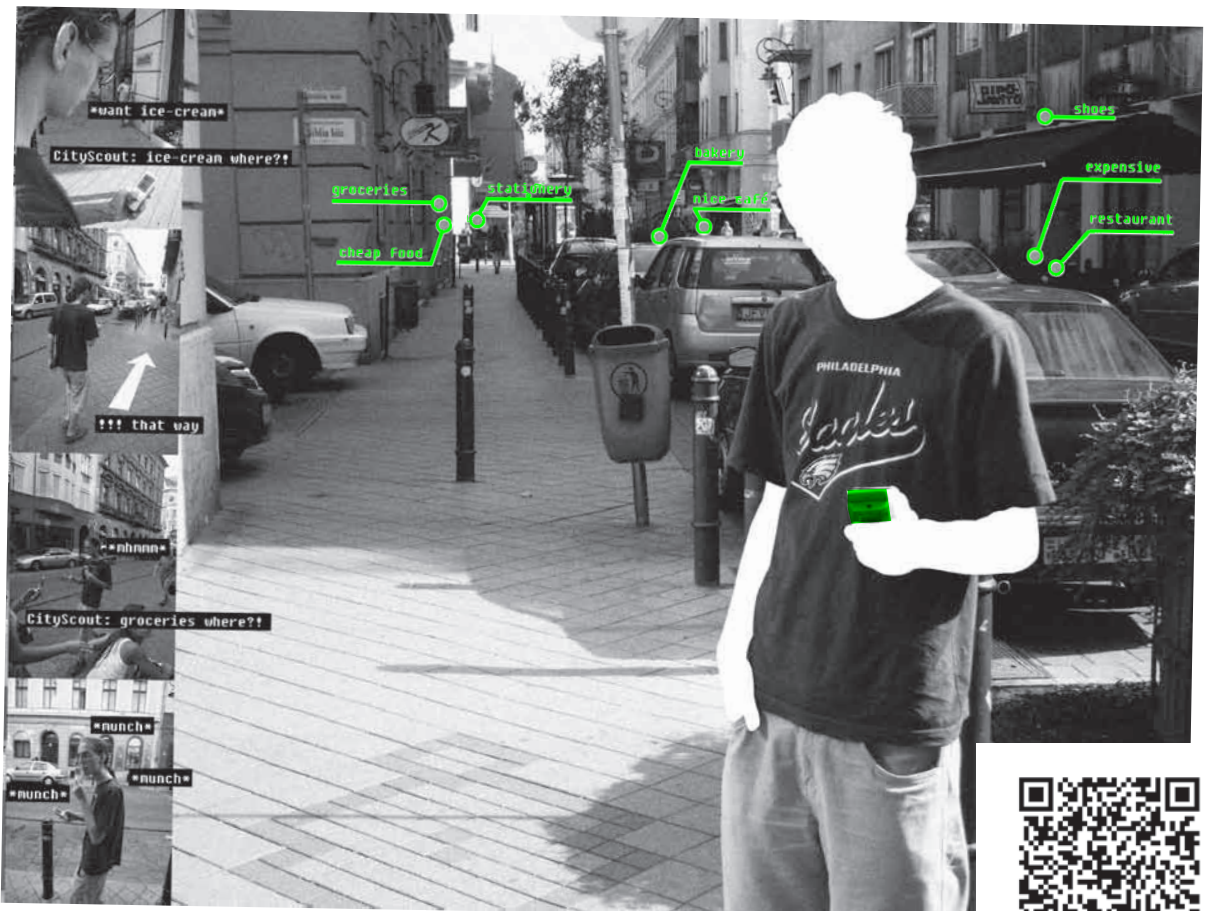


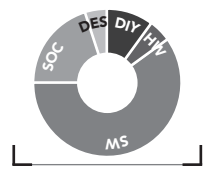


# City Scout

Egy újabb lehetőség, hogy a telefonunk „kisokos” jellegét bővítsük. A mobilcellákra épülő szolgáltatás lényege, hogy felismerve helyzetünket, információt ad a környékbeli helyekről, legyen az étterem, kávézó, vagy akár egy valaki számára fontos utca, ház. Mindenki maga is alakíthatja saját környékének, kedvenc városi helyszíneinek leírását, de elolvashatja, hogy mások mit gondolnak, hogy látják ugyanazt a helyet, és mindemellett láthatóvá válik ki, hogyan használja, mennyire ismeri saját városát.

*This mobile cell based service's importance lays in identifying our position while providing information about nearby places that hold special significance for us, such as restaurants, cafés, streets and buildings. Everyone can take part in shaping the stories of her/his neighborhood and favorite places in the city, as well as reading what other people think, following how they use the city while discovering how well they know it.*





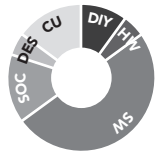
# Mobile Hero

**A zenealapú videójátékok (vagy ritmus-alapú játékok) az elmúlt években nagy sikert arattak**, köszönhetően egyszerűségüknek (csak gombokat kell nyomogatni, vagy ritmusra mozogni), és annak a képességüknek, hogy a felhasználó úgy érezheti, ő maga játsza a zenét. A Mobile Hero egy zenén alapuló mobiljáték. A billentyűzet hangszerként szolgál a headset-ben vagy a hangszóróban hallható zenéhez. A képernyőn láthatjuk (a telefon rezgésén pedig érezhetjük) a játék instrukcióit. Egy újabb, jobb interfészsel minden megvan ezekben a játékokban, ami egy bombasikerhez kell. Humor, jó zene, és kihívás.

*Music based video games (also known as rhythm games) have had great success in the past years* mainly due to their simplicity (just pushing buttons or dancing to the rhythm) and their ability to create an actual experience of playing a song. Mobile Hero is a rhythm-based game for mobile phones. The keyboard of your mobile phone acts as the interface, you hear the music from the speakers (or from your headset if you have one) and the instructions are displayed on the screen or sometimes also felt via the phone's vibrating motor. Assisted by the creation of the newer, better interfaces, these applications have everything that an edgy, state of the art game requires. Challenge, good music and fun!







BARTÓK György + KÁNTOR Barna + KORAI Zsolt + NAGY Ágoston  
NÉMETH Péter + PAPP Gábor + SAMU Bence + SZALAI András

# Mobiljam

A projekt a mobiltelefonra, mint zenei tartalom létrehozására szolgáló eszközre tekintett, és ezirányú fejlesztéseket célzott meg.

Egy digitális eszköz kifejlesztésén dolgoztunk, amellyel bárki képes lehet zenei teljesítményre. A Mobiljam hangok, hangminták lejátszásán és azok továbbkeverésén, manipulálásán alapult. A projekt vizuális anyagához az Animata nevű szoftverünket használtuk. Két párhuzamosan futó kutatási irányunk volt:

1. mobiltelefon, mint távirányító
2. mobiltelefon, mint digitális zeneeszköz

*In this project we have considered mobile phones as a tool for creating music and we target developments with this aim. Our research mainly looks at the two following directions:*

1. mobile phones as remote controls
  2. mobile phones as stand-alone musical instruments
- Our goal is to create musical compositions that are specifically created using (interconnected) mobile phones by utilizing phone interfaces that radically expand music-making competency for a larger number of people. We are in development of new interfaces that can be used by anybody. Mobiljam is based on playing, mixing and manipulating sounds and samples.*



A mobiltelefon,  
mint zenei  
tartalom  
létrehozására  
szolgáló eszköz

Using mobil  
phones as a  
tool for creating  
music







MICROCONTROLLER &  
BLUE TOOTH TRANSCIEVER

BATTERY

AUDIO RECORDER

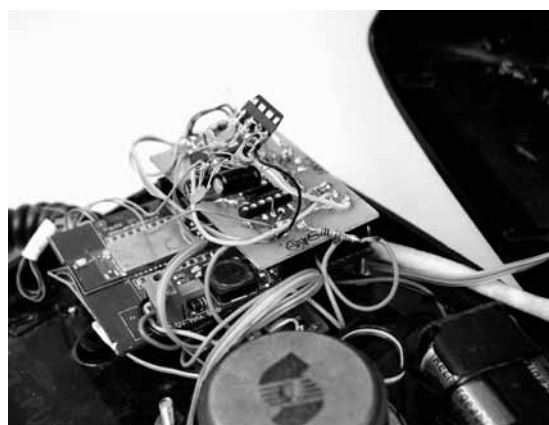
LOUDSPEAKER

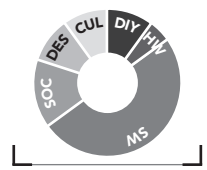


# Tárcsás mobil *Rotary Cell Phone*

A cél eredetileg egy meglepetést, feltűnést keltő szórakoztató tárgy létrehozása volt. A bakelit külső mobiltelefon igazán alkalmas erre, hiszen egy ilyen telefon eredetije ma már inkább antikvítás, mint használati tárgy. Ebből a helyzetéből kiragadva, de minden eredeti funkcióját megtartva, elég erős hatást kelt a tárcsás mobiltelefon ahhoz, hogy a felhasználó átértelmezze az elavulról és modernről, a kettő közti átjárhatóságról alkotott fogalmát. Technika-ilag a tárcsás mobil azonban nem más, mint egy meglévő mobilhoz, vezeték nélkül csatlakoztatható különleges headset, amellyel nem csak hangot lehet továbbítani, hanem tárcsázni is lehet a kívánt fél telefonszámát.

*My original aim with combining a cell with a rotary dial phone was to create a surprise: a curious-looking, comical object. My bakelite mobile phone was perfect because of two reasons: rotary dial phones look outdated today as a result of the rapid progress of telecommunication. The image we hold of them includes the environment in which they functioned: the corner of a table, or in a bureau, and the cord that was always too short, which would come out of the wall or knock the phone from its place. Placing them in a modern setting while maintaining their original function, the result may give us a surprise. After the initial shock, it might well make us reflect on the relationship between the old and the new, and rethink the notions of obsolescence and modernity.*





FELES Dániel + HALÁCSY Péter + HARASZTI Gina + HORVÁTH Edina Cecília  
KORSÓS Milán + KŐHALMI Zoltán + KRISTÓF Krisztián + SZALAI András

# Movia

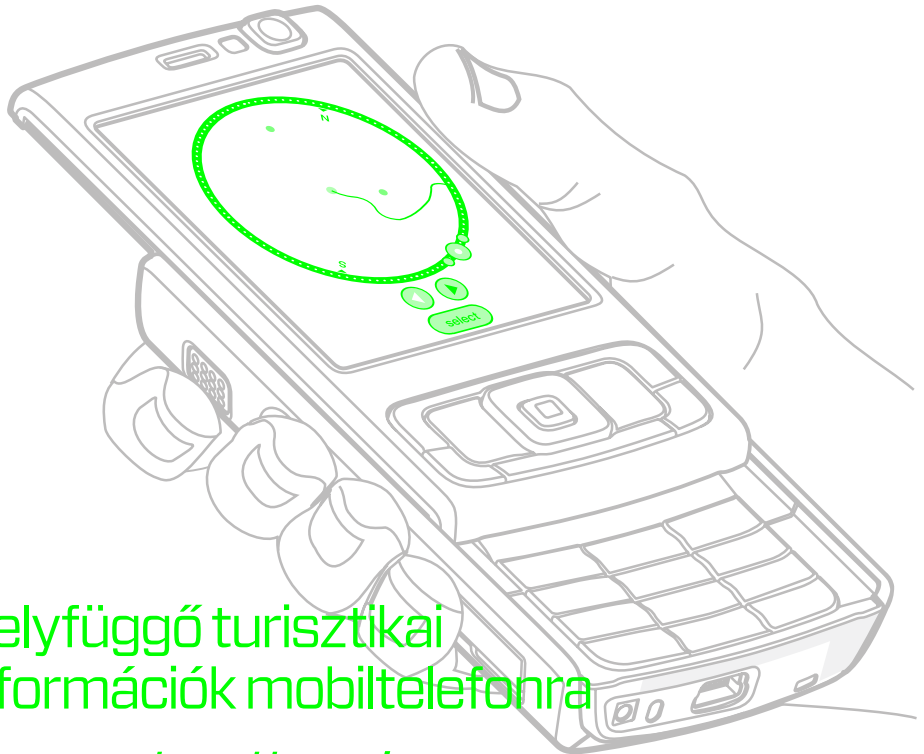
## *Your personal video compass*

**A projekt célja mobiltelefonon nézhető, helyfüggő turisztikai információk szolgáltatása a Budapestre érkező turisták számára.**

A városba érkező turista elindítva a szolgáltatásunkat, mobilinternet segítségével elérheti az általunk előre feltöltött multimédiás tartalmakat. A turista a látványossághoz érve mobiltelefonján keresztül hallgatja meg a videón érkező az idegenvezetőktől megszokott érdekességek felsorolását. Két látványosság között a telefon újabb lehetséges célpontokat ajánl a turista aktuális helyzetének megfelelően.

***Our project aims at creating a mobile application that will be a personal and essential guide for touring the city of Budapest.***

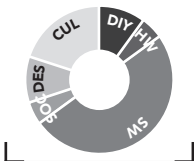
*While you cruise through the city, this product will enable you to watch videos about nearby interesting places with the help of mobile Internet. As you get to a famous site you can listen to interesting facts about that place. Between two attractions the application suggests more possible destinations depending on your location.*



**Helyfüggő turisztikai információk mobiltelefonra**

*Personal and location based guide*

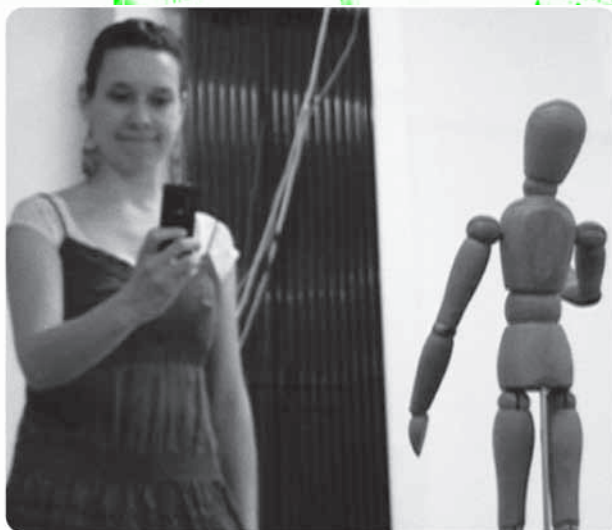
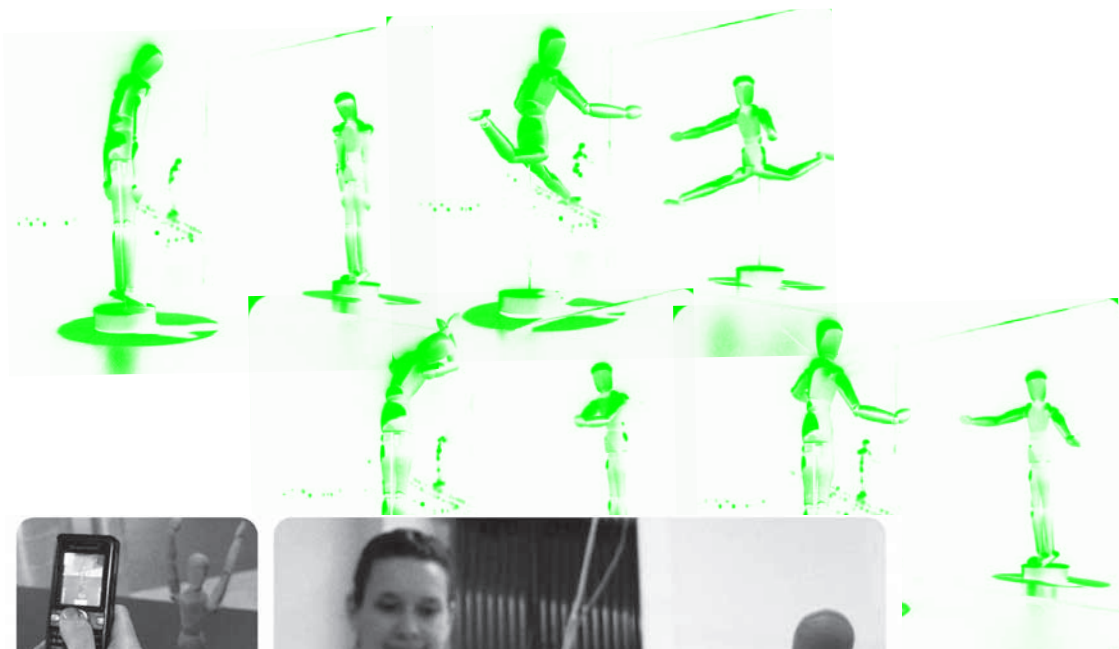




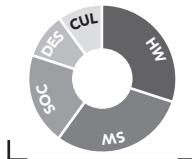
# aniMobil

A mobiltelefonok kamerája sokszor kihalászatlan, pedig tökéletesen alkalmas kreatív célokra. Az aniMobil egy olyan animációs program, mely a mobilok kameráját használva készített stop-motion animációt. A végeredmény elmenthető animált gif-ként, vagy videóként.

*The aniMobil is such an application that uses the camera of mobile phones to make stop-motion animations. The result can be saved as an animated gif or as a video and then uploaded to any social media site.*







PAPP Gábor + SZAKÁL Péter + SZAKÁL Tamás

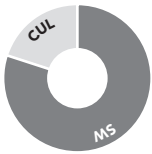
# LED füge / LED figs

A LED füge homlokzat egy számítógépről vezérelhető 300 zöld öntött műanyag pixelből álló rendszer, melyet a KIBU ablakába helyeztünk el, hogy szubliminális üzenetekkel „bombázhassuk” a Biblia közt. A rendszer készítését a [www.nextlab.hu](http://www.nextlab.hu) végezte, DMX szabvánnyal egyesével beállítható pixelekből.

*LED Figs facade is a computer controlled display system made of 300 fig-sized green molded plastic pixels. We place these in the windows of Kitchen Budapest, so we can send messages to world outside. The system is built by [www.nextlab.hu](http://www.nextlab.hu). Each fig can be individually controlled via a DMX system.*



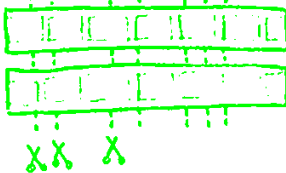




# Autocut

**Az Autocut egy hangalapú, önvágó videóalkalmazás**, amely egy választott zenére, vagy a videó saját hangjára összerendezi és megvágja a videót. A betöltött videókat könyvtárba lehet osztani, de egyszerre mindig csak egy könyvtárból dolgozik a program. Előre beállítható fix modulok szerint dolgozik: azaz, hogy a vágás során mi történjen, hogyan reagáljon, milyen kép jelenjen meg.

*AutoCut is a sound-based “self-editing” video application, which provides diverse utilizations. It could be a great tool for presentations, performances and improvisational events. In this case, developing a live video input could mean a prospering future for AutoCut on wider range.*



x is fast  
y is fading out



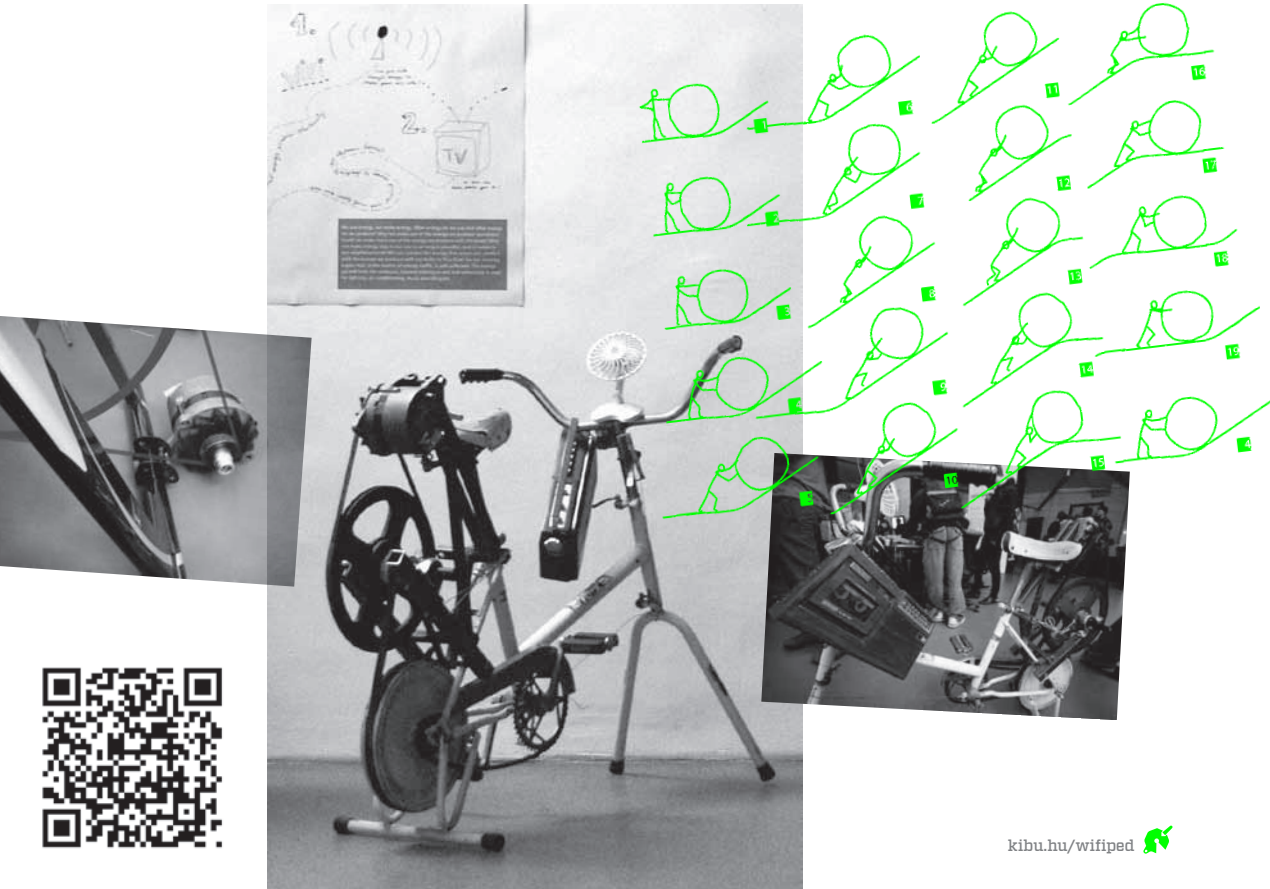


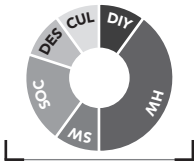
BÖRÖCZ András + KÁDÁR Szonja

# WifiPed

**A WifiPed az ember bicikliző erejével működtetett áramszolgáltató.** A kerékpár forgómozgását használtuk fel arra, hogy sportolás közben áramot generáljunk, amellyel wifit tudunk táplálni. Energiahasználók mellett energiatermelők is vagyunk, még ha ez az oldalunk ritkábban jön is elő. Miért ne hasznosíthatnánk a saját testünkkel végzett fizikai munkából származó energiát? Óriási súlyok levegőbe elvesző mozgatása helyett akár mobiltelefonunkat is feltölthetjük, vagy éppen drót nélküli internetet szolgáltatathatunk testünk energiatartalékaival. A WifiPed-et kipróbálva szembesülhetünk az energiatermelő képességünkkel, és a sportolás rejtett, egészségen túli lehetőségeivel.

**WifiPed is an electricity supplier, driven by the pedaling force of the cyclist.** The rotatory movement of any bicycle can easily be used for generating electricity during sport, which feeds the Wi-Fi router. Besides being energy consumers we are also energy producers, even though this side of us comes up less frequently. Why not make use of the energy produced by physical activity of our own bodies? Instead of lifting enormous weights with energy flying away in the air, mobile phones could be charged, or even wireless internet could be provided from energy reserves of the human body. Trying WifiPed you can realize your own capabilities of energy production, and benefits – other than health – of doing sports.





# Kupica

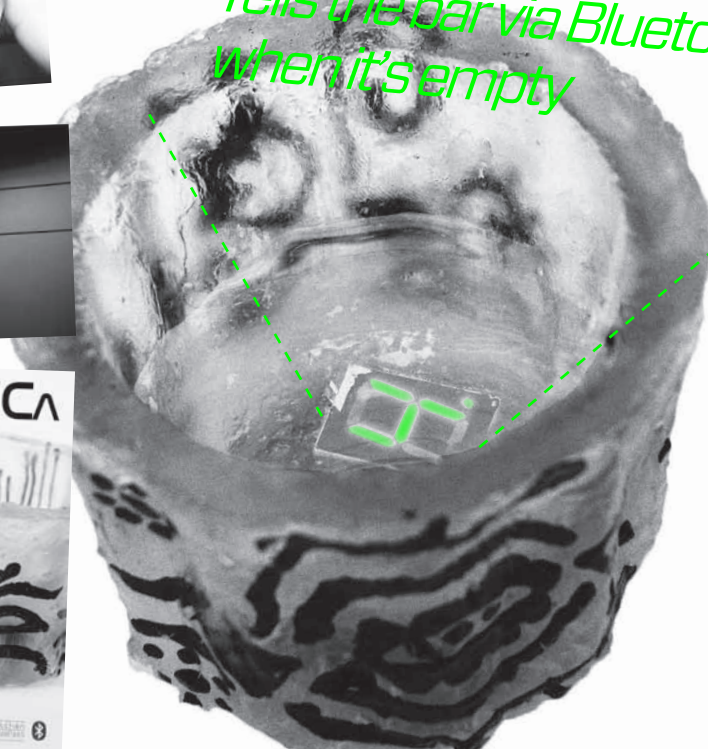
A Kupica a Fütyülős pálinka és az ARC magazin közös tárgytervező pályázatára készült. Projektünk a „műtűr” kategóriában jutott be a legjobbak közé, és 2008-ban egy kiállítás keretében látható volt az összes nyertes munkával együtt. A Kupica egy pohár, amely szenzorok segítségével megmutatja, hogy mennyi ital van benne, Bluetooth kapcsolattal kommunikál a bárpulttal: „szól”, ha újratöltést kér, sőt különböző statisztikákat lehet készíteni vele (pl. ki, mikor, mennyit, milyen sebességgel ivott). A bárpult összegyűjtheti az információkat, amiket később a neten akár publikálni is lehet.

*Kupica was made for the object designer competition of Fütyülős pálinka and ARC magazine. Our project qualified for the finals and it was exhibited amongst the winning works in 2008.*

*Kupica is a shot glass, which can sense the amount of drink that it contains. It communicates via Bluetooth and tells the bar when it is empty. It can submit statistical data (who drank, when, how many, how quick, etc.), the bar can collect that information, which can even be published online afterwards.*



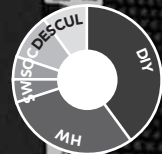
Szól, ha újratöltést kér  
Tells the bar via Bluetooth  
when it's empty



# 110

HORVÁTH Áron + KORAI Zsolt

PROJEKTEK / PROJECTS



## Bycall

A hagyományos biciklicsengő elsősorban a gyalogosoknak, és a többi bicajosnak szól, az autósoknak azonban eddig sehogyan sem lehetett jelezni. Pedig az autókkal

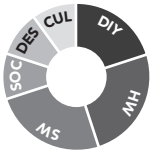
való „konfrontálódás” sokkal veszélyesebb baleseteket eredményezhet. Ezért a biciklisek nagyobb biztonsága érdekében fejlesztettük ki a Bycall-t, amely egy olyan bicikli-riasztó, mely az autókban működő rádiócsatornákra sugároz figyelmeztető jelet a biciklistáról, a készülék 15 méteres körzetében.

*Only pedestrians and other cyclists can hear the traditional bicycle ringer but car drivers can not, even though that would be the most important as cars are the most dangerous to cyclists.*

*For the safety of cyclists we have invented Bycall, a bicycle alarm, which transmits a warning sign from the cyclist to the radio stations of all the cars within a 15-meter radius.*





HARSÁNYI Réka + HORVÁTH Edina Cecília  
LAKATOS Dávid + SZALAI András

# MoMo

Olyan fejlesztéseken gondolkodunk, melyek **MO**zgasra **MO**tiválnak és környezettudatos gondolkodásra ösztönöznek.

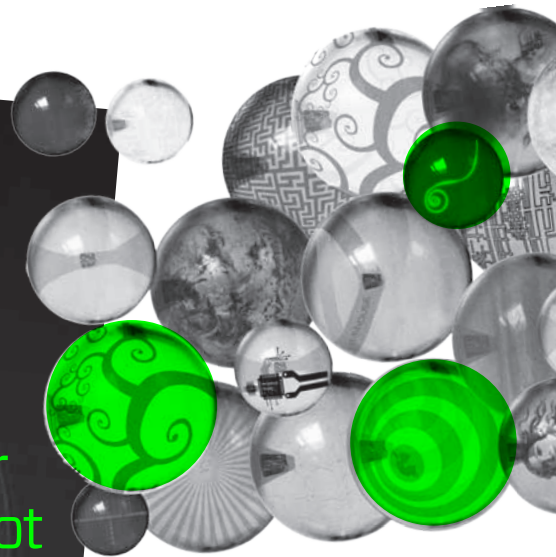
Az egyik fejlesztésünk a Fit-mouse: egy számítógépes beviteli eszköz, egy egér és egy tornához használatos Fit Ball fúziója. A Fit-mouse teljes mértékben helyettesíteni tudja az egér funkcióit, klikkelésre és a képernyőn való navigálásra is alkalmas. Használatakor folyamatos mozgásban tartja a gerincet és mindkét kéz szabad marad. A Fit-mouse a törzsizomzatot folyamatos dinamikus, összehangolt mozgásra készíti, a számítógép használata közben, anélkül, hogy erre tudatosan kellene figyelnünk.

*We are working towards developments that motivate physical activity and inspire environmental awareness thinking. Fit-Mouse is an input device for computers, a combination of a mouse and a Fit Ball, that comes from gymnastics. It replaces all functions of the mouse: you can click and also navigate across the screen with it. When sitting on it, the spine moves constantly, and both hands are free. Using Fit-Mouse at the computer, the muscles of the upper body makes constant dynamic and harmonic movements, without making us pay attention to it.*



Helyettesíteni tudja az egér funkcióit és a törzsizomzatot folyamatos mozgásra készíti

*It replaces all functions of the mouse and the muscles of the upper body makes constant movements*







BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + FISCHER András  
GÁLIK Györgyi + KORAI Zsolt + SIPOS Melinda

# Érzékeny búza

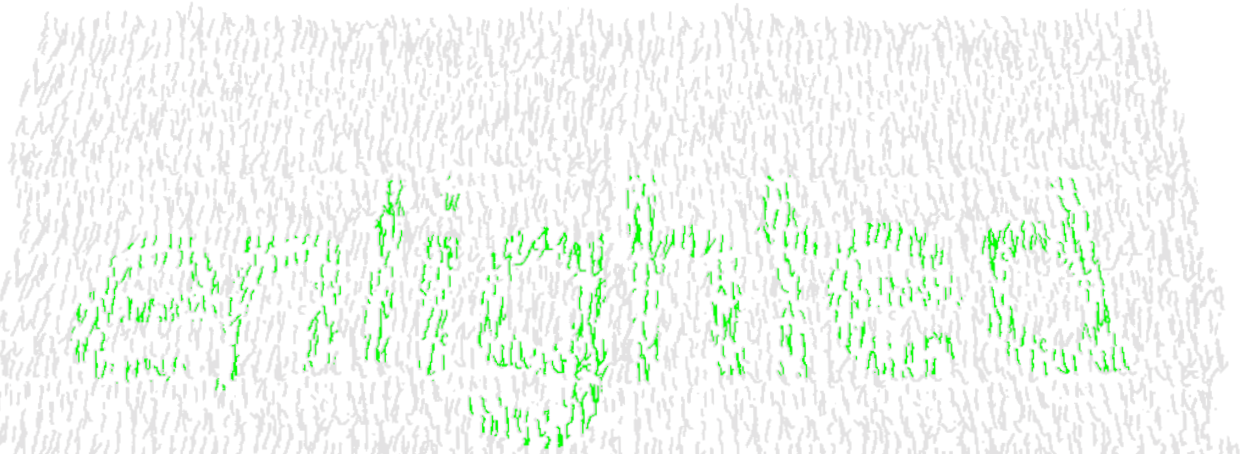
## *Sensitive Wheat*

Az „Érzékeny búza” projektben búzama-  
gok szórása után, a búzát, mint napfényre  
érzékeny felületet használjuk képkalkotásra.

A magok elültetése után lámpák segítségével tetszőle-  
ges mintát világíthatunk a búzára. Ahogy a búza növeks-  
szik először sárga színe van, a fotoszintézis során változik  
mélyzöldre. Az irányított fény segítségével képesek  
vagyunk ezt a folyamatot befolyásolni, és ezáltal képeket  
létrehozni a búzamező felületén.

*In this project we make patterns by using  
plants, as they were photographic materials.*

*We plant the wheat seeds and use artificial light arranged  
in a specific way to make patterns. Thanks to the photo-  
synthetic pigment we can influence the colour of a plant  
to change from yellow to deep green, or create a picture  
with higher and smaller plants.*



Tetszőleges mintát  
világíthatunk a búzára

*Use artificial light  
arranged in a specific  
way to make patterns*



BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + FISCHER András  
GÁLIK Györgyi + KORAI Zsolt + SIPOS Melinda

# Bárány dönt *Sheep Decide*

Létezett egy kutatási irányunk, melyben szintén egy terület felülnézeti képét szeretnénk volna befolyásolni különböző fűfajták szórásával. Vannak olyan fűvek, amiket a bárányok szeretnek, és vannak olyanok is, amiket nem. A bárányok evés közben szelektálnak közülük, így legelik ki az ültetés során meghatározott, addig rejtett képet vagy mintát.

*We had a research plan 2007 summer.*

*There are specific types of grass that sheep like and there are some that they don't. If we plough a field by planting two different hayseeds, we get a latent picture or pattern that the sheep will make visible while they graze.*



# KIBU LIFE





# Alek TARKOWSKI

Co-founder of Centrum cyfrowe, a new think-and-do-tank building a digital society in Poland. Public Lead of Creative Commons Poland

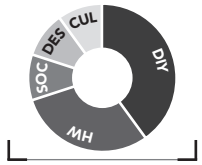
Időnként mikor a magyar média és digitális kultúrát vizsgálom elkap az irigység és arra gondolok: Lengyelországban miért nem lehet ilyet? Ez először akkor történt, amikor a Tilos Rádiót hallgattam (kazettáról persze, egy éjszakai műsor felvételét), másodjára pedig, ha lehet még erősebben, amikor rátaláltam a Kitchen Budapestre.

A KIBU egy ragyogó példája az új, elképesztő típusú kulturális intézményeknek, fény Közép- és Kelet-Európában, mely gyakran sivárnak tűnhet a kortárs és jövőbe tekintő digitális kultúra szemszögéből tekintve. Nem vagyok művész és designer sem, szóval nem a projektek érdekelnek leginkább, hanem az a modell, ahogyan ez az intézmény alakult és működik. Ez az elkötelezettség modellje, a közös tanulás és együttműködés modellje, ami annyira eltérő attól ami az iskolákban, könyvtárakban vagy múzeumokban folyik. Ezeknek a tradicionális intézményeknek a kontextusában gondolok a KIBU-ra, mint új fajta kulturális intézményre, ami úgy viszonyul a digitális és hálózatos médiára, mint ahogyan a tradicionális iskolák a könyvekhez. Az a kérdés foglalkoztat leginkább, hogy a KIBU modell átértelmezhető-e? Vagy csak egy KIBU lehet, vagy lehet egy kicsi KIBU minden egyes magyar városban, és Lengyelországban és mindenhol máshol is? Máshogyan fogalmazva, képesek ezen egyedülálló kulturális modellek úgymint: hackerspace-ek, médialaborok hozzáilleszkedni a nagyvilághoz? Nem hiszem. De remélem, hogy miután inspirációkat merítettek a KIBU-ból, az emberek majd visszatekintenek a saját modelljeikre és megoldásaikra és beültetik a saját kontextusukba. Én is ezt próbálom megvalósítani. Itt, Varsóban.”

“Once in a while, looking at Hungarian media and digital culture, I get a strong sense of envy - and think: why cannot we have this, here, in Poland? This happened first when I heard Tilos Radio for the first time (on a cassette tape, with a recorded late night show!), and the second time, even more strongly, when I found out about Kitchen Budapest. KIBU is an example of a new, fascinating type of cultural institutions - and a bright light in Central and Eastern Europe, which often seems like a barren ground - from the perspective of contemporary, future-oriented, digital culture. I'm not an artist or a designer, so it's not the projects itself that interest me the most - it's the very model, through which they are created, and the way that KIBU works. It's a model of active engagement, mutual learning and collaboration - so different from what's done in places like schools, libraries or museums. It's in the context of these traditional institutions that I think about Kibu - as a new type of cultural institution, related to digital, networked media the way a library and traditional schoolroom is aligned with books. So the question that interests me is whether the KIBU model scales? Can there only be one KIBU, or little KIBUs in every town in Hungary, and in Poland, and everywhere else? In other words, can models for cultural co-production that are today unique: like hackerspaces, medialabs or coworking places, will become adapted at a mass scale? I think not. But I hope that after being inspired by KIBU, people will look for their own models and solutions, fitting in their own context. I'm trying to do it myself, here in Warsaw.”

## ABOUT KIBU





BAGI Tamás + KRISTÓF Krisztián + LAKATOS Dávid

# Trodgem

A trodgem a közismert dodzsem tuningolt változata, amely nem a vidámparkban, hanem a városi trolivonalakon közlekedik, a buszok felsővezetékét használva. Krisztián megálmodta ezt a szerkezetet, a „trolidodgem”-et és talált magának társakat, akikkel közösen összerakták ezt az alternatív közlekedési eszközt. Az őrült ötlet mellé egy napjainkban egyre fontosabb eszme is társul: használjuk a városi teret, ha már a miénk! A Trodgem létrehozásával fel kívántuk hívni a figyelmet a kötőtpályás, elektromos városi közlekedés fontosságára is.

*Trodgem is the commonly known bumper car's enhanced version, which travels on the transmission lines of the urban trolleys. Here's another example that dreams can come true. One of our researchers actually dreamt of this "alternative transportation method", and when he proposed the idea to the whole group, they loved it. Behind the crazy idea, there is an important concept also: the problem of sustainable environment and also the concept of "reclaiming the streets". There are a lot of alternative opportunities in the city, which we do not harness. KIBU wants to make the best of these.*



Tuningolt dodzsem  
Enhanced bumper cars







BUJDOSÓ Attila + CSÍK-KOVÁCS Zoltán  
JUHÁSZ Márton András + SIPOS Melinda + ZÁDOR Tamás

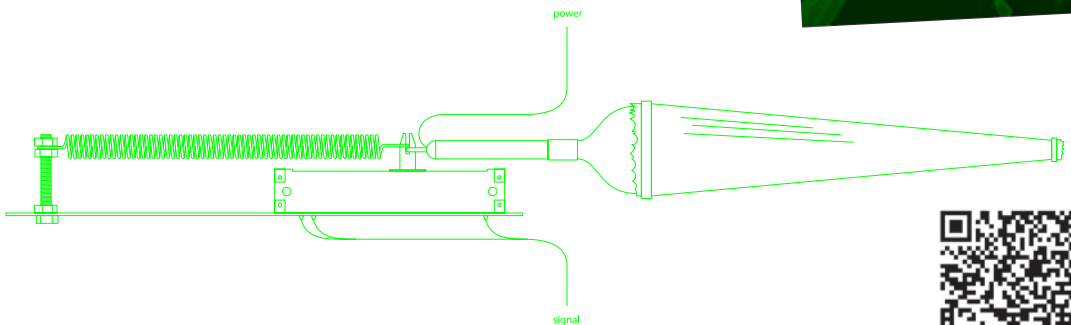
# Lumitense

**A projekt kísérlet tapintható fényre,  
a térben és időben való átrendeződésre.**

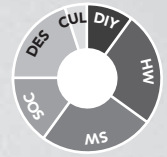
Egy fizikai erővel alakítható fénytérrel képzeltünk el, ahol a térben kifeszített, puha, nyúlékony, fénynyalábokat kézzel megragadhatjuk, megnyújthatjuk és vezérelhetjük.

*It is an experiment to create tangible light,  
which can be realigned in time and space.*

*We imagine a light space, which can be controlled by physical human force. Soft, tensile, elastic rays of light stretched through the space, which can be grabbed, stretched and controlled.*



BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi + SAMU Bence + SIPOS Melinda



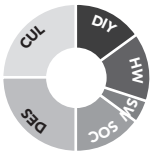
# Mllamp

**Az Mllamp projekt egy kísérlet arra, hogyan lehet minimális „intelligenciával” ellátott tárgyakkal érzelmeket kifejezni.** Ha az adott tárgy antropomorf jellegű, a szemlélő sokkal könnyebben azonosulhat vele, így véletlenszerű viselkedésében is értelmet találhat. A néző a két lámpa között lezajló interakció és a hozzá társított emberi viselkedésminták alapján érzelmek jelenlétét feltételezheti.

A felhasználó, ha olyan a hangulata, új házikedvencet láthat benne, aki reagál az emberre, azt az érzetet kelti, hogy érzelmekkel rendelkezik, elvörösödik, együtt örül vagy szomorkodik használatával. Ha pedig valakinek éppen arra van szüksége, ezzel a lámpával egy jobban használható fényforráshoz jut, amely éppen a szükséges munkaterületre világít.

*The Mllamp project is an experiment for simulating emotions by endowing everyday objects with minimal intelligence. The viewer can more easily identify himself with an object of anthropomorphic character, and thus recognise human gestures in it. The interaction between the pair of Mllamps associated with human behaviour can be recognised as emotions in lamps. Within the framework of SmartHome project, we attempt to create funny objects that make our daily life easier, but also that we may have a more intimate relationship with.*





BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + DRESCHER Szilvia + GÁLIK Györgyi  
KOVÁCS Balázs + SIPOS Melinda + SKENDEROVIC Lídija

# Zenélő konyha *Musical Kitchen*

A konyha a jó buli központja, de legalábbis ahol jó esetben mindig nagy a sürgés-forrás, ahol mindig készül valami a fazékban, mindig fő a friss kávé és a hűtőben mindig találni valami érdekeset. Nálunk azonban minden egy kicsit más volt. ...

A Kitchen Budapest konyhája a megnyitó napján életre kelt: zenélő kávéfőzők, sóhajtozó répák, önműködő fakanal és lézershow jégcsapokkal. A kávéfőző adta a ritmust, a zöldségek pedig sóhajtoztak, ha kihúztuk őket a földből, a hűtőben pedig jégcsodák világítottak.

*The kitchen is where all the fun happens, or at least where something is always being brewed: something is always prepared in the pot, fresh coffee is made and there is always something interesting to be found in the fridge. The kitchen of KIBU came alive on the opening day of the lab featuring musical percolators, sighing carrots, automatic wooden spoons and a laser light show with icicles. However, at our place everything is a little bit different. The percolator gives the beat, vegetables are sighing when we pull them out of the ground. Ice wonders are illuminating the fridge and our spice seeds are about to germinate soon.*





```

ren h)))
      (truncate (* 10 (flxrnd)))
      (truncate (* 10 (flxrnd)))
      (* 0.2 (flxrnd))
      1)
      (init-ships (sub1 n))))))

(define (move-ship a-ship)
  (let ((x (ship-x a-ship))
        (y (ship-y a-ship))
        (speed (ship-speed a-ship)))
    (make-ship
     (ship-obj a-ship)
     (if (> x max)
         min
         (+ x y))
     (ship-x a-ship)
     (ship-y a-ship)
     (ship-speed a-ship)
     (ship-length a-ship))))

(define (render s)
  (hint-solid)
  ; (opacity (gl 0))
  (if (not (null? s))
      (begin
        (draw-hop (move-ship (car s))
                  (set-car! s ship)
                  (with-primitive (ship-obj ship)
                                (identity)
                                (translate (vector (ship-x ship) (ship-y ship) (ship-z ship))
                                           (scale (vector 1 (ship-length ship) 1))))
                  (render (cdr s))))
      (#texture (load-image "font.png")))

(define (draw-hop-list (car (list (make-hop 0 -90 '())
                                  (make-hop 0 -90 '())
                                  (make-hop 130 -90 '()))))
  (draw-plane)
  (scale (vector 1 1 1)
         (rotate (vector) 0 (+ (* 5 (gl 0)) (hop-angle))))
  (define (hop (side (rotator)))

```







# No Copy Paste

**A No Copy Paste egy, a programozást előadói eszközként alkalmazó kísérleti audiovizuális performance csoport.**

Az előadás során a csoport tagjai élőben programoznak, zenét és vizuális tartalmat generáló szoftvereket írnak és módosítanak, kihangsúlyozva a programozási nyelvekben és a számítási algoritmusok kezelésében rejlő kifejezőerőt.

A performance esztétikáját meghatározza az a programozói módszer, amely során az összes megszólaló hang és vizuális kép a helyszínen írt – a közönség számára is látható – programkódból születik meg.

A képhez a Fluxus rapid prototyping, livecoding környezetet használjuk. A zene a Pure Data valósídejű programozói környezetben készül.

*No Copy Paste is a performance group that generates music and visuals in real-time, utilizing live coding, which emphasizes the expressive possibilities afforded by programming languages as a means for defining and manipulating computational processes. The aesthetics of the performance is determined by the programming method, in which all musical and visual materials are built from elements found on the spot. For the visuals we use Fluxus, which is a rapid prototyping, live coding and playing/learning environment for 3D graphics and games. For the audio we use Pure Data, a real-time visual programming language.*







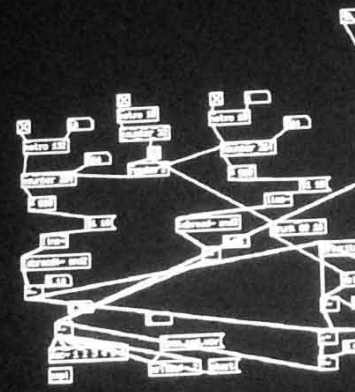
```
(define (hopside h)
  (with-slots (scale)
    (scale (vector (+ .5 (flrnd)) (+ .5 (flrnd))) (+ .5 (flrnd)))
    (rotate (vector 0 0 1) (hopside h)))
  (translate (vector .5 (flrnd) 0)) (hopside h))
  (rotate (vector 0 (+ .5 (flrnd) 0)) (hopside h))
  (translate (vector .5 0 0))
  (draw-plane)
  (draw-obj-list (hopside-children 6000))

(random-seed 14)

(define (non-hops n)
  (cond ((zero? n) '())
        (else
         (let ((l '( )))
           (if (zero? (random 2))
               (set! l (cons (make-hops 2) l))
               (set! l (cons (make-hops 2) (non-hops (sub1 n)) l)))
           (if (zero? (random 3))
               (set! l (cons (make-hops 3) l))
               (set! l (cons (make-hops 3) (non-hops (sub1 n)) l)))
           (if (zero? (random 4))
               (set! l (cons (make-hops 4) l))
               (set! l (cons (make-hops 4) (non-hops (sub1 n)) l)))
           l))))))
```

## A programozás, mint audiovizuális performansz

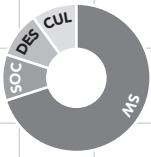
```
(define (velstr x)
  (number->string (vel x)))
(define (vel x)
  (+ 1 (truncate x (flrnd))))
(define (setplane)
  (push)
  (opacity .8)
  (texture (load-texture "png/ff/alan/5.0.png"))
  (scale (vector 2 2) .1 (* size 2))
  (draw-cube)
  (pop)
  (gravity (vector 0 0 1))
  (surface-normal (vector 0 0 1))
  (define (wall text n)
    (cond ((zero? n) '())
          (else
           (push)
           (scale (vector 2 2) 1)
           (texture (load-texture (string-append "png/ff/text/" (number->string n) ".png")))
           (translate (vector (+ (flrnd) x) 0) (+ (flrnd) y)))
           (draw-plane)
           (pop)
           (wall text (- n 1))))))
  (define (city n)
    (cond ((zero? n) '())
          (else
           (push)
           (set! (vector 10) (velsize size) (vel 20))
           (pop)
           (city (- n 1))))))
  (define (render)
    (rotate (vector 0 0 1) 90)
    (fluxmode 0)
    (setplane)
    (opacity (* (flrnd) 50))
    (city 25))
  (invert-frame (render))
```











HALÁCSY Péter + KELEMEN Viktor + NÉMETH Péter + SOMLAI-FISCHER Szabolcs

# Prezi

A Prezi egy zoomoláson alapuló prezentációs eszköz, tulajdonképpen egy dinamikus, vizuálisan strukturált térkép melybe tetszés szerint helyezhetünk el szövegeket, képeket, videókat, pdf-eket és rajzokat. Lenyűgöző prezentációkat készíthetünk vele, melyeket online megoszthatunk és interfésze könnyen kezelhető. Büszkék vagyunk rá, hogy 2009-től a Prezi önálló céggént működik, és 2010-ben elérték az 1 millió felhasználót szerzte a világban.

*Prezi is a zooming presentation editor, which allows you to easily create stunning presentations. With the help of Prezi you can create dynamic and visually structured zooming maps of texts, images, videos, PDFs, drawings. Prezi has a very intuitive interface and support for online sharing. We are very proud of Prezi because it became a spin-off company in 2009 and its number of users reached 1 Million in 2010.*





BUJDOSÓ Attila + OZSVALD Eszter

# Smoke viz

**Ebben a projektben a dohányzás témáját jártuk körbe.** A dohányzás gazdag szociális és kulturális múlttal rendelkező szokás, egészségügyi kockázataitól függetlenül. A dohányosok térben elfoglalt helyzetével, dohányzáshoz fűződő tárgyakkal (hamutartók, öngyújtók, stb.) és a dohányzást övező misztikus-romantikus légkörrel foglalkoztunk... És természetesen az egészségünkre gyakorolt hatásával. Így végül köhögő tárgyak tervezésébe, építésébe kezdtünk. Az első kísérletek után az alábbi termékcsalád kifejlesztéséhez láttunk hozzá:

- köhögő tapéta – az irodába
- köhögő növény – az otthonodba
- köhögő hamutál – a kedvenc kávézódba.

**In this project we explore the topic of smoking.** This habit has a rich social context and cultural background despite its negative health risks. We are interested in the space occupied by smokers, designed objects related to smoking (i.e. ashtrays, lighters) and the cultural romance attached to it. Finally we decided to prepare objects, which eventually cough in a smoky environment. After the first prototype we set up new goal, to make a kind of product line:

- coughing wallpaper – for your office
- coughing flower – for your home
- coughing ashtray – for your beloved café.







# Smocking Area

**Elsődleges célunk egy olyan zárt tér létrehozása volt, amely lehetővé teszi a Smoke Viz projekt ködhögő tárgyainak igazi dohányfüsttel történő tesztelését kiállítóterekben.** Egyre több európai országban tiltott a dohányzás középületekben, munkahelyeken.

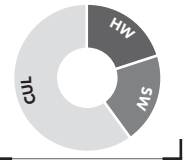
A cigarettázni vágyóknak meg kell keresni a dohányzásra kijelölt helyet, amelyet gyakran friss levegőn, az épület bejáratánál biztosítanak. Általánosságban elmondható tehát, hogy a dohányzás tere folyamatosan szűkül, már-már kirekesztve a közösségi terekből a dohányosokat. A folyamat továbbgondolásaként olyan dohányzásra kijelölt eszközt képeltünk el, amellyel a dohányosok a közösség részeként, ámde a nem-dohányosok zavarása nélkül szívhatják el cigarettájukat.

*Our initial goal was to build an enclosed area that allows the coughing objects to be tested in exhibitions with real smoke.*

*More and more European countries decide to ban smoking in public spaces. The ones who would like to light up a cigarette must find the smoking area, which is mostly outside the building, in the fresh air. Generally speaking the area reserved for smokers is becoming smaller every day and because of this they became isolated.*

*In the Smocking area project we are reflecting on the decreasing space available for smokers by inventing a little, funny personal smoking area that is fastened to the arms of the smoker and separating the hands holding the cigarette from the outside space.*

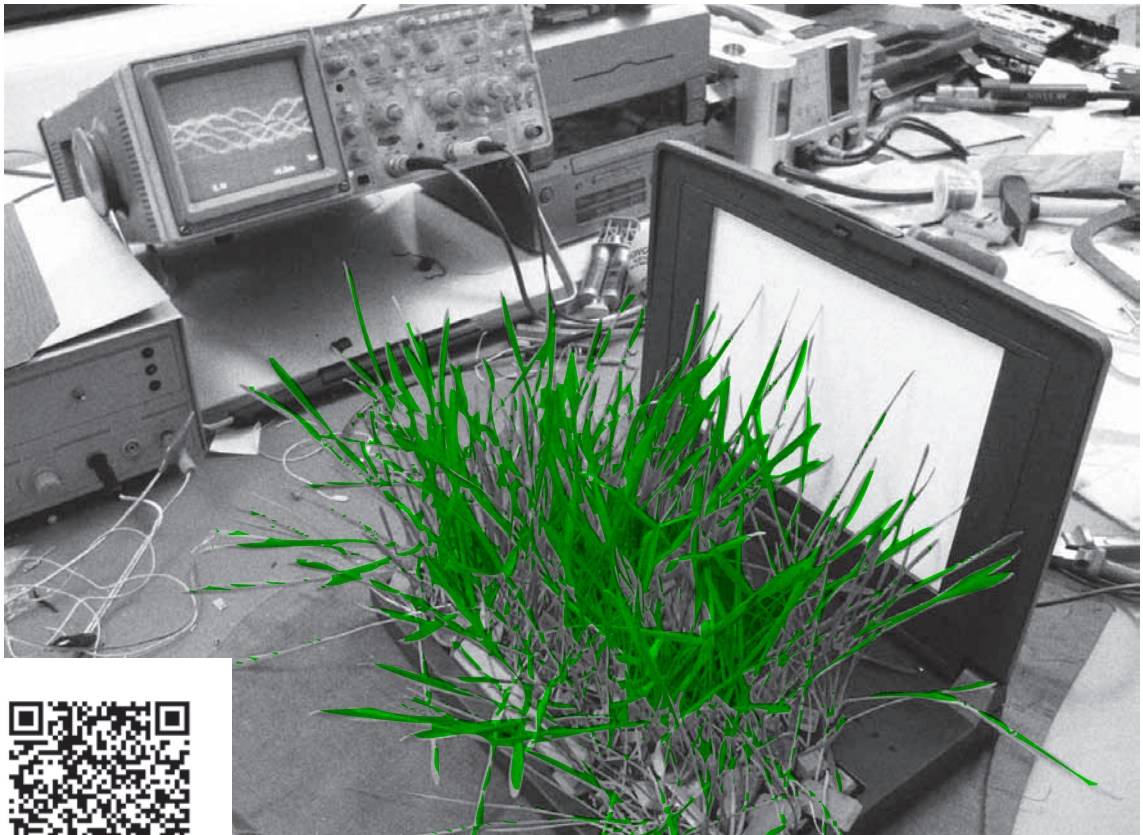




# iGarden

**Egy 2008-as rijekai kiállításra készült installáció. „The History of Computer Art” c. munkánkhoz felhasznált laptop hátrahagyott burkát gondoltuk újra.** A megmaradt alaplapon földet rétegeztünk és fűvet vetettünk bele. A kijelző háttérvilágítását megmentettük, nagyon kellemes és egyenletes fényt adva a kis jövevényeknek. Az öntözéshez használt víz leszivárgott az alaplapi, mérhetővé vált így a fűszálak által felvett elektromos zaj. Amint megérintettünk egy fűszálat a zaj felerősödött. Az érintés hatására kialakult elektromos jelváltozást számítógéppel, Arduinoval, vagy analóg áramkör által generált hanghatásokkal fejezzük ki.

*This installation was created for an exhibition in Rijeka in 2008. Each empty crevice in the laptop is filled with soil, planted with grass seeds and watered daily. As the water seep through the keys, circuit boards and dirt, the entire structure – both living and non-living – becomes a conductive antenna. As the grass grows or visitors touch the grass, the electromagnetic fields change slowly. Using simple electronics, these natural changes are transformed into sound and amplified in the installation space.*





# The History of Computerart

**A hightech-lowtech eszközök közötti határvonalat próbáltuk vizsgálni,** elmosni ezzel az elektronikus enciklopédiával, mely a számítógépes művészet története, egy régi könyv köntösében. Egy album lapjai közé ágyasztunk be két fekete-fehér LCD kijelzőt, amiket egy-egy a fedőlapokat borító alaplap hajt meg. Soros portjaikon keresztül szinkronizálják a két kijelzőn megjelenő tartalmat. Commodore joystickjei segítségével lapozhatjuk a történeti enciklopédiát, vagy játszhatunk hálózatban.

*We were examining the borders between low-tech and high-tech, and tried to vanish it through combining old and new technologies in the topic of everyday items. This is an electronic encyclopedia about the history of computer art in a shell of an old book. We used an old album to cut out its pages and than placed two black and white LCD monitors in it, which are controlled by two mainboards at the front and back covers of the book. Its pages can be browsed or games can be played on it with a Commodore joystick.*



## THE HISTORY OF COMPUTER ART

As a result, defining computer art by its end product can thus be difficult. Nevertheless, this type of art is beginning to appear in art museum exhibits. Notable artists in this vein include Robert Rauschenberg, Joseph Kosuth, William S. Burroughs, George Giza, and John Baldessari.







BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi + HARASZTI Gina + KÁDÁR Szonja  
NAGY Ágoston + NÉMETH Péter + PAPP Gábor + SAMU Bence + SIPOS Melinda + SZALAI András

# Lábnymozás *Footprinting*

Helsinkiben a 2008-as Pixelache fesztivál egyik kiemelt témája a környezet-tudatosság volt, amelyről „Travelling Without Moving” címmel szemináriumot tartottak. Kiállítóként a KIBU úgy tartotta tiszteletben ezt a törekvést, hogy nyomkövette az utazás megvalósult két formájának ökológiai terhelését, majd kiállítás formájában bemutatták a fesztiválon. Két különböző útvonalon megtett utazásról készült összehasonlító elszámolás, már ami a környezeti terhelésünket illeti: üzemanyag-fogyasztás, légszennyezés és szemétermelés. Az elszámolás mértékegysége az „ökológiai lábnyom”. Az utazást Budapest és Helsinki között néhány KIBU-s kutató tette meg március közepén: egy részük repülővel, más részük minibusszal jutott el a 2008-as Pixelache fesztiválra. Útközben dokumentálták a környezetre hatással levő kiadásaikat, fotóztak és jegyzeteltek.

*One of the key issues of Pixelache Helsinki 2008 was awareness, about which a seminar called “Traveling Without Moving” was given.*

*As an exhibitor Kitchen Budapest respected this endeavor. The researchers followed the ecological load of the journey travelled on two routes, then among other projects of KIBU, presented it on the festival. A comparing account of a journey performed in two different ways, as for our load on the environment: fuel consumption, air pollution and waste production. The unit of this account is the “ecological footprint”. Some researchers of Kitchen Budapest travelled the distance between Budapest and Helsinki in mid-March. One group arrived to Pixelache Helsinki 2008 festival by plane and the other one by mini-bus. On the way they were documenting their environmental expenses, by taking pictures and making notes.*

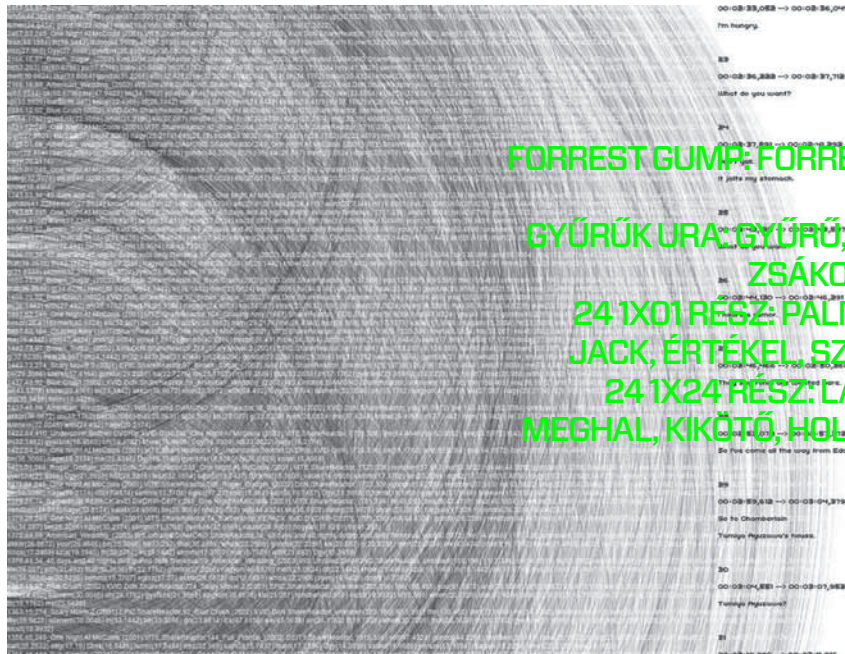




# Subtitles Datamining

A Subtitles Datamining egy filmekben elhangzott párbeszédiken alapuló adatbányászat vizualizációja, ami hasonlóan a korábbi p2p és a Celebgráf projektekhez, interneten keresztül, adatok felhasználására épül. Interneten ingyenes feliratmegosztó honlapokról összegyűjtöttünk feliratfájlokat, szótöveztük őket és csináltunk belőlük egy-egy szógyakorisági listát. Jelenleg csak db magyar feliratfájl vizsgáltunk a fenti módon. Ezek alapján kaptunk filmenként 100-100 szót, amik valóban jellemzőek a filmekre. Ezután a top 100-as listák alapján próbáltunk hasonlóságot megállapítani filmek között. Egy nagyon egyszerű megközelítéssel annyit tettünk, hogy minden filmpárra megkerestük a top 100-as listákban a közös szavakat és összeadtuk az értékeiket.

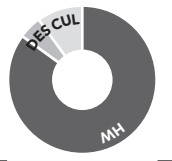
*Subtitle Datamining is data mining that uses the subtitles of films and its dialogues. Similarly to the earlier p2p and Celebgráf projects, it creates visualizations by using data through the Internet. We collected subtitle files from several subtitle sharing websites, rooted them and made a frequency list. Currently we have examined 435 Hungarian subtitle files, and have the 100 most significant words for each film. As the next step we tried to establish similarities between the films using these lists as reference: for every film-pair we searched for the common words and added the values. In the future we plan to deal with the problem of punctuation. The other thing is that this project is very language-specific, hence we would like to analyze films with subtitles that are originally in English. This study will probably yield more interesting results. Finally we would like to create visualizations about these connections using the posters of the films that would form the visual language for the search-interface.*



FORREST GUMP: FORREST, GUMP, MAMA,  
RÁK, JENNY, FUT  
GYŰRŰK URA: GYŰRŰ, FRODÓ, GANDALF,  
ZSÁKOS, MEGYE, HOBBIT  
24 1X01 RÉSZ: PÁLMER, WALSH, ÓRA,  
JACK, ÉRTÉKEL, SZÁMLA, SZENÁTOR  
24 1X24 RÉSZ: LÁNY, JACK, BAUER,  
MEGHAL, KIKÖTŐ, HOLTTEST, SZENÁTOR





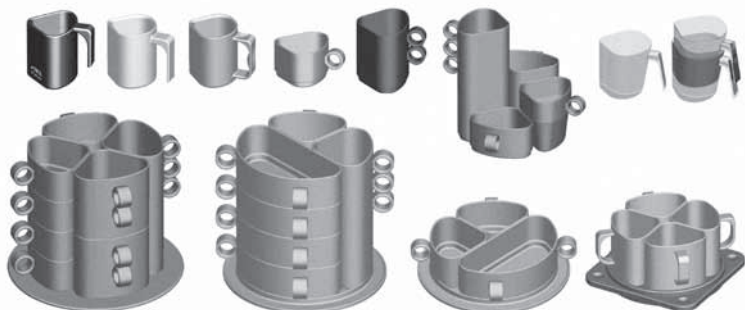
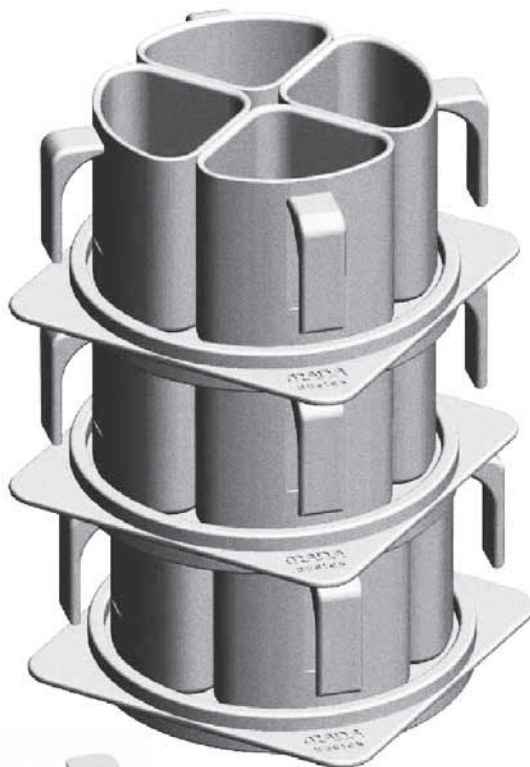


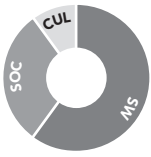
# Instant pohár

**Formájából adódóan több rétegben egymásra helyezhető bögrekészlet.** Használata kedvező éttermekben, háztartásban, kempingezésnél. Az egymásra helyezett bögrekészletek tálcái védik a bögrék széleit tárolásnál. A találmány bejelentett szabadalom, és használati mintaoltalommal, és formatervezési mintaoltalmakkal rendelkezik.

*Due to its form a mug set can be placed on one another with several layers, which is useful in restaurants, households or camping. While stockpiling the trays of the mug sets, placing them on one another, protects the edges of the mugs against breakage. The product is under right for models and patent application.*

## MUG-, JUG-, BOWL SET



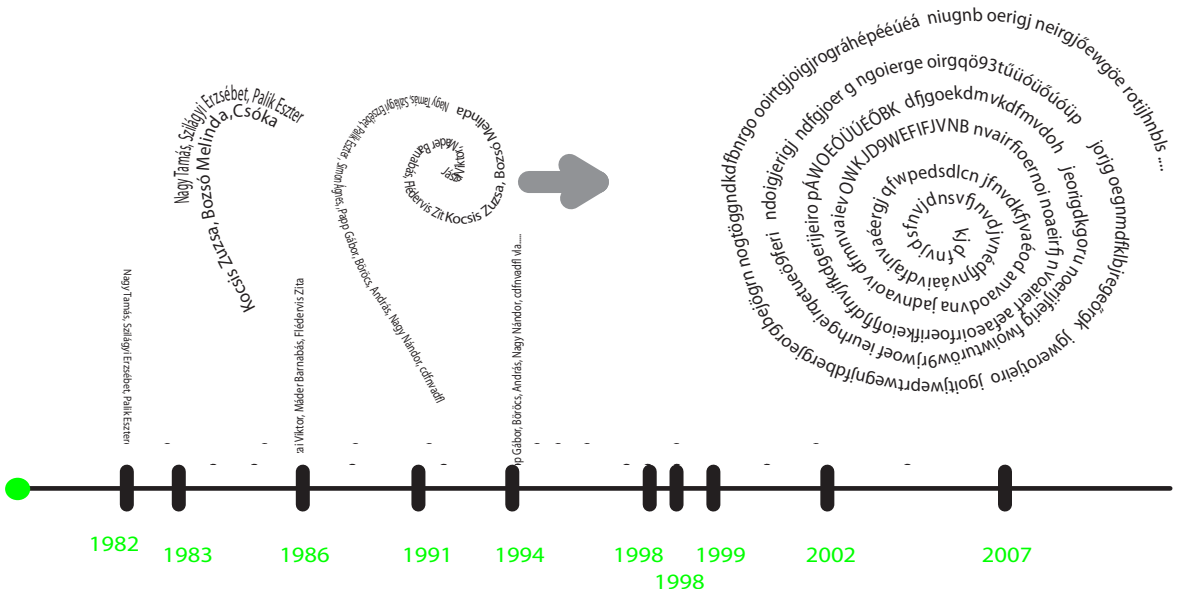


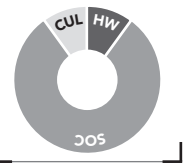
# iWiW-háló *iWiW studies*

A projekt az iwiwes ismerőseink térbeli ábrázolásának és azok különböző elvek alapján való csoportokba rendezésén alapult. Szerettük volna újfajta, használható és élvezetes interfészeket fejleszteni a jelenlegi rendszerhez.

Ötletek: 1. Életvonal: ismerőseink időbeli megjelenítése.  
2. Dinamikus tag: Csoportok létrehozása címkézéssel.  
3. Tag funkciók kibővítése: A létrejött csoportok létrehozását és használatát motiválandó a meglévő funkciók erősítése és bővítése a cél.

*The aim of this project is to enable iwiw users to create a visual representation of their acquaintances by grouping them in many different ways. We plan to develop a set of interesting new interfaces to update the current system. Proposal 1. Lifeline: the representation of our acquaintances in a chronological order. Proposal 2. Dynamic tag: creating groups by tagging. Proposal 3. Extending tag functions: we plan to improve and extend current functions in order to promote group-forming and the use of the groups.*



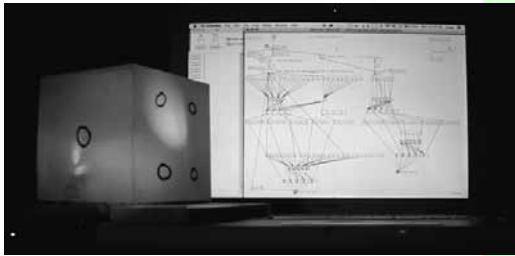


CSÍK-KOVÁCS Zoltán + MAXIGAS + ORBÁN Zita + SZALAI András

# Intergang

**Helyi hálózati infrastruktúrát fejlesztünk, amelyen helyi videó anyagokat helyeztünk el, és erre ösztönöztük a környékbeli lakosokat is.** A cél egy fogyasztói kooperatíva létrehozása volt, és egy, a felhasználók által működtetett helyi média életre hívása. Mivel a fizikai térben gyakorlatilag láthatatlan szolgáltatást működtettünk, a projekt fontos része volt olyan helyspecifikus installációk létrehozása is, amelyek képesek a városi térben érzékletesen megjeleníteni a hálózatot és a tartalmakat. A közösen használt vezeték nélküli hálózat maga is virtuális köztér, amit a média és a fizikai megjelenés aktivál.

*We have developed a local network infrastructure for displaying local videos, and we encouraged people living in the neighborhood to participate. We aim to establish a consumers' cooperative, as well as creating local media operated by the users. Since it is a service invisible in the physical space, creating site-specific installations, which are able to represent the network and its contents in the urban space expressively, is an important part of the project. The shared wireless network functions as a virtual public space that is activated by media and its physical representation.*





BOTTKA Edit + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi + MAXIGAS  
SIPOS Melinda + SKENDEROVIC Lidija + SZŰCS László Gergely

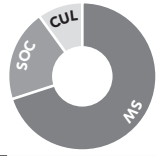
# Szívésségbank *Let's Get's*

**Szolgáltatáscserén alapuló web2 közösségi portál**, mellyel erősítenénk a helyi közösségi gazdaságokat, s belső szükségletek alapján kapcsolatok újraszervezését is elindítanánk. A portál a virtuális téren keresztül, valós helyi közösségek fejlesztése mellett, teret biztosít a speciális érdeklődési csoportok kialakulásának, és serkenti azok együttműködését.

**Social Self-help System.** This is a web2 social portal based on service exchange for supporting the local cooperative economies and reorganizing connections according to their requirements. Apart from the development of real local cooperatives, the portal provides an opportunity for the forming of groups with special interests, encouraging their cooperation in virtual space.







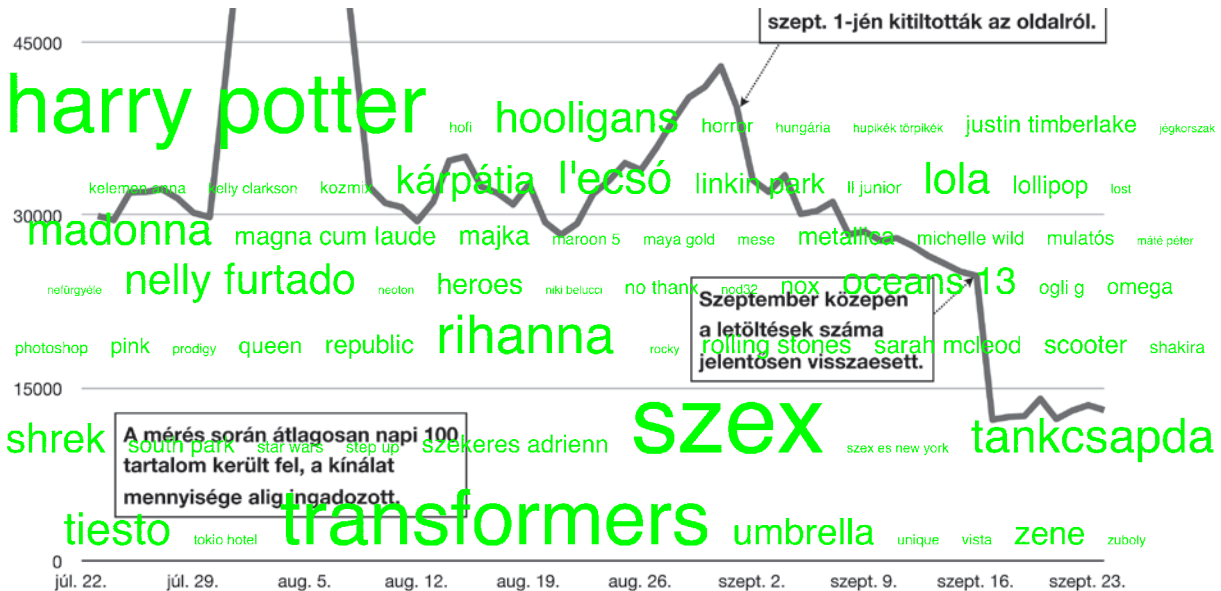
BODÓ Balázs + HALÁCSY Péter + KORSÓS Milán + PREKOPCSÁK Zoltán + SZALAI András

# P2P Datamining

**Magyarországon 2007-ig nem készült átfogó vizsgálat a hazai p2p hálózatokról.**

Ekkori kutatásunkban megpróbáltuk feltérképezni, hogy a hazai fájlcsere hálózatokon miket és miért lehet letölteni, valamint fogyasztási mintákat és viselkedéseket próbáltunk keresni. Szerettünk volna olyan kérdésekre választ adni, mint például azért töltenek-e le egy számot a felhasználók a hálózatról, mert a közeli boltban nem kapható, vagy mert egyszerűen nem akarnak pénzt adni érte. Szerettük volna megmutatni, hogy a p2p hálózaton lévő kereslet van olyan nagy, hogy figyelmet kapjon. A kutatás elérhető a weboldalunkon magyarul.

*No comprehensive study has been made on p2p networks in Hungary till 2007. Our research aims to track what can be downloaded from the local file sharing networks and why, as well as determining consumption and behavioral patterns. We would like to find answers to such questions as whether users download a song from the network because it isn't available in the local store, or because they don't want to spend money on it. We would like to show that the demand on p2p networks is great enough to deserve attention.*



A három legnagyobb DC hubon 2007 augusztus elejétől két héten át figyeltük a keresési kifejezéseket és ebből szöveghő generáltunk

*We were monitoring the searches on the three biggest DC hub, in the first two weeks of August 2007, and generated a word cloud from the result*

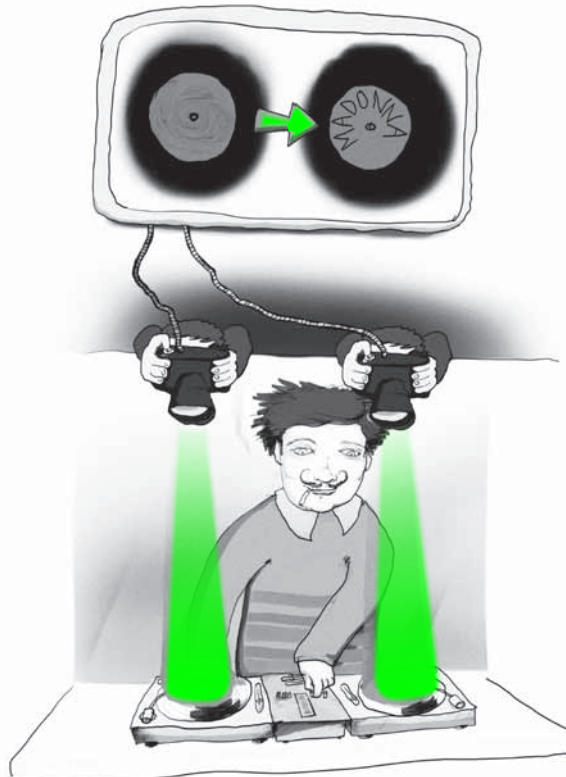




# Vinyl Display

**Lemezjátszókon pörgő lemezek feldolgozását végző rendszer.** A lemezek címkéit, és az abból kinyerhető információkat jeleníteni meg előben weben, vagy kivetítőn. Vannak olyan rádiócsatornák, ahol a weben megjelenítik az éppen játszott dal címét és előadóját. Sajnos ezek a rendszerek nem támogatják a lemezjátszókat, pedig ez a formátum közkedvelt a lemezlovasok körében, így ezidáig, ha egy DJ került adásba, akkor ez a szolgáltatás megállt, pedig tipikusan ilyenkor kíváncsi az ember arra, hogy mi szól. Ezen szerettünk volna változtatni elsősorban, de az igény a DJ-oldaláról is fenn áll. Ők is szeretnék, ha a közönségük tudná mit játszanak, viszont senki sem szeret adásblogokat vezetni. Továbbá, nem csak rádióadóknál lehet használni ezt a rendszert, hanem partikon, ahol a kinyert információ sorsáról a VJ dönthet.

*Vinyl Display is a processing system for the immortal spinning disks. It visualizes the label and other information about the vinyl and uploads it on the web or sends to a projector. There are radio stations, which display the title and the singer's name online for each song that is played. Despite of turntables being common amongst DJs, the existing systems don't support them. People who listen to turntable music are also curious to know about the songs that are played. DJs would also like their audience to know what they are listening to. Our system could be used in parties as well where the VJs could choose to do interesting things with the information about the songs.*





BUJDOSÓ Attila + SZALAI András

# Text encoding on paper

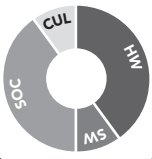
**A hétköznapi ügymenetben gyakran kapunk kézhez fontos leveleket, dokumentumokat és iratokat papíron, kinyomtattva.**

Az első kérdés, hogy helyettesítheti-e a digitális információközlés a hagyományos papíralapú kommunikációt? Ha jobban belegondolunk, számos olyan dokumentumtípus van, amelyet a megszokás miatt még ma is kinyomtatnak, és papír alapon kezelnek. Ezért kezdtünk el dolgozni ezen a projekten: itt a szöveges dokumentumok nyomtatott verziójában a szöveg digitális forrását rejtjük el, ezáltal a kinyomtatva kézhez kapott iratok beszkennelését ill. digitalizálását megkerülhetjük.

*In our daily work we often receive important documents or letters in printed format.*

*Can the paper-based form of communication be replaced by merely digital communication tools? Thinking about this, we came to the conclusion that certain document types, such as official letters or invoices, are only considered official if they are printed and sent by post. This attitude has deep cultural and historical roots in the society therefore it is hard to be changed. We want to create an easy way to process documents received on paper without the necessity of scanning or digitalizing.*



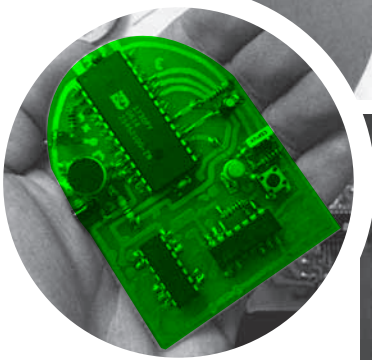
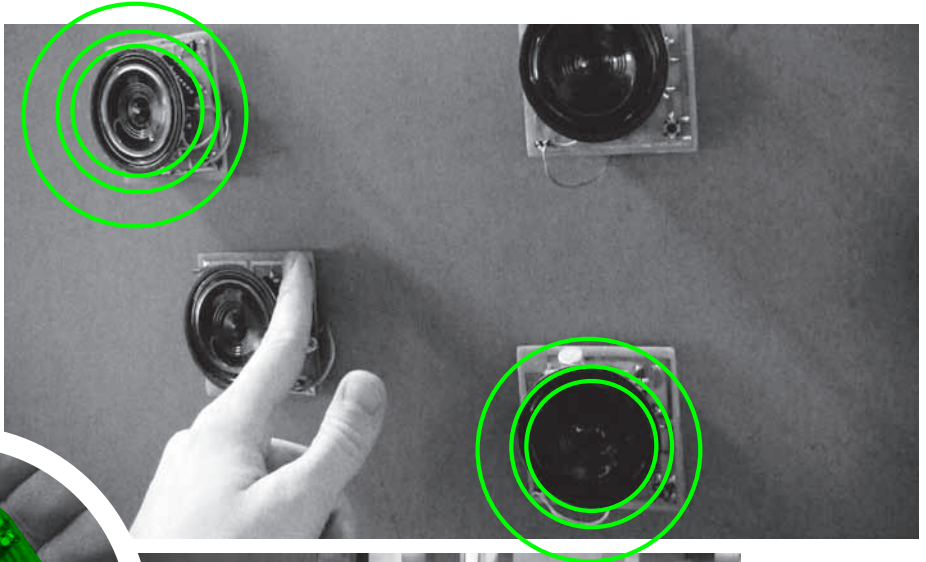


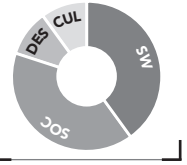
# Tone tags

**A „Tone tags” hangüzenetek elhelyezése alkalmas, kisméretű eszközöket jelent.**

Egy gomb lenyomásával meghallgatható az előzőleg rajtuk hagyott üzenet, illetve újabb kerülhet rögzítésre, amelyet az eszköz ismételni kezd. A térben elhelyezve falfirkákhoz, „tag”-ekhez hasonlóan, „hangtag”-ek helyezhetők így el, sajátos akusztikai helyzetet teremtve. A jelenlegi prototípusok beltéri hanginstallációkhoz alkalmazhatóak, továbbfejlesztésük lehetséges akár városi kontextusban, az utcákon elszórt hangok formájában.

*“Tone tags” are small devices that can record and loop sounds. Once the button is pressed, you can record some sound and the tag starts a loop repeating the previous recordings. You can throw it on any surface, it stays there, and your sound is fixed at that specific point. We use the current prototypes to create indoor interactive sound installations. Furthermore they can be used in several contexts. One possibility is to create large-scale street installations.*





FORGÁCS Simon + HARASZTI Gina + KORSÓS Milán + PREKOPCSÁK Zoltán + SZALAI András

# Moing

Egy városi térben játszódó játék, ahol virtuálisan jelen lévő pontokat kell gyűjteni mobiltelefonnal és szintén virtuálisan jelen lévő bombákat pedig elkerülni. Egy központi weboldal tartja nyilván, hogy az egyes koordinátákon milyen típusú pontok vannak, a mobilkliens pedig ide küldi fel a pozícióját időről időre. A játékos üzenetben értesül, ha egy adott pont, legyen az jó vagy rossz, 15 méteres közelébe kerül. Pont begyűjtéséért a lehető legminimálisabb távolság szükséges a mobilkliens és a virtuális csillag között. A bombákkal való találkozás a pontok egy részének elvesztéséhez vezet. A játékot az nyeri meg, aki adott idő alatt a legtöbb pontot összegyűjti.

*The aim of this locative community-game is to collect (stars) and avoid (bombs) certain virtual points in the city with the help of a mobile phone. A central web page knows the coordinates and the nature of these virtual points, which is provided by the mobile client. The player receives a message if an object – good or bad – comes within 15 meters of his/her location. In the case of a bomb, if the distance decreases to less than 10 meters the web page detonates the virtual bomb; while getting close to a star means that it can be picked up. Unfortunately when a bomb blows up next the player some of his/her collected stars disappear. The primary aim of the game is to get as many points as possible.*

Virtuális pontkereső játék  
városi térben

*Virtual urban discovery game*





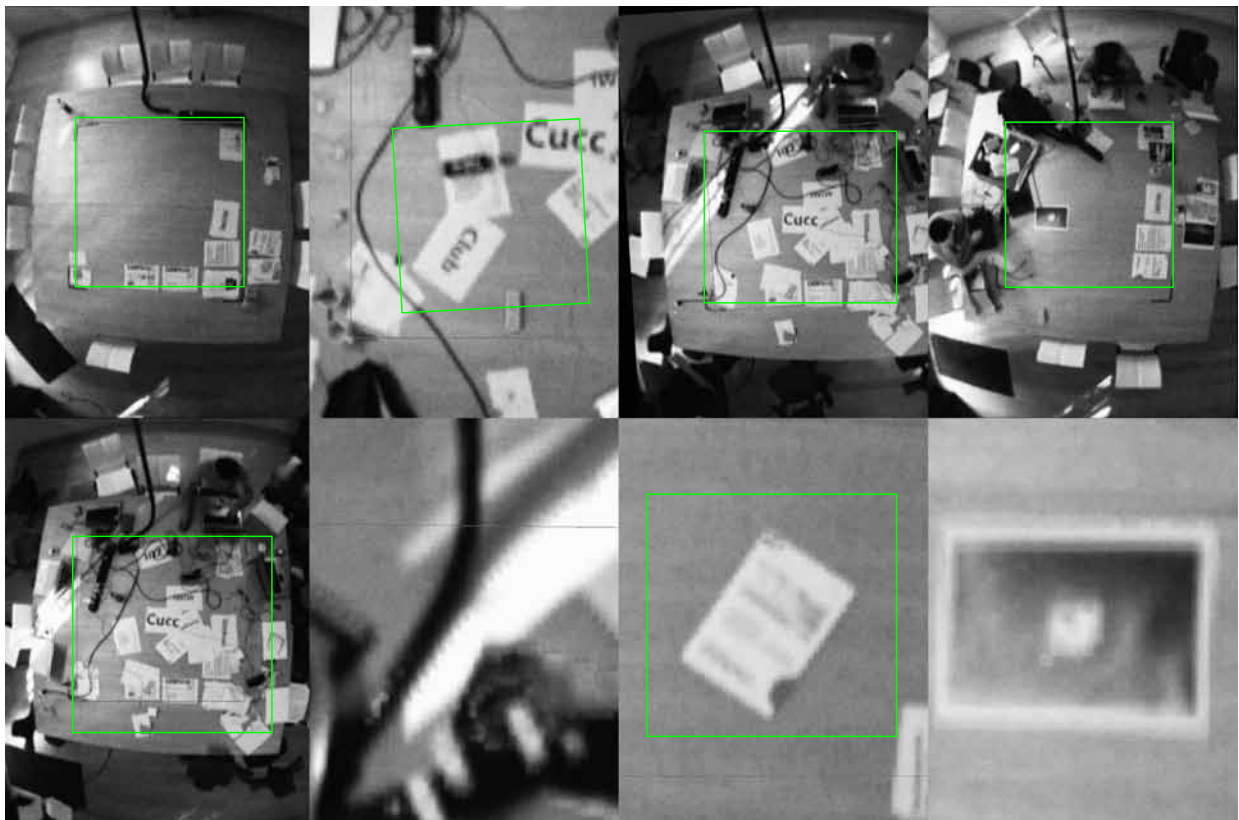


# Zooming Table

**A Zooming Table egy intelligens tárgyalóasztal, amely képes arra, hogy nyomon kövesse mi történik az asztalon.** Az asztalra

berakott új papírokat követi és egy kivétíton rázoomolva megjeleníti, így mindenki egyszerre láthatja, hogy miről van éppen szó. Egy online elérhető felületen keresztül is látható az asztal aktuális képe, melyen kiválasztható bármelyik objektum, hogy azokhoz információkat, kulcsszavakat, jegyzeteket tudjunk kapcsolni. A tárgyalás során az egész folyamat rögzítésre kerül, módot adva ezzel a visszakövetésre.

*Zooming Table is an intelligent conference table designed to track the events taking place on the table. It tracks the movement of the files placed on the table and displays them on a screen on a large scale, so that everybody around the table is able to follow the matter in question. Concurrently, the real time image of the table can be seen online, so one can select any object and link information, operative words, and notes with it. The entire course of the conference is recorded so that it can be traced back later.*







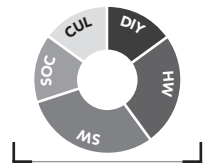
# T-shirt messenger

## Hordozható üzenetek és azonosítók

A ruháink színe, stílusa, a rajta szereplő grafikák, feliratok egyébként is üzenetet hordoznak, ha pedig ez az üzenet személyes és kódolt az még izgalmasabb. Igazi geek dolog Facebook vagy iwiv azonosítónkat, státusz üzenetünket a pólónkon viselni. Erre a kétdimenziós kódok egyik típusát, a Japánban népszerű QR-kódot választottuk. Az előkészített minta könnyen személyre szabható, majd ezután a pólóra vasalható.

*Kitchen Budapest's researchers are interested in the use of QR codes as T-shirt prints. Our clothes are already a media for transmitting messages in color, style and printed graphics and when the messages are encrypted that is even more exciting. It is a really geeky thing to have our Facebook or iwiv ids or status updates on the T-shirt in the form of QR codes.*



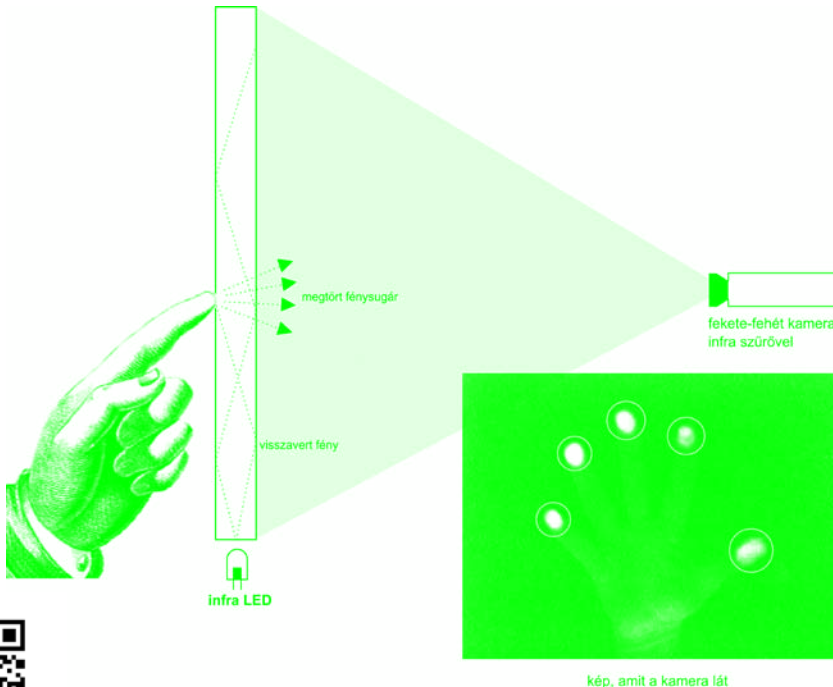


BAGI Tamás + BÁCSI László + HALÁCSY Péter + NÉMETH Péter  
PAPP Gábor + SAMU Bence + SOMLAI-FISCHER Szabolcs + SZALAI András

# Multitouch

A KIBU közösségi érintőképernyő első változata egy 2×1 méteres interaktív tábla volt, melyen kezünkkel, ujjainkkal tudtunk, akár egyszerre többen is egy vetített tartalommal kapcsolatba lépni. A mi célunk egy olyan prototípus kifejlesztése volt, amelyen újszerű felhasználói interakciókat tudunk vizsgálni és kifejleszteni. Ezek átalakíthatják, ahogyan a mobiltelefonunkkal vagy a nagy köztéri interaktív felületekkel kommunikálunk. Két prototípus készült el, egy kisebb A4-es lapnak megfelelő méretű, és a 2×1 méteres fal. Ezekon egyszerű proof-of-concept alkalmazások működtek.

*The KIBU multi-touch-wall is a 2×1 meter touch-sensitive surface, where any number or users can interact with the projected media with their hands and fingers. We have built this interface so that we can develop innovative and new kinds of contents for such interfaces, which make use of collective interaction. Components can be obtained easily at relatively little cost so anyone can easily build a small prototype from them. The touch of fingers on the surface is tracked by infrared light, which is transmitted through a camera and processed by a computer. The use of the multi-touch-wall is as simple as handling a touch screen, or even simpler with the help of this new kind of intuitive interaction.*





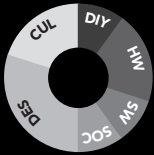


DIY többujjas  
interakció innovatív  
tartalmakra

*DIY interactive multi-  
user interface*







# Évszakok rezervátuma

## *Reservoir of Seasons*

**Hazánkban, a klímaváltozás miatt, a telek és nyarak egyre hosszabbak és szélsőségesebbek, a régen hónapokig tartó tavasz és őszi pedig egyre rövidebb.** A kérdés az, vajon eltűnhet-e teljesen ez a két évszak? És, ha igen: hogyan tudjuk megmenteni, és megmutatni a tavaszra és őszi legjellemzőbb érzéseket, illatokat, hangokat, színeket azoknak az embereknek, akik sosem tapasztaltak hasonlót. Mi építettünk valamit, ami képes (kicsiben) megmutatni és megváltoztatni az évszakokat.

A rendszer önmagában működik, de a célunk nem egy tökéletes körforgás létrehozása volt, csupán az évszakok felidézése. Az építés alatt is kiderült, milyen nehéz egy olyan rendszert létrehozni, amelyet magára hagyva annak elemei egymást éltetik. És pont ezt a kérdést feszegeti ez a projekt: létre tudja hozni az ember ugyanezt a világot még egyszer, ha eltűnik. És mi lesz a tavasszal születő szerelmekkel és tomboló hormonokkal, vagy az őszi lázongásokkal? Óhatatlanul felmerül a kérdés: hogyan hat az emberre az eltűnő tavasz és őszi. Hova tűnnek, hogyan változnak majd szokásaink, melyek egyértelműen ehhez a két évszakhhoz köthetők? Mit veszítünk el, ha ezek nem lesznek többé?



***Due to climate change, winters and summers are longer and wilder than ever, while spring and autumn that used to last for months are getting shorter in our country.***

Can two seasons disappear entirely? How can we show the feel of those seasons to people who never experienced them? We have built something that is capable of showing and changing seasons. The system works in itself, but our aim was not to create perfect life cycles, we only wanted to reproduce seasons. During the building process it became clear to us how hard is to create a self-supporting system; and that is exactly what this project is about. Can we rebuild our world if it disappears? What is going to happen to love and hormones? How do those seasons affect us? How will our traditions change that are clearly linked to spring and autumn? What do we lose when they are no more? There are countless numbers of questions to answer.



## Az évszakok felidézése



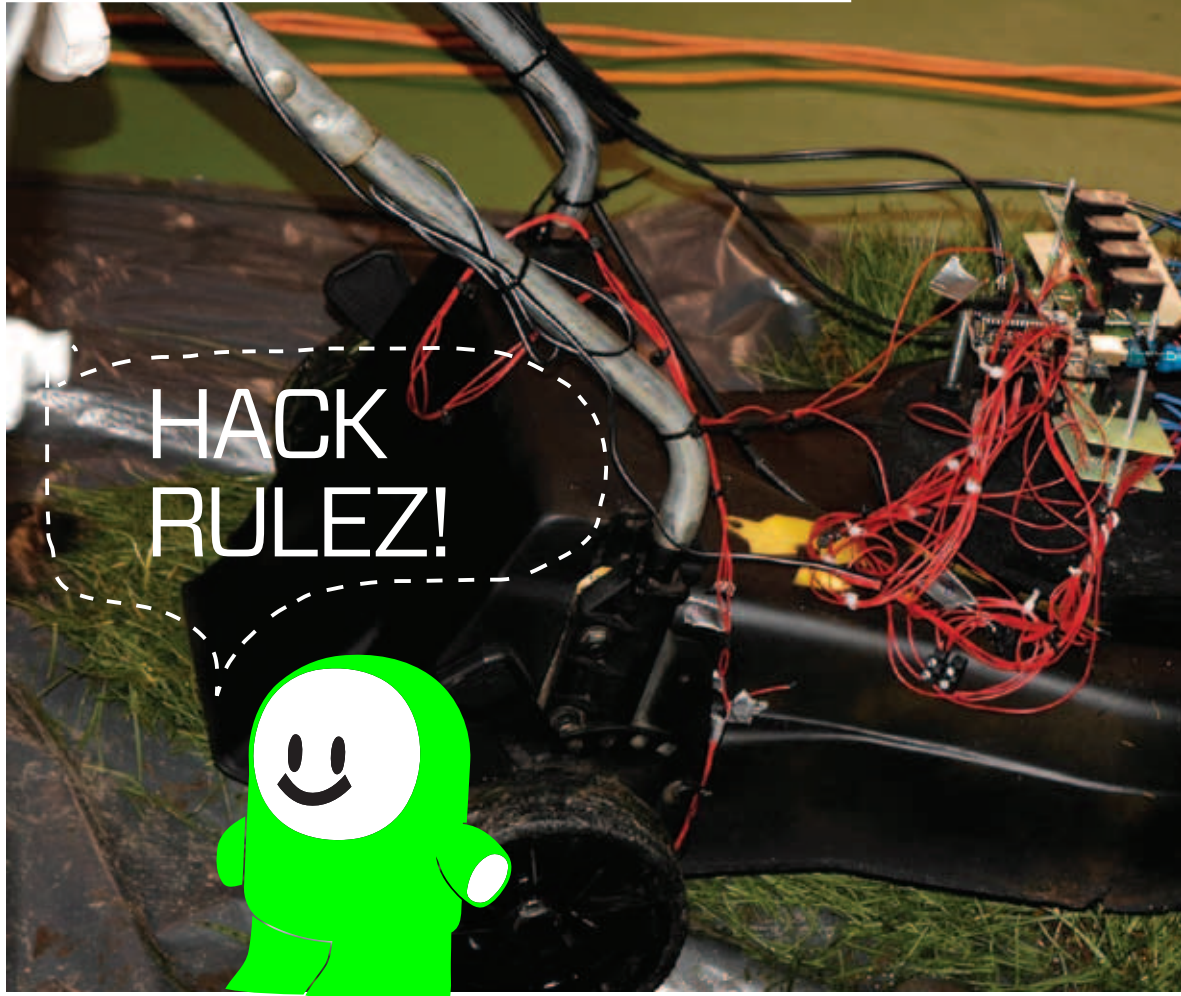
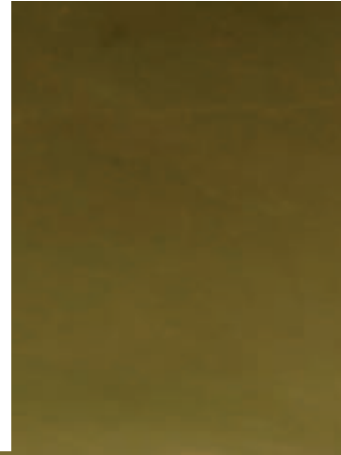


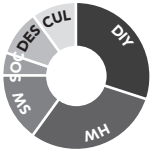
A close-up photograph of a person's hands holding a white plastic watering can, pouring water into a clear glass petri dish. The petri dish contains a layer of dark soil with several young, green grass seedlings growing out of it. The background is blurred, showing a person's face and a watch. The overall lighting is warm and soft.

*Aims to recreating season conditions found in nature*









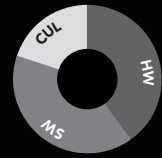
# Landprint

**A projekt ember és természet szimbiózisának átértelmezése, új technológiák bevonásával.** Más szóval: hackeljük meg a természetet! Egy fűnyírót módosítottunk úgy, hogy megfelelő vezérléssel mintázatot, szöveget nyírhatunk a fűbe. Miközben a megszokott módon tologatjuk a fűnyírógépet, egy általunk összeállított, programozott elektronika kisebb nyírókéseket kapcsolgat ki-be. Végül a lenyírt és le nem nyírt fűfelületek váltakozása rajzolja ki a képet. Az ilyen technikával létrehozott növényzet felülnézeti képe kis és nagy léptékben is potenciális reklámfelületté válik – kis léptékben például irodaházak udvarán fűblokk manipulálása, nagyobb léptékben Google Maps képén látható eredmény.

*This project represents the symbioses between human and nature with the help of new technologies. In other words: let's hack nature! We modified a lawnmower that, with the germane control, can cut patterns or text in the grass. As we push the clips in a routine way, the programmed electronics switches on and off the small knives of the machine. In the end the differently cut grass-area traces out the image. Pictures created with this method can become potential advertising spaces. Smaller ones could be created in gardens of office buildings while larger ones, created on fields, could be even seen on Google Maps.*







NAGY Ágoston + PAPP Gábor + SAMU Bence + Társalkotó: TÉRI Gáspár + Fotók: PERNESS Norbert

# Exoskeleton

A projekt egyfajta „adatkonstruálás, vizuális és akusztikai környezetgenerálás”.

Egy táncelőadásra készült, ahol a táncos végtagjain elhelyezett hajlásszenzorok adataiból egy szoftver kiszámolja a test relatív helyzetét. Ezekből az adatokból hangot, képet generáltunk egy táncelőadás szerves részeként.

*It is some kind of “data, visual and acoustical environment generation”. It was made for a dance production, where bend sensors were put on the limbs of a dancer. From the data of bend sensors, software calculates the relative position of the body. We generated sound and image from these data as an important part of the show.*





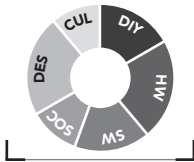
Testre szerelhető mozgás-  
érzékelő rendszer  
*motion capture body accessory*











BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi + KORSÓS Milán + NÉMETH Péter  
PAPP Gábor + POZNA Anita + SIPOS Melinda + SOMLAI-FISCHER Szabolcs

# Leheletangyal *Breath Fairies*

A karácsonyi utcai vásárok egyik legjellegzetesebb élménye a meleg tea vagy a forralt bor után szánk előtt megjelenő lehelet. Ez inspirálta a Magyar Telekom 2007-es karácsonyának keretében bemutatott fura, süni-csibe formájú, világító tarajú installációnk, melynek segítségével mindenki létrehozhatta saját Leheletangyalát. A szerkezet szájába érzékelőket szereltünk (alkoholszenzor, mikrofon), gyomrában pedig ultrahangos párologtatókészülék, ventilátor, projektor, egy MacMini és egy Arduino kapott helyett. Ha a látogató meghatározott ponton belefújta a süni szájába, akkor felszálló gőzben megjelent egy személyre szabott angyal, amely pár pillanatig látható volt, majd titokzatosan elillan. A szerkezetet 2007 decemberében a budapesti Roosevelt téren lehetett kipróbálni.

*Within the thick visible breath that we exhale in cold air, tiny fairies come alive.*

*Though we can't see them, if we are drunk they get drunk also; our breath is their flora and fauna. The Breath Fairies machine exposes these little creatures, and lets people keep them on their mobile phones. Using some biometrics of the breath, and possibly some help from visual scanning and alcoholmeter, we generate programmed 3D fairies unique to each one trying the machine. The Machine, shaped a little like a dispenser, contains a projector, computer, sensors, and if needed a cooling mechanism as well as an ultrasonic machine for augmentation of the mist. It is also possible to take printouts of images shot of the breath, mouth, teeth and the fairies photographed from inside the machine.*





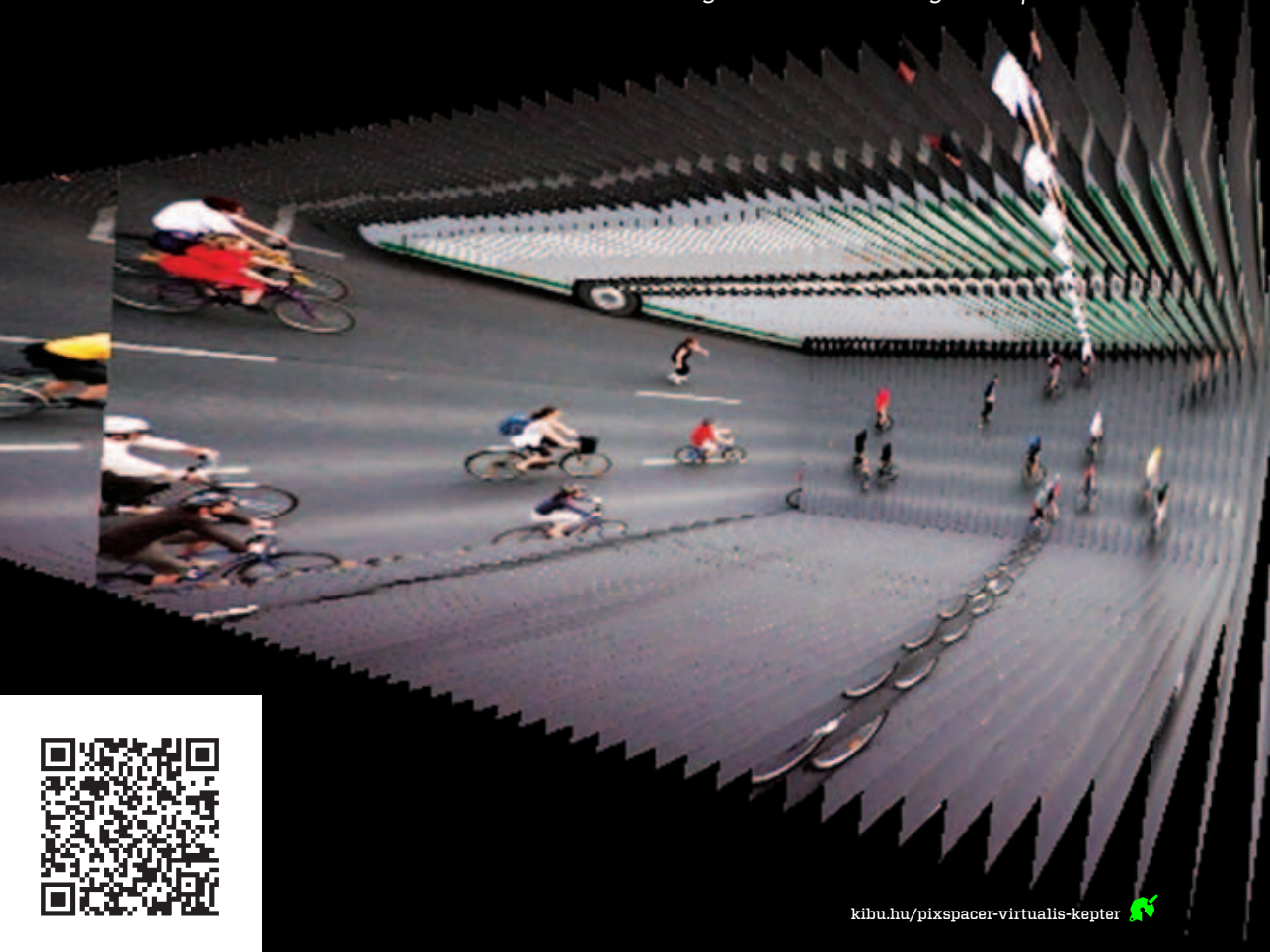
BUJDOSÓ Attila + Christopher BAKER + JUHÁSZ Márton András + NAGY Ágoston + ZÁDOR Tamás

# Pixspacer

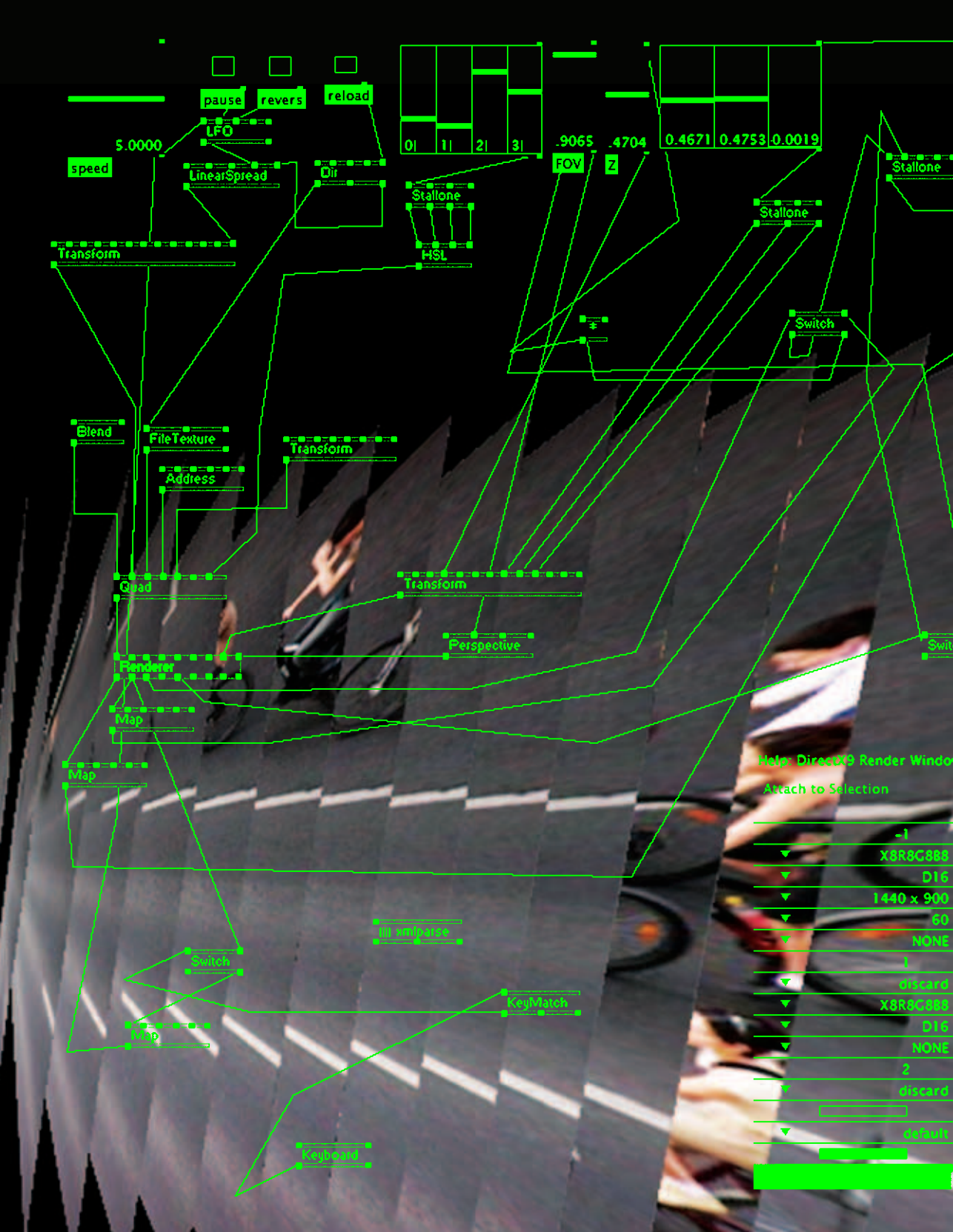
A digitális fényképezés egyik hozománnyaként rengeteg sorozatfelvételt készítünk, mozdulatok és terek millióit örökítjük meg fázisokban, pixillációként. Ez az újfajta készítési habitus újfajta szemléletet és újfajta eszközöket igényel.

A Pixspacer egy olyan kísérleti alkalmazás, amely szabadon bebarangolható virtuális térformákat hoz létre digitális képszekvenciákból. A képek meta-adatait (például dátum/ídő) kiolvastva, a program egy újfajta képnézegetési megközelítést tesz lehetővé.

*As a spin-off of digital photography it has become really simple and cheap to capture motion and spatial environments as image burst or time laps sequences, leading to a massive amount of images of the 'same things' to look at. This new habit of image mass production requires new approaches in picture viewing and handling, evoking the development of new tools and technologies. The PiXspacer is an experimental application that turns digital image sequences into virtual 3D shapes. The software has a new kind of methodology on image viewing and browsing by using the images' metadata for creating the computer vision.*



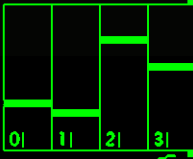




pause revers reload

5.0000

speed



.9065

.4704

0.4671 0.4753 0.0019

FOV

Z

Stallone

LFO

LinearSpread

Dir

Stallone

HSL

Stallone

Switch

Blend

FileTexture

Address

Transform

Quad

Transform

Perspective

Renderer

Map

Map

Help: DirectX9 Render Window

Attach to Selection

-1

X8R8C888

D16

1440 x 900

60

NONE

1

discard

X8R8C888

D16

NONE

2

discard

discard

discard

Keyboard

Switch

Map

KeyMatch

Keyboard

Transform

Quad

Renderer

Map

Map

Switch

Map

KeyMatch

Keyboard

Help: DirectX9 Render Window

Attach to Selection

-1

X8R8C888

D16

1440 x 900

60

NONE

1

discard

X8R8C888

D16

NONE

2

discard

discard

discard



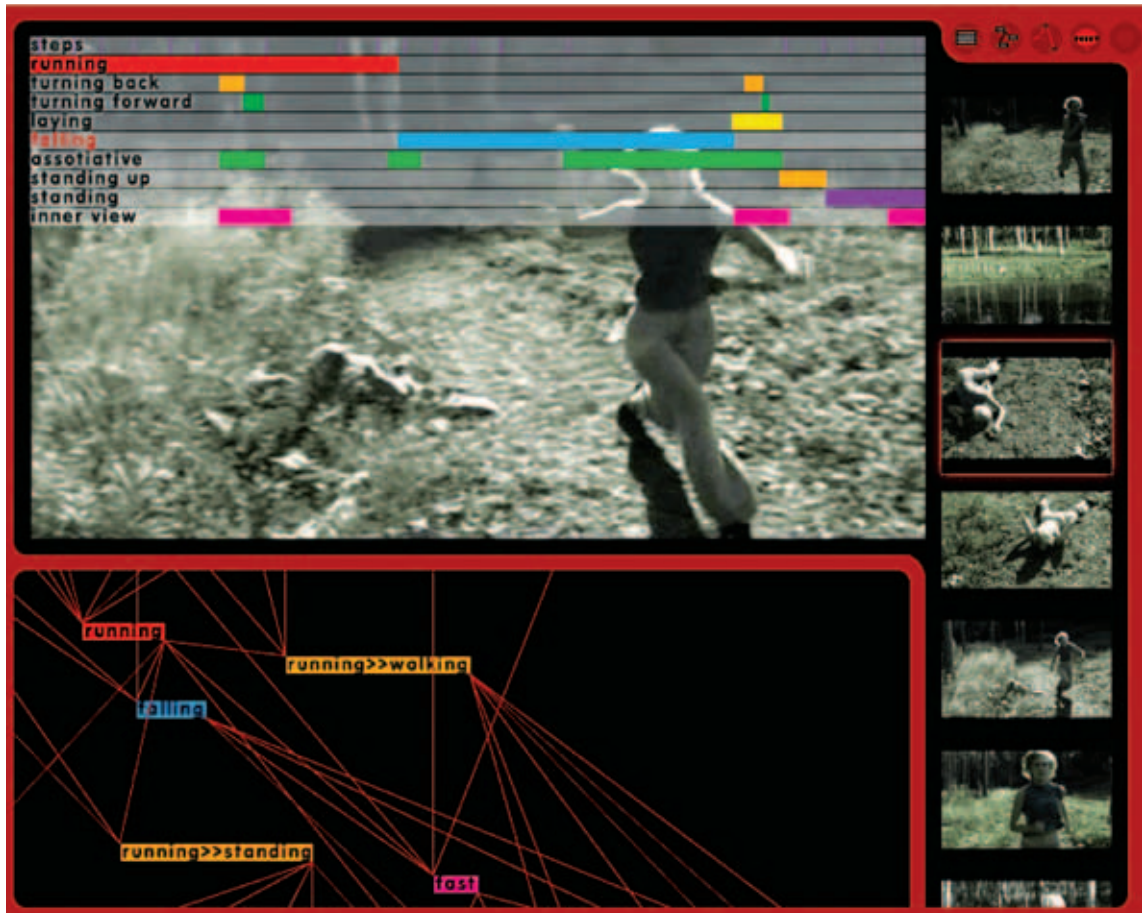


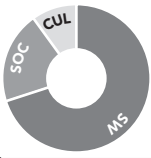
FELES Dániel + KRISTÓF Krisztián + PAPP Gábor

# Aion

Az Aion egy videó-taggelő, annotáló szoftver,- és egy nonlineáris, valós időben önvágó-lejátszó egyben. Fraktálszerű, törekeny filmvilágok készítésére alkalmas, melyek saját logikával rendezik magukat formációkba. Dramaturgiai változók, vágási relációk, dinamikus hangsávok használatával készíthető el egy-egy projekt. Ezek valójában nem filmek – nem dokumentálnak, konzerválnak –, hanem inkább helyekhez hasonlíthatóak: bármikor fel lehet őket keresni, és el is lehet hagyni őket.

*Aion is a video tagging tool that is a non-linear, real-time self-editing video player as well. The main purpose behind its creation is to build fractal-like films capes with self-directing logic while analyzing the mechanisms of time and space. You can create a project with dramaturgical curves, editing relations, and dynamic sound-channels. The created film-flow doesn't document or conserve anything, it rather behaves like spaces: through a door you can enter and leave anytime.*





# Remixer

Egy automatikus mixelőszoftver, ami 3-4 számból készít egy újat, és a programba húzva a számokat ütemekre bontja. Az egyes ütemeket tovább bontja apróbb részletekre, majd ezen darabkákat átrendezve átméretezve, állítja elő a kimenetet, vagyis az „új dallamsort”.

*Remixer is an automatic mixing software, which makes a new mash-up song from three or four existing ones. The program cuts the songs into beats and also minor pieces, and then by rearranging and resizing them, it produces a new, live output.*

Önmixelő  
zenei  
szoftver

*Automatic  
mixing  
software*



# KIBU ACTIVITY

## 2010

**01.08** Lecture by Márton András Juhász at Krétakör Kollégium, Budapest **01.16** Lecture by Lajos Tóth at Krétakör Kollégium, Budapest **01.12** Exhibit at Magyar Telekom Kick off, Budapest, Palace of Arts **01.27** Talk by Melinda Sipos at TEDx Danubia, Budapest **02.2-02.07** Panel discussion member at Transmediale10, Berlin **02.04-02.07** Exhibition at Kinetica Art Fair, London **02.12** Visit by MT's marketing communications team (lead by Gabi Liptay **02.27** Presentations at Pecha Kucha Night Budapest vol.17 & New Tech Meetup **02-05** Course for MOME design students at KIBU **02-05** Course for MKE student at KIBU **03.05** Visit by ClusNet, a network of European innovation clusters **03.05-03.14** Creative Digital Media Research Practice: Production Through Exhibition' symposium, AV Festival, Newcastle, UK **03.08** Presentation and installations at T-City, Szolnok **03.16** Peter Wilhelm in KIBU **03.16-02.19** Do you Share? Do you Like? workshop for MOME students **03.17** KME prezentáció **03.18-03.20** Invited LIFT@Austria, Enabel, Vienna **03.25-03.28** Exhibit at Pixelache10, Helsinki **03.26** Presentation and installations at T-City, Szolnok **03.30** Lecture at the University of Debrecen's ICT Day **03.31** Presentation at Deloitte's partner event at KIBU **04.01-04.02** Media Facades Festival workshop at KIBU **04.14-04.18** Campus Party Madrid **04.15** Hosting Deutsche Telekom's "Start-up!" program at KIBU **04.22** Installation and talk at Reklámhét (Advertisers' Week), Budapest **04.22** Presentation and installations at T-City, Szolnok **04.29** Open Day at KIBU **05.03** Presentation and installations at T-City, Szolnok **05.06** Panel discussion at AIESEC's leadership conference **05.07** Visit by T-Mobile's

marketing team **05.26** Presentation and panel discussion at the Creative Spaces seminar, Warsaw **05.26-06.14** Collaboration in Faifai performance, Tokyo **05.27** Swedish schoolgroup visit at KIBU **06.05** Exhibit at Night of the Sciences at CHB, Berlin **06.07-06.12** LABtoLAB workshop and Mapping Art&Tech session at Medialab-Prado, Madrid **06.18** KIBU 3rd anniversary, Pántlika, Budapest **07.02-07.24** Under the Knife' exhibition at Budapest Fiction gallery **07.07-07.09** Internet of Things workshop by Rob van Kranenburg and Pawel Pokutycky, KIBU **08.4-08.08** Recycle X exhibition and workshop, Noordkaap, Dordrecht **08.27-09.05** Media Facades Festival 2010, various locations in Budapest, Palace of Arts, Lánchíd 19 Design Hotel, KIBU **08.12-08.16** Presentation and workshop at Temporary Medialab, Poland, Chrzelice **08.20-08.29** Panel discussion at ISEA 2010 RUHR, Dortmund, Germany **08.23** Visit by CKS director Aditya Dev Sood **08.24** MOME Line workshop at KIBU **08.26-08.30** KIBU Camp at KIBU **08.27-10.06** Exhibition at Helsinki Design Week **08.30** Visit by the head of DT's Entrepreneurship Program **08.31-09.03** Bacarobo workshop at KIBU **09.4-09.19** Exhibition and presentation at Zer01 Biennial, San Jose, CA **09.18-09.22** World Summit Youth Awards, Winner Project: artur.org.hu, New York **09.19-09.20** Installations at Insurance Conference organized by Generali, Siófok **09.21-09.23** Datafizz exhibited at 'Internet at Liberty 2010' conference, co-organized by Google and the Central European University, Budapest **09.22** Visit by an international team from Internews, a media development org **09.23** Presentation at the Forum on the Blue Economy,

University of Pécs **09.23** Visit by Christophe Guignard **09.24** Lecture and Installations at the Night of Researchers at Millenáris Park, Budapest **09.26** Organizing the Lift Workshop @ Hungary, Eastern Quartier, Pécs **09.27** Talk at InfoFest 2010, Budva, Montenegro **10.02-10.05** Workshop and presentation at Ear Zoom Festival, Ljubljana **10.07** Open studio day and Annelys de Vet guest lecture at KIBU **10.20-12.02** Subjective Budapest Maps' exhibition at Centrális Galéria, Budapest **10.23** VJ Tournament: lectures in KIBU **10.26** Workshop at T-City, Szolnok **10.27** Mark Shepard guest lecture at KIBU **10.31** Bacarobo Europe Festival at Trafó House of Contemporary Arts, Budapest **11.10-11.12** Presentation at EUROPE symposium, Barcelona **11.11-11.19** Mapping medialabs working session at KIBU **11.15-11.17** Panel discussion member in Cultural Digital Forum, Brasilia **11.20** Exhibition at Day of Robotics, ELTE University, Budapest **11.20** Talk by Milán Korsós at TEDx Youth@Budapest **11.22-12.03** Subjective Atlas of Hungary workshop at KIBU **11.23** Talk at Michael Culture Association workshop **11.30** Animation Sans Frontières students' visit at KIBU **12.02** Discussion at Atomy and Bity, Lublin, Poland **12.04** Live coding performance at PixelHeroes Party, Tűzraktér, Budapest **12.07** BYMM installation exhibited at TechShow, organized by MM Klaszter, Merlin, Budapest **12.08** Talk by Milán Korsós at Mobile Developers Day **12.14** Presentation to sales support team of T-Systems **12.15** Workshop at T-City, Szolnok **12.16** Telekom Christmas party: installations, Most Bar, Budapest **12.30** dec30 Party: interactive game, Sportmax, Budapest







1 Hajdu Gáspár  
 2 Csörnyei Ádám  
 3 Papp Gábor  
 4 Bujdosó Attila  
 5 Nagy Zsombor  
 6 Ferenczi Bálint  
 7 Kiss László  
 8 Fales Dániel  
 9 Sztójánovics Andrea

10 dr. Lukács Manuella  
 11 Csák-Kovács Zoltán  
 12 Simon Dóra  
 13 dr. Darányi András  
 14 Harsányi Réka  
 15 Málnay Barnabás  
 16 Nemes Attila  
 17 Winkler Zsolt  
 18 Sipos Melinda

19 Bircsák Eszter  
 20 Korsós Milán  
 21 Dul Dávid  
 22 Palkó Péter  
 23 Turi András  
 24 Juhász Márton András  
 25 Gergely Krisztián  
 26 KIBU MUMUS

# KIBU ACTIVITY

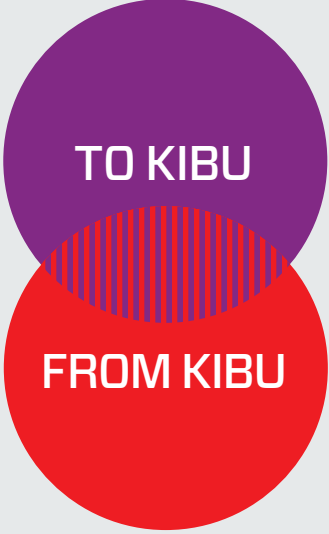
## 2007 2008 2009

**06.20.** KIBU Opening **06.23.** presentation at Pecha Kucha Night Budapest vol.3 **07.30-08.07** Pimp My Gadget summer course in collaboration with BEST Budapest, MOKK and Kitchen Budapest, at KIBU **07.24** Gino Yu (Associate Professor of the Hong Kong Polytechnic University) speech at KIBU **08.01** Multitouch presentation at the Budapest New Technology Meetup, Budapest **09.29-12.28** MobileJam-Animata installation exhibited at Klikk - Digital playground, Jövő Háza, Budapest **10.16-10.17** Exhibition, Internet Hungary, Tihany **10.17** Markus Kison visit in KIBU **10.20-11.04** "Reviewing the medium - Connectivity" - Arbour Light installation in Sibiu, Romania **10.25** Exhibition, Media remix, in KIBU **11.09-11.11** Somlai-Fischer Szabolcs speech, in Prague the Metamorphosis Fest **11.29** Media remix event in KIBU **11.23** German - Hungarian Chamber of Commerce meeting, in Magyar Telekom, Budapest **11.14** Exhibition, The 10 years anniversary of Magyar Telekom's presence in Budapest Stock Exchange, in Magyar Telekom, Budapest **11.09-11.12** Massimo Banzi visit, (tinker.it) at KIBU **11.10-11.11** Processing workshop in KIBU **12.20-01.01** Breath Angel project exhibited at Roosevelt square, Budapest **01.25-01.27** Panni Davidhazy, Regine Debatty, Jaanis Garancs, Karsten Schmidt visit at KIBU **02.08** Nicholas Baker (FA projects, London) visit at KIBU **02.15-02.19** Leonid Bazhanov, director of RCCA, Moscow visit in Budapest as KIBU invitee **02.20-03.21** Macskabölcső (Cat holster): Interactive collaborative course to MOME students at KIBU **02.21** Surplus - LOW CultFest event at KIBU **03.13-02.16** Exhibition at Pixelache Festival, Helsinki **04.04-04.06** Exhibition at NEXT 5. Nordic Exceptional Workshop, Denmark **04.29** Exhibition and speech at Brand Festival Digital, Budapest **05.10-05.20** Kim Cascone workshop in KIBU **06.15-06.16** 1st Anniversary program of KIBU, in Millenáris Fogadó **07.17-07.30** BEST, MOKK and KIBU summer course workshop in KIBU **07.25-08.03** KIBU researcher at Art Camp and ISEA, Singapore **08.13-08.18** KIBU Camp in

Bakonykúti **08** Csoma's Wheel project in Zangla, India **09.26** Presentation at Pecha Kucha Night Budapest vol. 8. **10.03** The ROOM Magazine in Animata event, in KIBU **10.10-10.14** PLACCC2008, Budapest, cooperation with Blast Theory, in Gödör Klub, Budapest **10.13** Animata at Dance Film Festival in Toldi Cinema **10.14-10.15** Exhibition at Internet Hungary, Tihany **10.09-10.10** Europrix Multimedia Award event in KIBU **10.25** Exhibition AltParty 2008 - Animata **10.31** Dr. Aditya Dev Sood visit at KIBU **10-11** Exhibition at Tokyo 100% Design Festival, Tokyo **11.11** Exhibition at Image Radio Festival, Eindhoven **11.27-11.30** Exhibition at E-magiciens Festival, France **11.24-11.30** Minneapolis Art on Wheels visit at KIBU **11.23** Bert Bongers presentation at KIBU **12.03-12.08** Animata workshop at Píksel Festival, Bergen **01** Exhibition at Mars Festival, Zagreb **01.25-02.01** Climate Hack - Candy workshop in collaboration with tinker.it and Pixelache, at Transmediale Festival, Berlin **02.28** Workshop at Resonance Festival, Ghent **02.12-02.13** Toy hacking workshop, Faculty of Music and Visual Arts, University of Pécs **02.19** HC Gilje presentation at KIBU **02.17-02.22** Exhibition at Spark Festival, Minneapolis **02.25-02.27** Exhibition at Lift Conference, Geneva **02.25** Exhibition at Magyar Telekom Open Day at Corvinus University, Budapest **03** Venzha Christ, artist and founder of HONF: House of Natural Fiber, guest talk at KIBU **03** TeenX research in KIBU **03.10** BEST summer course workshop at KIBU **03.11** Maja Ciric curator visit in KIBU **03.25** Exhibition at Magyar Telekom Open Day Budapest University of Technology and Economics **04.02-02.05** Exhibition at Pixelache Festival, Helsinki **04.04** Exhibition at NEXT 6., Nordic Exceptional Trendshop Festival **04.18-04.24** Exhibition at ENTER Festival, Prague **04.20** T-Mobile Deutsche Telekom Creation Center visit in KIBU **04.21** Visit of 50 dutch student from University of Amsterdam **04.30** Datavisualization workshop at KIBU, (part of the 4V program) **05.04** Beatriz Herraez Spanish curator's presentation in

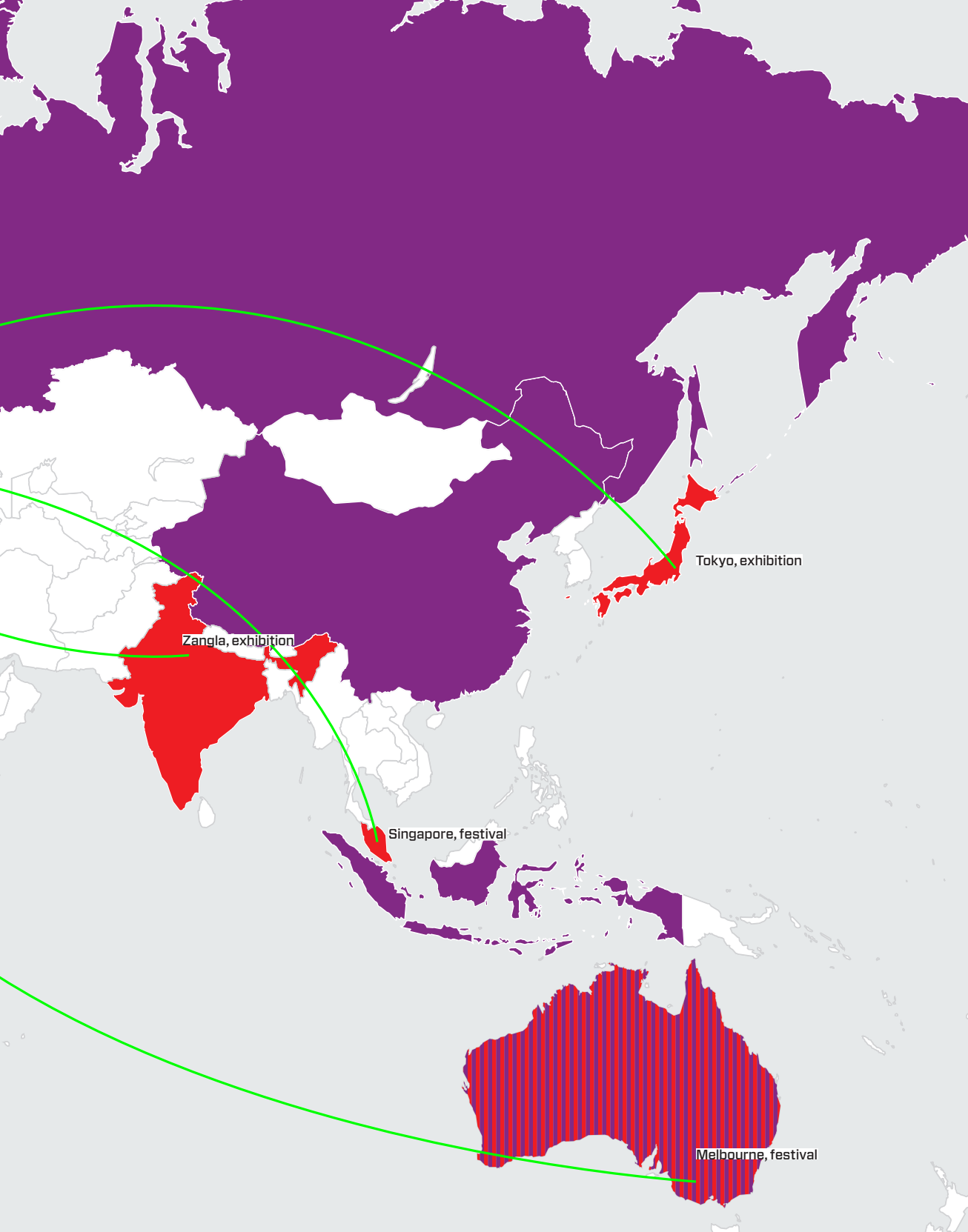
KIBU **05.16-05.19** Soft is the new cool' exhibition at Design Festival, New York **05.19** Danish art graphic students' visit at KIBU **05.28** Technology workshop at KIBU, (part of the 4V program) **06.05** Recycling QR-code workshop at Merlin Theater, Budapest **06.10-06.11** QR-code workshop at GINNT Expo, Budapest **06.11** Macedon and Montenegro Telekom visit in KIBU **06.30** Monroe Price visit in KIBU **07.02-07.04** Szörp' exhibition, Szentendre **07.27** Pierre Földes visit **07.31** Deutsche Telekom visit **08.04-08.07** KIBU Camp **08.14** KIBU Szalonna: knowledge sharing in KIBU **08.26** Nicholas Jeffrey EBRD, Ampito visit in KIBU **08.28-08.31** Future directions workshop, Brussels **09.02** Engineer competition, IAESTE, Budapest **09.10-09.17** Japan Media Art Festival, Device Art in KIBU **09.24-09.27** Exhibition at TENT London **10.01-10.03** Workshop and exhibition at Actfest, Cakovec, Croatia **10.06** Open Studio Day during Design Week Budapest, at KIBU **10.10** Project presentation at Brooklyn Museum Target First Saturday - Opera Unbound day, New York **10.13-10.14** Exhibition at Internet Hungary, Tihany **10.23-10.25** Exhibition at AltParty, Helsinki **11.02** Kyle Forster visit in KIBU **11.04** KIBU-Creation Center Berlin collaborative research in KIBU **11.23-11.24** Mans Adler guest lecture at KIBU **11.24** Lecture at Telekom Akadémia in Magyar Telekom, Budapest **11.25** Animation Sans Frontieres Day via MOME, in KIBU **11.26** Presentation of Nik Gaffrey and Dave Griffiths at KIBU **11.26-11.29** Panel discussion member at Re:Live 09, Melbourne: Third International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology **12.02** Exhibition and presentation at T-City Szolnok **12.04** Lecture by Attila Bujdosó at Krétakör Kollégium, Budapest **12.07-12.11** LABtoLAB collaboration starting session in KIBU **12.08** Exhibition at InnoTech Show, Budapest **12.08-12.22** Exhibit at Quadrilateral Biennale, Rijeka, Croatia **12.16** Heela Harel Journalist (ISR) visit in KIBU **12.12-12.19** in the air' workshop at KIBU



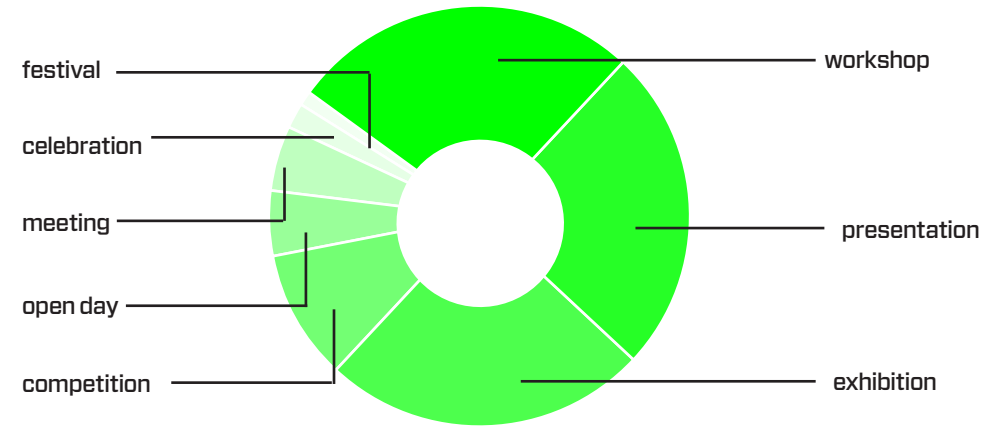


# KIBU ACTIVITY

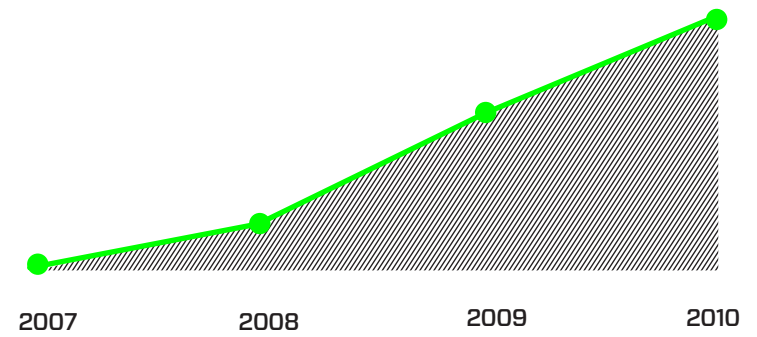
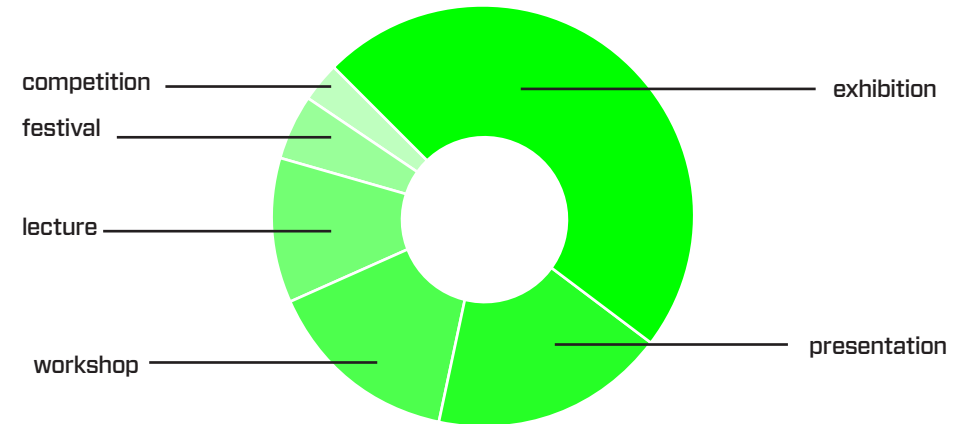
**52** exhibition **42** presentation/lecture  
**45** visit **35** workshop **10** open day

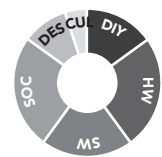


## KIBU ACTIVITY IN HUNGARY



## KIBU ACTIVITY IN THE WORLD





LAKATOS Dávid + PUKLUS Péter + Ramyah GOWRISHANKAR + SIPOS Melinda + SZALAI András

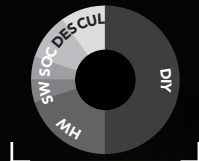
# Flight

**Rendhagyó lampion, hangulatvilágítási eszköz, intelligens partikellék, mely az emberek közötti személyes kommunikációra épít, illetve azt motiválja.** Egyszerű, könnyed, minimális interakción alapuló tárgyat képzeltünk el, mely játékos kiegészítője lehet kisebb-nagyobb szabású rendezvényeknek. A lampion héliummal töltött lufi, benne RGB LED-ek, melyek a hozzájuk készült egyszerű elektronikához csatlakoztatva programozhatóak és ezáltal képesek a környezetükre reaaálni (pl. fújás, fényváltozás, távolság).

***Flights are personal lanterns, extraordinary lighting objects, party-accessories based on communication and simple interaction between people and their surroundings. Our lantern basically is helium filled balloon with RGB LEDs inside. The power supply and electronic components are packed in a little pocket, which can be easily attached to clothes. By default every balloon has its own color, which changes when two people get closer to each other then one meter.***







# Obsolate Radio

**Egy meglepő, de teljesen funkcionális tárgy létrehozása volt a cél:** egy médiaszerver és wireless zenelejátszó régi, nem használt, de mostanában ismét közkedvelt formában: egy ötvenéves világvevő rádióba rejtve. A doboz mintha az időn kívül létezne: egy ötvenéves rádió dobozában egy tízéves laptop a legkorszerűbb technológiát veszi igénybe, hogy ugyanúgy szóljon, ugyanúgy legyen használható, mint régen. Ezután már valóban bejön rajta Budapest mellett London, Vatikán és Detroit, na meg a Last.fm. Mindezt úgy, hogy az eredeti kezelőket (sávkeresés, hullámhosszváltás) megtartjuk, észrevehetetlenül technológiát csempészünk mögé.

*Those who love retro objects and find it hard to accept modern technology may have a more intimate relationship with a novelty in the guise of an old-time object. We propose a media server combined with a wireless music player built into a 50-year-old universal radio receiver. With this, now you can truly get Budapest, London, the Vatican and Detroit, as well as Last.fm and anything else your heart desires. While maintaining the original control functions, such as the station-search and the band-switch, we imperceptibly equip the old device with new technology.*

last.fm™  
the social music revolution

WiFi™

VINTAGE  
REBORN



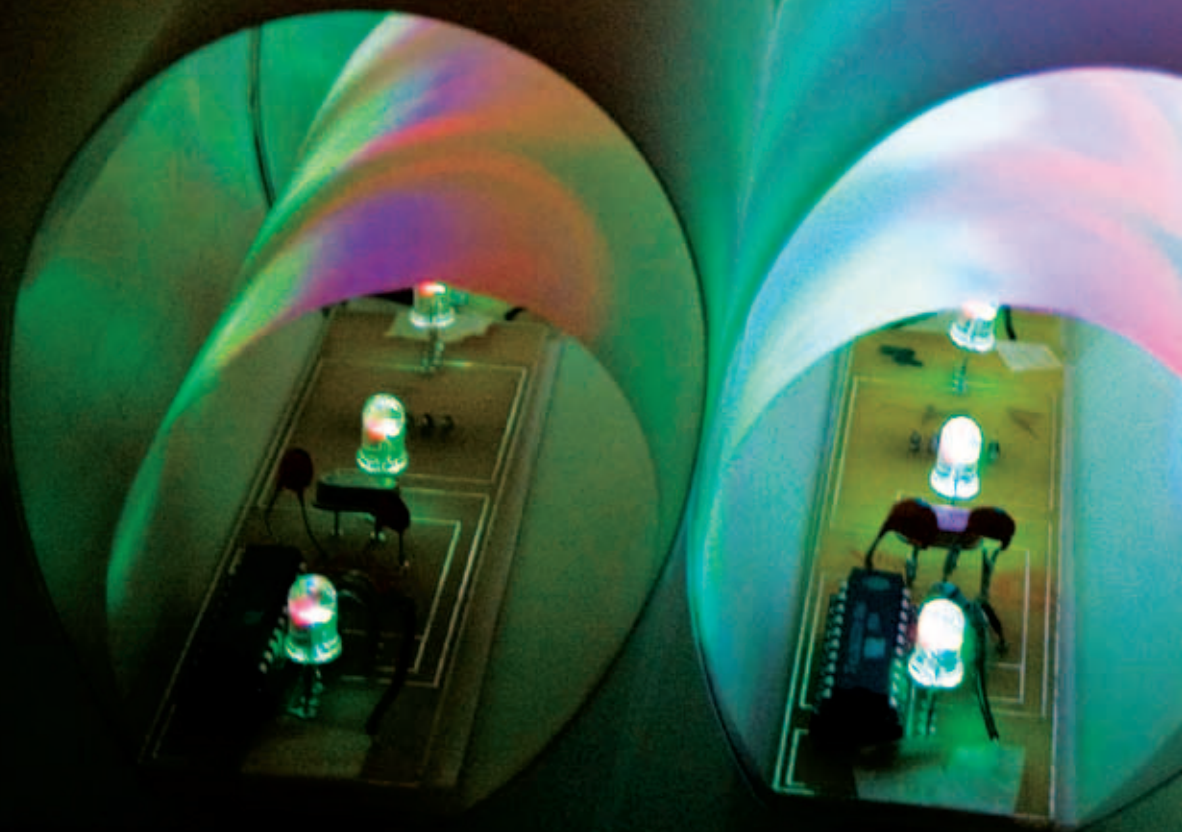


BAGI Tamás + CSÍK-KOVÁCS Zoltán + GÁLIK Györgyi + HORVÁTH Áron  
KÁDÁR Szonja + NÉMETH Péter + PAPP Gábor + SIPOS Melinda

# Fénylugas *Arbour Light*

A Fénylugas egy intelligens, vizuális jelenségek absztrakt megjelenítésére alkalmas világítórendszer, mely fényjelenségeket reprodukál. Valós vizuális élményt jelenít meg egyszerűsített formában, mely az érzékekre, emlékekre, periférikus tudatunkra hat. Célja a pontos ábrázolás helyett inkább a jelenség által keltett érzet visszaadása.

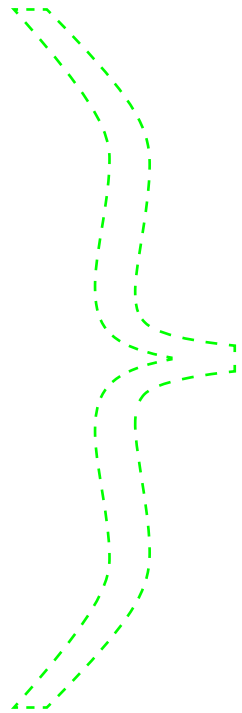
*Arbour Light is an intelligent lighting system that can reproduce the visual atmosphere of natural phenomena. It recreates the ambient atmosphere rather than a photographic image; hence it extends communication into non-intrusive modalities.*





FÉNYJELENSÉGEKET  
KÖZVETÍTŐ INTELLIGENS  
VILÁGÍTÓRENDSZER

*INTELLIGENT LIGHTING  
SYSTEM REPRODUCES  
THE VISUAL ATMOSPHERE  
OF NATURAL PHENOMENA*





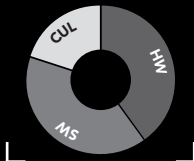
# Animata

**Az Animata egy valós idejű animációs szoftver.** A program különlegessége, hogy az animációt – a szereplők mozgását, a háttér változásait – a számítógép valós időben generálja, lehetővé téve a folyamatos interakciót. A karakterek animációját fizikai szenzorokhoz, kamerákhoz vagy egyéb környezeti változókhoz kapcsolhatjuk, így az elkészített animáció képes a környezetére reagálni. Például könnyedén készíthetünk élőzenére mozgó virtuális bábegyüttest, vagy táncosok mozgása által irányított rajzolt szereplőket.

*Animata is a real-time animation software, designed to create interactive background projections for concerts, theatre and dance performances, and promotional screenings. The peculiarity of the software is that the animation – the movement of the puppets, the changes of the background – is generated in real-time, making continuous interaction possible. This ability also permits that physical sensors, cameras or other environmental variables can be attached to the animation of characters, creating a cartoon reacting to its environment. For example, it is quite simple to create a virtual puppet band reacting to live audio input, or set up a scene of drawn characters controlled by the movement of dancers.*







# Árnyszínház

## Reverse Shadow Theatre

A Fordított árnyszínház az Animata animációszerkesztővel készített - az indonéz Wayang kulit bábok előtt tisztelgő - installáció. A vászon elé lépő néző egy karakterként jelenik meg és az követi a néző mozgását. A Wayang az ősi jávai báb- és árnyjátéktípusok összefoglaló neve, amelyben a Wayang-bábok rendkívül aprólékosan készített, bőrből kivágott, átluggatott, gondosan kifestett, vászon mögött mozgatott árnyfigurák.

*Reverse Shadow Theatre is an installation created with the Animata real-time animation editor. Wayang Kulit is the Indonesian shadow puppet theatre; in which finely carved and painted leather puppets move behind a screen making the audience see their shadows only. In our installation the situation is reversed. The role of the elaborate puppets is emphasized, while the visitor is a mere shadow trying to control the puppets by her movements.*





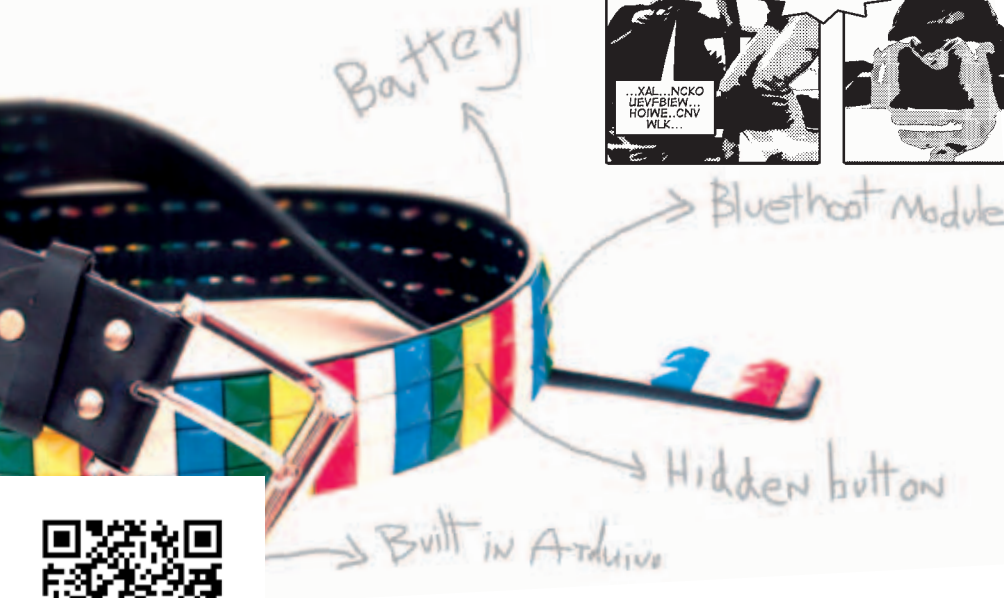


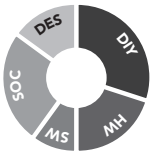
HARASZTI Gina + FORGÁCS Simon + JUHÁSZ Márton András + SZALAI András

# Safety Belt

A Safety Belt projekt egy kísérlet arra, hogyan lehet egy kiegészítőt, jelen esetben egy övet, a „smart-fashion” jegyében új funkciókkal ellátni. Alkalmas lehet beérkező hívások szimulálására, mobiltelefonunk irányítására, kulcscso-mónk és mobiltelefonunk egyidejű felkutatására, televí-ziók és Hi-Fi berendezések távirányítására és barátaink felkutatására szórakozóhelyeken.

*This project is an experiment in the name of „smart-fashion”, trying to bring new ideas in the room. User can control a mobile phone to simulate a fake call for example. It can help to find a lost key or mobile phone in a room, or even to find friends in a club. Safety Belt can also be used as a remote control for TVs and Hi-Fis.*





# macsEK

## A macsEK egy zseb-barát utitárs.

Asszimetrikus, gombszemű, ügyetlenül összeöltött, USB farkú, kozmopolita, utazó zseb-lény. Tartózkodási helye rendszerint geekek, egyéb mániákusok zsebe. Puha és ölelnivaló, hasznos, érdekes és bármikor felvidít! A beépített USB eszköz információkat tartalmaz a projektről és a használati módról, ugyanakkor hardveres kulcs a közösségi site bellegolásához. Továbbá a hardveres és szoftveres macsEK szaporítás részletes biotechnológiai leírását is tartalmaz.

## *macsEk is a pocket sized travel mate.*

*An asymmetric button eyed vaguely stitched USB tailed cosmopolitan traveling pocket-sized, usually found in geeks' and other maniacs' pocket. Soft and cuddly, helpful, joyful and always there to cheer you up! The built in USB device would have information about the project, how to handle it and also a hardware key for log in to the community website. Furthermore it could have the necessary (hardware + software) info about how to reproduce macsEk to keep it breeding and spreading.*



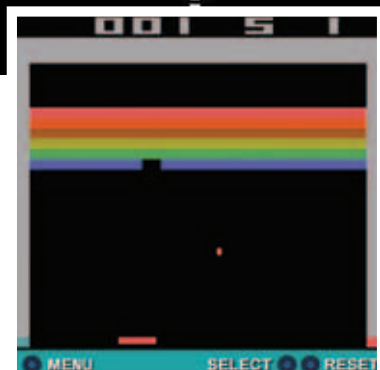
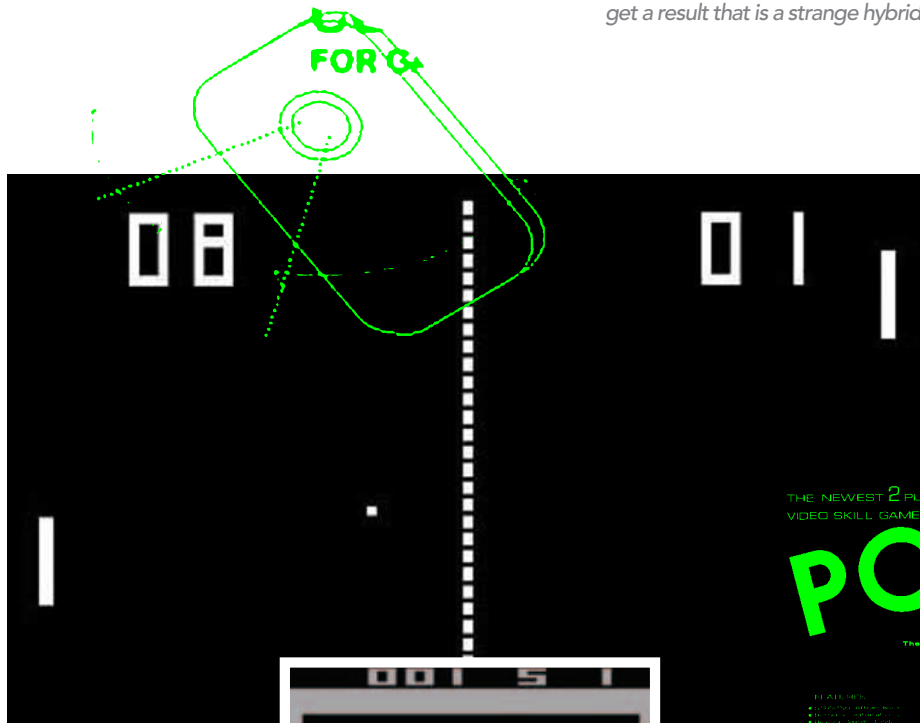


NAGY Ágoston + PAPP Gábor + SZALAI András

# Phong

**Egy játék mobiltelefonra, a telefon adottságait kihasználva.** Egy gombnyomásra a képi adatok alapján pályát generál a felhasználó: a lefotózott képen található élek, színek adják a pályára elhelyezett elemek pozícióját, szerkezetét. A retro játékok minimalizmusa, nosztalgiája könnyen összekapcsolható az ismert képfeldolgozó módszerekkel, így a kortárs technológiát egy régebbivel ötvözve érdekes hibrid lett az eredmény.

*Phong is a mobile phone game. We used the existing attributes of mobile phones to develop the concept of the game. We can easily use our own pictures in the phone to form the ambience of a game. With only one press of a button, we can generate the field of where we want to play; the colors and edges of the image in the photograph can allocate the position and structure of the field objects in a game. We mixed the minimalism of retro games with well-known picture processing methods, to get a result that is a strange hybrid of both.*



THE NEWEST 2 PLAYER  
VIDEO SKILL GAME

# PONG

from ATARI CORPORATION  
SYZGY ENGINEERED  
The Team That Pioneered Video Technology

#### FEATURES:

- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG
- 100% ORIGINAL ATARI PONG

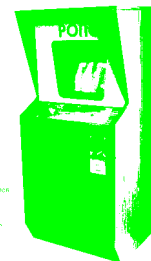
THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL SUPERSTORE

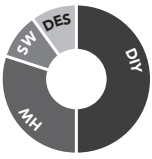
#### Manufacturer:

© 1978 Atari Corporation  
All Rights Reserved

#### Product Description:

Atari Corporation  
All Rights Reserved





# Növényutaztató

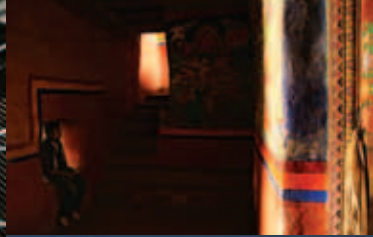
## *Plant cruiser*

Egy érzékelőkkel felszerelt mozgó virágláda, ami speciális igényű növényeink igényeit igyekszik kielégíteni. Másrésztől robotikai és ökológiai kísérlet. A koncepcióban elsősorban egy interaktív mozgó installáció szerepelt 20-30 robottal, melyekben a helyváltoztatásra képtelen növények egyfajta közös igényen osztoznak a napelemmel töltődő őket mozgásba hozó robotokkal. Még a legegyszerűbb algoritmusok esetén is kialakul egyfajta élőlényekre jellemző mozgásmintázat: például ha az ütközéseket elkerülve a fény felé törekcsenek ugyanazon program alapján a gépek, akkor kialakul az ökológiai verseny. A növény fiziológiai állapotát, mint szenzort használva azonban ennek gyakorlati haszna is lehet a jövő otthonának berendezési tárgyaként.

*On the one hand it's a sensor-equipped autonomous potted plant, which seeks to meet the needs of plants with special needs; on the other hand, it's a robotic and ecological experiment. The first concept was an interactive installation with 20-30 solar powered mobile robots, where the machines were sharing the need of light with the plants that they were moving. Even the simplest algorithm is able to produce an organic shape in movement of 20 equal machines. For example, if they are programmed to avoid collision and strive towards light, the pattern of the simplest ecological competition emerges. Using the physiological status of the plant as a sensor the machine can cooperate with the needs of the living.*





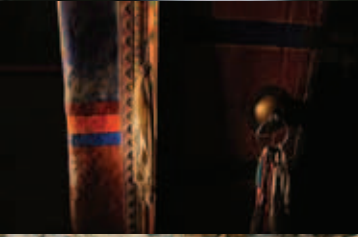


HARASZTI Gina + KORAI Zsolt + KRISTÓF Krisztián + NAGY Ágoston + NAGY Robin + SAMU Bence

# Csoma's Wheel

A projekt célja Kőrösi Csoma Sándor indiai Ladakh-ban lévő kolostori szobájának és a hozzátartozó szentélynek rendbehozatala és egy kortárs művészeti installáció elkészítése volt. Az Indiában lévő épület rendbehozatalára, illetve az ehhez kapcsolódó projektben való részvételre keresett meg minket egy Japánban élő építész, akinek szívügye lett az összeomlás szélén lévő épület megmentése. Minket a hely érdekességén és Kőrösi személyén túl az érdekelt, hogy hogyan tudunk kortárs művészeti alkotást úgy megjeleníteni, hogy az összhangban legyen az erős hagyománnyal és kultúrával élő országban, helyi kultúrkörnyezetben és hogy a jelenlévő (természeti, emberi) energiát használjuk fel az installációnk működtetésére.

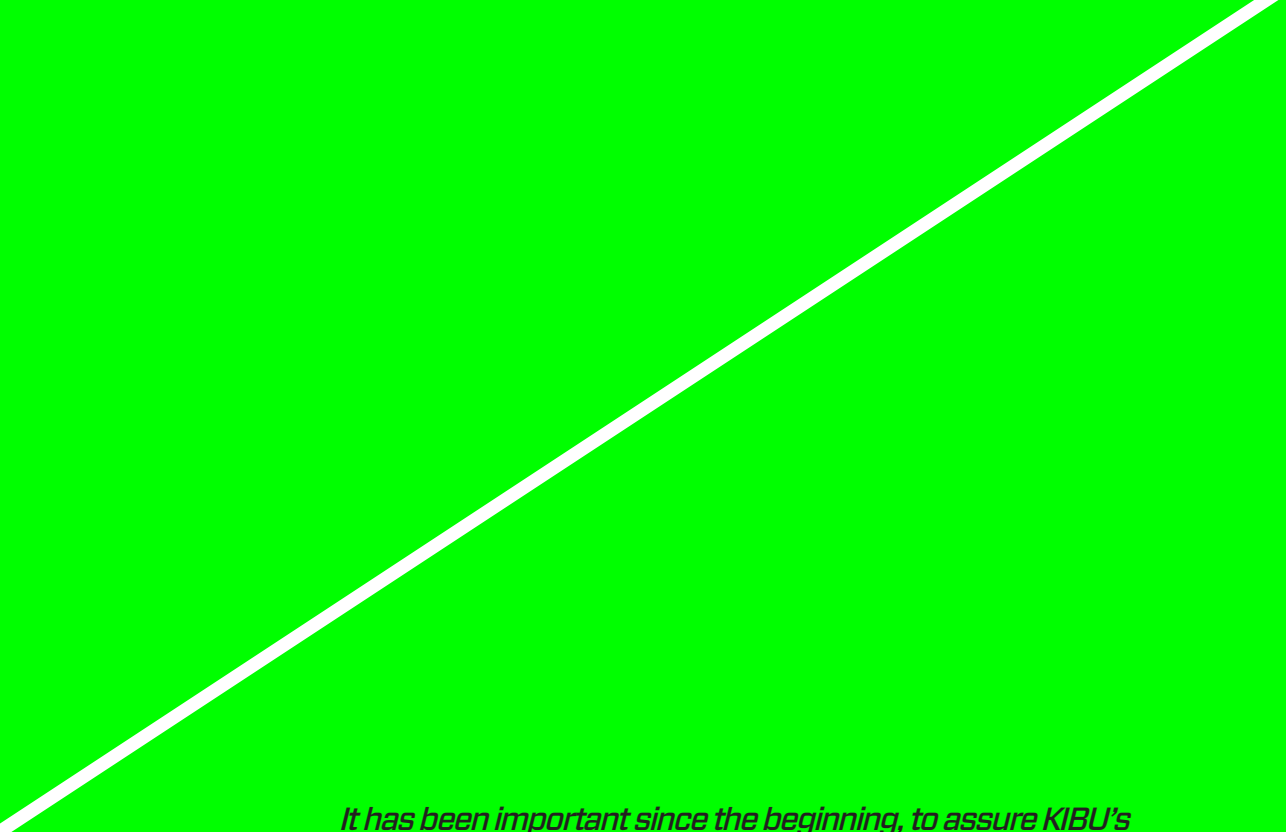
*The objective of the project is to renovate Sándor Kőrösi Csoma's monastic room with its sanctuary in Ladakh, India while making a contemporary art installation at the same time. An architect, who lives in Japan, contacted us to take part in this project and to help in the renovation of this building. The saving of this room and the sanctuary has become his labor of love. Beyond the interesting work and Kőrösi's personality, we were also interested in how we could create a contemporary installation that is also in tune with the traditions and culture of the country, it's local habits, and also uses only the energy that is presently available to make it work.*





# rezidens projektek

A kezdetektől fontos, hogy a KIBU nyitottságát külföldről érkezett vendégkutatók tudásával és projektjeivel is erősítsük, hiszen legalább úgy szeretjük befogadni a tudást, mint megosztani. Időről-időre alkalmunk nyílik arra, hogy tehetséges, kedves és okos embereket ismerjünk meg és dolgozzunk velük együtt. Ezidáig Indiától, Olaszországon át Costa Ricáig és az Egyesült Államokig számos helyről fogadtunk vendégkutatókat. Nekünk igazi élmény volt, reméljük nekik is. Ismerjétek meg őket!

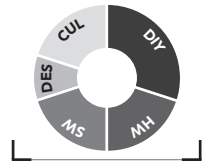


*It has been important since the beginning, to assure KIBU's openness with the knowledge and projects of guest researchers. We love to accept knowledge as much as we love to share it. We get the opportunity time to time to get to know and work with talented, kind and smart people. So far we have welcomed researchers from India, Italy, Costa Rica and the United States, just to mention a few. It was great experience for us and hopefully for them too! Here they are!*

# *residency projects*



David BOWEN

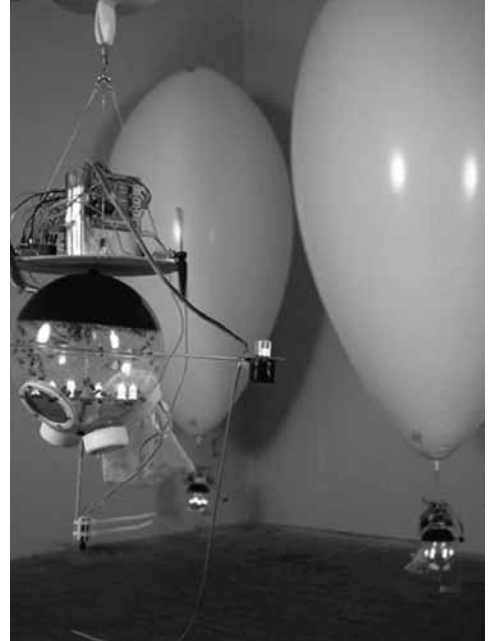


# Fly Blimps

**Ez a projekt 3 egymástól különálló héliummal töltött léghajóból áll,** melyek mozgását kis házilégycsoportok határozzák meg.

A legyek lényegében az agy minden egyes szerkezetben és ők döntenek el, hogy hogyan reagálnak a térre és a többi léghajóra. Nem egészen 50 légy él ezekben a kicsi kamrákban, melyek a léghajók alá vannak felerősítve. Ezekben a lakóegységekben megvan minden, amire a legyeknek szükségük lehet: étel, víz és fény. A kamrákban szenzorok vannak elhelyezve, amik érzékelik a legyek által létrehozott fénytöréseket. Ezek a szenzorok valós időben küldik az információkat a fedélzeten lévő mikrokontrollernek, ami a propellereket irányítja. A léghajó is aszerint halad, ahogy a legyek irányítják.

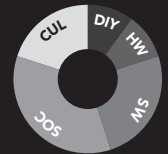
*This project consists of a series of 3 autonomous helium filled blimps whose movements are determined by small swarms of houseflies. The flies are essentially the brain of each of the devices, determining how they interact and respond to the space and the other devices. Up to 50 houseflies live within chambers attached to each blimp unit. These chambers contain food, water and light needed to keep the flies alive and active. The chambers also contain sensors that detect the changing light patterns produced by the movements of the flies. In real-time the sensors send this information to an on board microcontroller which activates motors connected to propellers which move the devices based on the predilections of the flies.*



[dwbowen.com/flyblimps.html](http://dwbowen.com/flyblimps.html)

Jayme COCHRANE + Tim DEVINE + Shervin AFSHAR

# Hírcsepppek Newsleak



**A KIBU egyik 2010-es rezidens projektje egy valós idejű, városi „hibrid” szolgáltatás,** ahol egy gombot megnyomva rövid, nyomtatott információhoz juthatunk közösségi oldalak bejegyzéseiről, külföldi és itthoni hírportálok, helyi eseménynaptárak oldalairól.

*As an urban realtime publication, Newsleak is a motivated functional hybrid of real and digital cultures and media.*

*Press a button on a wall in a street to instantly receive a printed summary of the latest news from around the world, news of your current location, news of internet cultures, events, trends and social media.*

[kibu.hu/en/newsleak](http://kibu.hu/en/newsleak) 



# 21 days

**Mi ez?** Jason Dunne 2009 szeptembere és októbere között, 21 egymást követő napon, multi webkamerás utcai fényképész volt Budapesten.

**Hogyan működik?** A magammal hordozott webkameráknak az állóképfelvételeit nagyon kicsi pixel-számúra kicsinyítette. Első nap minden kép 1x3 pixelelnyire volt kicsinyítve, másodikonap 2x6 pixelesre, az ötödik nap 5x15 pixelelnyire és így tovább, egészen a 21. napig amikor már minden kép 21 pixel magas (és kb. .001694 megapixel összesen), és az eredeti kép újra megjelenik. A képek aztán fel lettek nagyítva majdnem az eredeti felbontásukra, hogy színes kockákká váljanak.

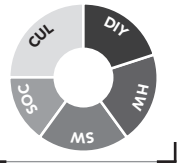
A Budapest Design Hét keretein belül készült installáció a következőket tartalmazta: négy-webkamerás Póló-Laptop ami a nézőket figyelte, hatalmas poszter az összes pixelről (1-18 nap között), video installáció, amin a nem pixelizált képeket lehetett látni és a honlap.

**What?** For 21 days straight, Jason Dunne become a multi-webcam street photographer in Budapest during September-October 2009.

**How?** Using still-captures from multiple portable webcams in the streets, He have images to ultra-low pixel counts. On Day 1, each image was downsized to 1x3 pixels; Day 2 the image was downsized to 2x6 pixels, Day 5 became 5x15 pixels, and so on, until Day 21, when each image is 21 pixels in height (and about .001694 megapixels in total), and the original image reappears. The images are then upsized almost to the original resolution, to give "color-blocks".

An Installation for Budapest Design Week for the Open Studio Day included: a quad-webcam T-Shirt-Laptop capturing a live feed of the viewer, a large print of all pixels (Day 1-18), a video installation showing the non-pixelated images, and the website.





Christopher BAKER + JUHÁSZ Márton András

# Murmur study

**Morajlás című installáció egy olyan folyamatban lévő tanulmány állomása, mely a mikroskálájú kommunikációra fókuszál, mint például a Twitter vagy Facebook státuszfrissítései.** A folyamatos Tweet áradat hatásaként húsz hőpapiros blokknyomtatató árasztja el tekerdő papírkigyókkal a padlót. A technikai hátteret négy nyomtatómodullal felszerelt Arduino és az ezeket irányító Processing kód biztosítja. Christopher Baker és Juhász Márton András munkáját a Spark 2009, kísérleti- média-művészeti fesztiválon mutatták be.

*Murmur Study is a work-in-progress that examines the rise of micro-messaging technologies such as Twitter and Facebook Status Updates. One might describe these messages as a kind of digital small talk, but unlike water-cooler conversations, these fleeting thoughts are accumulated, archived and indexed digitally by corporations. While the future of these archives are still to be seen, the sheer volume of publicly accessible personal expression should give us pause.*

*These first studies presented at the 2009 Spark Festival and the Experimental and Media Arts Exhibition consider the absurdity of the physical archive by printing live Twitter*





# In Memory of

**Mi ez?** Egy installáció, amely egyszerre interaktív emlékmű és egy meditatív tér. Elhunyt rokonaink, barátaink és ismerőseink nevét jeleníti meg a mi közreműködésünkkel.

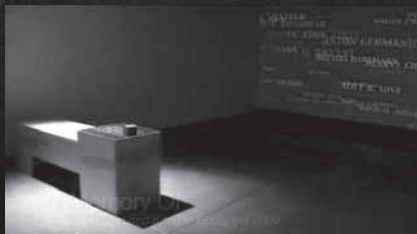
**Hogyan működik?** A látogató egy padot lát és vele szemben egy vetített felületet. A padra leülve jobb oldalt egy, az ábécé betűit megjelenítő felületet talál, ahol egy mágneses egér segítségével kiírhatja a megjelenítendő elhunyt nevét, amely feltűnik a kivetítőn. Egyszerre közel száz emberre képes „emlékezni” vizuálisan a felület, hiszen nevek „lebegnek” a visszafogott designú felületen.

**Mikor készült?** 2009. ősz

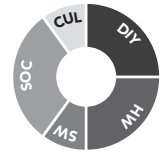
**What is this?** An interactive memorial, and a meditative space.

**How?** Visitors can enter the name of a deceased friend or relative. The name is projected onto a wall, added to an animated sea of names. Every name is stored in a file, for future access by the installation. The interface uses Processing and an Arduino. Programming advice from Christopher Baker, designed and built at Kitchen Budapest.

**When** Autumn 2009





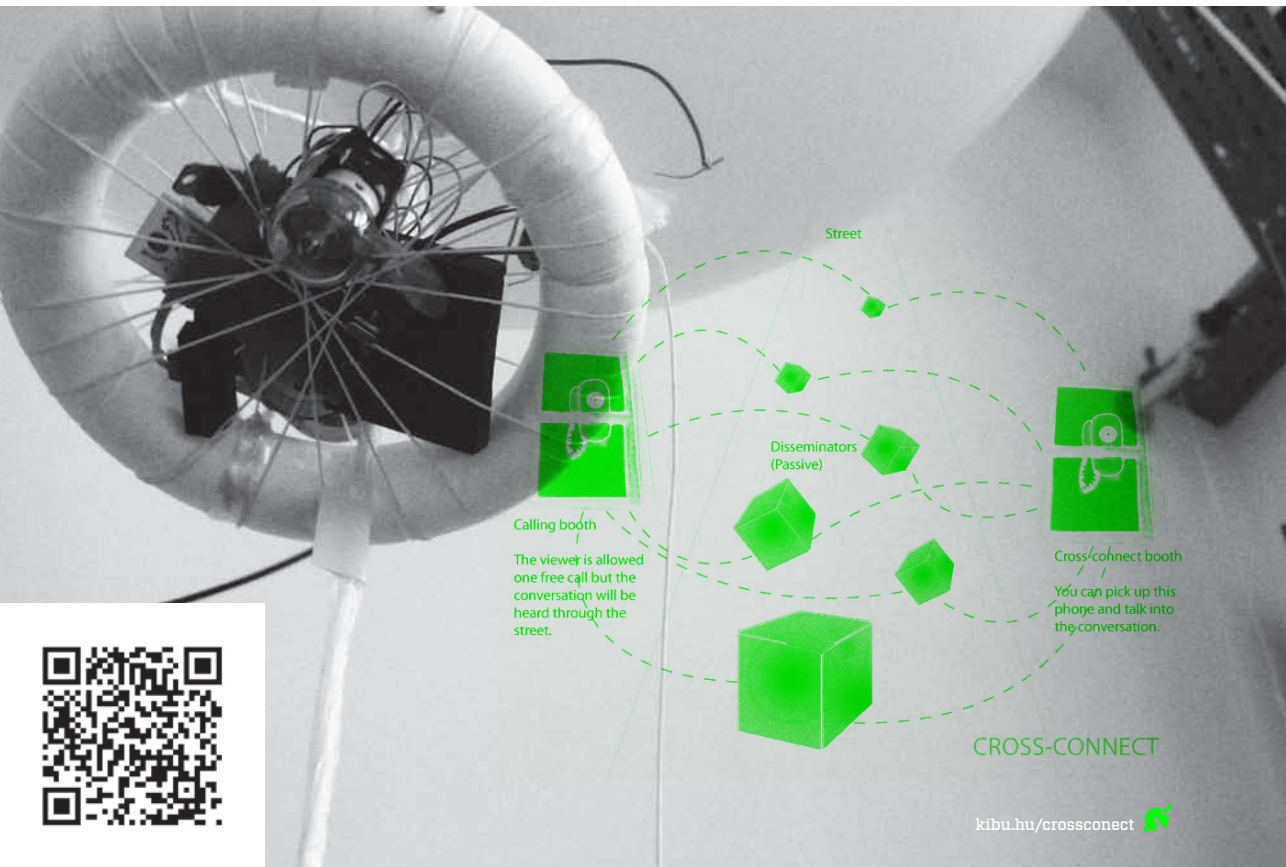


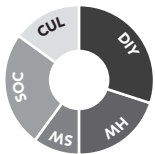
KORAI Zsolt + LAKATOS Dávid + Ramyah GOWRISHANKAR + SIPOS Melinda + SZALAI András

# Cross Connect

Az installáció lebegő ballonjainhoz közelhajolva nyilvános telefonokon lezajló „privát” beszélgetéseket hallgathatunk meg. A keresztbekapcsolás ismert kifejezés abból az időből, amikor még gyakran előfordult, hogy egy adott telefonbeszélgetésbe áthallatszódott egy másik beszélgetés, ilyen módon egyszerre mind a négy ember kapcsolatba került egymással. Ez gyakran a beszélgetés négyesben való folytatását eredményezte. A magánszféra hirtelen viszonylagos tényezővé vált, elszigetelődni nem lehetett, csak észrevétlenné válni a tömegben. Ezek a látszólagos privát szférából kikerülő beszélgetések hasonlóak ahhoz, mint a jelenlegi kommunikációs modellben a lehallgatók és hackerek különböző szintű jelenléte.

*The installation consists of floating bubbles that carry conversations happening in the “private” space of a “public” phonebox. “Cross-connections” is a term that was commonly used when one call between two people from a landline phone was superimposed by another call making both the conversations heard by all four people involved. Often leading to the four speaking with each other. This is interesting because privacy suddenly becomes a relative term. It has little to do with isolation but with the hope of not being discovered in a crowd. The dispersed conversations out of a seemingly “private” space indicate towards the presence of “listeners” and “hackers” at various levels of the current communication model.*



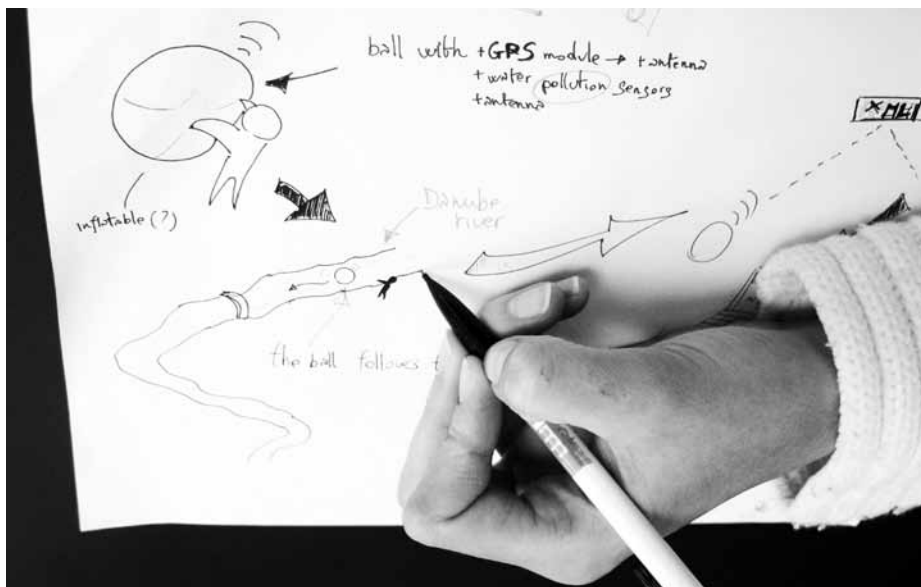


BAGI Tamás + David BOARDMAN + ORBÁN Zita +  
PREKOPCSÁK Zita + Roberto PANSOLLI + SZALAI András

# Transdanube


A Transdanube egy kísérleti projekt, melynek középpontjában a folyó, annak környezete és az új technológiák felhasználása áll. A Dunán úszó hajószerű konténer adatokat küld útjáról az internetre egészen addig, amíg a környezeti hatások ezt megengedik.

*Transdanube is an experimental project with the river at its focus, together with its environment and the employment of new technologies with an "Internet of things" approach. A ship-like container flows along Danube and sends data to the Internet as long as it can.*



# widget factory

Az egyre többször felmerülő céges, reklámügynökségi megkeresések miatt a Kitchen Budapesten belül 2008 őszén alakítottunk egy kis csapatot, hogy a szolgáltatói oldalunkat is erősítsük. Elsősorban mobiltelefonra írt (iPhone, Android) és webes alkalmazásokat készítünk. Az utóbbi másfél év munkáiból válogattunk:



*Due to the rising amount of external orders from companies and advertising agencies, we have created a small team within Kitchen Budapest to strengthen our service provider side. We predominantly make smart phone (iPhone, Android) and web based applications. We have mainly sampled from the past one and a half year's projects:*

*widget  
factory*



## Artur

**Mi ez?** Az Artur a KIBU és a KÉK (Kortárs Építészeti Központ) közös projektje, amely kortárs építészeti túrákat ajánl a témában érdeklődők számára 2009 ősze óta. A Flash alapú weboldal idén több új fejlesztéssel is büszkélkedhet.

**Miért készült?** Sétaútvonalakat kínálunk a kortárs magyar építészettel megismerkedni vágyók számára. A budapestit követően, 2010 tavasza óta Pécs – Európa Kulturális Fővárosában –, is bejárhatunk építészeti túrákat. A program funkcionalitásában bővült, és próbáltunk a használhatóságon is javítani, valamint szervesen integráltuk a weboldalba a fontosabb közösségi portálokat.

**Díjak** Az Artur 2010 nyarán két jelentősebb díjat is elnyert: első helyezést ért el a World Summit Youth Award 2010. ([www.youthaward.org](http://www.youthaward.org)) Create Your Culture! kategóriájában, valamint az Europrix 2010. ([www.europrix.org](http://www.europrix.org)) Quality Seal érdemérmet is elnyerte a projekt.

**What?** Artur is a website that offers contemporary architecture tours since 2009. The project was created in collaboration with KÉK (Hungarian Contemporary Architecture Center). This year we have introduced many new features.

**Why?** We offer walking tours to those who are interested in contemporary Hungarian architecture. You can now not only take architectural walks in Budapest but since the spring of 2010 you can also search for tours in Pécs, the Cultural Capital of Europe. We have integrated new functions, social media sites and tried to make it user friendlier as well.

**Awards** Artur was awarded twice this summer: it was the winner of the World Summit Youth Award 2010 ([www.youthaward.org](http://www.youthaward.org)) in the Create Your Culture! category and it also got a Quality Seal prize in Europrix 2010 ([www.europrix.org](http://www.europrix.org)).

## BELVÁROSI SÉTA

A Széchenyi tériől északra indulunk, majd a pécsi Múzeum utcaként számon tartott Káptalan utcán haladunk tovább. A Galla Septichora Látogatóközpont bejárata a Szent István tér fás sétányáról nyílik; a Dömmúzeum innen kicsit északra, az Ókeresztény Mauzóleum délebbre van, de a látogatóközpontban is szívesen elgondoztatnak. A püspökség hátsó, csak napközben nyitva tartó bejáratán hagyjuk el a történelmi belvárost, hogy aztán a Barbakán Ház után rögtön vissza is térjünk. A kerek középkori bástya mellett nyíló Esze Tamás utca első házáinak udvarából jutunk el a nemrég rendezett, remek panorámát kínáló Nyugati várfalrészhez. Ezután délnak tartunk, a Ferencsek



6+ 60+

START TOUR













KORSÓS Milán + PALKÓ Péter + SZABÓ Levente + ODRÓVICS Szonja + KISS László

# New Shatterhand

**Úr-vadnyugati párbaj, ahol a játék alapját két egymáshoz kapcsolódó iPhone képezi** – ezek maguk a pisztolyok. A párbaj során a játékosok előrántják a „fegyverüket”, majd a ravasz meghúzásával lőnek. A párbajt az nyeri, aki előbb lő, de aki előbb rántja elő a fegyverét, gyilkosságot követ el. A párbajok izgalmasabbá tétele érdekében különböző karakterek közül választhatunk, akik tulajdonságaikban különböznek egymástól. Hiszünk abban, hogy a iPhone-ra lehet sikeres játékokat írni, főként ha megteremtjük annak lehetőségét, hogy emberek egymás ellen összekapcsolt módon játszhassanak. Az alkalmazás hamarosan elérhető lesz az AppStore-ban.

**Classic duel game with a little sci-fi feeling for your iPhone.** You can connect to your friend's iPhone and play a real duel. You should whip out your iPhone from your pocket and pull the trigger on your screen, the faster you can shoot the more points you get. You can choose from many characters in the game, each comes with some unique flavor to make the game more exciting. The application will be available on the AppStore soon.



# SPACE COWBOY

WELCOME TO THE FRONTIER!  
 YOUR NAME IS: **BUFFALOBOB**  
 YOUR WEAPON IS: **REVOLVER**  
 YOUR HORSE IS: **STEED**

## WELCOME!

WELCOME TO THE FRONTIER!  
 YOUR NAME IS: **BUFFALOBOB**  
 YOUR WEAPON IS: **REVOLVER**  
 YOUR HORSE IS: **STEED**

## TOP LISTS

1. BUFFALOBOB
2. STEED
3. REVOLVER
4. HORSE
5. WEAPON
6. NAME
7. WEAPON
8. HORSE
9. WEAPON
10. NAME

## CHOOSE YOUR ENEMY

CHOOSE A FIGHTER FROM THE LIST

NAME	POINTS	RANGE
BUFFALOBOB	100	100
STEED	100	100
REVOLVER	100	100
HORSE	100	100
WEAPON	100	100
NAME	POINTS	RANGE

## HOW TO PLAY



## PLAY PRACTICE

STATS  
 HOW TO PLAY  
 LOGOUT

## STATISTICS

YOUR CURRENT STATS  
 POINTS: 100  
 RANGE: 100

## YOU HAVE LOST

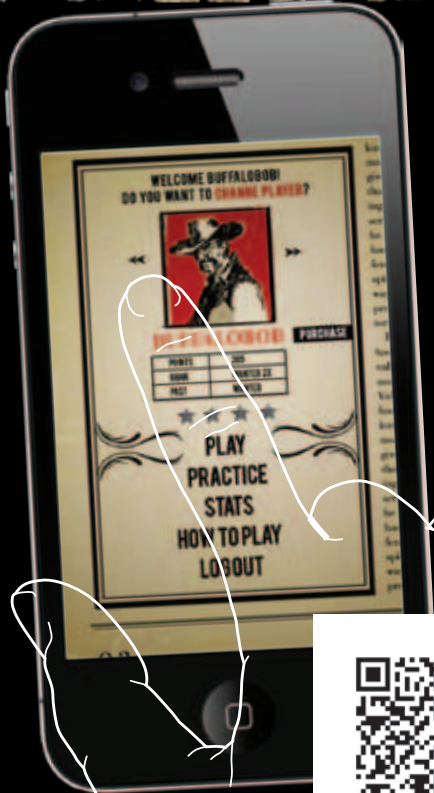
YOUR CURRENT STATS  
 POINTS: 100  
 RANGE: 100

## PRACTICE STARTS IN

READY!

## DUEL HISTORY

OPPONENT	POINTS	RANGE
BUFFALOBOB	100	100
STEED	100	100
REVOLVER	100	100
HORSE	100	100
WEAPON	100	100



KORSÓS Milán + PALKÓ Péter + DOMONKOS Tamás

# iWiW mobilalkalmazás

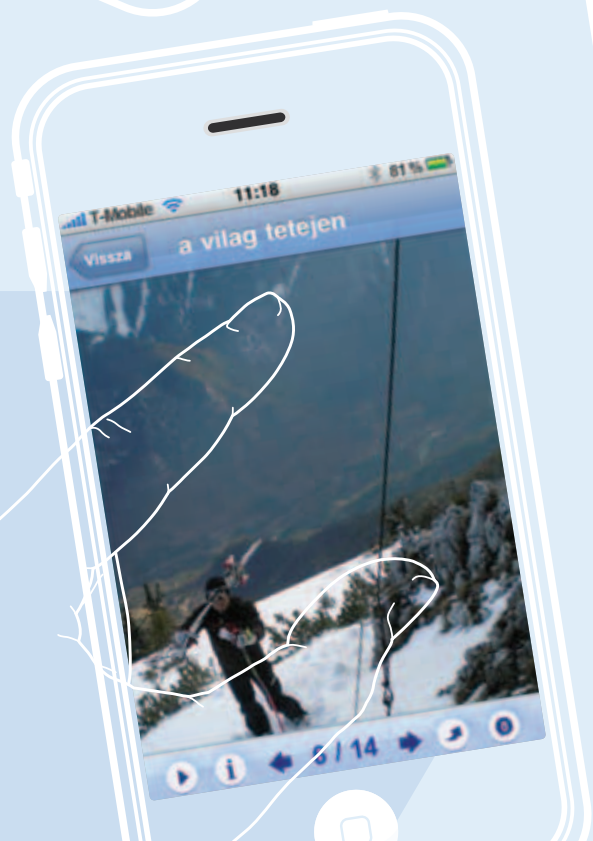
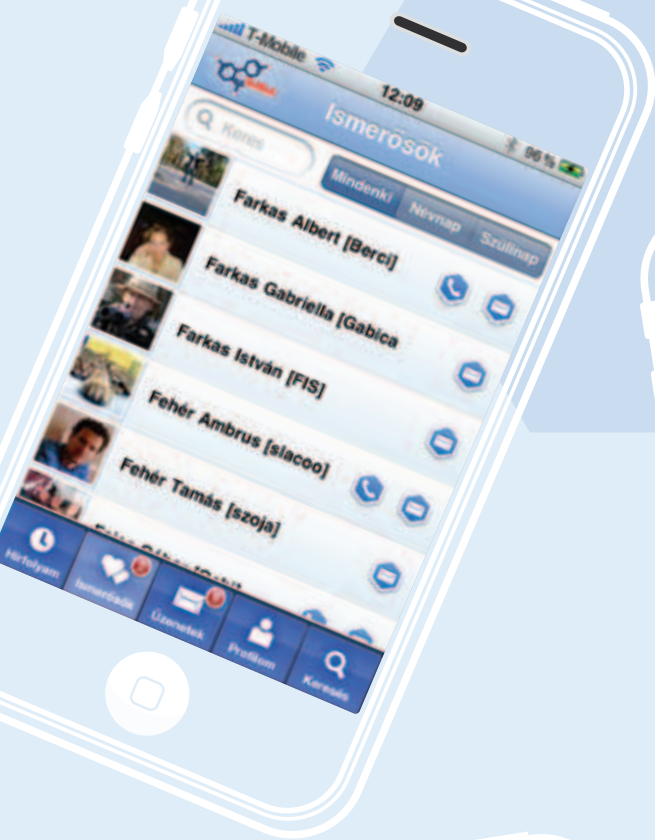
**Az iwiw közösségi portál iPhone kliensét készítettük el az Origo Zrt-vel szorosan együttműködve.** Alapvetően megrendelésre készült, de hiszünk benne, hogy egy üzleti szolgáltatás is lehet vagány és jól használható. Az alkalmazás segítségével az ismerőseinket követhetjük, vagy akár új ismerőseket kutathatunk fel. Természetesen az üzeneteinkhez is hozzáférhetünk, vagy frissíthetjük aktuális hírfolyamunkat szöveggel, képpel. Az alkalmazás elérhető az AppStore-ban.

***The iwiw is the largest hungarian social networking site with more than 4.5 million users, owned by Origo.hu.***

We developed a native iPhone application for the portal. With this application you can follow your friends' activities on the news feed. You can post messages, links or photos directly to your feed. You can also manage your friends by adding new people, checking your friends profile or sending messages to them.







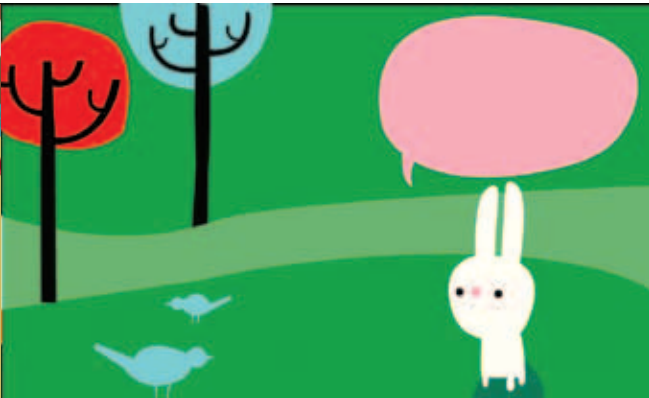


# Babbl

A Babbl egy olyan nyelvi eszköz, amellyel játékos körülmények között gyakorolhatjuk az idegennyelv-tudásunkat. Azért készült mert nyelveket tanulni fontos, de a tanuláznál mindenki jobban szeret játszani. Mindenki összeállíthatja a gyakorolni kívánt szavakat, ezeket a listákat megoszthatja a barátaival és különböző játékokat játszhat velük. 2009 őszén elkészítettünk egy Androidos játékot. 2011-ben egy Facebook és egy iwiw alkalmazást szeretnénk fejleszteni, amelynek segítségével valós időben tudunk ezekkel a listákkal játszani.

*Babbl is an ultimate language tool where we can practice foreign words in a fun way. You can create wordlists in many intuitive ways and share them with your friends to play games on the lists. In 2009 Q3 we created an Android application and now we are working on a Facebook game where you can play games with your friends real time.*

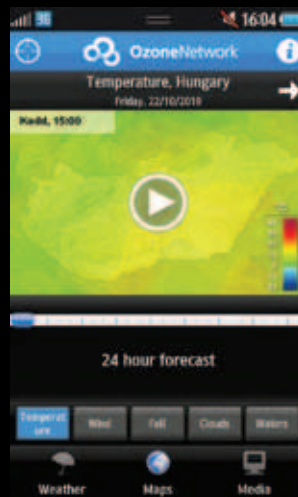
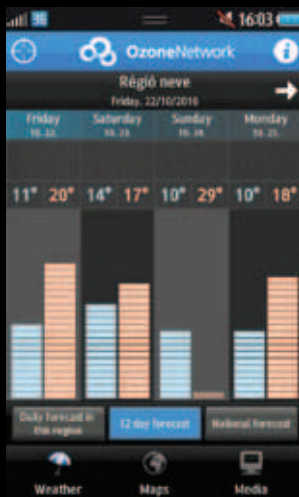




# Ozone Network Bada App

Az OzoneNetwork mobil alkalmazását készítettük el a Samsung Bada platformjára, amely funkcionálisan hasonló az iPhone klienshez. Alapvetően megrendelésre készült, de hiszünk benne, hogy egy üzleti szolgáltatás is lehet vagány és jól használható. Az alkalmazás segítségével látható a nappali és éjszakai hőmérséklet, a szélirány és szélerősség, a csapadék valószínűsége akár 12 napra előre is. A radartérképeken nyomon követhetőek a hőmérséklet-változások, a szélirányok, a csapadék mennyisége és a felhőzet vonulása, télen a hazai és külföldi sípályák hóadatai, nyáron a vízhőmérsékletek. Elérhetőek továbbá az OzoneNetwork tévécsatorna legfrissebb videói és számos webkamera képe is. Az alkalmazás elérhető a Samsung Apps marketplace-ben.

*We developed the mobile application of OzoneNetwork.hu for the Samsung Bada platform with the same functionalities that the iPhone application has. You can follow the changing of temperature and the direction of wind on radar-map. Moreover you can check snow data of the local or foreign ski trucks in winter and temperature of water in summer. The application is available on the marketplace of Samsung Apps soon.*





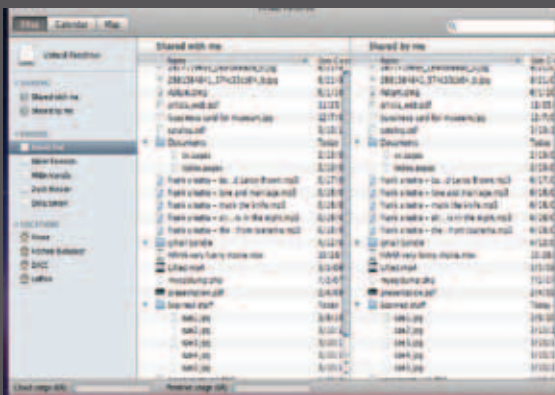
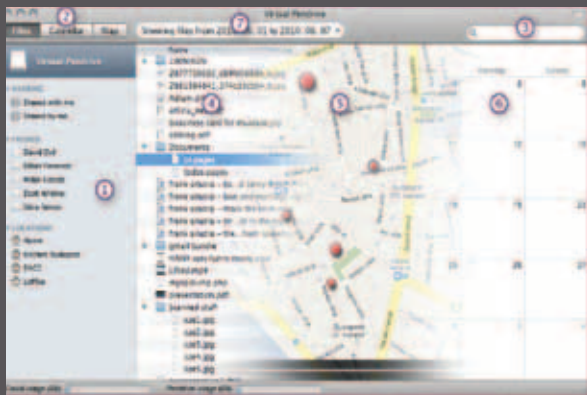


DOMONKOS Tamás • DUL Dávid • FERENCZI Bálint • KORSÓS Milán • NEMES Attila

# Virtual Pendrive

**Fájlmegosztó szolgáltatás, amely a fizikai és az online térben összehangoltan működik.** A virtuális tárhely kezelése egy asztali alkalmazással, illetve egy intelligens USB stick segítségével történik. A hibrid stick beépített GPS, 3G és WIFI modulokkal van ellátva, amelyeket kommunikációra, autentikációra és a fájlok címkézésére használ. Miért használnak az emberek pendrive-ot, amikor ott a Dropbox, vagy a Gdrive? Mi az online és a fizikai adattárolás megkülönböztetésére alkalmas eszközt szerettünk volna készíteni. A pendrive fájlműveletek egy központi szerverre naplózódnak hely- és időcímkékkel ellátva, amelyeket később térképes, és naptárnézetben böngészhetünk.

**File sharing service that works both in the physical and online space.** You can manage your virtual disk space using a desktop application and/or a smart pendrive. The hybrid has built-in GPS, 3G and wifi modules that it uses for, communication, authentication and tagging files. Why do people use regular pendrives when they have Dropbox or GDrive for file sharing? Let's create a platform that synchronizes between online and offline so you can choose which tool is more comfortable for you at the moment. The file operations between pendrives and computers or computers and computers log up to a central server with added time and geo tags so later you can browse them in map and calendar views.





A KIBU ÉS A DEUTSCHE TELEKOM  
CREATION CENTER KÖZÖS PROJEKTJE.  
*THE PROJECT IS A COLLABORATION  
OF KIBU AND DEUTSCHE TELEKOM  
CREATION CENTER.*

KORSÓS Milán + PALKÓ Péter + DUL Dávid + PREKOP László + KŐHALMI Gábor

# Flogger iPhone app

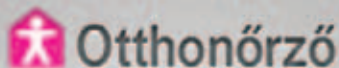
Egy iPhone alkalmazás, amivel a zenei fesztiválokon könnyebben tudunk az iwíw- és a Facebook-os barátainkkal kapcsolatban maradni. Azért készült mert a fesztiválokon mi se találtuk meg egymást. Elérhető a kiválasztott fesztivál térképe, amin a saját és a barátaink pozíciója is látszik, valamint az egyes színpadok és helyszínek programja is felhasználóbarát módon böngészhető, és még saját programfüzetet is készíthetünk belőlük.

*We designed an iPhone application to help users connecting with their friends at music festivals. With the application you can follow your friends activities at the festivals, connected to you via Facebook or iwíw (the largest hungarian social networking site). You can check the festival maps with the locations of your friends and the stages. Besides that, you can check the festival schedule by stages or days and you can RSVP to every gig or event.*









### Impresszum

#### Otthonőrző 1.0

Az Otthonőrző szolgáltatás iPhone-ra fejlesztett vezérlő alkalmazása.

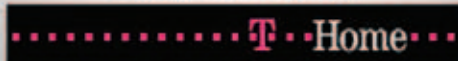
**Kiadja:**  
Magyar Telekom Nyrt.

**Fejlesztette:**  
Kitchen Budapest



**Verziószám:**  
Verzió: 1.0.0 (10023)

© 2010 Magyar Telekom Nyrt.



## Napló Frissítés

- 2010. 09. 28. 13:06:44  
Peter távirányítója hazaérkezett
- 2010. 09. 28. 13:06:31  
Milan távirányítója hazaérkezett
- 2010. 09. 28. 13:05:33  
Milan távirányítója elhagyta otthonát.
- 2010. 09. 28. 13:01:44  
Peter távirányítója elhagyta otthonát.
- 2010. 09. 27. 14:44:57  
Az Otthonőrző szolgáltatás hatáskörébe került.



## Eszközök Frissítés

## Beállítások

Milan	Hangya	Peter

PIN kód kérése

Bejelentkezéskor:  OFF

Módosításkor:  OFF

**PIN kód megváltoztatása**



# Otthonőrző

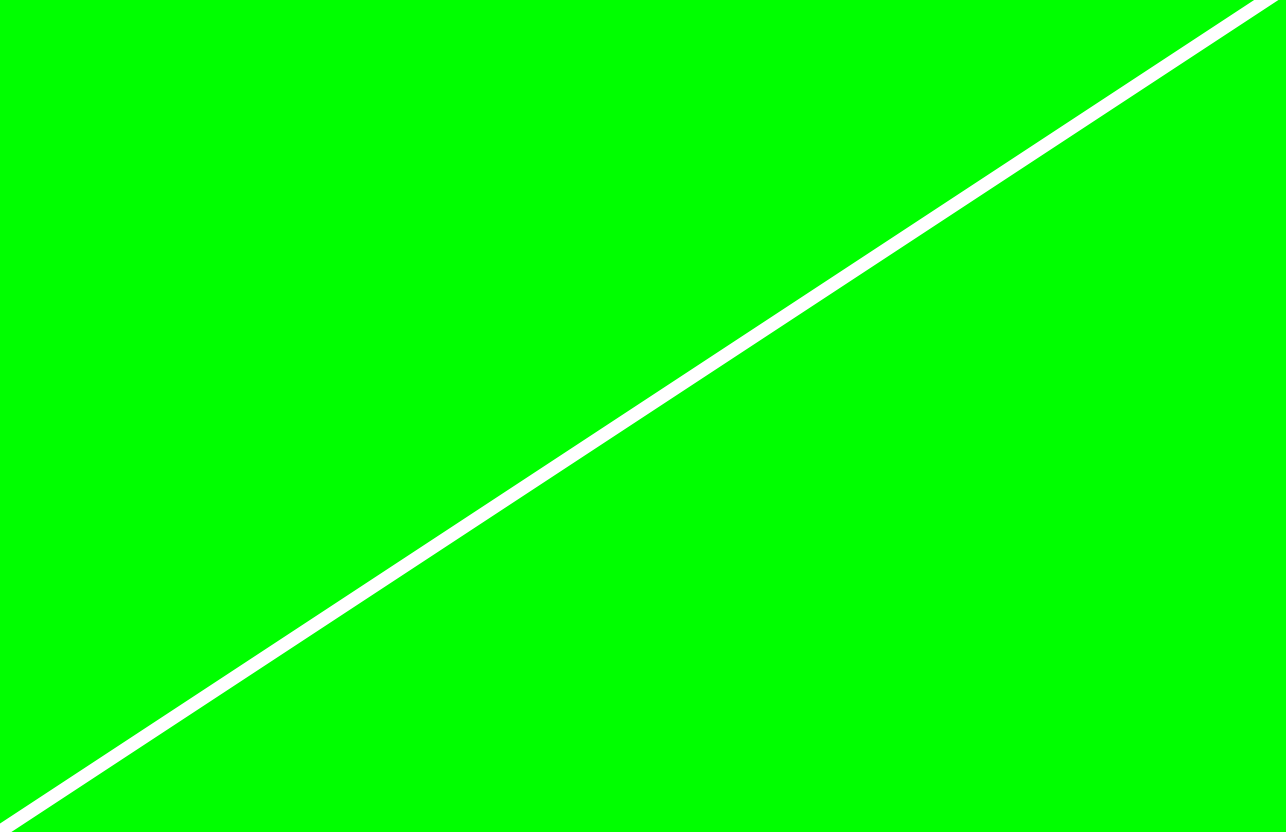
A Magyar Telekom 2010-ben bevezetett Otthonőrző szolgáltatásához készítettünk mobil alkalmazásokat, melyek a lakásunk állapotának távoli ellenőrzésére, a riasztó ki/bekapcsolására, illetve az otthon történt események lekérdezésére szolgálnak. Alapvetően megrendelésre készült, de hiszünk benne, hogy egy üzleti szolgáltatás is lehet vagány és jól használható. Az AppStore-ból letölthető egy iPhone és iPad alkalmazás, az Android Market-ből pedig egy Androidra optimalizált. Az alkalmazásba belépve, azonnal hozzáférhetünk a szenzorok részletes állapotához, és akár azt is láthatjuk, hogy éppen ki tartózkodik otthon.

*Otthonőrző is one of the latest services that Magyar Telekom introduced in 2010. Otthonőrző is a home security system that you can install at home and check on the status of your devices on the internet. With this application you can check home's status while you are on the road. You can check the current status of all the devices and you can also reach the live video stream of your webcams.*



# workshopok

A digitális kultúra rengeteg izgalmas lehetőséget és ismeretet hordoz magában. A KIBU-ban kiemelten figyelünk arra, hogy a nálunk felgyülemlett tudást egymással, oktatási intézményekkel és cégekkel is megosszuk. Sokféle ember dolgozik itt egyidőben, mindig egyedi csapat-összetételben, ezért az oktatás is sokszínű és egyedi. Válogattunk néhányat az utóbbi évek legsikeresebb workshopjaiból. Szívesen veszszük ha csatlakozol – figyeld a weboldalunkat, vagy kövesd aktualitásainkat a Facebookon, Twitteren!



*Digital culture carries many exciting possibilities and information. We are particularly sensitive to share the huge amount of knowledge that KIBU possesses with other institutions and organizations. There are always many different people working with us at the same time, always in different groups, that is why our teaching is varied and particular. We have chosen from the most successful workshops of the past years. We would like you to join to any of them - keep visiting our website, or follow our actualities on Facebook and Twitter!*

*workshops*





**Magyarország  
szubjektív  
atlasza**

*Subjective  
Atlas of  
Hungary*

# 204



vezető szerkesztő: Annelys DE VET + kurátor: BUJDOSÓ Attila + a workshop résztvevői

**Mi ez?** Célunk, hogy elkészítsük Magyarország szubjektív atlaszát hazai, kreatív emberek tolmácsolásában, a korábbi kiadványok szellemében (Subjective Atlas of Palestine, Subjective Atlas of Serbia, Subjective Atlas of the Netherlands). A magyar kiadás ötlete Annelys de Vet holland tervezőgrafikustól származik, aki mindig helyi alkotókkal együtt készíti el az adott ország szubjektív atlaszát.

**Miért készült?** Várakozásaink szerint az atlasz sokrétű, izgalmas és látványos bemutatása országunknak, nemzeti és kulturális identitásunknak.

**Hogyan valósítjuk meg?** Az atlasz tartalmát kéthetes workshop folyamán alakítjuk ki egy tervezőgrafikus és egy pályázat során kiválasztott, harminc (társ) alkotó részvételével.

**Mikor?** 2010 november – 2011 március.

**What?** Our aim is to create the Subjective Atlas of Hungary, similarly to former international editions (Subjective Atlas of Palestine, Subjective Atlas of Serbia, Subjective Atlas of the Netherlands). This book would represent today's Hungary from a visual perspective. The Hungarian edition will follow the original concept by Dutch designer, [www.annelysdevet.nl](http://www.annelysdevet.nl) Annelys de Vet.

**Why?** Such book would represent our national and cultural identity in a unique way.

**How?** We announced a public call to find approximately 30 local contributors who create new and alternative images for the book during a 2-weeks workshop. Annelys de Vet accompanied by a junior designer from Hungary does the editing and layout.

**When?** November 2010 – March 2011





## Lift Workshop@Hungary Eastern Quartier

Pécs 2010. szeptember 26. /26 September, Pécs

**Az első magyarországi Lift Workshop Pécs Eastern Quartier részében volt.** Pontosabban a Széchenyi István aknában, ami egy elhagyott szénbánya, a város kulturális öröksége. Az esemény ebben a bámulatos épületben folyt. A rossz idő ellenére 35 résztvevő gyűlt össze tíz különböző országból: diákok, építészek, designerek, média labor kutatók, főként Közép és Kelet Európából. A reggeli találkozón négy meghívott előadó tartott vitaindító előadásokat: Marcus Foth, Martijn de Waal, Christophe Guignard és Violeta Bulc. Az ő gondolataik adták a kiindulópontot ahhoz, hogy a résztvevők megvitassák és felfedezzék a városi információs rendszerek bevonását az építészeti és várostervezés szempontjából, különös tekintettel összefüggésben városzéli területekkel.

**The first edition of Lift Workshop in Hungary took place in the Eastern Quartier of Pécs, European Capital of Culture in 2010.**

And more specifically, in Széchenyi István pit, a former coalmine, which is now part of the city's cultural heritage. The event was held in the amazing-looking but abandoned, old compressor hall. Despite the unfortunate weather on this cold and rainy late-September day, 35 participants gathered from ten different countries: students, architects, designers and media lab researchers, mainly from Central and Eastern Europe. In the morning session four invited speakers gave keynote presentations: Marcus Foth, Martijn de Waal, Christophe Guignard and Violeta Bulc. Their talks formed a starting point to explore the implications of urban information systems for architecture and urban design with a special focus on the context of peripheral urban areas.



## Internet of Things

2010 nyarán / 2010 summer

A MOME-val közösen szervezett háromnapos workshop keretében, feltártuk a „Tárgyak Internetét” két nemzetközileg elismert szakember, Rob van Kranenburg és Pawel Pokutycki vezetésével. Az RFID az IPV6 környezettanának a része, ami nem takar mást, mint vonalkódok és minden fajta vezeték nélküli technológiák emberrel, tárggyal és környezettel való összekapcsolása. Ha analóg nézőpontunkból vizsgáljuk a jelenlegi félelmen, krízisen és irányításon alapuló gazdasági és demokratikus rendszerünket, nem látunk lehetőséget a kiegyensúlyozottság és a boldogság elérésére. Azonban, ha képesek vagyunk túltekinteni magunkon, az igazi nyereség saját magunk, barátaink és ellenségeink jobb megismerésében rejlik és abban, hogy kihasználjuk a bennünk rejlő lehetőségeket, és minden mindjárt jobban átláthatóvá válik.

*In the framework of a 3 days workshop co-organized with the Moholy-Nagy University of Art and Design we explored the topic of the 'Internet of Things' with the guidance of two internationally recognized experts Rob van Kranenburg and Pawel Pokutycki. RFID is part of the ecology of IPV6, barcodes and all kinds of wireless which make up the linking up of people, things and the environment. If we look at it from our analogue point of view and in our current economic and democratic systems of fear, crisis and control it does not show great promise for more balance, more joy or more happiness. However, if we are able to look beyond ourselves, the real profit may lie in getting to know ourselves and our friends and enemies better and being able to live up fully to our potential if everything becomes a bit more transparent.*







## Egyéni azonosítók és követhető mütyürök szakkör

### *Workshop on RFID and other kind of spimes*

Rob van Kranenburg and Pawel Pokutycki a workshop főszakácsai egy mennyei rádióaktív levest főztek, izlésesen édesítve egy kis csináld magad elektronikával és spime-al fűszerezve. Friss ételek az agynak, feledhetetlen receptek és a legkitűnőbb hozzávalók egyenesen magyar kreatívok tálcájára felszolgálva.

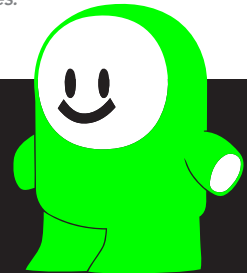
Rob van Kranenburg and Pawel Pokutycki, the head kitchen chefs of the workshop cooked a delicious radioactive soup tastefully tagged with a flavour of sweet do-it-yourself electronics and spime spices. Fresh food for thought, unforgettable recipes and the best ingredients served straight on the plates of hungry creatives.

*A Creative Digital Media Research Practice:*

# MOKK kurzus

**Nemes Attila 2009 óta tart kurzust a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem (BME) Kommunikáció- és Média-tudomány mesterképzős hallgatóinak** a kulturális ipar folyamatainak menedzseléséről. A kurzus célja, hogy a jövő menedzserei megismerjék a médialaborok világát és a művészeti kutatás menedzselésének szempontjait, eszközrendszerét. Az órák gyakorlati jellegéből következik, hogy számos projektkonceptiót és kisebb működő projektet építünk fel.

**Attila Nemes has been giving lectures on BME's Communication and Media Science MA students about the management of cultural industry since 2009.** The aim of the course is to introduce the world of media labs and the tools and aspects of art research management to the soon become managers. Due to the practical nature of the lectures we develop many project concepts and build small working projects, too.





# ABOUT KIBU



## Atau TANAKA

Director, Culture Lab Newcastle

A zene volt az első művészeti ág, ami digitális formában megjelent – digitális hangot Max Mathews találta fel a Bell

Laboratóriumban 1959-ben. Ezáltal a zene az interakció és a valós idejűség technológiai kihívásaival szembesült, korábban mint a vizuális média. Mikor a vizuális művészet interaktívá vált, úgy tűnt, hogy én mint zenész, hozzájárulhatok a médiaművészet világához, és cserébe a zenei látásmódom új fogalmakkal fog gazdagodni. Az hogy a zene és a médiaművészet világa között ugrálok, egyfajta motívumként jelenik meg a munkáimban, és a Magyarországgal való hosszú kapcsolatom sem kivétel ez alól. Először 1998-ban jöttem Budapestre, hogy bemutassam egy munkámat a 8Cyberconf-on, ekkor jutottam el a sárvári Nadasdy Kastélyba a HEAR Studio fesztiváljára. Azóta többször is voltam Budapesten, például a Digibodies-on, a C3 Sciende+Fiction fesztiválon, ahol a Global String című munkámat mutattam be és a Making New Waves fesztiválon ahol az S.S.S nevű zenekarommal játszottunk. Több mint tíz évvel az első utam után, 2009-ben, előadást tartottam a Trafó-ban, a Global Village Music rendezvény keretein belül, és ellátogattam a Kitchen Budapestbe is ahol éppen Lab-to-Lab találkozó volt. Cyber-től a csináld magadig, elektro-akusztikustól a hálózati zenéig, sok kulcsfontosságú emberrel folytatódnak ezek a párhuzamos tradíciók, s az egész egy állandó egészet alkot.

*Music was the first artistic medium to go digital - digital audio was invented by Max Mathews at Bell Labs in 1959. With this, music has confronted technological challenges earlier than visual media - in interaction, and going real time. When visual media went interactive, it seemed to me that my perspective as a musician might have something to contribute to the world of media art. And in return, I thought that my own musical vision would be enriched by new conceptual frameworks.*

*Going back and forth between the worlds of music and media art is a kind of theme in my work and my long relationship with Hungary is no exception. I first came in 1998 to present my work at 8Cyberconf in Budapest, and on the same trip at the radio's HEAR Studio's festival at Nadasdy Castle in Sarvar. The pattern continues, with trips to Budapest for events like Digibodies, presenting my work Global String at C3's Science+Fiction festival, and with my group, S.S.S playing the Making New Waves festival. More than ten years after my first trip, in 2009 on a single trip, I gave a talk at Global Village Music in Trafó House and stopped in at the Lab-to-Lab meeting at Kitchen Budapest. From cyber to DIY, electro-acoustic to network music, these parallel traditions continue, with many key people a constant thread throughout.*

# KIBU LIFE



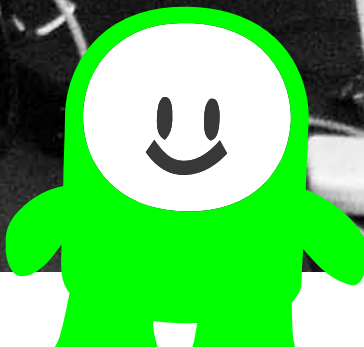


## Pure Data

A Pure Data egy szabad és nyílt forráskódú, valós idejű grafikus programozói környezet, amelyet széles skálán alkalmaznak alkotók a vizuális művészetekhez, színházhoz, hanghoz, installációhoz, performanszhoz, fizikai eszközök vezérléséhez és egyéb kísérleti médiaművészeti alkotásokhoz. A Pure Data egyaránt ideális azok számára, akik szeretnék a digitális technológiát munkáikba integrálni, és képzett médiaművészek számára is, akik új eszközökkel és módszerekkel szeretnék kombinálni eddigi tapasztalataikat. Könnyen készíthetők vele interaktív környezetek, például valós időben generált zene és kép, valamint külső, fizikai eszközök (szenzorok, aktuátorok) közötti kommunikáció. Az ötnapos kurzus bevezetés a programkörnyezetbe, és annak főbb kiterjesztéseibe (audio, 3d, videó, fizikai kapcsolat, szenzorok).

*Pure Data ([www.puredata.info](http://www.puredata.info)) is a free and open source, real-time graphical programming environment, which is used widely for visual arts, theater, sound, installation, performance, controlling physical objects, and for many other media artworks. Pure Data is ideal for those who would like to integrate digital technologies into their work as well as for media artists who would like to combine their existing experiences with new instruments and methods. It is easy to create interactive environments, like real-time generated sound and images, or communication between external, physical objects (sensors, actuators). The five-day course is an introduction into the programming environment and to its main extensions (audio, 3d, video, physical connections, sensors).*







# Scheme

2007 nyarán / 2007 summer

**A Scheme Workshop az nem más mint egy autodidakta tanulási módszer** melyet kizárólag a Kitchen Budapest kutatói végeznek és hosszú órákig tart minden héten megállás nélkül. Nincs egy vezetője a projektnek hanem a résztvevők egymást segítik az interneteten fellelhető információk segítségével. Az 1960-as évek MIT-s Mesterséges Intelligencia Laboratórium hacker-ei adták az inspirációt, akik állítólag egy misztikus nyelvet használtak, egy úgynevezett „egyszerű” dialektust ami a LISP programozónyelv-családba tartozik. Mi meg úgy gondoltuk, hogy kipróbáljuk a Scheme-et. Ezeket a nyelveket gyakran használják programozás tanításakor, mert a konceptualitása sokkal elegánsabb összehasonlítva a többi „nem funkcionális” nyelvvel. A PLT csapat által közzétett anyagokat és más könyveket használunk a Scheme nyelv tanulásához.

A célunk az, hogy megtanuljunk egy új fajta programnyelvet és hogy képesek legyünk élőben is kódolni. Élőben kódolás azt jelenti, hogy valós időben programot írni egy performansz keretein belül. Fluxus és Impromptu két olyan programozói környezet amit Scheme-hez írtak.

**The Scheme Workshop is a self-teaching initiative undertaken exclusively by Kitchen Budapest researchers.** It goes on several hours every week in a single session. There is no project leader but members helping each other in developing their skills using freely available resources from the net. Inspired by the hackers of the 1960's working in the Artificial Intelligence Laboratory of the Massachusetts Institute of Technology and the legends about the mysterious languages they used, we have decided to try our brains on Scheme, a so-called "simple" dialect of the LISP programming language family. These languages are often used for teaching programming because they display a high degree of conceptual elegance compared to other, "non-functional" languages. We are using the resources provided by the PLT group, a group of people who produce a Scheme environment, and a textbook for introductory Scheme programming. We want to learn a different style of programming and to acquire live coding abilities. Live coding is the process of writing software in real-time as part of a performance. Fluxus and Impromptu are two live-coding environments built for Scheme.

**MOTTÓ: „VALAHOVÁ  
EGY NEM MEGFELELŐ  
ZÁRÓJELET TETTEM...”**

**MOTTO: “I HAVE A MISMATCHED  
PARENTHESIS SOMEWHERE...”**

# Real Time Graphics

2007 nyarán / 2007 summer

**OpenGL a vezető programozó környezet ha valaki hordozható, interaktív 2D és 3D grafikus alkalmazást akar készíteni.** 1992-es megjelenése óta az OpenGL az iparág legszélesebb körben használt programozó nyelvéné vált. OpenGL táplálja az innovációt és felgyorsítja az alkalmazás készítést azáltal, hogy tartalmaz egy széles skálán mozgó, rendelerésre, textúra

térképezésre, speciális effektekre és más erőteljes vizualizációra is képes funkciókat. A workshopon résztvevők lelkesen tanulnak valós idejű grafikus technológiákat. Az OpenGL programozó technikákat Demoscene csapatok munkáin keresztül tanulják meg. A Demoscene egy underground számítógépes szubkultúra ami azt hivatott megmutatni, hogy a technológia alkalmas arra, hogy kreatív módszerekkel művészi ötletek és stílusok megvalósulhassanak.

A workshop a valós idejű számítógép grafikák és szimulációk mögött rejlő programozó stratégiákra és technikákra fókuszál. A résztvevők olyan területeket fedeznek fel, mint alapfokú matematika, fizikai koncepciók vagy akár összetett rendszerek magas szintű szimulációi, miközben az OpenGL technikákat tanulják.

**OpenGL is the premier environment for developing portable, interactive 2D and 3D graphics applications.** Since its introduction in 1992, OpenGL has become the industry's most widely used and supported 2D and 3D graphics application programming interface, bringing thousands of applications to a wide variety of computer platforms. OpenGL fosters innovation and speeds application development by incorporating a broad set of rendering, texture mapping, special effects, and other powerful visualization functions.

Workshop participants are eager to learn real-time graphics technologies. OpenGL programming techniques are introduced through releases of demoscene groups. Demoscene is a computer underground subculture dealing with the creative and constructive side of technology, emphasizing that computer technology can transport artistic ideas and styles.

The workshop focuses on the programming strategies and techniques behind real-time computer graphics and simulations. Participants explore topics ranging from basic mathematics and physics concepts to more advanced simulations of complex systems, while also learning OpenGL techniques.



```
(clear)
```

```
(opacity .5)
(gain 3)
```

```
(define (render x)
  (when (> x 0)
```

```
    (rotate (vector 0 0 (+ 10 (* 10 (gh 15))))))
  (with-state
```

```
    (colour (vector (/ (gh x) 2) (- 1.2 (/ (gh x) 20)) (sin (
```

```
    (translate (vector x (* 1 (rndf)) 0))
```

```
    ; (rotate (vector (* 180 (gh x)) 90 0))
```

```
    (scale (vector (+ 1 (/ (gh x) 5)) (+ 1 (/ (gh x) 5)) 1))
```

```
    (draw-torus ))
```

```
    ; (translate (vector 1.2 0 0))
```

```
    (render (- x 1))))
```

# Processing

```
(define (draw)
  (translate (vector 0 3 0))
  (rotate (vector (* 360 (noise (time))) (* 360 (noise (* .28976 (t
```

**A programozás, a digitális alkotás mára már nem az informatikusok privilégiuma.**

Sőt! A KIBU-ban úgy gondoljuk, hogy mindenkinek érdemes programoznia. Hogy miért? Mert saját magad programozhatsz ezentúl, az ötleteidet magad is meg tudod valósítani. A workshop célja éppen ez: a résztvevők alapvető ismereteket szerezzenek a Processing programnyelvből és képesek legyenek problémákat felvetni, és azok megoldásához önállóan közelebb jutni. Ezzel a tudással megteremtődik a feltétele a (viszonylag) laikus és a szakértők közötti párbeszédnek. A workshopot kezdőknek, nem informatikusoknak tartottuk. Nem a formalizmuson, hanem a gép megszelídítésén volt a hangsúly azzal a mottóval, hogy „Nem cél, hogy mindent értsél, csak az, hogy sokkal kevesebb akadály legyen előtted.”

**Mi a Processing?** A Processing egy nyílt forráskódú programnyelv és környezet, azoknak akik képet, animációt és interakciót szeretnének programozni. Diákok, művészek, kutatók, designerek által alkalmazott eszköz, mely tanulásra, prototípus készítésre és végtermékként egyaránt használható. Azért született, hogy a számítógépes programozás alapjait vizuális környezetben tanítsa, de szoftveres vázlatfüzetként és professzionális eszközként is funkcionál. A Processinget művészek és designerek fejlesztik. Létezik GNU/Linux, Mac OS X, és Windows változatban.

```
(noise Programming, the digital creation is not 78976 (t
```

**the computer scientists' privilege any more.**

**Indeed!** We at KIBU think that everyone should program.

Why? Because If you can program you can you can make your ideas come true. The aim of the workshop is to give the participants a basic knowledge of Processing language. We held the workshop for beginners and not for advanced programmers. The focus was not on the formalism, but to pacify the machine. The motto was: "The goal is not to understand everything, but to have less obstacles in your way."

```
(gh (noise
```

```
(gh x) 77 (gh x) 2) (gh x) 2) (noise
```

```
180 ((What is processing? Processing is an open source
```

```
(gh programming language and environment, for those who would like to program image, animation and interaction.
```

It's a tool that is used by students, artists, researchers and designers, which can be good for studying, prototyping and creating an end product. It was born to teach the basics of programming in a visual environment, but it also functions as a software-sketchbook and professional tool at the same time. Artists and designers develop Processing. It is available for GNU/Linux, Mac OS X and Windows.



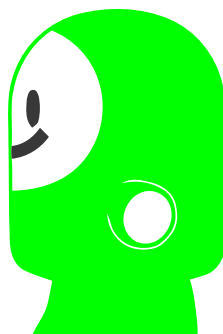


# Share-elsz vagy lájkolsz? *Do you share? Do you like?*

**A Kitchen Budapest a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem (MOME) hallgatóinak tartott kurzust a 2010. március 16-19. között megrendezett Kurzushéten.** Az óra azt járta

körül, hogy a hétköznapijaink digitális tereiben megfigyelhető jelenségek hogyan adaptálhatók, ültethetők át a fizikai térbe. A kurzus eredményei között szerepelt a közös étkezést középpontba állító közösségi szolgáltatás az EatUp, a számítógépes felhasználói szokásainkat megmutató interaktív Wakoopa-póló és a Facebook Autóskártya.

*Kitchen Budapest held a workshop for Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) students during their Intensive Course Week, 16-19 March 2010. The course explored the possibilities of how to interpret phenomena into physical space, which occur in our digital life. Outcomes of the workshop were EatUp a social dining network, Facebook Top Trumps and Wakoopa T-shirt, which visualizes our software usage habits in a wearable form.*





# 218

## WORKSHOPOK WORKSHOPS

# Pimp My Gadget

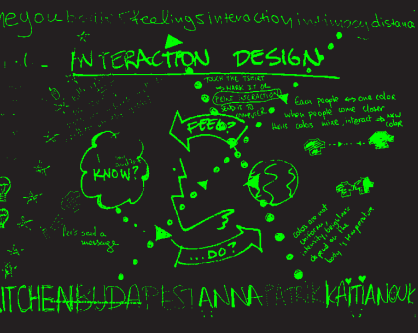
2007 nyarán / 2007 summer

**A kurzus fő célja az volt, hogy megtanulj, hogy hogyan bírd interakcióra a környezeted új, érdekes és jelentőségteljes módokon.**

A kurzus első felében a diákok előadásokat hallgattak az interakció designról, aztán pedig néhány példán keresztül megtanulhatták, hogyan lehet elektronikus játékokat és eszközöket hackelni úgy, hogy ezek interaktív dolgokká alakuljanak át. Aztán a diákok megépítették a saját ötleteiket. A Nyári Kurzus második felében ezek az új interaktív kutyük népesítették be Budapest utcáit, kocsmáit, stb...

**The main goal of the course is to learn how to make your surrounding interact with you in new, interesting and meaningful ways.**

In the beginning students are going to have some lectures about interaction design in general, then students will see some examples how one can hack electronic toys, devices and s, to convert these into new interactive objects. Then students will build their own ones. In the second half of the Summer Course, these new interactive gadgets will be installed as field-work at several places on the streets of Budapest, in pubs, etc.



# Best Summer Course 2008



**A nemzetközi BEST (Board of European Students of Technology) Budapesti csoportja minden évben több nyári egyetemet (workshopot) szervez, melyre a világ számos országából jönnek egyetemisták.**

A KIBU-ban már 2007-től rendezünk közösen workshopokat a nemzetközi csapatoknak. 2008-ban a workshop témája a lokatív média egyre hangsúlyosabb megjelenése a mindennapi életünkben volt. A lokatív média egy új fogalom, amely az eredetileg katonai célra fejlesztett helyfüggő szolgáltatások kulturális, városi térben való megjelenésével, lehetőségeinek felkutatásával foglalkozik.

**The international BEST (Board of European Students of Technology) group based on Budapest organizes many summer workshops that attract university students from all around the globe.**

We have been organizing workshops since 2007 for international teams. In 2008 the theme of the workshop was the pronounced appearance of the locative media in our everyday life. Locative media is a new concept, which deals with the appearance and possibilities of location dependent cultural and urban services that was originally developed for the army.



**Pimp My Gadget!**  
summer course  
on the basics  
of hardware  
and interaction design

**A workshop menete:** durva ütemterv az előadások témáival, 4-5-6 nap: bevezetés, tanulási készségek, ötlet generálás, 8-9 nap: saját ötletek kifejlesztése és projekt megtervezése, 11-12 nap: projektek építése és bemutatása a publikumnak

**Schedule** rough schedule with topic of lectures  
Day 4-5-6: introduction, learning skills, generating ideas  
Day 8-9: developing own ideas and planning project  
Day 11-12: buildings projects and presenting to public

A két hetes kurzus célja, hogy a résztvevők megismerkedjenek a lokatív média technológiai háttérével, valamint újmédia aspektusaival. A kurzus végére minden csapatnak egy hasznos, de humoros helyfüggő szolgáltatás prototípusát kell elkészíteni, amely egyúttal lehetőséget teremt arra, hogy megismerjék Budapestet, és bepillantást nyerjenek a hazai kultúrába.

A Kitchen Budapest a workshop hatnapos akadémiai részéért felelt, melyben szakmai előadások, irányított ötletelés és csapatmunka is szerepelt.

A hat nap alatt az érdeklődők megismerkedtek a GPS és az RFID technológiák háttérével, a mobil programozás (Mobile Processing, J2ME) alapjaival, néhány hasznos technológia gyakorlatával (Maps API-k használata, Arduino programozása, stb.), valamint a projektmunka hatékonyságával és élvezetével. A kurzus programját nemzetközi vendégelőadók is színesítették.

The aim of the two-week course is to get the participants familiar with the technological background of locative media and the aspects of new-media. By the end of the course every team has to make a prototype of a useful, but yet funny, location dependent service. This makes it possible to get to know Budapest and the Hungarian culture a little bit. Kitchen Budapest is responsible for the academic side of the six-day workshop, which contained professional lectures, directed brainstorming and teamwork exercises. During the six-days the curious got acquainted to the technological backboard of GPS and RFID, the basics of mobile programming (Mobile Processing, J2ME), a few useful technological implementations (using Maps' API, Arduino programming), as well as the effectiveness and enjoyment of project based work. International guest speakers also enriched the program of the course.

# 220

## WORKSHOPOK WORKSHOPS

# Lab to Lab Interactivos? '10

**Madridban került sor a LABtoLAB kezdeményezés második hivatalos találkozására 2010. június 7-11-e között.** A LABtoLAB program öt európai médialabor közös szerveződése, melynek célja, hogy a tudásmegosztás alternatív formáit, az egész életen át tartó, illetve nem hagyományos keretek között zajló tanulás lehetőségeit vitassa meg. A találkozó alatt a Medialab-Pradoban párhuzamosan zajló Interactivos? '10: Neighborhood Science workshopba is betekintést nyerhettünk. A LabtoLAB program kezdeményezője a Crealab Nantes-ból, alapító tagjai pedig: a brüsszeli Constant, a madridi Medialab-Prado, a londoni Area10 és a Kitchen Budapest.

**LABtoLAB's second meeting took place on 7-11 June 2010 in Madrid.** LABtoLAB program is a joint effort of five European media labs with an aim to think about the alternative forms of knowledge sharing, the possibilities of non-standard and whole-life-long ways of learning. During the meeting we also had a quick insight in the Interactivos?'10: Neighborhood Science workshop, which was running at Medialab-Prado parallel to LABtoLAB meeting. The EU granted co-operation was initiated by Crealab in Nantes and includes as founder participants Constant from Brussels, Medialab-Prado from Madrid, Area10 from London and Kitchen Budapest.

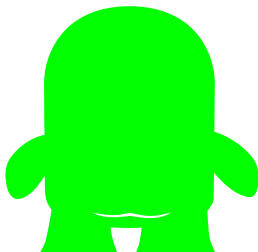
## MKE

**A Magyar Képzőművészeti Egyetem kurátor-képzésében résztvevő hallgatóinak tartott kurzus elméleti és gyakorlati elemeket ötvöz.** Egyrészt feldolgoztuk a diákokkal a kreatív ipar fogalmának alakulását Theodor W. Adorno és Max Horkheimer elméletétől napjainkig, másrészt gyakoroljuk a kollaboratív gondolkodáshoz hasznos módszereket.

2010-ben három részből állt az óra, az első részben a kulturális ipar szerkezetéről, a kulturális ipar fogalmáról beszélgettünk, a második részben bemutattunk egy kutatást, és végigmentünk a folyamaton a problematizálástól a projekt megformálásáig. A harmadik részben a kollaboratív gondolkodást gyakoroltuk, és kiderítettük milyen problémák foglalkoztatják őket. Feldolgoztuk, elemeztük, csoportosítottuk, közülük az egyikkel részletesen foglalkoztunk és projekteket dolgoztunk ki a róluk kialakult kép megváltoztatására.

**The curator-students' course on the Hungarian Academy of Fine Arts combines theoretical and practical elements as well.**

On the one hand we have processed the evolution of the creative industry from the theories of Theodor W. Adorno and Max Horkheimer until today, on the other hand we practice the methods necessary for collaborative thinking. In 2010 the lecture consisted of three parts; in the first one we talked about the structure and concept of the cultural industry; in the second one we presented the research and followed up on the process from the problem to the forming of the project. In the third part we practiced collaborative thinking and found out what sort of problems bother them. We processed, analyzed and grouped them; chose one to get a detailed picture about it and worked out projects in order to change the general picture that people think





[www.kitchenbudapest.hu/hu/labtolab\\_interactivos](http://www.kitchenbudapest.hu/hu/labtolab_interactivos)

# Köztér, mint színtér

A kurzus vezetője: BUJDOSÓ Attila + Meghívott előadók: SIPOS Melinda + NAGY Ágoston (Stc).

## Kurzust tartottunk a Műegyetem Középülettervezési Tanszék alkotótételén

**2010. március 29 és április 1. között.** A résztvevők elméleti előadásokat hallgathattak az „ingyenes kultúra” (free culture) témakörében: wikipedia, creative commons; FLOSS (free, libre open source software manuals and culture); DIY (Csináld Magad); szoftver vs. hardver infrastruktúra.

A gyakorlati feladatok keretében DIY szemlélettel a könnyen átalakítható, hackelhető köztéri hibák kijavítására tettünk kísérletet. A létrejött munkák között a tájékozódást segítő amorf alakú utcanévtáblák és aluljáródekorációk, valamint a mozgólépcső korlátjára ragasztható hírszalagok szerepeltek.

## *We held a course during the creative week of Műegyetem Középülettervezési Tanszék on 29 March - 1 April 2010.*

*The participants could listen to lectures about “free culture”: Wikipedia, creative commons, FLOSS, DIY, soft vs. hard infrastructure. We tried to fix hackable public signs using DIY methods. Works included amorphous street name signs, underpass decorations and a news ribbon glued to the railing of the escalator.*





# Scratch that itch

2010 nyarán / 2010 summer

**A Recycle X keretében egy ideiglenesen létrehozott KIBU-ban zajlott Szalai András és Sipos Melinda workshopja, KIBU-s projektekkel és a munkamódszer bemutatásával.** Kiindulópont: A workshop eredeti szándéka

a volt, hogy az újrafelhasználás fogalmának segítségével a nagyvárosi mindennapi problémákra válaszokat keressen. A résztvevőket arra buzdítottuk, hogy találjanak őket zavaró dolgokat és próbálják megoldani azt meglévőekkel. Azt reméltük, hogy érdekes tárgyak, szolgáltatások és további megoldások fognak születni, de mikor megérkeztünk Dordrechtbe a helyzet úgy hozta, hogy a workshop teljesen más irányt vett.

A megvalósulás: Az első fázisban „csináld magad” módszereket mutattunk be, majd a résztvevőkkel együtt átsétáltunk a szemközti használt áruk boltba. Megkértük őket, hogy keressenek tárgyakat, amelyeket szépnek, csúnyának vagy szeretetreméltónak találnak. Az elkövetkező órákban pedig új kapcsolatokat kerestünk a tárgyak között. Alap elektronikai ismeretek segítségével a résztvevők meghackelték és bűtykölték a szerzeményeiket, hogy megvalósíthassák az ötleteiket és hogy új jelentéssel ruházzák fel a használt tárgyakat.

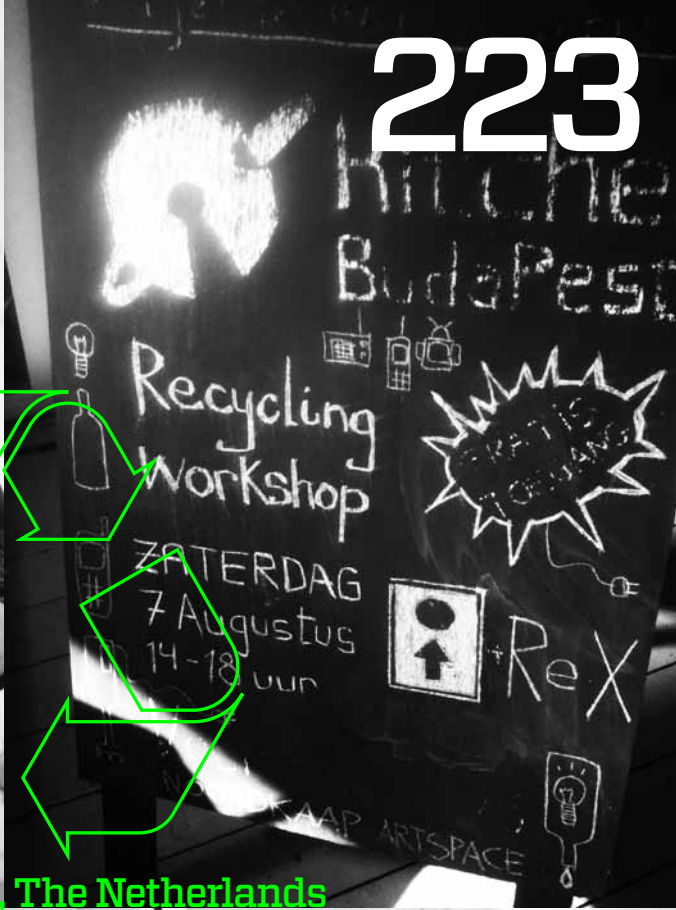
**A Recycle X művészi eszközökkel szeretne hozzájárulni Dordrecht egyik bevásárlóutcájának, a Voorstraat Noord megújulásához,** hogy a város kulturális központjává válhasson. Öt MA diák és/vagy művész, akiket a The Patching Zone választott ki él és dolgozik ezen a különleges bevásárlóútán, míg a Noordkaap egy sor projektet szervez köré. Recycle X a Noordkaap és a The Patching Zone kooperációjából született.

**András Szalai and Melinda Sipos of KIBU joined Recycle X and were invited to develop a workshop on-site. The workshop took place in a temporary KIBU Space,** a where visitors could sit, browse and interact with a selection of KIBU projects and products. The original intention of the workshop was to tackle small everyday problems of developed urban societies by using non-typical recycling and reusing processes.

Participants were encouraged to find a bug or itch and try to solve them with things that are already considered as given. Expected results might have been creative objects, services, methods or other solutions. Arriving to Dordrecht and influenced by given circumstances, the workshop took a slightly different shape. In the first phase we were introducing DIY methods and tools then together with the participants we walked to a near second hand store. They were asked to collect items they found nice/ugly/loved or hated and in the following hours we were looking for new relationships between these objects. With the help of basic electronics (partly found in the collected items) participants were hacking and tinkering to realize their ideas and to give new meanings of the used objects.

**Recycle X seeks to make an artistically critical contribution to the redevelopment of one of the Dordrecht shopping streets, Voorstraat Noord, into a main cultural axis for the city.** For Recycle X we work together with our partner The Patching Zone (evolving from V2\_Rotterdam). This project runs from January 2010 till September 2010. Five MA students/ artists selected by The Patching Zone live and work in the specific shopping street and Noordkaap organizes a series of projects within this context. Recycle X is a cooperation project of Noordkaap and The Patching Zone.





Recycle X, Dordrecht, The Netherlands



# Medialab Chrzelice

**Alek Tarkowski (Creative Commons Poland) és Marek Filiciak (SWPS) kezdeményezésére a lengyelországi Chrzelice község kultúrháza 2010. augusztus 12-16. között ideiglenes medialabbá alakult.** A

nyári tábor hangulatú eseményt workshopok és előadások töltötték meg. Paweł Janicki (Wro Center) Pure Data, Daniel Soltis (tinker.it) Arduino, Papp Gábor (KIBU) pedig Fluxus workshopot tartott a résztvevőknek, valamint Sipos Melinda (KIBU) egy előadás keretében mesélt a KIBU-ról és a medialabok világáról.

*The summer camp is organized as a part of the Culture 2.0 project, which since 2006, examines and describes the cultural changes associated with technology and digital media.*

The organizer of the camp, which takes place on 12-16 August 2010 in a village near Opole Chrzelice is Ortus Foundation. The camp is part of the activities carried out by the Foundation, associated with nascent Centre for Dialogue of Cultures – Chrzelice Castle. For the programme of this project responsible are Mirek Filiciak (SWPS) and Alek Tarkowski (Creative Commons Poland / ICM UW). The core of the weekend meeting will be a series of workshops presenting the creative possibilities in using new digital technologies. From our side Gabor Papp holds a Fluxus workshop and Melinda Sipos will talk about KIBU and medialabs in general.





# AV festival és Symposium

**Production Through Exhibition** címmel megrendezett nemzetközi szimpóziumon a Kitchen Budapest képviselőjében Sipos Melinda és Bujdosó Attila vett részt. A két napos rendezvénynek a Newcastle University-hez tartozó Culture Lab adott otthont és az AV Festival 10 nemzetközi elektronikus művészeti fesztivál keretei között valósult meg, 2010. március 5-14. között. A szimpózium az újmédiában zajló alkotói és kuratóri munkamódszereket vizsgálta, a kreatív termelés és közvetítés új lehetséges módozatait járta körül.

*Kitchen Budapest participated in a symposium entitled **Creative Digital Media Research Practice: Production Through Exhibition**. The 2-day symposium was hosted by Culture Lab, Newcastle University and took place during AV Festival 10, an international festival of electronic arts biennial, which took place on 5-14 March 2010. The research-training event explored current design and curating practice research methods and embraced new alternate models of creative production and dissemination.*





# In the Air workshop

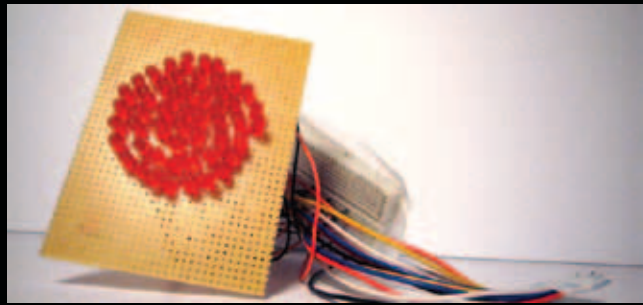
**Nerea Calvillo** kezdeményezte az „In the Air” vizualizációs projektet, melynek célja, hogy láthatóvá tegye a levegőben található mikroszkopikus és szemmel láthatatlan elemeket: gázokat, részecskéket, pollent és kórokozókat. A KIBU-s workshopkal megmutattuk, hogy ezek miként kerülnek interakcióba a várossal. A projekt által létrehozott platform hozzájárulhat a légszennyezettség egyéni és kollektív tudatosulásához, és eredményei használhatók a városban valósidejű navigációra, illetve helyszínek levegőtisztaság alapján történő kiválasztására.

*The workshop leader was Nerea Calvillo, Spanish artist who has previously developed In the Air Madrid at MediaLab Prado. This is a visualization project, which aims to make visible the microscopic and invisible agents of Madrid's air (gases, particles, pollen, diseases, etc...), to see how they perform, react and interact with the rest of the city. The workshop was lead by Nerea Calvillo and involved a group of architects, interaction designers, and anthropologists. The project ended up with a web based dynamic model and a physical prototype.*

## In The Air

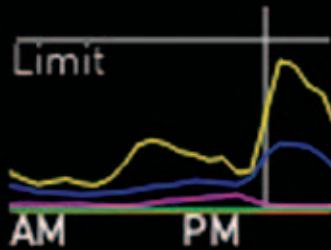
<input type="checkbox"/>	0,500	Data interpolation
<input type="checkbox"/>	0,200	Time interpolation
<input type="checkbox"/>	0,500	Zoom
<input type="checkbox"/>	0,885	Rotation X
<input type="checkbox"/>	0,000	Rotation Z
<input type="checkbox"/>	0,300	Zoom speed
<input type="checkbox"/>	0,000	Rotation X speed
<input type="checkbox"/>	0,000	Rotation Z speed
<input type="checkbox"/>	0,904	Grid density
<input type="checkbox"/>	0,100	Grid alpha
<input type="checkbox"/>	0,596	Grid saturation
<input type="checkbox"/>	0,100	Grid brightness
<input type="checkbox"/>	0,600	Map alpha
<input type="checkbox"/>	0,800	Stations alpha
<input type="checkbox"/>	1,000	Values alpha
<input type="checkbox"/>	0,200	Playback speed
<input type="checkbox"/>	1	Month
<input type="checkbox"/>	19	Day
<input type="checkbox"/>	18	Hour





Graph

Time



18:00:00  
19/01/2008  
Tuesday

Components

- Dióxido de azufre ug/m<sup>3</sup>
- Monóxido de carbono mg/m<sup>3</sup>
- Dióxido de nitrógeno ug/m<sup>3</sup>
- Partículas en suspensión
- Ozono

Stations

Baseletras





```
(clear)
; (reset-camera)

(opacity 1)
(hint-wire)
(wire-opacity 1)
(line-width 1)

(define (render n)
  (if (> n 0)
      (begin
        (with-state
          (let
            ((y (* 5 (float) n))
             (s (* 2 (float) n))
             (translate (vector 0 0 y))
             (scale (vector 1 1 s))
             (colour (vector 1 1 1))
             (draw-cube))
            (render (sub1 n))))))
      0)

(every-frame (render (+ 200 (* 2)))
; (render 100)
```

# Fluxus workshop

**A Fluxus egy nyílt forráskódú, prototípezésre, játékokra, tanulásra alkalmas programozói környezet.** Elsődlegesen Live Coding

célokra készült, amelynek eredményeképpen előadások, performansok keretein belüli programozás eszközévé használható. A Fluxus célja többek között, egy nagyon hatékony, robosztus fejlesztői környezet megalkotása, amely különösen alkalmas a tesztelésre, elektronikus művészeti projektek gyors kivitelezésére: 3D világok megteremtésére, installációk, játékok kifejlesztésére. Mivel a KIBU-ban mind a Fluxus környezet kifejlesztésében, mind aktív használatában részt veszünk, betekintést szeretnénk volna nyújtani a scheme programnyelv és a Fluxus környezet alapjaiba. Bár speciális gondolkodásmódot igényel, mégis könnyen elsajátítható programozási tapasztalatokkal nem rendelkezők számára is. C++-ban fejlesztett, OpenGL alapú cross platform környezet, amely a több amerikai egyetem kollaborációjában fejlesztett Racket nyelvet terjeszti ki a 3D grafikában, hanggenerálásban, médiaművészetben használható parancsokkal. Moduljai által többek között lehetőséget nyújt videó és kamerakép beolvasására, Augmented Reality projektekre, hatékony grafikai user interface létrehozására. Audió jellel vagy OSC üzenetekkel vezérelve performansokhoz, installációkhoz generálhatunk vele élő animációkat. A program része egy szilárd test modellezéshez, szimulációkhoz használható fizikai motor is. Beépített szövegszerkesztőt tartalmaz, ami a megjelenítő ablak felett fut, lehetővé téve a szkriptek futás közbeni szerkesztését. Mindemellett, hogy a Fluxus egy live coding eszköz, azonnali visszajelzést nyújtó képessége miatt ideális kísérletezéshez, generatív grafikai és animációs tanulmányokhoz.

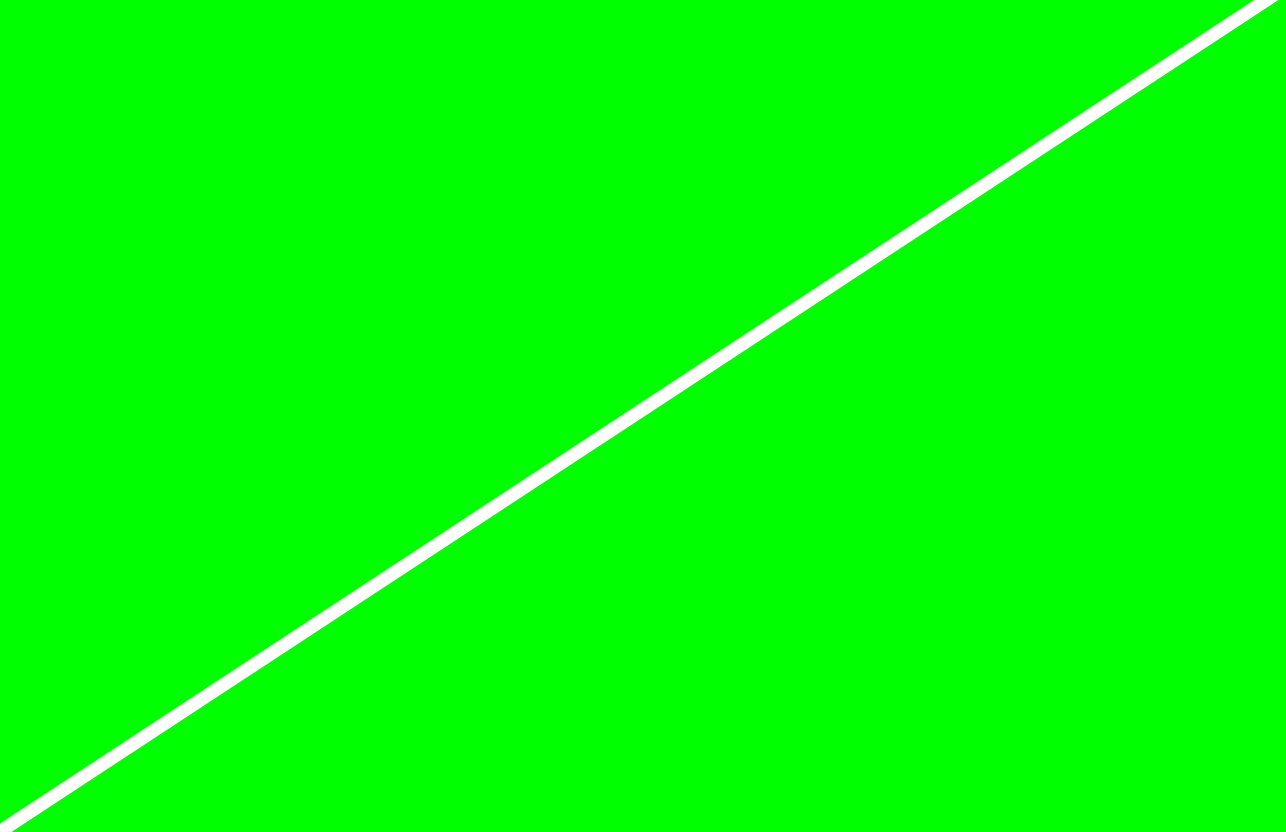
*Fluxus is an open source programming environment that can be used for prototyping, playing and studying. It was mainly made for Live Coding. The aim of Fluxus is to create an extremely efficient and robust development situation, which makes it especially perfect for quick implementation of electronic art projects: creation of 3D worlds, installations and game developments. We at KIBU actively participate in the development and utilization of Fluxus, that is why we wanted to give a sneak peek into the basics of Scheme and Fluxus. Even though it requires special thinking it can easily be learnt by anyone without experience in programming. It's developed in C++, an OpenGL based cross platform environment, which extends Racket language with modules that can be used in 3D graphics, sound generation and media art. It can also be used for live camera feed, Augmented Reality projects and creating GUI. Using an audio signal or OSC we can generate real-time animations for performances and installations. There is a built in physical model as well that is very useful for modeling objects. It also contains a built in text editor, which makes it possible to re-write the code on the fly. However, Fluxus is a live coding tool, because of its instant feedback qualities it's ideal for experiments, generative graphic and animation studies.*





magyar  
telekom  
+ kibu





Ahogy a kommunikációs technológia egyre inkább csak kulturális terméként értelmezhető, egyre fontosabb lesz telco vállalaton belül is megértenünk, hogyan működik a kreatív ipar, mit jelent, hogy a kultúra és a gazdaság mára nehezen különböztethető meg.

*Communication technology can increasingly only be interpreted as a cultural product, so it's becoming progressively important within the Telekom company to understand how the creative industry works, what does it mean that the culture and the economy is now difficult to distinguish.*

# magyar telekom +kibu



**A Magyar Telekom életében nagyon fontos szereplő a KIBU, mondhatjuk úgy is, hogy a vállalatunk egyik szívecsücske, amelyre különösen odafigyel.** Odafigyelünk, még akkor is, ha az itt megszülető projektek nagy része egy infokommunikációs szolgáltató mindennapi tevékenységét rövidtávon nem változtatja meg, inkább csak hosszútávon. Az innen jövő ötletek és az itt átélhető élmények hatására viszont mi magunk és kollégáink is olyan impulzusokat kapnak, amelyek segítségével újításokkal tudunk megjelenni a távközlési piacon is. Ha a KIBU-ról kérdeznak, mindig azt mondom: el kell jönni és meg kell nézni, hogy mit csinálnak itt a kollégák.

***KIBU plays an extremely important role in Magyar Telekom's life, we are proud of it and take extra care of it.*** We take extra care of it, even though, most of their projects won't change an info-communication service provider's every day activities on a short term, more likely only on a long term. Due to the ideas and experiences that come from here, our colleagues and us get such impulses, which helps to appear with forward thinking products on the telecommunication market. When I am asked about KIBU I always say: you need to come and see what they are doing. The most important thing is to talk with people from KIBU.



baltól jobbra / from left: WINKLER Zsolt, PATAKI Róbert, GYÖRGY Péter, MÁLNAY Bamabás

A legfontosabb az, hogy beszéljünk a KIBU-sokkal, hiszen érdemes időt szánni az itt felgyülemlett tudás megismerésére, illetve teret adni ennek a gondolkodásnak, munkamódszereknek.

**Nagyon büszke vagyok arra, hogy a KIBU rangos pozíciót ért el abban a térben, ahol mozog, Japántól Amerikáig. Legyetek Ti magatok is büszkéek!**

*It is necessary to take the time to get to know all the accumulated knowledge that is there and to give space to this way of thinking and method of work.*

***I am really proud that KIBU achieved a prestigious position in it's medium from Japan to The States. You should be proud too!***

**PATAKI Róbert**  
vezérigazgató-helyettes  
Magyar Telekom / Deputy CEO  
Magyar Telekom



# magyar telekom +kibu



## **A KIBU létrehozása és folyamatos támogatása a Magyar Telekom széles-spektrumú innovációs törekvéseinek logikus eleme.**

Az innovációs erőfeszítések beruházásigényei és a külső-belső fejlesztés által kifejlesztett térben a KIBU testesíti meg az alacsony beruházás igényű, vállalaton kívüli innováció optimális találkozását. De azzal is tökéletesen tisztában vagyunk, hogy a KIBU az elmúlt három évben kiverekedte magának azt a különleges státuszt, hogy jóval többet jelent, mint a Magyar Telekom innovatív projektjeinek résztvevője, inkább egy művészeti központtá, médiaműhellyé és a nyitott innovációs tematikák globális hub-jává vált. A KIBU ezzel a sokoldalú tevékenységével, az erről szóló több száz média megjelenéssel, a számos hazai és külföldi bemutatkozással, színesíti a vállalatról kialakult képet. A tucatnyi innovatív prototípussal pedig bővíti a Magyar Telekom termékportfólióját, és támogatja az üzletfejlesztési törekvéseink megvalósulását.

*The creation and continuous support of KIBU is a logical part of Magyar Telekom's broad-spectrum innovation aspirations. In the space of innovation efforts and the investment required for the external and internal development, KIBU embodies the ideal encounter of low investment needs and innovation outside the company. We are also perfectly aware of that in the last three years KIBU has earned himself a special status. It is much more than a simple participant in Magyar Telekom's innovative projects, but rather an art center, innovation lab and a global hub for open innovation. With its versatile activities, with the hundreds of media appearances, a number of domestic and foreign introductions, KIBU makes the company's image even more colorful. With dozens of innovative prototypes under its belt KIBU expands Magyar Telekom's product portfolio and supports the achievement of business development efforts.*

### **PUKLER Gábor**

Magyar Telekom – innovációs  
és üzletfejlesztési igazgató / Director of  
Innovation and Corporate Development

## MAGYAR TELEKOM + KIBU

235



## Party Stream

@partystream fesztivál

A Party Stream csapata az idei fesztiválok mélyéről jelentkezik! Fesztiválok, ahogy mi látjuk. Kövess és hozz sört!

<http://www.facebook.com/group.php?gid=97048039748>

Follow

# Partystream

**A KIBU 2009-es nyári Twitter projektje a partystream, amelyben a legnagyobb fesztiválokról tweetekben közvetítettük a legizgalmasabb történéseket.** Ez egyrészt egy érdekes médiakíséret volt, amelyben a Twitter lehetőségeit teszteltük, másrészt egy szolgáltatás azoknak, akik lemaradtak a fesztiválokról, vagy nem tudtak végig jelen lenni. A partystream csapat négy főből állt, négy különböző karakter különböző stílussal, akik mégis közösen próbáltak megbirkózni a fesztiválok mindennapi életének kihívásaival. 2009 nyarán ott voltak a soproni VOLT fesztiválon, Balaton Soundon Zamárdiban és a debreceni Campus Fesztiválon is.

*Partystream was a summer project in 2009 in which we broadcasted the hottest happenings using twitter. On the one hand, it was an interesting media experience in which we were pushing the envelope of Twitter; on the other hand, it was a funny broadcast series so no one had to miss out on the festival sensation. The team of partystream consisted of four rather different characters that tried to cope with the challenges of festivals. They were on VOLT festival in Sopron, Balaton Sound in Zamárdi and on Campus Festival in Debrecen.*

About @partystream

643 Tweets 381 Following 388 Followers 4 Lists

Following 381



Similar to @partystream

balatonsoundhu Follow

balatonsoundhu

hvg.hu Follow

hvg.hu

lapit Follow

lapit

djcshu Follow

djcshu

About Help Blog Status Likes Terms Privacy Advertisements  
Business Media Developers Resources © 2010 Twitter

Közel 800 tweet,  
300 fotó és 400  
követő forgott  
pár hét alatt.

*The project  
resulted in nearly  
800 tweets, 300  
pictures and 400  
followers in a few  
weeks.*



# 236

## Otthonőrző csomagolás

2009 tavaszán kértek fel minket arra, hogy elsősorban a felhasználói igények figyelembevételével próbáljunk egy újszerű csomagolást tervezni az otthonunk őrzését távolról, vezeték nélkül lehetővé tevő szolgáltatáshoz. A termék 2010 januárjában került a boltokba a KIBU által tervezett dobozban.

*On the summer of 2009 we got asked to design the packaging of a service that enables users to wirelessly check up on their home while away. The aim was to create such an innovative design that focuses on the user's needs. The product has been available since 2010.*



Csomagolás-tervezés  
a Magyar Telekom  
terméke számára  
*Package design for  
Magyar Telekom  
product*

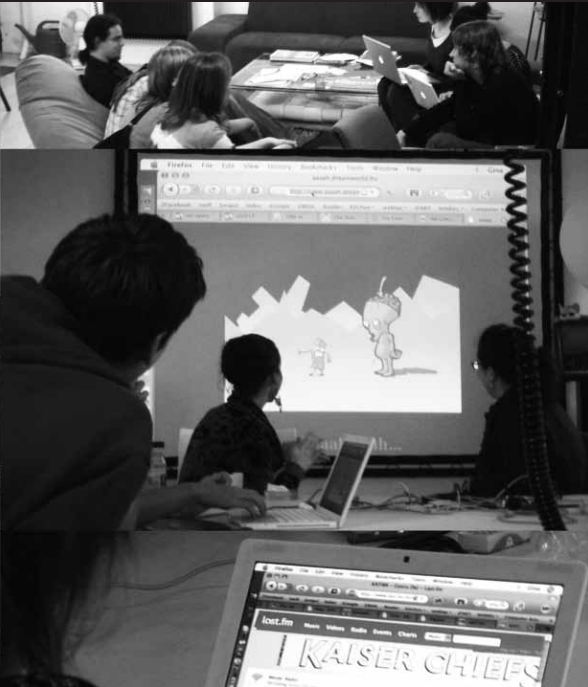
## TeenX



Hogyan élnek meg, hogyan használják a 14-18 évesek a digitális platformokat, hogyan kommunikálnak, milyen - más korcsoportoktól eltérő - eszközhasználati mintázatok jellemzőek rájuk. A KIBU-ban végzett munka lényege, és az ebben rejlő lehetőség, hogy a trendkutatás eszközeinek segítségével gyors, és pontos pillanatképeket kapjunk a fiatal korosztály aktuális eszközhasználatáról. Ehhez új, kreatív eszközöket kellett alkalmaznunk: a technológia domesztikálását vizsgáló monitor-desktop vizsgálat, a time-management program használata a vizsgálati alanyok gépén, vagy a napi számítógépes rutinjuk videó-loggolása. Ezek az innovatív módszerek, amelyek bevetésével egyedülálló módon értük el a minta kreatív önszerveződését is kiaknázó monitoringját.

Közreműködtek: Dr. CSELIK Ágnes, a Károlyi Mihály Magyar-Spanyol Tannyelvű Gimnázium igazgatója  
HENN Ildikó, TERECSKEI Pálné Andrea, Károlyi Mihály Magyar-Spanyol Tannyelvű Gimnázium diákjai, Városmarjori Gimnázium diákjai.

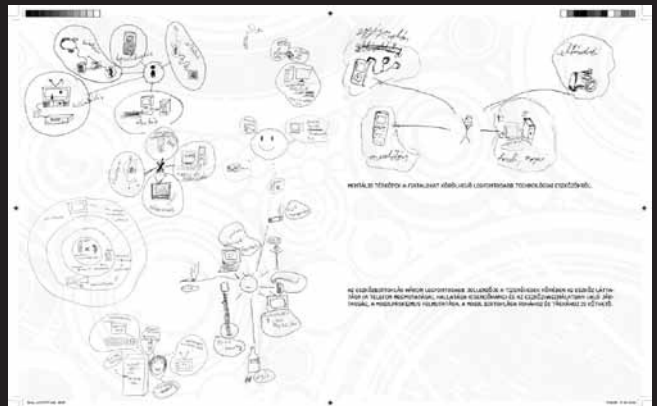
*Dr. Ágnes CSELIK, Head Master of Mihály Károlyi Spanish-Hungarian Bilingual Secondary School  
Ildikó HENN, Ms. Andrea TERECSKEI, Students of Mihály Károlyi Spanish-Hungarian Bilingual Secondary School,  
Students of Városmaraj Secondary School*



Kutatás 14-15 és 16-18 éves fiatalok infokommunikációs eszközhasználatáról

*Autoethnography research about the information device usage of young people between the ages of 14-15 and 16-18*

**How do 14-18 year olds use digital platforms? What do they think about it? How do they communicate? What kind of device usage patterns typical of them?** Thanks to the essence of KIBU's work and the possibilities that lay in it, we are able to get a quick but exact picture about the actual device usage habit of young people. We used new, creative methods like examining desktop monitoring technology, using time-management programs or the daily video documenting of the participants computer routines. With these innovative methods, we managed to get a unique picture.





# KIBU LIFE



A KIBU közössége fantasztikusan segítőkész volt és mindig segítettek az ötletelésben, a problémák megoldásában. Nagyon jó dolgunk volt és meglepően hamar beilleszkedtünk a KIBU

életébe. Biztos vagyok benne, hogy mindenkit legalább kétszer-háromszor megkértünk, hogy segítsen, de ez soha senkinek nem jelentett problémát. A hely maga egy elképesztő munkakörnyezet, időnként túlszűfolt, de mindenki alkalmazkodik a változásokhoz és az élet megy tovább. Nagyon tetszik a hely dinamizmusa, élveztem azt a sok-sok dolgot ami miatt úgy éreztem, hogy nem is munka az amit csinálok éppen. Időnként a KIBU egyszerűen csak egy olyan helynek tűnt, ahol az ember legfőkébb társadalmi életet él, beszélget a új médiáról és az installáció művészet mikéntjéről.

*The KIBU community was incredibly helpful, always willing to help us brainstorm and help with problems we couldn't handle on our own. We were taken care of quite nicely while there and I was surprised how fast we seemed to mix into the KIBU life. We must have asked every single person there to help us out at least two or three times and it was never a problem. The lab space itself is an amazing environment to work in, although sometimes a bit crowded it's taken in stride as everyone simply adjusts to the current situation. I really like the dynamism of the workplace and enjoy the many things that made it feel not like "working" at all. Sometimes KIBU simply felt like a place to be social and discuss all things related to new media and interactive art.*





# ABOUT KIBU



**Jayme Cochrane**

interaction designer, ex KIBU-researcher



# T-City megjelenések

Szolnokon, az **Aba-Novák Kulturális Központban** tartottunk előadást, és vittünk kipróbálható projekteket a Magyar Telekom szervezésében létrejövő **T-City-Kids keretében**. A 2010 tavaszán zajló, négy alkalomból álló eseménysorozat során általános és középiskolás gyerekeknek beszéltünk a közösségi oldalak fejlődéséről, hasznáról és hátrányairól, valamint a nálunk fejlesztett mobiltelefonos alkalmazásokról. Az eseményre az Opera Looper és a (b)AR projektjeinket vittük, hogy az előadások után a gyerekek játékos formában ismerkedhessenek meg technológia és a kultúra találkozásából létrejövő projekkel.

*As part of the T-City-Kids workshop series (organized by Hungarian Telekom), we went to the city of Szolnok to present some of our interactive projects – Opera Looper, and (b)AR –, and to give talks to the kids about social networking sites and possibilities, and about mobile applications that we have developed.*

*As part of the T-City-Kids workshop series (organized by Hungarian Telekom), we went to the city of Szolnok to present some of our interactive projects – Opera Looper, Smoquito, and (b)AR –, and to give talks to the kids about social networking sites and possibilities, and about mobile applications that we have developed.*



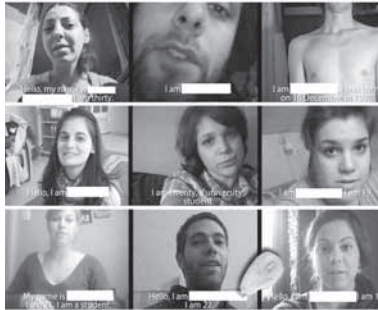
# Cooking up something

## Autoetnográf kutatás egyetemisták infokommunikációs eszközhasználatáról.

A kutatásban elsősorban arra fókuszáltunk, hogy megmutassuk, a különböző telekommunikációs szolgáltatások, platformok és hálózatok, hogyan épülhetnek egymásra a jövőben. A kutatás eredményeit összefoglaló dokumentációban a vonalas és a mobilszolgáltatások egymást kiegészítő, egymáshoz illeszkedő lehetőségeit emeltük ki. A Virtual Pendrive projekt ennek a kutatásnak köszönhetően indult el. 2011-ben terveink szerint a Deutsche Telekom termékeként piacra is kerül. A projekt a Deutche Telekom Creation Center, Berlin és a Kitchen Budapest együttműködésében valósult meg.

*The project focused on how the different services, platforms, and networks that are used currently will converge in the future. We especially focused on how fixed-line services (e.g. voice, internet) and mobile services (e.g. voice, messaging, data) can be better interlinked, resulting in a unified service for our users. The project generated new ideas for offerings (e.g. services, tariffs, devices) for the 2011-2012 time frame. We hope this project's results can be market tested and put on Magyar Telekom's product roadmap.*

*A collaboration project with Deutsche Telekom Creation Center, Berlin*



## Mobiltelefonos alkalmazások

Az okostelefonokra (iPhone, Android pl.) készített és készülő alkalmazásaink az egyik legfontosabb együttműködésünk a Magyar Telekommal. Az egyes alkalmazásokról bővebben a Widget Factory fejezetünkben olvasható.

*Making applications for smart phones (ie. Phone, Android) is one of our most important cooperation with Magyar Telekom. About individual applications you can read in-depth in the Widget Factory section.*





# válogatott megjelenés

Elsősorban meghívásoknak eleget téve a KIBU rendszeresen megjelenik itthon és külföldön projektekkkel, vagy tart workshopokat, előadásokat, konferenciákat, vásárokon, kiállításokon. A 2009–2010-es események közül válogattunk néhányat, a többit a katalógus közepén található vizualizációban láthatod.

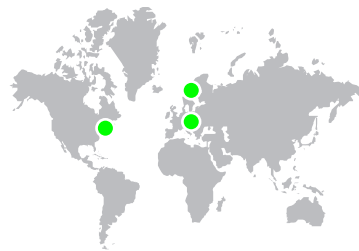
ek

*Primarily in response to invitations KIBU appears regularly at home and abroad with projects, or hold workshops and lectures on conferences, trade fairs and exhibitions. We have selected from events that happened in 2009-2010. The rest can be seen as a visualisation in the middle of the catalogue.*

*selected  
presences*

# 244

London, 2009. szeptember 24-27. / 24-27 September 2009, London

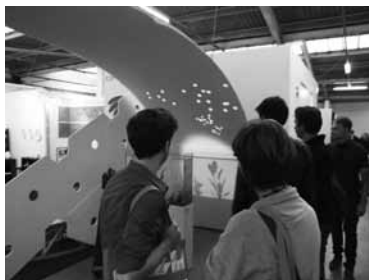


## TENT London

**A Kitchen Budapest a Datafizz nevű installációt mutatta be a TENT London kiállításán** a London Design Fesztivál keretében. A TENT London egyike az év legátfogóbb és legváltozatosabb design kiállításainak. Ez az adatvizualizációval foglalkozó projekt az online és offline világok közötti átmenetre fókuszál. Ha többet akarsz megtudni akkor menj a [datafizz.kibu.hu](http://datafizz.kibu.hu) címre.

*Kitchen Budapest presented Datafizz installation at TENT London exhibition during the London Design Festival. TENT London is one of the most comprehensive and diverse design exhibitions of the year. This data visualization project focuses on the continuous flow of social data fragments that herald our transitions between online and offline worlds. Find out more about the project including visitor information at the project website: [datafizz.kibu.hu](http://datafizz.kibu.hu)*

[kibu.hu/tent\\_london\\_2009](http://kibu.hu/tent_london_2009)

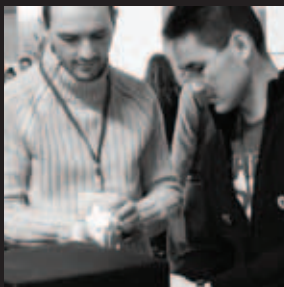


Genf, február 25-27. / 25-27 February, Geneva

## LIFT 2009

**„A Lift Konferenciák egyik különleges ajándéka a Lift Élmény** ami nem más, mint a világ minden tájáról érkezett művészek és dizájnerek projektjei és installációi” és mi örömmel vagyunk ennek részese. A tavalyi konferencián, Genfben a KIBU a Tone Tags-t, a Hímest és a Nighmo-t mutatta be. A 2009-es Lift Konferencia lehetőséget adott arra is, hogy a fentiekén kívül bemutassuk a Smoke Víz projektünket is.

*“One of Lift Conference’s special treats is the Lift Experience, a series of projects and installations from artist and designers all over the world,” and we are proud to be one of them. At last year’s conference, on the 25-27 February in Geneva, KIBU presented three projects: Tone Tags, Himes and Nighmo. The Lift 09 Conference gave us an opportunity to introduce the Smoke Víz project as well.*



[kibu.hu/en/lift2009](http://kibu.hu/en/lift2009)



New York, Brooklyn, 2009. október 3. / 3 October 2009, Brooklyn, New York

# Brooklyn Museum Target First Saturday

**Az Extremely Hungary és a Brooklyn Múzeum Target First Saturday közös szervezésében valósul meg az Opera Unbound nap.**

Az esemény egyik fő eleme a Gryllus Samu és a KIBU által közösen létrehozott új projekt, az Opera Looper, amelynek lényege, hogy a látogatók érintőképernyős készülékek segítségével hozhatnak létre dinamikus hang- és képkompozíciókat.

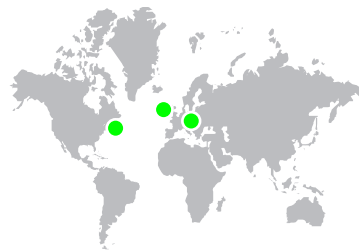
***The Extremely Hungary and the Brooklyn Museum Target First Saturdays have organized together the Opera Unbound day.*** One of the main programs is an interactive installation called Opera Looper, which is a cooperative project between Samu Gryllus and Kitchen Budapest. Visitors are invited to create dynamic visual and sound compositions with wireless touch screen control.





# 246

New York, 2009. május 16-19. / 16-19 May, 2009, New York



## WAMP NY

**Az Extremely Hungary Fesztivál keretein belül a New York design héhez (ICFF) kapcsolódik** a tizenhét WAMP-os designert és meghívott tervezőt bemutató kiállítás és vásár. Az esemény megvalósító a Soft témát szabadon értelmezve, különféle designerterületeken megmutatkozó légyságon és puhaságon keresztül mutatják be a hazai design sokszínűségét. A WAMP megkeresésére közösen dolgoztuk ki a kiállítás koncepcióját, és valósítottuk meg a három installációt. Külön érdekesség, hogy a program mini-site-ja Preziben készült: [newyork.wamp.hu](http://newyork.wamp.hu)

*As part of the yearlong Extremely Hungary Festival, the Hungarian Cultural Centre presents 17 emerging Hungarian designers during New York Design Week (ICFF). As they showcase their newest products, the designers invite New Yorkers to discover a sensual approach to architecture and interactivity - graphic, furniture, jewelry, glass, ceramics, fashion and accessory design. All the designs in the exhibition are inspired by softness in various fashions. Softness may refer to the material—its touch or visual aspect, or to the concept. The concept and the visual form of the exhibition were worked out in cooperation with WAMP. We built two interactive installations with the help of Animata and Fluxus to introduce a selection of design products in a playful, interactive way. The third projection, a presentation about the whole event, is made in Prezi: [newyork.wamp.hu](http://newyork.wamp.hu).*



Budapest, 2010. január 27. / 27 January 2010, Budapest

# TEDxDanubia



[www.tedxdanubia.com/hu-HU/EventList.aspx](http://www.tedxdanubia.com/hu-HU/EventList.aspx)



**Sipos Melinda, a KIBU programigazgatója tartott rövid előadást az első magyarországi TEDx eseményen, az Uránia moziban.** Melinda a médialaborok lokális és globális szerepének, tevékenységének sokrétűségéről beszélt a 6 perces előadásban. Afféle pókokként definiálva őket, amelyek a világban egyre sűrűbb hálót szőnek emberek, csoportok, helyek, tudományterületek, művészet és technológia között. Példaként a Kitchen Budapestet jellemző gondolkodásmódot, munkamódszert emelte ki, és néhány megvalósult projektet is bemutatott.

*Melinda Sipos, program director of KIBU, gave a short presentation on the first ever Hungarian TEDx event in one of Budapest's most exciting space, the Uránia film theatre. Melinda spoke about local and global roles of the media labs in her six-minute presentation. She defined them as some kind of spiders that create larger and larger webs, connecting people, places, science, art and technology. As an example she highlighted the mentality and work method specific to Kitchen Budapest. She also presented a few realized projects.*

London, 2010. február 18-20. / 18-20 February 2010, London

# Kinetica Art Fair



**A második alkalommal megrendezett, nemzetközi, tematikus kiállításon a londoni Kinetica Art Fair-en két, kizárólag erre az alkalomra készített installációt mutattunk be, a LANdelion-t és a PoP-ot.** A KIBU megjelenését a londoni Magyar Kulturális Központ támogatta.

*This was the second Kinetica Art Fair organised in London, which is a thematic-international exhibition. We present two projects that were created especially to this event: LANdelion and PoP. Kitchen Budapest participated in the event with support from the Hungarian Cultural Centre London.*

# KIBU LIFE

## ABOUT KIBU



### Rob van Kranenburg

Founder at Council  
freelance teacher, thinker



A Wise Design (Okos Design) nem más, mint az emberek, okos tárgyak, „érzékelő” környezetek és a „designerly” ügynökségek közötti kapcsolat minősége, milyensége. Azért használjuk a

fent említett idegennek tűnő szót, hogy értsük azt, hogy itt nem a dizájnerekről, építészekről vagy alkotókról beszélünk hanem arról, hogy ők milyen szerepet játszanak egy projekt kialakításában és megvalósításában. Ez a fogalom vezető szerepet játszhat abban, amiért láthatóvá akarunk tenni dolgokat, inicializálni akarjuk őket, ahogyan ezt a KIBU-ban is tettük egy RFID workshop-on, amihez Usman Haque részvetelen alapuló tervezés esszéje szolgált alapul. Először bebizonyítjuk a hipotézist majd eszközöket adunk

*Wise Design is the quality of the relationship between people, smart objects, a “sensing” environment and a designerly agency. We use the latter word so as not to talk about designers, architects or makers, but to see what they do as a particular role in the construction of meanings and concrete realizations. This may be a leading role in initializing or making things visible, but particularly as we have been demonstrating in and through the KIBU workshop on RFID (based on Usman Haque’s brainstorm notes for participatory design) in constructing both evidence for stakeholders and the tools for these stakeholders to convince other stakeholders to adopt the plan, a plan that develops with every step of the cycle. In proposing as a key element the quality of the relationship we also want to move away from the idea that*





az érdekelteknek azért, hogy meggyőzzünk más érdekelteket arról, hogy elfogadják az ötletet, azt az ötletet ami a kialakulás minden fázisában fejlődik, módosul, átalakul. Igaz, hogy a fent említett kapcsolat minősége kulcsfontosságú, ugyanakkor az is igaz, hogy el akarunk távolodni attól a sztereotípiától, hogy az okos design valójában egyet jelent az egyre növekvő számban jelenlévő szenzortechnológiával. Amit valóban el akarunk érni az az, hogy az internet és az egymással kapcsolatban lévő dolgok hálója lehetővé tegye az egyre növekvő csoportok tömeges részvételét. Ez a múltban kizárólag makroökonómiai ügy volt: energia (csatlakozó intelligens mérőeszközök), termékgyártás (REPRAP, FabLab-ek), kommunikáció (nyílt tartalom, szoftver, hardver és hálózatok). A jövőbeni kutatások legfőbb kérdése az, hogy ezek a globális trendek hogyan befolyásolhatják, vagy egyáltalán befolyásolhatják-e, projektek tervezési fázisát és létfontosságú építészeti projektek, a mobilitás, közlekedés, különböző adatok feltérképezése, építőipar és közösségi együttműködés alakulását.

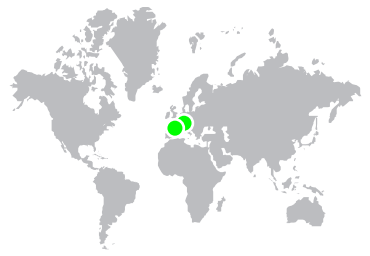
*smart design is intrinsically bound to evergrowing numbers of actuators and sensors. What we do want to acknowledge is that the internet and the internet of things enable massparticipation of growing groups of individuals in what used to be macro economic issues: energy (coupling smart meters, production of goods (REPRAP, fablabs), communication (open content, software, hardware and networks). Our broader question for future research is in how far these trends that are global could affect planning and large architectural projects: mobility, transport (mapping on different data, construction and community co design.*





# 250

Bécs, 2010. március 18-20. / 18-20. March 2010, Vienna



## LIFT@austria Enable!

**Bécsben rendezték meg a LIFT@austria | Enable! eseményt.** A háromnapos rendezvény célja volt, hogy felvázolja, kidolgozza, mit is jelent különböző élethelyzetekben, közösségekben, emberi viszonyokban és innovációs területeken a „képesse tenni” (Enable) fogalom. A Kitchen Budapest az Enabling Ambiences és az Enabling Structures workshop keretein belül mutatkozott be. Sipos Melinda a KIBU munkamódszerébe, szervezeti felépítésébe és kutatási területeibe adott betekintési lehetőséget. Valamint beszélt még motivációról, célokról és példákkal bemutatta, hogy hogyan kezeli a KIBU a köztes tudományágakat, mint alkotói tereket és hogy hogyan kovácsol előnyt a digitális technológiákból, hogy felgyorsítson határmezsgyéken mozgó folyamatokat.

**LIFT@austria | Enable! happened in Vienna.** The three-day convention has brought together people, organizations and networks to elaborate and work on the question: what does the concept of Enabling mean in various contexts and domains of (game-changing) innovation. Kitchen Budapest was presented in the framework of the workshop entitled Enabling Ambiences meet Enabling Structures. Melinda Sipos gave insight into KIBU's working method, institutional structure and current research directions. She also spoke about motivations, goals and gave some examples to enlighten how KIBU explores the in-between (disciplines) as a productive space and take advantage of digital technologies to accelerate border-crossing disciplines.



Barcelona, 2010. november 10-12 / 10-12 November 2010, Barcelona

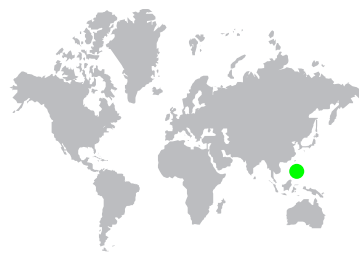
# EUROPES

## European Symposium

**A Production Centers and Platforms Konferencia egy évente megrendezett háromnapos szimpózium** amelynek első rendezvénye 2010. november 10–12-e között volt az EUROPES Kortárs Kultúra Fesztivál keretein belül. A konferencia célja az volt, hogy aktív kapcsolatokat kovácsoljon európai termelési központok és olyan platformok között, amelyek a szintetikus, vizuális és performansz művészeteket preferálják. Lehetséges találkozási pontként, az európai központok és platformok vezetői összejöhettek, hogy megvitassanak olyan problémákat, mint az elméleti és kritikai elemzés kérdésköre, megosszák véleményeiket, elvárásaikat, modelleket és érdekeket, összehasonlítsanak és szembeállítsanak interdiszciplináris jövőképeket és hogy erősítsék ismeretségi körüket. Minden panelt különböző spanyol szervezet, vagy intézmény vezetője vezetett. Sipos Melindát a „Production and interdisciplinarity” témájú kerekasztal beszélgetésre hívták meg, hogy több nemzetközi szakemberrel együtt megvitassa és analizálja a jelenlegi szituációt és a jövőben rejlő lehetőségeket.

**The Conference on Production Centers and Platforms is an annual three-day symposium** whose first edition was held on 10-12 November 2010 in the framework of EUROPES Contemporary Culture Festival. The conference aimed to forge active ties between European production centers and platforms working in the field of plastic, visual and performing arts. As a meeting point, heads of key European centers and platforms could get together and debate issues such as theoretical and critical analysis and strike up a dialogue to share positions, expectations, models and interests, comparing and contrasting interdisciplinary visions and strengthening networks. The symposium consisted of two opening presentations and five panel discussions focused the following topics: the cross-european, cultural policies and management, macro and micro, production and interdisciplinarity and relation between artist-production centre-institution- market. Each panels were lead by a leader of different spanish organisations/institutions. Melinda Sipos is invited to take part in a round-table panel titled Production and interdisciplinarity to debate and analyse together with other leading international experts the actual situation and future possibilities.





# Faifai- színház

**A Kitchen Budapest néhány tagja, Kiss László, Juhász Márton András és Irimiás Olga, egy színházi együttműködés keretében Tokióban járt 2010 kora nyarán, a Faifai színtársulatnál, hogy együtt dolgozzanak az új darabjukon, a Shibahama-n. A történet alapjául egy régi japán mese szolgált, amelyben a pénz és egy véletlenül talált pénztárca játsza a főszerepet. A KIBU létrehozott egy „félautomata”, digitálisan feljavított, szenzorok által működtetett színpadi környezetet, mely új kapukat nyitott meg az improvizáció és interakció előtt. Mindez lehetővé tette a színészek és a nézők számára, hogy az erre az alkalomra készült technológiai megoldások segítségével kedvükre alakíthassák mind a vizuális elemeket, mind pedig a történet szálait.**

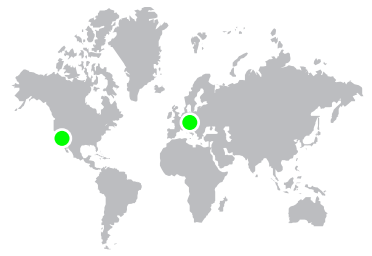
***The Kitchen Budapest team, László Kiss, András Márton Juhász and Olga Irimiás, spent three awesome weeks together with the Faifai theatre group in Tokyo, working on Faifai's new show, Shibahama. The story is based on an old Japanese tale, in which money controls life and a suddenly found wallet plays a centre role. KIBU took on the task of creating an interactive, sensor-driven, digitally doctored, "semi-automated" undertone to the show by opening a new horizon for improvisation and interaction, making it possible for the actors and the audience to shape the plot and the visuals through specially tailored technology.***







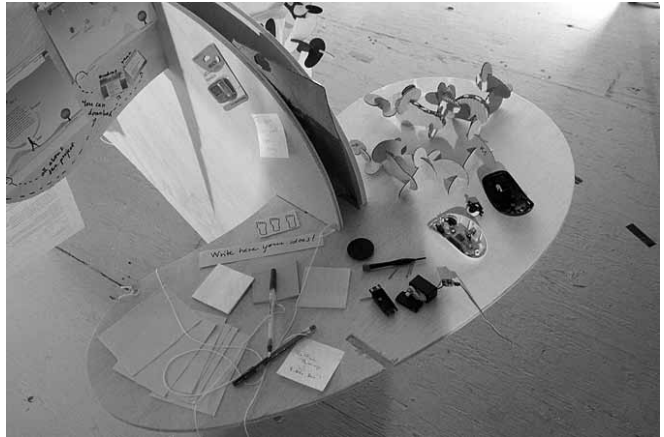




## 01SJ Biennial

**ZERO1 az xClinic-kel és a Pachube.com-mal karöltve kiírt egy pályázatot, aminek a környezettudatosság és egészség volt a témája.** Az egyetlen követelmény az volt, hogy valamilyen módon bele kell integrálni a Pachube-t a projektbe. A sok beérkezett jelentkezés közül a Kitchen Budapest Beat Your Mouse Movement (BYMM) munkáját választották ki, és amit bemutattunk a „Ki a Garázsból!”, és a „Vár a Nagyvilág!” program keretében a 2010-es 01SJ Biennálén.

*ZERO1 in collaboration with xClinic and Pachube.com posted an open call for proposals to create environmental health projects and lifestyle experiments that make use of Pachube. The selected proposal, Beat Your Mouse Movement by Kitchen Budapest, will be featured as part of the Out of the Garage, Into the World program at the 2010 01SJ Biennial.*



Budapest, 2010. szeptember 24. / 24 September 2010, Budapest



**Ki a Garázsból!** ZERO1 meghívott szabadúszó művészeket, dizájnereket, építészeket, mérnököket, programozókat, valamint vállalati és egyetemi kutató programokat, hogy nyilvánosan dolgozzanak a San Jose-beli 7400 négyzetméteres South Hall-ban, hogy kiállítás, performansz, provokáció vagy interakció céljából elkészítsék projektjeiket.

**Építsd Fel a Saját Világod** 01SJ lényege, hogy mekkora különbséget képes a világ minden tájáról jött ember csinálni, csak azáltal, hogy megvalósítják és megosztják az ötleteiket. Az "Építsd Fel a Saját Világod!" tematikájával a ZERO1, más közreműködőkkel együtt arra vállalkozik, hogy négy nap alatt nemcsak bemutat több-száz művészeti alkotást, performanszoknak és művészeknek ad helyet és elképzeli, hogy milyen is lenne egy szebb jövő, hanem elkezdni építeni is.

**Out of the Garage** Between 4-10 September, ZER01 is inviting independent artists, designers, architects, engineers, programmers, and corporate and academic research programs to publicly work in San Jose's 7400 square meter South Hall to create projects for exhibition, performance, provocation, and interaction.

**Build Your Own World** 01SJ is about how powerful ideas and innovative individuals from around the world can make a difference and come together to build a unique and distributed city-wide platform for creative solutions and public engagement. Under the theme "Build Your Own World," ZER01, in collaboration with dozens of partners, will present over the course of 4 days, from September 16-19, hundreds of artworks, performances, events, and artist talks, which not only imagine the future of the world) but begin to build it.

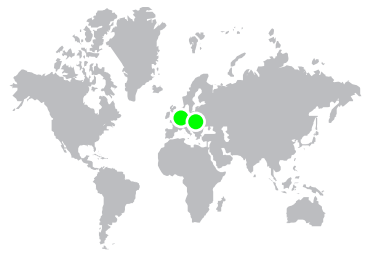
# Kutatók Éjszakája

**A KIBU, a korábbi évek hagyományait követve, idén is képviseltette magát a Kutatók Éjszakáján.** Ezúttal három installációval és egy előadással szerepelt a Millenárison. A Telekom galérián felállítottuk az Animata nevű fordított árnyzínházunkat, amelyben egy saját magunk által kifejlesztett szoftverrel animált bábfigurát irányíthattak testmozdulataikkal a látogatók. Továbbá bemutattuk az Opera Looper-t, négy iPod touch-csal vezérelhető, zenei loop-okat és velük összhangban lévő vetített képet ötvöző zeneszerkesztőnket, valamint a LAN kábelek újrahasznosításával készült net-pityangot, a LANdeliont, amelyet a látogatók szenzorok fújásával tudtak életre kelteni. Emellett előadást tartottunk arról, hogy mit jelent a kutatás és innováció az intézményesült tudomány- és művészeti ágak határvidékein.

**As in previous years, KIBU appeared in the Fall of 2010 at the Researchers' Night in Budapest.** This time we exhibited three of our installations on the Telekom gallery of Millenáris Park's Hall B, and gave a talk on the central stage of the hall. We installed our reverse shadow theater, where animated puppets brought to life with our home-grown animata real-time editor were controlled by the visitors' body movements; our interactive multi-channel operalooper music editor, which allowed visitors to create dynamic visual and sound compositions with four iPod touches used as wireless remote controls; and LANdelion, our mechanical dandelion made of recycled LAN cables, which visitors could quicken by blowing in its seed heads. In addition, we gave a talk on research and innovation at the foggy frontiers between the established disciplines of science, art, and technology.

# 256

2010. szeptember 20-22., CEU / 20-22 September, CEU



# Google Konferencia

**A KIBU markáns jelenlétével zajlott le a Google és a Közép-európai Egyetem (CEU) által szervezett Internet at Liberty 2010 konferencia.** A konferencia amerikai és európai vezető politikusokat, a világ minden részéről érkező tudományos kutatókat, befolyásos bloggerek, illetve a világ élvonalába tartozó internetes cégek felső vezetőit hozta össze. Ez utóbbiak között jelen volt a Google kormányzati kapcsolatokért felelős igazgatója, vezető jogásza valamint az üzletfejlesztésért felelős vezérigazgató-helyettese is. Amellett, hogy aktívan részt vettünk a konferencián, a rendezvény egyik központi terében a konferencia tematikájához tökéletesen illeszkedő, és a résztvevők körében jelentős visszhangot kiváltó Datafizz nevű installációnkat állítottuk ki. Erre a különleges és exkluzív eseményre számos meghívót osztottunk szét a KIBU barátai és támogatói körében.

***KIBU had a distinct presence at the Internet at Liberty 2010 conference, co-organized in September 2010 by Google Inc. and the Central European University.*** Bringing together top decision-makers from Google, Facebook, and other industry-leading companies (e.g., Google senior vice-president David C. Drummond and Google policy director Robert Boorstin), senior European and U.S. government officials, influential academics from top universities, and high-profile bloggers from all over the world, the conference provided a cornucopia of powerful ideas and intellects, as well as a rare networking opportunity. KIBU secured invitations to the conference to several of its friends and supporters, itself actively participated in the conference, and set up its installation Datafizz at a central area of the conference to much acclaim.



Budapest, 2010. november / 20 November 2010, Budapest



# TEDxYouth@Budapest

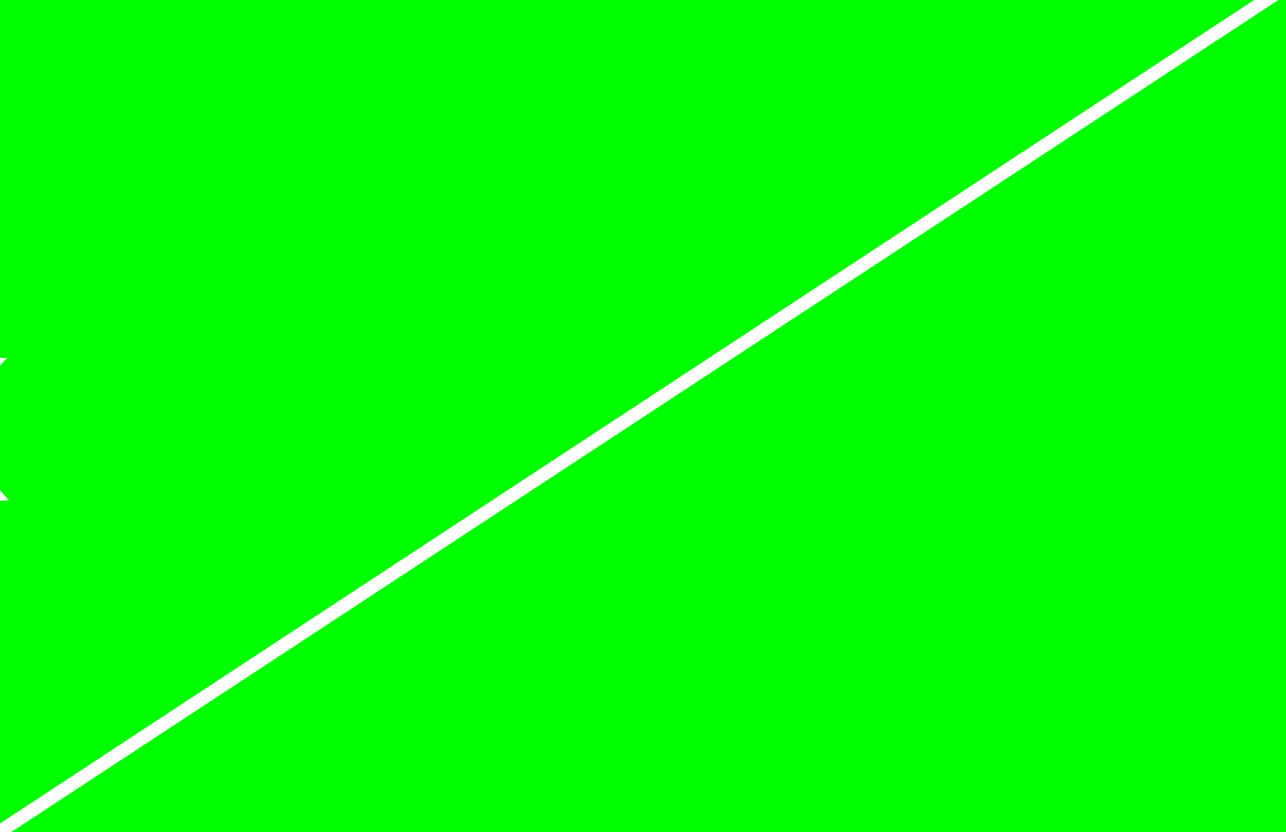
A TED konferenciák sorában a TEDxYouth nemzetközi előadásorozat a középiskolákban tanuló és a felsőoktatásban résztvevő, illetve frissen végzettek számára ad lehetőséget, hogy bemutatkozzanak, és kiemelkedő ötleteikről, rendhagyó elképzeléseikről meséljenek. A sorozat hazai eseménye a TEDxYouth@Budapest, amelyet a Magyar Telekom támogatásával a HVG Kiadó szervez. A KIBU-t Korsós Milán képviselte, aki előadásában a mobilfejlesztésekről, az inspiráció és a kitartás fontosságáról beszélt: „...a megszerzett tudás nagyon fontos, de sok lelkesedést, kitartást és nagy álmokat melléve 2010-ben már itthonról is lehet olyan dolgokat letenni a mobil alkalmazások asztalára, amire még a Szilícium-völgyben is felfigyelnek. Nagyon erősen hiszek benne, hogy kellő inspiráció hatására a hazai informatikus hallgatók is elkezdenek úgy gondolkodni, ahogy azt teszik hozzánk hasonló fiatalok az óceán túloldalán, és olyan sikereket fognak elérni, amit például egy Angry Birds játékkal el lehetett.”

*In the line of TED Conferences, TEDxYouth international lecture series gives an opportunity for secondary school, higher education students and recent graduates to introduce themselves, their ideas and talk about their outstanding, extraordinary theories. The local event of the series is TEDxYouth@Budapest, which is supported by Magyar Telekom and organized by HVG Publishing. Milán Korsós, who in his presentation spoke about mobile developments, the importance of inspiration and determination, represented KIBU. "... acquired knowledge is very important, but if it's joint with a lot of enthusiasm, perseverance and big dreams, it is possible in 2010 to develop such mobile applications from home that can catch the attention of Silicon Valley. I strongly believe that due to the effect of enough inspiration, local IT students can begin to think similarly to young people like us think across the ocean, and can achieve the kind of success that the game Angry Birds achieved."*



# válogatott események

A teljes listát keresd a katalógus közepén található kihajtogatható oldalakon, a KIBU összes megjelenését tartalmazó vizualizációban.



*You can find the complete list in the middle of the catalogue among the foldable pages in the visualization about KIBU's appearances.*

# *selected events*

2009. július 3-5. Szentendre, Inno Art Galéria / 3-5 July 2009, Szentendre, Gallery Inno Art

# Szörp

**A forró szentendrei nyárban, egy hívős udvarban mutattuk be 2009 első feléig elkészült projektjeinket a Szentendre Art Fair keretében.** Beszélő növények, cigarettával festhető felületek, játékos fogkefék és morzejelekbe rejtett versek várták az érdeklődőket!

• Interaktív projektek  
• Játékos fogkefék  
• Morzejelek

*We presented the latest selection of our experiments with sound and light, incorporating new technologies such as QR and AR codes, including talking flowers and responsive objects in 2008 Szentendre. You could explore our projects inside and around the house and took a glimpse of the creative world of KIBU.*



2009. szeptember 10-17. / 10-17 September 2009

# Japán Device Art

**A Japán Device Art bemutatkozását egy workshopon, egy kerekasztal beszélgetésen és egy hétig megtekinthető videóvlogatással próbáltuk segíteni.**

A kerekasztal résztvevői voltak: Machiko Kusahara (J) Nina Czegledy (HU/CAN) Erkki Huhtamo (US) Machiko Kusahara (Japán) Marcus Neustatter (Dél-Afrika) Stephen Hobbs (Dél-Afrika) Claudio Rivera-Seguel (Chile/Kanada) Matt Rotto (Kanada) és Bettina Schuelke (Ausztria)

**Kitchen Budapest organized a Japanese Device Art program in Budapest for showing and promoting Japanese Art, Design and Technology in Hungary.**

We invited Machiko Kusahara (J) Nina Czegledy (HU/CAN) Erkki Huhtamo (US) Machiko Kusahara (Japan) Marcus Neustatter (South-Afrika) Stephen Hobbs (South-Afrika) Claudio Rivera-Seguel (Chile/Canada) Matt Rotto (Canada) Bettina Schuelke (Austria) to talk about Device Art.

# LABtoLAB

**A Grundtvig Learning Program részeként egy tudásmegosztáson alapuló oktatósi programban veszünk részt,** ahol európai médialaborokkal együttműködve három év alatt készítünk egy munkatervet a közösségek és az újmédia kapcsolódási lehetőségeiről, oktathatóságáról és minél szélesebb körben megismerhetővé tételéről.

*LABtoLAB is a collaboration between medialabs about “convergence of new media, cultural experiences and new communities”.*

*KIBU was the first meeting point where Medialab Prado (Madrid), Constant (Bruxelles), Crealab (Nantes) and Area10 (London) meet and discuss about local and global situations, future directions and different, relevant topics in the context of medialab. The first meeting session was at Kitchen Budapest. In these days we examined today’s media-lab practices, explored differences and common things, self-defined and analyzed context.*



## Meghívott vendégek *Invited guests:*

Nerea Calvillo – architect, Spain  
 Balázs Bodó – economist, assistant lecturer, researcher at the Budapest University of Technology and Economics, Department of Sociology and Communications, Center for Media Research and Education  
 Zsófia Ruttkay – computer scientist, Creative Technology Lab, Moholy-Nagy University of Art and Design  
 Atau Tanaka – bridges the fields of media art, experimental music, and research, Chair of Digital Media, Acting Director of Culture Lab, Newcastle, UK  
 Josean Llorente – Tabakalera, Spain

## LABtoLAB résztvevők *participants:*

Ryan Jordan – Area10, UK  
 Catherine Lenoble – Crealab, PInG  
 Julien Bellanger – Crealab, PInG  
 Julien Ottavi – Crealab, Apo33  
 Dominique Leroy – Crealab, Ecos  
 Thomas Bernardi – Crealab, Lolab  
 Wendy Van Wynsberghe – Constant, Belgium  
 Marcos Garcia – MediaLab Prado, Spain  
 Jara Rocha – MediaLab Prado, Spain  
 Gabriel Lucas – MediaLab Prado, Spain  
 Melinda Sipos – Kitchen Budapest  
 Eszter Bircsák – Kitchen Budapest  
 Attila Bujdosó – Kitchen Budapest  
 Attila Nemes – Kitchen Budapest





2010. október 31. / 31 October 2010

# Bacarobo

**A Bacarobo, hülyerobot versenysorozat „tradicionálisan” modern japán műfaj, amely először hagyja el Japánt, hogy hazánkban mutatkozzék be először Európában.** A Kitchen Budapest szervezésében, a Trafó színpadán halloween éjszakáján megrendezésre került nemzetközi versenyre három egyszerű feltétel teljesítése után lehetett indulni: építs egy robotot, amely mechanikus meghajtással működik, nincs semmiféle hasznos funkciója és megnevetteti a közönséget. A vidám műsorfolyam rávilágít arra, hogy a robotika, a technológia szórakoztat is, nem csak komoly, hasznos jószág. Az est végén a zsűri, amelynek tagjai közt a Bacarobo japán alapítója Tosa Nobumichi is helyet foglalt, élőben választotta ki és díjazta Európa leghaszontalanabb és legviccesebb hülyerobotját.



**Entertaining electronics take over the Trafó stage for an evening, offering us a chance to witness the competition and duel of stupid robots.**

Naturally, the organizers had two goals in mind: first of all, they'd like the audience to have fun and secondly, it would be great if these games would lead hardcore robotics fans to get down making their own robots which don't necessarily have to be entirely practical.

The goal of the competition is to introduce the 10 most useless, stupid robot entries. Some of the entry requirements include that the robots have to function mechanically, they mustn't have any practical function and they have to make people laugh. We hope you'll share a laugh with us!

It is the joint effort of Kitchen Budapest and the Trafó to reinforce the scene concerned with robots and robotics in Budapest and Europe. Bacarobo is their first joint event, which will be personally attended by founder Tosa Nobumichi. In the course of the evening, the most foolish of the 10 robots appearing at the event will be chosen and awarded through an on-site jury/performance.

**kurátor/curated by NEMES Attila**



## Hülye robotok versenye *Stupid robot contest*



# KIBU LIFE









2010. augusztus 27. - szeptember 5. / 27 August - 05 September 2010

# Médiahomlokzati Fesztivál

A Berlinből induló fesztivál célja, hogy művészek és a városlakó közönség részvételével lokális és nemzetközi kapcsolódásokat hozzon létre épületek „médiahomlokzatai” segítségével. A köztéri kulturális fesztivál hangsúlyozni szeretné Európa különböző régióban fellelhető kortárs kulturális azonosságokat, egyben kiemelve a különbségekből kirajzolódó sokszínűség élményét.

*The aim of this festival, which connects places far away from each other, is to build local and international relationships with the help of media facades. The open-air cultural festival would like to emphasize the contemporary cultural similarities in the different regions of Europe, while highlighting the diverse experience that originates from differences.*



kurátor/curated by BIRCSÁK Eszter



2010. szeptember 3-5. szürkülettől este 10-ig / 3-5 September 2010, from twilight till 10 at night

# Lánchíd 19 design hotel

A Lánchíd 19 Design Hotel 2008-as Design Awards fődíjas felületét egy fújásra érzékeny eszközzel próbálhatja ki az épülethez ellátogató közönség. Az eszközre ráfújva az épületen egy hullám fut át, vizualizálva a fújást, amelynek erősségétől függően változik meg a hullám intenzitása és színe.

*The facade of Lánchíd 19 Design Hotel was controlled by three handmade PCB broad creations. We have built blowing-sensitive devices, which are connected to the facade of the Hotel. When you blow into them they light up and send data to the facade. After few seconds you can see a wave on the facade that you blew there.*

FÚJHATÓ  
SZÍNVÁLTOZTATÓ  
HOMLOKZAT

BLOWING-  
SENSITIVE  
INTERACTIVE  
FACADE

MEDIA FACADES FESTIVAL  
EUROPE 2010



2010. augusztus 27-29. szürkülettől este 11 óráig / 27-29 August 2010, from twilight till 11 at night



# Művészetek Palotája

A MŰPA kettős világítási rendszerét használtuk fel, hogy augusztus utolsó hétvégéjén interaktívá, „játszhatóvá” tegyük az épület homlokzatát a Fesztivál résztvevői számára. A weboldal segítségével bárki megváltoztathatja az épület „színét” a következőképpen: az oldalon található tízféle megvilágítás közül lehet kiválasztani azt a lehetőséget, amelyre rákattintva a választott színminta pár másodpercen belül megjelenik.

*What would you like to see? If the Palace of Arts is blue? Or yellow with purple? You can change the color easily.* With an online site you can choose from 10 colors to change the facade of Palace of Arts. You can play with the colors and change the “spirit” of the building. The website was an HTML5 application (as well as the iPad kiosk), which communicated with a php script to the backend. A custom processing.org script polled every 10 seconds the backend, requesting for an ID, which represented a color setup for MŰPA’s facade. This processing.org script then sent that ID through a serial connection to MŰPA’s light control system.





MEDIA FACADES FESTIVAL  
EUROPE 2010





# Nyílt napok

## *Open Studio Days*

A KIBU egyik legfontosabb eseménye, az évente kétszer megtartott Nyílt nap, amelyben az időszak legfrissebb projektjeit mutatjuk be. Ekkor minden munkánk megnézhető, tapogatható, kipróbálható, bármelyik kutató kész egy jó beszélgetésre és időnként egy-egy izgalmas előadást is szervezünk.

*One of the most important events in KIBU's life the Open Studio Day that we hold twice a year to show the visitors all of our latest works. On these occasions you can touch and try everything and all of us are ready for a conversation. Sometimes we even organize exciting lectures to put the cherry on top!*



# Nyári Tábor *Summer Camp*

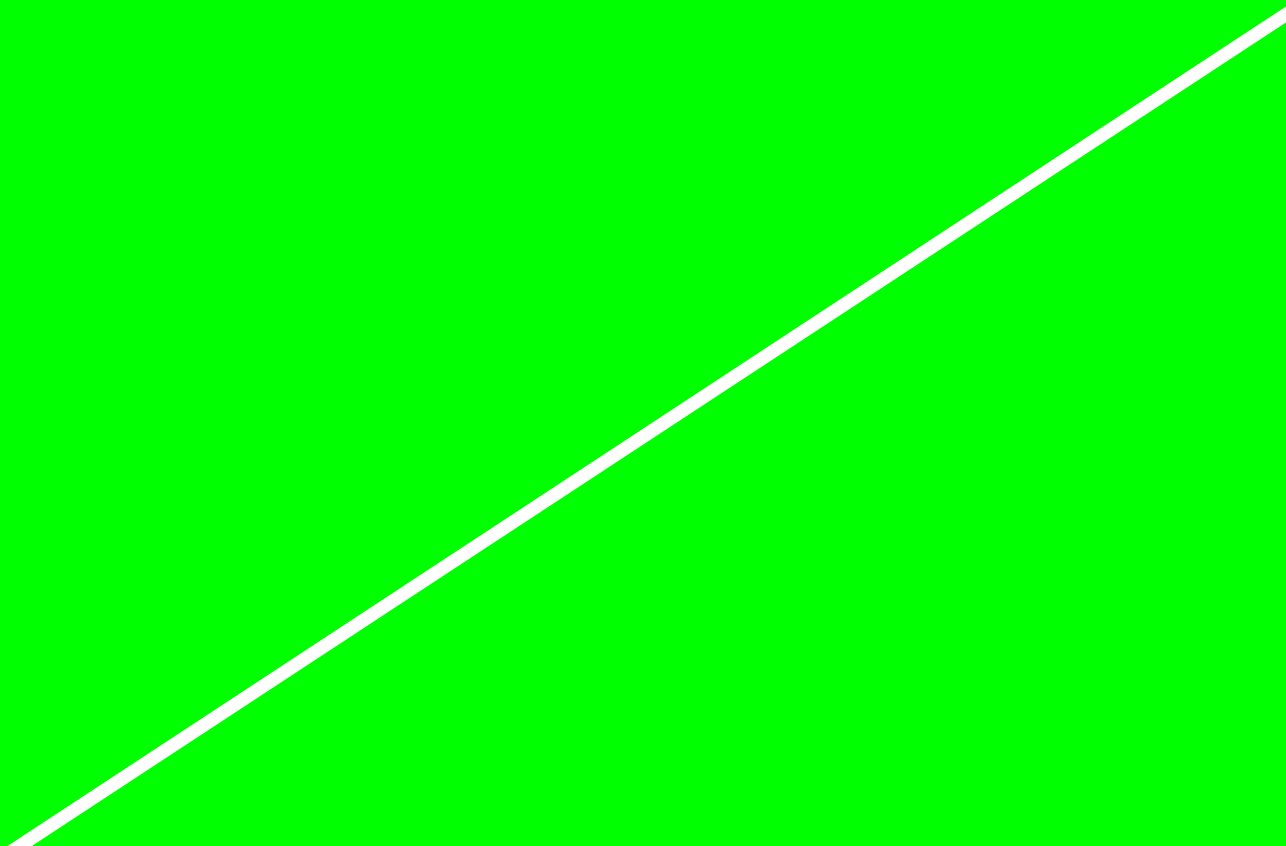
**A KIBU nyáron sem pihen! Minden évben intenzív, egyhetes tábort tartunk a saját kutatóink számára és közreműködésükkel.**

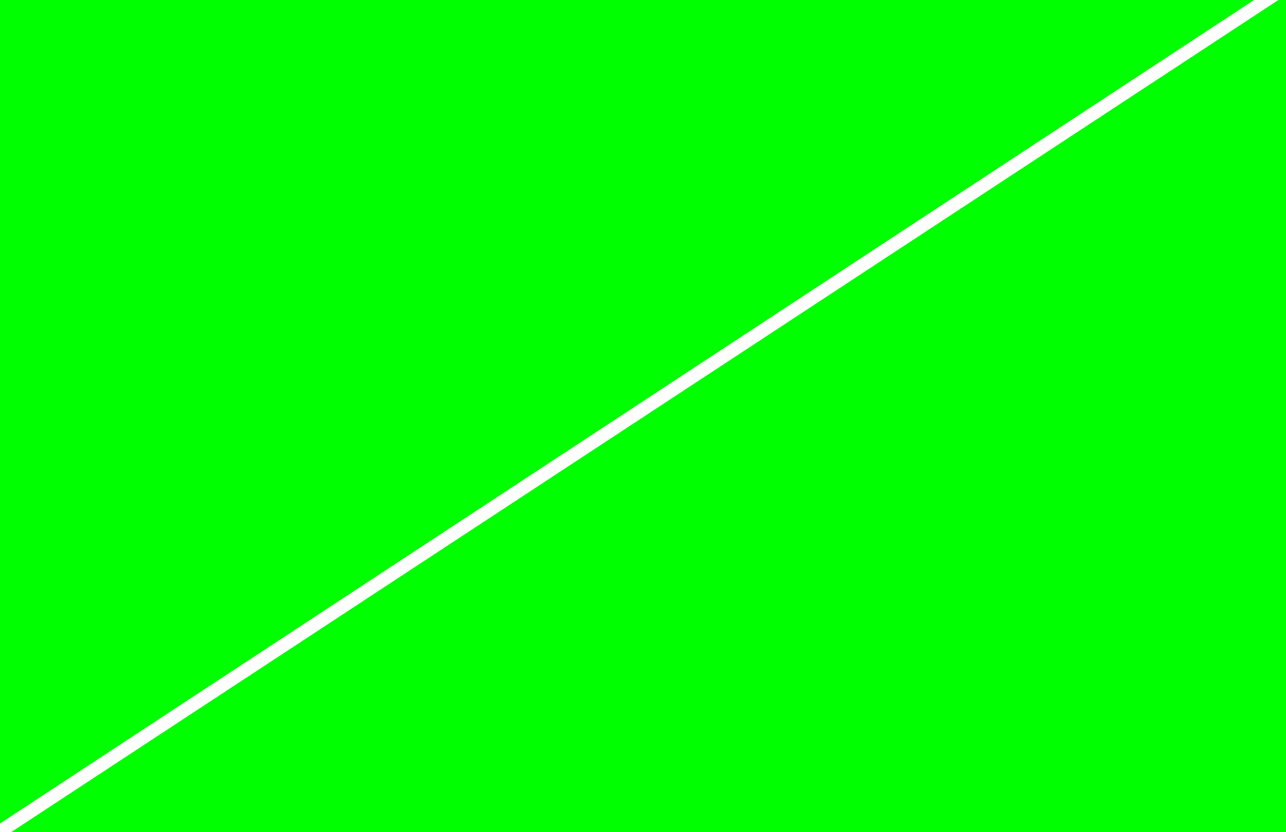
Tanítjuk egymást, csoportos foglalkozások és közös alkotás jellemzi a hetet. És persze ami a legjobb: eszünk-iszunk, tanulunk, dolgozunk, mulatunk. EGYÜTT!

*KIBU never rests! We hold a one-week long intense camp for and with our researchers every year. We teach each other, there are workshops and activities. But the best is that we eat, drink, work, study and party TOGETHER!*



emberék





*people*





## CSÍK-KOVÁCS Zoltán

A MOME vizuális kommunikáció szakán végzett 2004-ben, előtte filozófia és programozó matematikus szakon tanult az SZTE-n. Szeretné, ha a technika láthatatlanabb lenne, és ha az épített környezet és a természet jobban összefonódna. Biciklivel vagy gyalog közlekedik.

*Graduated on visual communication at MOME in 2004. Before he studied philosophy (SZTE) and informatics (SZTE). He would like the technic to be more invisible and the built environment to be more bound with nature.*



## CSÖRNYEI Ádám

Ádám a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem villamosmérnöki szakán végzett 2010-ben beágyazott rendszerfejlesztőként. Jelenleg ugyanott okul mesterképzésen. Szereti, ha a dolgok működnek vezetékek nélkül is. Szereti átlátni a dolgokat, az egyszerű, letisztult koncepciók híve. Alapvetően vonzódik mindenféléhez, ami világít és hangot ad, de még egyszer nem szállna fel űrhajóra. Úgy gondolja, két kerék gyakran több, mint négy. Szabadidejében folyékony fény és lézerpatakok nyomait kutatja.

*Adam graduated in electrical engineering at the Budapest University of Technology and Economics in 2010. He continued his studies in the master's course. He is keen on operating things without wires. The power of simple, clear concepts is what he believes in. Anything that makes a sound or emits light magnetizes him, but he won't step into a spaceship again. His opinion is that two wheels are often more than four. As past time activity, he is thinking to get clue to liquid light and laser wells.*



## DUL Dávid

Dávid a BME ötödéves mérnök-informatikus hallgatója. Jelenleg főleg új médiával kapcsolatos szolgáltatások fejlesztésével foglalkozik, általában pedig olyan projekteken szeret dolgozni, amelyek eredményének a technikához kevésbé értők is örülnek.

*David is a fifth year BUTE student, specializing in media technologies. Recently he has been dealing with new media-related service development. In general, he likes to work on projects whose results will make less technically-minded people happy.*

## FELES Dani

danielfeles.com



Dani a IIIOIIIÉ Média Design hallgatója. Jelenleg főleg programozott/generatív vizualizációk iránt érdeklődik, ezen kívül flashel, hallgat, olvas, ír és néz.. exponál, animál, újabban editál. Ijjal lő, sportol... gondolkodik.. és mindent kipróbál

*Dani studies at IIIOIIIÉ - Media Design  
Actually he is interested in generated graphics.  
He does flash, reads, listens, and looks, shoots photos, does archery, does sports and thinks...*

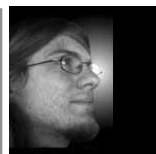
## FERENCZI Bálint



Bálint 24 éves, van szemüvege. Formatervezőnek tanult a BME-n, jelenleg frontend tervezőként és fejlesztőként ügyködik. Szeret mentális modellekkel játszani. Nagyon érdeklik a gizmók, bármik is legyenek azok.

*Bálint is 24 years old, has glasses. Used to learn industrial design at BUTE, currently works as frontend designer and developer. Likes playing with mental models.  
He is quite interested in gizmos, whatever those are.*

## GERGELY Krisztián



Krisztián, ha teheti vagy főz vagy kódol. Nem is meglepő hogy rögeszmésen próbálja egyesíteni a két, igencsak távolálló, érdeklődési területét. Ezen kívül érdekli a robotika, meg a mesterséges intelligenciák és szeretné, ha egyszer a számítógépe mondana neki egy viccet. De amíg ettől mesze állunk beéri azzal is, ha csak süt neki egy rántottát.

*He is that type of guy who like cook and code. He is also interested in Als, so he want to make a chef-bot. He is currently learning at the  
Eötvös Loránd University to be a computer scientist. He is very eager to been able to awake the skynet one day.*

## HAJDU Gáspár

www.gasparhajdu.hu



„Gás” végzős építész hallgató a BME Építésztechnológiai Karán. A profiloldalát hamarosan feltölti, csak éppen fotózik, rajzol, renderel, zenél, programoz(ni próbál), alszik vagy eszik.

*“Gás” is shortly finishing as an architect at BUTE.  
His profile page will be uploaded soon but he is taking photos, drawing, rendering, playing music, tries to code stuff, sleeping or just eating at the moment.*



## KISS László

<http://molitu.wordpress.com/>

Laci az Anglia Ruskin University-n végzett Cambridge-ben, Kreatív Zene Technológia szakon. Az ember, a hang, a fény és a gép közötti kapcsolatok lehetőségeit kutatja interaktív installációkon keresztül. Zenél, hangokat kreál, programoz, ír, olvas, szobatiszta.

*Laci got his degree in Creative Music Technology from Anglia Ruskin University in Cambridge. He searches the possible connections between human, sound, light and machine through interactive installations. He is a sound designer, electronic musician and programmer.*



## PALKÓ Péter

Péter a Műegyetem mérnök informatikus hallgatója mesterképzésen. Az iPhone fejlesztői csapathoz 2009 májusában csatlakozott. Elsősorban az Apple készülékeire tervez, fejleszt, de más okostelefon-plattformok is érdeklik. Focira bármikor, bármilyen formában vevő.

*Peter is a master student at Budapest University of Technology and Economics. He joined the iPhone developer team in May 2009. Besides iOS developing he is interested in other smartphone platforms as well. He is always ready for some football.*



## PAPP Gábor

<http://mndl.hu/>

Informatikus, érdeklődése középpontjában a szoftverművészet áll, a szoftverek kulturális hatásaival foglalkozik.

*Computer scientist whose main interest is software art, by which he is exploring the cultural implications of software.*



## SZTOJÁNOVITS Andrea

2009-ben diplomázott az MIKE Intermédia- és Tanár szakán. 2001-től aktívan vj-ként vesz részt a budapesti éjszakákban, partykon. Úgy gondolja, hogy a zene és a kép együttes folyamának van akkora ereje, hogy tudatot módosítson. Szeret gép előtt ülni, hegyekben kirándulni és zongorázni.

*In 2009 she graduated at the Hungarian Academy of Fine Arts - Intermedia and Teacher department. She is a vj at parties. She thinks music and visual has the power to alter consciousness. Likes working on computer, going to nature and playing the piano.*



## TURI András



Andris a BME végzős mérnök-informatikus hallgatója, a KIBU-ban Android fejlesztéssel foglalkozik. Korábban Java EE-vel dolgozott. Szeret új dolgokat megismerni, az élettantól a beszédfelismerésig nagyon sok minden érdekli.

*Andris is an MSc student of BME, learning Applied Information Technology. He develops for the Android platform at the KIBU. He is a curious guy, interested in everything in the world except esoteria.*



**BOROS Judit**

Judit a BME-n végzett 2009-ben ipari termék és formatervező szakon, közben Hollandiában bútortervezést és Párizsban belsőépítészetet tanult.

Érdekli minden, ami design, főleg a kutyüket és a hajókat szereti és be akarja járni a világot.

*Judit graduated at the industrial design engineering faculty of BUTE in 2009. She also studied furniture design in Holland and interior design in Paris.*

*She is interested in all that design, especially fond of gadgets and boats and wants to see the whole wide world.*

**FÖLDÉNYI Irma**

Irma a MOME-n végzett 2009-ben formatervezőként az eindhoveni Philips Design tervezőstúdióval együttműködve. Műfajtól és stílustól függetlenül leginkább a tárgyak mögötti emberi történeteket és tartalmat keresi, jelenleg visszatért Hollandiába és a Design Academy Eindhoven Social Design tanszékén tanul.

*Irma graduated at the Moholy-Nagy University of Arts and Design (MOME) in 2009 as a product designer after completing her internship and graduation project at Philips Design Eindhoven. Whether the object be a ring or an environmental intervention - she seeks to link the unique with the everyday by focusing on people-centered solutions. Currently she is continuing her studies at the Design Academy Eindhoven Social Design department.*

**KORAI Zsolt**

A MOMÉ-n végzett, animáció szakon 2010-ben. A nem lineáris valós idejű kép és hanggenerálással, és ezeknek más médiumokba való átültetésével foglalkozik.

*He is a MOME graduate, majoring Animation in 2010. He is interested in generative non-linear real time audio and visual systems and the possible use of these in other media.*

## SEMI-ALUMNI

## LAKATOS Dávid



Dögi III. éves villamosmérnök hallgató a BME-n. Jelenleg a Kavli Institut of Nanoscienceben keresi a végtelen grafén mezőket. Szereti a szép megoldásokat, törekszik arra, hogy a harmónia alakuljon ki a szoftver és a hardver világa között. Érdeklk a hekkelt hangszer hangok, és a digitalizált világ újdonságai. Amúgy sokat csobog a vízben, zenélget és próbál megtanulni rendesen kulcs nélkül lakatot nyitni. még nem biztos mi lesz, ha nagy lesz.

*David (Dögi) studies at Budapest University of Technology and Economics as a junior year electrical engineer, but recently he is searching for great plains of graphene at the Kavli Institut of Nanosciences, in Delft. He wants to simulate Quantum mechanical systems using Quantum-computers. He enjoys when the software and hardware side of a given problem come to harmony with each other. + hacking music, instruments Otherwise he spends most of his time in the water, playing/practicing music and trying to finish the MIT guide to lock picking.*

## NAGY Ágoston



Korábban dolgozott hanggal (tradicionális és experimentális), képpel (álló és mozgó), főként ingyenes, szabad alkalmazásokkal. Érdeklődés középpontjában: interakció-tervezés, web-design, dinamikus rendszerek installációkhoz és élő fellépésekhez, fizikai programozás. Továbbá több napos nyári kurzusok vezetése interaktív programozáshoz. Tea és természet.

*Recently worked with sound (traditional and experimental) and image (still and motion), using free and open tools. Deep interest in interaction design, dynamic systems for installations, web-sites and live performances. Holding summer programming courses and making experimental media, signal processing and basic physical computing at the moment. please visit binaura website*

## OZSVALD Eszter



A BME Ipari Termék- és Formatervezői szak mellett a BME Mechatronika mérnöki szakot is végzi, mindezt azért, hogy élete robotját ne csak külsőleg, hanem belsőleg is megformálja. Érdekl mindaz, ami mozog, drótok lógnak ki belőle és sérti az emberek szürke közizlését. Érdekl mindaz, ami pusztá létükkel is sérti az emberek szürke közizlését. Bizik abban, hogy lehet még a világot színessé tenni.

*Besides studying Industrial Design at the Budapest University of Technology and Economics she studies Mechatronics in the same place not only to design the shape of the robot of her life but to make the important inside as well. She is interested in anything that moves itself, has some wires sticking out and harms the people's gray taste. She is interested in anything that from pure existence harms the people's gray taste. She believes the world can be made colorful.*



## SAMU Bence

[www.binaura.net/bnc/blog](http://www.binaura.net/bnc/blog)

Samu Bence 2007-ben diplomázott a MOME Média Design szakán. Elsősorban a generált grafika érdekl, mellette performanszekhez, táncdarabokhoz készít interaktív tartalmakat. Installációiban az ember, gép és a természet összefüggéseit kutatja. A „binaura.net” nevű formációban társával 2002 óta ad elő liveact-eket és készít interaktív installációkat. Előadásai a hang és a kép fúziójára fókuszálnak.

*He graduated at the Moholy-Nagy University of Art and Design in 2007. His main interest in programming is generated graphics, computer vision and interface design. In his works he is looking for new ways of interaction between human and machine. Apart from building installations and making liveacts, he teaches programming and interaction design at the Moholy-Nagy University.*



## SÍK Eduárd

Eduárd a reklámszakmából érkezett a KIBU világába. Korábban informatikusnak tanult a Pannon Egyetemen, miközben grafikus, majd art-direktor lett. Egészen közelről látott már PLC-t, Z80-at és csapta a szelet a pneumatikának. Kedvenc kifejezése a fluxuskompenzált induktív távadó, de nem jön zavarba a Totem-pole kimenetektől sem.

*Eduárd arrived to KIBU from the world of advertising. He studied IT at the Pannon University, while he was working as a graphic designer and later as an art-director. He has encountered both PLC and Z80 before, and had a crush on pneumatics. His favorite expression is “fluxuskompenzált induktív távadó” (fluxus-compensated inductive tele-transmitter), but he also gets on well with Totem-pole outputs. His future image can be described as such.*



## SZALAI András

[szalaiandras.com](http://szalaiandras.com), [picasaweb.google.com/slymsg](http://picasaweb.google.com/slymsg)

Andrást minden érdekl, ami szétszedhető, összerakható, programozható, gombjai vannak, képet/fényt/zajt csinál (néha füstöt) vagy hackelhető. Ne engedd „ne nyomd meg” feliratú gomb közelébe!

*Andras Sly Szalai is a multimedia hacker and prototype ninja, who likes to connect everyday objects to his computer, or remote control non-everyday things with an ordinary mobile phone. He also works as an artist and interaction designer and likes to build crazy installations that makes people mad. In 2008, he became the “Face of KIBU”. Now, SLY is learning design in the Royal College of Art in London. He is interested in everything that can be disassembled, reassembled, programmed, has buttons, makes image/light/noise (sometimes smoke) or can be hacked. Don’t let him next to a button with “don’t push” on it!*

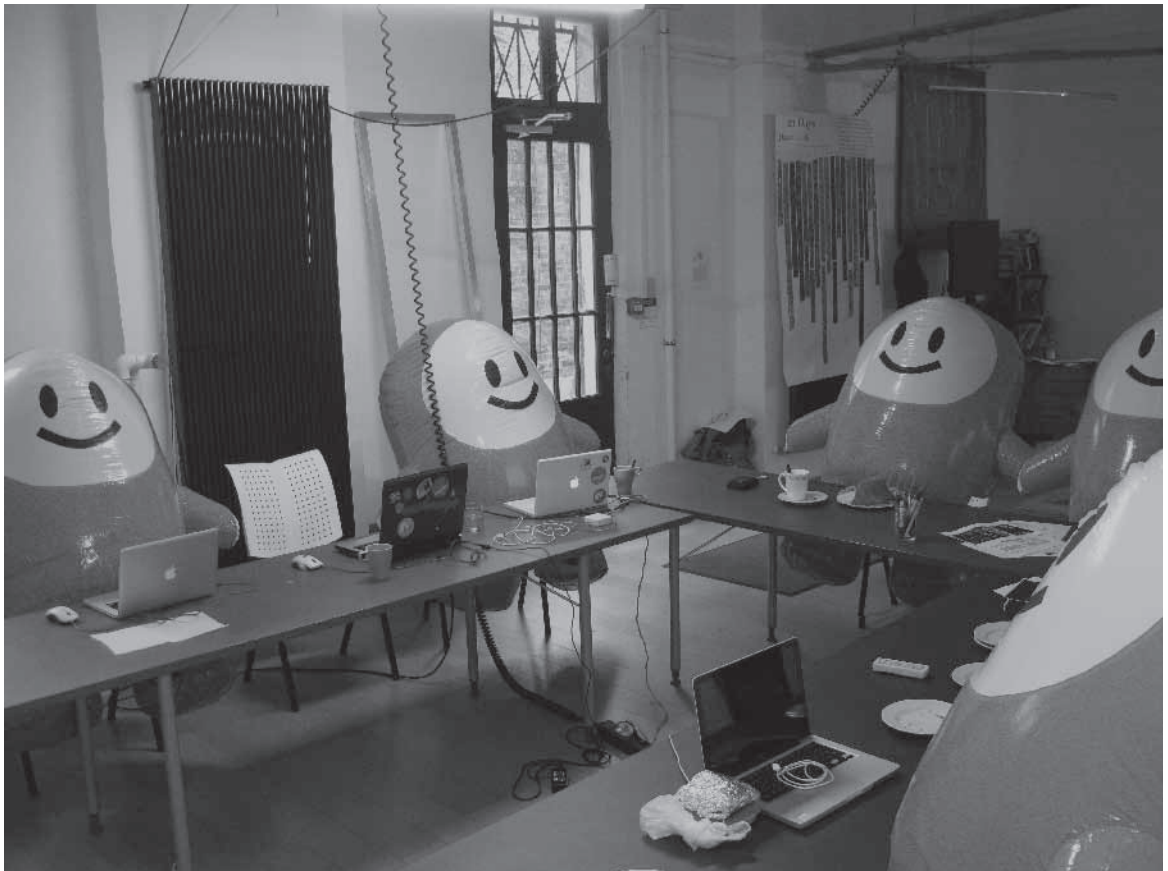
## SEMI-ALUMNI

## ZÁDOR Tamás



Az MKE Intermédia szakán végzett, de egy időben biológus is volt az ELTE-n. Médiaművészként mindig keresi az új kihívásokat, hely specifikus installációk és különleges objektumok létrehozásán dolgozik. Fotósként a pixilációk (fotóalapú animációk) megszállottja, és a budapesti éjszakai élet dokumentálója. VJ-ként a Kiégő Izzók vizuális csoport egyik szülőatyja. Pixelvadász, városi harcos és világutazó.

*Graduated at the Hungarian Academy of Fine Art Intermedia department but some years ago he studied biology at ELTE. As media artist he is always looking for new challenges, mostly creating site specific installations or special objects. As a photographer he is addicted to doing pixilation (stop frame animation) as well as documenting the night life of Budapest. As a VJ he is one of the founders of Kiégő Izzók (Glowing Bulbs) visual art group. Pixel hunter, urban fighter, world traveler.*





# KIBU LIFE





# Jason DUNNE

artist, ex KIBU-researcher



Azt tanultam a KIBU-ban töltött idő alatt, hogy KIBU legfőbb érdeke az, hogy elmossa a tudományágak közötti határokat. Ott egy csomó egymással folyamatos kölcsönhatásban lévő tehetséges, különböző ágakból érkezett ember, és ez nagyon ritka az akadémiai életen kívül. Ennek eredményeképpen megszületik a szabad kölcsönhatás, ami egy új fajta munkakörnyezetet eredményez; például vannak olyan esetek, ahol mérnökök és kurátorok, vagy biológusok és üzletemberek ülnek körbe az asztalt és mindannyian ugyanazért a közös célért dolgoznak. Szerencsére azok az emberek mindnyájan a saját szakterületük mesterei; az egyedüli veszélye a multidiszciplináris helyeknek az lehet, hogy az emberek nem specializálódnak kellőképpen, de mivel a KIBU-ban mindenki nagyon mélyen beleásta magát a saját területébe és aztán azt a tudást hozza az asztalhoz, ezért mindenki úgy ül ott, mint a saját mesteriségének profi tudósa és nem pedig úgy, mint aki mindenhez ért, de csak egy kicsit. A legfontosabb önismereti tudás, amire a KIBU-ban szert tettem az, hogy megtanultam a körülvevő emberektől, hogy mire koncentráljam az energiáimat. Ami nagyon hasznos volt, hiszen már csak pár hónap volt hátra az egyetem befejezése előtt. Hasonlóan, most már azt is tudom, hogy a KIBU-ban mindenki képes a helyzettől függően szabadon orientálódni. Valamint úgy gondolom, hogy a KIBU nagyon érdekes kölcsönhatásban áll önmagával, mint szervezettel és a „csináljuk meg” hozzáállásával, ami jól kigondolt és okos projektekben manifesztálódik. Úgy mint tárgyak, projekciók, nyomtatványok, weboldalak, applikációk és más hasonló dolgok. Végül még csak annyit szeretnék mondani, hogy bármikor amikor a Kitchen Budapestről beszélnek az Államokban a kollégáimnak, barátaimnak vagy akár a családomnak, mindig mindenki nagyon érdeklődő és többet akarnak tudni a KIBU-ról, a Magyar Telekomról és a médialabor koncepciójáról, mint egészeről.

*What I learned in the time I spent in residency at Kitchen Budapest is that KIBU is highly interested in erasing boundaries of disciplines. And, in the process, you have a lot of talented people interacting with people in different fields which normally don't get to interact all that much, outside of a University setting. The result is a freedom of interaction which leads to a new kind of working environment; there are few other scenarios where you will see engineers and curators, or biologists with business-minded people, all at the same table working towards one goal, for example. Fortunately each of those people are masters of their territory; the only danger of cross-disciplinary environments is that people might not specialize enough, but at KIBU everyone is fully immersed in their discipline, and then brings that specific skill set to the table, which translates to a lot of masters rather than a lot of jack-of-all-trades. One key personal advantage I keyed into at KIBU, as I was a few months from finishing at University at the time, is that this huge variety of skilled people allowed me to learn more about where I myself want to devote a more focused energy. And similarly I know that anyone at KIBU can choose to translate their abilities to a new discipline if they feel pulled in that direction. Additionally, I do think KIBU creates a fascinating interplay between self-reflexivity of the entire organization, and actually-getting-it-done which results in mindful and well-thought-out, and also well-executed projects when they manifest as physical objects, projections, prints, sites, apps and the like. Finally, I must say that anytime I bring up my residency at Kitchen Budapest in the States, friends, colleagues, and family alike are captivated and want to know more about Kitchen Budapest, Magyar Telekom, and the concept of the medialab as a whole.*





## BÁCSI László

BME műszaki informatikus hallgató. Évek óta webes szolgáltatásokat fejleszt, érdeklik az új technológiák, kutyuk és az új média. Webes projektekben legszívesebben Ruby on Railst és Javascriptet használ. Újabban a mobil eszközök és a lokatív média foglalkoztatják.

*Computer Science student at BUTE. Has been in web application development for several years, is interested in new technologies, gadgets and the new media. In web projects he prefers to use Ruby on Rails and Javascript. Lately he became interested in mobile devices and locative media.*



## DARÓCZI Réka

Réka feladata az volt, hogy a weboldalon minden friss, izgalmas, „magazinszerű” formát öltösn.

Marketing közgazdászként végzett a Nemzetközi Üzleti Főiskolán, de mivel ez nem volt elég, jelenleg a BME Kommunikáció és Médiatudományok szakán tanul. Érdeklí a vizuális kommunikáció, szeretne rengeteg fotót készíteni.

*Réka's task was to ensure that the website is always fresh, exciting and magazine like. She graduated as a marketing economist from the International Business College, but this wasn't enough, she studies communications and media on BME at the moment. She is interested in visual communication and she would like to make countless amount of photographs.*



## DRESCHER Szilvia

A városi terek alternatív felhasználásai érdeklik, közösségek, civil mozgalmak, hálózatelmélet, interaktív eszközök, technológiák kulturális hatásai, a média hatásmechanizmusa, filozófia, logika. Dolgozott civil szervezetnél csoportvezetőként, jelenleg a Műhely újságírója. A Műegyetemen hallgat Kommunikáció és médiatudományt, a Mathias Corvinus Collegium és a Bolyai Műhely tagja.

*Interested in reusing urban places, communities, civil organizations, networking, devices, cultural effects of technologies, mass media, philosophy, logic. She worked in a civil organisation as a group leader, now she is a journalist at Műhely. She studies at Budapest University of Technical and Economic Science faculty of Communication and media. Member of Mathias Corvinus Collegium and Bolyai Műhely.*

## ALUMNI

## FORGÁCS Simon



Simon a MOME vizuális kommunikáció- videó szakán és a design menedzser szakon végzett. Az egyetem mellett grafika, animáció- és web-design területén dolgozik. Régi neonreklámokat ment Budapesten, kifejezetten szeret az evolúcióval kapcsolatban ismereteket gyűjteni..

*Simon is in his final year on MOME's visual communication course and in the fourth year on the design manager course. Next to university he makes graphic designs, animations, web designs. He saves old neon signs in Budapest and he really likes to gather knowledge about evolution.*

## GÁLIK Györgyi



Györgyi a MOME Vizuális Kommunikáció Tanszék - Videó Szakán diplomázott 2009-ben, és a Design Menedzser szakon 2010-ben.

Fotói, látványtervei és videómunkái mellett, az interaktív installációk és az új média világa érdeklik.

*Györgyi graduated in the Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest as a Designer in Visual Communication Arts in June 2009, and as a Design Manager in June 2010. In her art works - video etudes, photo experiments and installations - she always tries to bring human nature into focus. The thing that motivates her is to create visual methods that make people's eyes open to their environment. She tries to find adequate solutions how to affect and encourage people to be engaged in social problems, to see design as a mechanism for developing strategies, knowledge organization and social consciousness. She lives in Montreal.*

## HARASZTI Gina

[www.ginaharaszti.com](http://www.ginaharaszti.com)



A Magyar Képzőművészeti Egyetemen diplomázott 2008-ban, jelenleg a Concordia University filmrendező szakos hallgatója. Munkáiban főleg a mozgó kép kísérleti lehetőségeivel foglalkozik. Érdeklík a új technológiák, melyekkel egyesíteni szeretné a vizualitást, a konceptet és az interakciót. Az utóbbi években különböző médiumokkal dolgozott, experimentális és/vagy interaktív mozgó képpel, vizuális kommunikációval, lokatív médiával. 2008-ban, fél évig volt a „KIBU Arca”.

*She is graduated from the Hungarian Academy of Fine Arts, as a visual artist, interested primarily in motion picture. Now she is a student of Concordia University in Kanada, studying film directing. Her research topic focuses on different media with regard to experimental or/and interactive motion pictures, visual communication and locative media. She is passionate about creating experimental projects with cross-disciplinary teams. In 2008, she became the "Face of KIBU".*





## HORVÁTH Edina Cecília

HEC a Magyar Képzőművészeti Egyetemen végzett, Intermédia szakon. Azt a dimenziót kutatja, ahol az ötlet megfogán és ha megtalálja, azt hiszi képes lesz az időt megállítani. De nem hisz a végtelen véletlenszerűségében.

*HEC is notoriously looking for a question. A special one. And she believes, if she finds it, she just has to read a lot and then she will know everything. In other words she is finishing her last year at Hungarian Academy of Fine at Intermedia Department. She has been working with motion picture for over 10 years. Her field of interest is eccentrically ways of communication.*



## KÁDÁR Szonja

Szonja terméktervezőként végzett a BME-n. Nem készült sztár designernek. Az utóbbi években egyre komolyabban érdeklik olyan kreált és trendi fogalmak mint ökotudatosság, környezeti felelősség, öko-lábnym; gyenge pillanataiban azt kívánja, bárcsak mindenki bezöldülne, de a greenpeace-esedéstől tartózkodik.

*Szonja has graduated as industrial designer from BUTE, Budapest University of Technology and Economics. She will not be a star designer. Her main interests are about eco-footprint, eco-responsibility and the like. She would like to work on communication of "greening", in a different way from how greenpeace does.*



## KÁNTOR Barna

Jelenlegi kutatási területek:

- a fizikai és a mediált jelenlet közötti kapcsolatok
- mobil kommunikációs gizmok mint kultura teremto eszkozok

Current research interest:

- the interconnection between physical and mediated presence,
- using mobile technology to amplify cultural agency



## KELEMEN Viktor

[www.yikulju.com](http://www.yikulju.com)

ELTE progterv. mat-on végzett szoftvertechnológia és grafika sávon.

Hivatalosan front-end developer.

*Front-end developer interested in beautiful script languages, social web and cutting edge technologies.*

## ALUMNI

## KÖHALMI Gábor



A BME kommunikáció és médiatudomány szakán tanul, de már nem sokáig. Főleg az adatvizualizáció, és a web 2.0 területei érdeklik, ennél fogva ki nem állhatja az egyirányú információáramlást. Nem néz tévét, utál csak némán ülni az előadásokon. Szigorúan környezetbarát; szelektív hulladék, energiatakarékosság, save the whales, stb. Amikor nem konyha, akkor dob, hip-hop, freeski ([www.freeskimaffia.com](http://www.freeskimaffia.com)), és blog ([www.wifoti.tumblr.com](http://www.wifoti.tumblr.com)).

*He studies communication and media on BME, but for not too long now. His main interests are data visualisation and web 2.0, that is why he hates linear data flows. He doesn't watch television and hates to just sit silently on lectures. He is strictly green: selective rubbish, energy efficiency, save the whales, etc... When not kitchen, than drum, hip-hop, freeski ([www.freeskimaffia.com](http://www.freeskimaffia.com)) and blog ([www.wifoti.tumblr.com](http://www.wifoti.tumblr.com)).*

## KÖRTESI Gáspár



ELTE-TáTK szociológus hallgató, ideje nagyját mégis számítógép előtt tölti. Webszolgáltatások, social network-ök, adatvizualizáció mellett az újszerű felhasználói felületek érdeklik, illetve a virtuális és valódi világ közötti összefonódás. Szeretne egyszer Budapest utcáin 3d-szemüveggel a fején Quake-et, de legalább Pac-Mant játszani

*He studies sociology at ELTE-TáTK, but he spends most of his time front of his computer. He is interested in web services, social networks, data visualisation, new kinds of user interfaces and the interlacement of virtual reality with the real one. He would like to put on a pair of 3D glasses and play Quake, or at least Pac-Man, on the streets of Budapest.*

## KOVÁCS Balázs



Pécsett végzett majd ott maradt filozófus-esztéta, számítógépes zenész. Érdeklődési területei kép-hang átjárások (szonifikáció), dsp, netstream, köztéri (zaj)zenei előadások, kortárs táncdarabok, performanszok hang-kíséréte.

Egyéb:

- A Periszkóp Rádió vezetője.
- Elméleti tevékenység kortárs zenei területen kritikák, tanulmányok szerzőjeként, egyetemi kurzusok vezetőjeként.

*Studied philosophy and aesthetic, computer musician.*

*Interested in sonification, dsp, netstream, public noise music performances, sound for dance presentations.*

*Other activities:*

- Leader of the Periszkóp Radio Station of Pécs.
- Theoretic activity as author of critics, essays and leader of courses on contemporary music.



## KRISTÓF Krisztián

pause.freeblog.hu, randomroutine.net

2003-ben végzett az MKE festő szakán, azóta nem nagyon nyúlt ecsethez, és ez egy kicsit bántja. Elsősorban a szekvenciókban, narrativitásban rejlő lehetőségek érdeklik, műfaji kötöttségek nélkül. 2004 óta dolgozik a the randomroutines csoport tagjaként is, Kaszás Tamással / Ninni Wagerrel. Munkái általában több különböző médiumon átszűrve (pl. eredeti storyboard -> public-art dokumentáció -> mesedia -> installáció) kapják meg végleges formájukat, majd komplex térberendezésekbe installálva jelennek meg a kiállítóterekben. A kibuban tanulni szeretne.

*Finished his studies in 2003 at the painting department of MKE, since then he didn't really use a brush, he is more interested in the possibilities of sequential, narrative forms, without being attached to one genre. Since 2004 he is the member of the artgroup the randomroutines with Kaszás Tamás / Ninni Wager. His work is usually filtered through several mediums (for example from storyboard -> public work -> documentation -> diaslide-tale). In exhibitions, these works find their place in complex installations.*



## maxigas

Egy cyberpunk anarchista aki esztétikát, filmet, angolt és házfoglalást hallgat. Gonosz terveit a budapest konyhában főzi, és a bevelők az Internet, egyéb hálózatok (vezeték nélkül, hámozva), független média és a Sokaság. Nem hagyja hidegen a DNS politika és birtokolja a domain nevét (vagy talán épp fordítva). Ha felnő akkor hekker szeretne lenni.

*A cyberpunk and anarchist studying aesthetics, film, English and squatting. He is boiling his evil plan to take over the world in the kitchen budapest, and the ingredients are the Internet, wireless networking, independent media and the Multitude. He cares about DNS politics and owns his domain name (or perhaps vice versa). When he grows up he wants to be a hacker.*



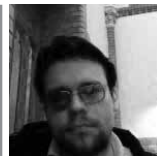
## NADRAI Tamás

Webprogramozó. Ősidők óta gyógyíthatatlan Internet-függő. Az ősidők előtt Commodore-64 függő volt. Érdekli a számítógépes zenekészítés, és a géppel támogatott tanulás.

*Webprogrammer. Has an incurable addiction to Internet. Earlier he was a C=64 addict. His interests are: computer music, and machine aided learning(e-learning).*

## ALUMNI

## NÉMETH Ádám



12 évesen már Commodore 64-esek közti telefonos kapcsolat létrehozását tervezgette. 1998-tól Linuxot, 2005-től Macintosh-t használ. Első weboldalát még a Commodore 64-esén írta, valamikor 1998 táján, mert akkor még nem volt PC-je. Internetes üzenetküldő-függő, időről-időre próbál leszokni, de legalább ért hozzá.

*When he was 12, tried to connect two Commodore 64s over phone line. Using linux since 1998, Macintosh since 2005 (currently a MacBook). His first webpage was written on his Commodore 64, because he didn't have a PC yet then. An instant messaging addict, sometimes tries to give it up, but at least he's adept at it.*

## NÉMETH Péter



Tavaly végzett műszaki informatikusként a BME-n. Próbált már robotokkal ismerkedni, 3d grafikát generálni, szenzorhálózatot építeni, mikrokontrollert programozni, random 64k introt generálni, nyákat tervezni és webet programozni. Szeret kutyüket berhelni és mindent mindennel összekötni. Meghatározó számára a zene és a kép mind alkotói mind befogadói oldalról.

*Graduated on computer science at BME last year. Tried to meet with robots, generate 3d graphics, build sensor network, program microcontroller, generate random 64k intro, create PCB and develop for web. Likes hacking thingies. Interested in visual design/art, and music.*

## ORBÁN Zita



Szerelmese a harmónikus és rendszerető a kódrendszernek és a mocskos és kaotikus esztétikának. Manapság a <http://dopamine.intro.hu> körül lóg.

*Lover of order and harmony in code, grunge and chaos in aesthetics. These days you can find her at <http://dopamine.intro.hu>*





## PREKOPCSÁK Zoltán

A BME műszaki informatika szakán végzett, az elmúlt években főleg webfejlesztéssel és webkettes kutatásokkal foglalkozott. Elsősorban társadalmi, kulturális vonatkozású informatikai problémák foglalkoztatják az adatbányászat és az adatvizualizáció területén, valamint közösségi technológiák, eszközök felhasználási lehetőségei.

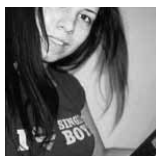
*He has been developing and researching social web applications in the past few years. He is interested in data mining and visualization projects with social and cultural aspects, and possible uses of collaborative technologies and tools.*



## SKENDEROVIC Lidija

Lidia Skenderovic, vizuális kommunikáció végzett a MOMÉ-n, az Open Source Community fejlesztések érdeklik, a design, a vizualitás, és az új virtuális terek szocializálódása mellett.

*I am graduated at the Departement of Visual Communication at the Moholy-Nagy University of Art and Design. I'm interested in Open SourceCommunity adaptation, visualizations, virtual space socialization.*



## SLÉGL Gina

Gina designer, a webre szakosodott fajtából. Több éves szakmai múlttal rendelkezik, elsősorban nagy látogatottságú portálok tervezésében és kivitelezésében a legerősebb. Jónéhány nagyobb hazai projektben vett részt mint designer, és együtt dolgozott több ismert hazai és multinacionális céggel is. Nem csak a design érdekli, otthonosan mozog fejlesztési témákban is. Jelenleg az egyik kereskedelmi tv csatornának dolgozik és a BKF kommunikáció és médiatudomány szakán tanul. Guitar Hero és videójáték függő.

*Gina is a designer, specialized to the web. She's got many years experience of designing portals with big attendance and in its implementation too. She worked on bigger projects as designer, and with known domestic and multinational firms. She isn't intresd only about design, but familiar in development topics too. Currently works for a commercial tv channel and studies communication and media science. Addicted to Guitar Hero and console games.*

## ALUMNI

## SZÉKELY Gergő



Gergő műszaki informatikus hallgató a BME-n. Műszaki oldalról érdeklik a Java technológiák, az adatbányászat, szöveg-bányászat és a természetes nyelvek számítógépes feldolgozása. Szabadidejében blogol, floorballozik és dolgozik.

*Greg is a computer engineering student at the Budapest University of Technology. His interests are Java Technologies, Data Mining, Text Mining and Natural Language Processing. In his spare time he edits and writes his blog, plays Floorball and works.*

## TISZAI Gyula



A Műgyetemen Tanult Termék- és Formatervezők, valamint a Meg Nem Értett Művészek klubjának tagja. Legjobban az ötletek kidolgozásához és megvalósításához ért, de érdekli az fizika, különösen az elektronika és némi programozási vénával is rendelkezik. Mindezt az intelligens termékek és szolgáltatások létrehozása kedvéért, vagy csak saját - és remélhetőleg mások - kedvtelésére...  
Meggyőződéses idealista ^^

*Studied industrial design on BME.. well, that is already defining a personality but for those who hasn't got the idea yet: also a proud member of the Misunderstood Artists' Club. He is good at realizing ideas, working out details. Interested in physics, little-bit in electronics and also likes programming. He's putting a constant effort in creating intelligent products and services or at least making things which are delighting people.  
- In his opinion impossible is an opinion -*

## TÓTH Lajos



Lajosnak tökmindegy, ki oldja meg végül a mesterséges intelligenciát; a lényeg, hogy meg legyen oldva. A végső cél, hogy oktatás, egészségügy, lakás, utazás, élelmiszer és kultúra alanyi jogon járjon minden egyes embernek a földkerekségen. Amikor épp nem ábrándozik, pécét és mikrokontrollereket programoz. Neuronháló és genetikus algoritmusok, fotó, kelt tészta, kicsi drapp állatok, Sosztakovics, szalsza. Az ellenállás hasztalan.

*Lajos doesn't care who is going to solve the problem of artificial intelligence, he just wants it to be solved. The absolute goal is to provide free education, medicine, housing, travel, food and culture to everyone on Earth. When he is not daydreaming he programs personal computers and microcontrollers. Neuron networks and genetic algorithms, photography, dough, small beige animals, Sosztakovics, salsa. Resistance is futile.*

# KIBU LIFE



# ABOUT KIBU



## RUTTKAY Zsófia

a MOME Kreatív Technológia Labor vezetője



A KIBU-ra még újszülött állapotában bukkantam, jóllehet csak az interneten. Óriási öröm és kíváncsiság töltött el a hír olvastán, mivel akkor még Hollandiában dolgozva kapcsolatba kerültem az ottani, jóval korosabb hasonló art-tech célú szervezetekkel, mint a Waag Society vagy a V2, akkor már nemzetközi hírnévvel, kutatási és fejlesztési projektekhez keresett partnerként. Aztán 2009 őszén, amikor immár mint MOME oktató személyesen is megismerkedhettem a KIBU-val, ámultam hogy pár év alatt mi minden termett a konyhájukban: szellemes és szépséges munkák, üzleti siker, nemzetközi jelenlét. A humoros és művészi, szórakoztató installációk mellett sokasodtak a legújabb technológia lehetőségeket és nemzetközi személyes kapcsolatokat a hazai társadalmi, környezeti vagy kulturális problémák megoldására hasznosító projektek. Elkezdtünk együtt dolgozni, workshopot, előadásokat szervezni, formálisan is együttműködni az oktatás terén. (A technológiai érdeklődésű MOME-s hallgatók már korábban is megtalálták a KIBU-t, mint egy igazi kreatív műhelyt.) Mindig jó betérni a KIBU-ba, nemcsak a kuriózumnak számító workshopokra, előadásokra, hanem a hétköznapiokon is, látni legújabb high-tech eszközöket vagy kipróbálni a szellemesen barkácsolt sajátokat. A lezserül szerteszét heverő laptopok, vázlatok és prototípusok, a falakon a brainstorm-jegyzetek és fesztiválplakátok sajátos munkaszellemről tanúskodnak. Éppen ez az ami számomra a legszívmelengetőbb és egyedi a KIBU-ban: az önszervező, az örömenélésre emlékeztető csapatmunka és a légkör.

*I found KIBU when it was merely an infant, although only on the Internet. I felt happiness and curiosity when I read the news, because I was working in the Netherlands at time and there were already many well-established similar art and tech organizations, like the Waag Society or V2, which already had international fame, research and innovation projects. And then, on the autumn of 2009, when I was a lecturer on MOME, I visited KIBU in person and I was amazed what have been cooking in their kitchen: amusing and wonderful works, business success and international presence. Next to the funny and artistic installations there were also projects, which were utilizing brand new technological possibilities and international relations to solve social, environmental or cultural problems. We began to work together, organized workshops and lectures, to formally co-operate on the educational field. (MOME students, who are interested in technology, had found KIBU even before that, like a real creative workspace.) It's always nice to come to KIBU, not only to the fascinating workshops and lectures, but any time really to see the newest high-tech gadgets or to try out funny little DIY ones. There are laptops, papers, sketches and prototypes everywhere. There are brainstorm notes and festival posters on the walls, which testify a special approach to work. That is exactly what the most heartwarming and unique about KIBU is: the self organized free form teamwork and spontaneous atmosphere.*







WINKLER Zsolt

Zsolt 11 éve dolgozik a Magyar Telekom Csoportnál, pályafutását a mobil szolgáltatások területén kezdte. Többek között tagja volt az MMS hazai implementációját végző csapatnak, majd később az integrációs projekt iroda munkatársaként támogatta a Magyar Telekom Csoport újja alakulását. Az utóbbi időben a Stratégiai és üzletfejlesztési területen dolgozott, kiemelten az üzletfejlesztés és média-átalakítás területén.

*Zsolt has been working for Magyar Telekom since 1999, he started his carrier in the field of mobil communication. He was a team member in the Hungarian MMS implementation program, and has been working for the Integration Office helping the reorganization of the company. In the last years he has been active in the Strategic and Business Development unit focusing on media development projects.*



MÁLNAY Barnabás

A Kitchen Budapest külső kapcsolatokért és külső fejlesztésért felelős vezetője. Társadalom- és politika-elméletet tanult az ELTE-n, a CEU-n és a kaliforniai Stanford Egyetemen. A KIBU előtt a felsőoktatásban és a public affairs területén dolgozott, illetve az ipari és egyetemi szféra közötti kapcsolatok erősítésén.

*Director of external relations and development at Kitchen Budapest. Studied social and political theory at ELTE, CEU, and Stanford University. Before joining KIBU, he worked in the fields of higher education, public affairs, and industry-academia partnerships.*



SIPOS Melinda

Budapesten élő és dolgozó művész, interaction designer, és a Kitchen Budapest médialabor program-igazgatója. Tanulmányait Székesfehérváron kezdte, üveg szakon diplomázott Budapesten, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen, majd egy posztgraduális képzésben vett részt Párizsban (École Nationale Supérieure de Création Industrielle), új média szakon. A KIBU szakmai vezetőjeként a kollaborációs munkamódszer, a diszciplinák közötti átjárás és együttműködés feltételeinek megteremtését és a folyamatos inspiratív közeg fenntartását tekinti legfőbb feladatának.

*Melinda Sipos is a Budapest-based artist and interaction designer. She is currently the program director of Kitchen Budapest. She studied glass design at the Moholy-Nagy University of Art and Design, followed by a New Media Design post-graduation course in Paris (École Nationale Supérieure de Création Industrielle). As the program director at KIBU she helps foster a collaborative environment by directing cross-disciplinary operations and encouraging an inspiring and productive atmosphere.*

## KOORDINÁCIÓS TEAM

## NEMES Attila



Attila a Kitchen Budapest kommunikációs és stratégiai vezetőjeként, a stratégiai fejlesztésért, globális kommunikációért, valamint a nemzetközi kiállítási és design vásárokon való megjelenésért felel. 2001-ben végzett az ELTE művészettörténet szakán. 1995 és 1997 között előbb a San Francisco State University-n, majd az UC Berkeley Department of Art History-ban tanult. 1997-től a Sygma PR stratégiai tanácsadója, 2007-től a KIBU kommunikációs tanácsadója.

*Attila, as the deputy director of communications and strategy, is responsible for Kitchen Budapest strategic development, global communication and chief-curating KIBU presentations at international art&tech exhibitions and design fairs. He studied art history and communications at ELTE and UC Berkeley, PhD candidate @ ELTE BTK Institute for Art Theory and Media Studies. He was part of KIBU's founding team as a communication specialist.*

## BUJDOSÓ Attila



Attila kutatói projekteket koordinál és vezet a KIBU-ban. Építészként végzett 2007-ben a BME-n, korábban az ONL [Oosterhuis\_Lénárd] munkatársaként a CET Budapest tervein dolgozott. A KÉK - Kortárs Építészeti Központ kurátora, a Pecha Kucha Night Budapest szervezője. Attila vérbeli építész, bár ha rajta múlna, az épületek 2D-s rasztergrafikus képek lennének, és Photoshoppal terveznék őket. Különösen érdeklí a technológia és kultúra egymáshatása. Kávé-, nagyváros- és internetfüggő, nem szeret unatkozni.

*Attila keeps tabs on the progress of the projects and coordinates the work at KIBU. He graduated as an architect in 2007 but he wants to design not only buildings but the entire world. Formerly he worked as an architect for ONL [Oosterhuis\_Lénárd] on the CET project. He is member of KÉK - Hungarian Contemporary Architecture Centre, organizer of Pecha Kucha Night Budapest. Attila is especially interested in the field where technology, culture and society meets and interacts. He is addicted to coffee, large cities and internet. He never likes to be bored.*

## JUHÁSZ Márton András



Bio\_logic: SZTE TTK / Molekuláris biológus: Biokémia, Biotechnológia, Bioinformatika; volt. Munkahelyek: SZTE TTIK, MTA SZBK, Beike Biotechnológia, NeoRobot KRKI; érd. eklődés-i o: kísérleti zene, neurokibernetika, robotika, káosz; nagyon tömör és hivatalos... :P

*Bio\_logic: University of Sciences Szeged / Molecular biologist: biochemistry, Biotechnology, Bioinformatics; prev. workplaces: University - SZTE TTIK, Hungarian Academy of Sciences - MTA SZBK, Beike Biotechnology, Institute of Robot Research - NeoRobot; interests: experimental music, neurocybernetics, robotics, chaos;*



## BIRCSÁK Eszter

Eszter a KIBU megnyitásától a csapat tagja, elsőként mint koordinációs asszisztens dolgozott, 2008 szeptemberétől a KIBU oktatását szervezi és kurátori feladatokat lát el. 2009 júniusától a projektek supervisor-i tevékenységével bővítve. 2002-ben az ELTE magyar szakán szerzett diplomát, 2007-ben a Pázmány Péter Katolikus Egyetemen diplomázott művészettörténetből.

*She is an art historian and cultural manager, freelance curator who is interested in emerging technologies in contemporary art. Eszter is in KIBU from the beginning on different position from coordination assistant (2007-2008), program supervisor (2008-2009) till project supervisor of education and curating (2009-).*



## Dr. DARÁNYI András

András kommunikációs izé a KIBU-ban. Korábban a Pesti Est főszerkesztője, az Est Média Csoport kreatív tanácsadója, majd a Next Wave által készített első magyarországi közösségi média kutatás szerkesztője. Még ennél is korábban a budapesti Holokauszt Emlékközpont alapítója és igazgatója, egészen régen pedig az Európa Tanács xenophobia ellenes kampányának animátora volt. Jogász diplomával rendelkezik, szakdolgozatát az internetes domainekhez kapcsolódó jogok vitarendezési eljárásából írta. Nős, egy kisfiú meg egy kislány apukája. Sok hülye szöviccet talál ki, amivel saját és munkatársai testi épségét is kockára teszi.

*András is a communication advisor or something alike. Previously the Editor in Chief of Pesti Est, creative consultant of the Est Media Group, then worked as the editor of Hungary's first social media research prepared by Next Wave. Even earlier the founder and director of Budapest Holocaust Memorial Center, and quite a long time ago was an animateur of the Council of Europe anti-xenophobia campaign. He has got a lawyer degree, his thesis was about the dispute settlement procedure related to the internet domains' rights.*

*Married with a boy and a girl. He finds out a lot of stupid puns often jeopardize the physical safety of himself and colleagues.*



## KORSÓS Milán

Milán végzős mérnök informatikus hallgató a Műegyetemen. A KIBU-ban három éve dolgozik olyan projekteken, amikről azt gondolja, hogy jobbá, könnyebbé vagy viccesebbé teszi a mindennapjainkat. Jelenleg a különböző szolgáltatások interakciós és user-interfész tervezésén dolgozik, illetve 2008 szeptembere óta a külső IT megrendeléseket menedzseli, több mint egy éve a KIBU-s mobilalkalmazások születésében segít. Mielőtt a 2007-es induláskor csatlakozott a KIBU csapatához, főleg webfejlesztéssel és újmédia kutatással foglalkozott.

*Milan is a fifth year computer engineering student at Budapest University of Technology and Economics majoring in mobile telecommunications. Before he joined KIBU he was mainly interested in web development and new-media research. He was always more motivated by how users love and utilize their devices, products or services rather than the restrictions of the technologies. At KIBU he mainly works on interactive design and user-interface design projects. He has also been managing external IT commissions since Sept 2008.*

## KOORDINÁCIÓS TEAM

## SIMON Dóra



Dóri angol-kommunikáció szakon végzett 2007-ben. Azóta is tart az angol- és könyvmániája.

2010 januárjában csatlakozott a csapathoz mint koordinátor, és elsősorban a kutatók munkájának és a KIBU működésének gördülékenységéért felel.

*Dóri finished her English and communication studies in 2007 - has been an enthusiast of English and books ever since. She joined KIBU at the beginning of 2010 as a coordinator. She is responsible for the smooth running of the office and the researchers' daily work.*

## Dr. LUKÁCS Manuella

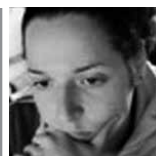
<http://lukacsmanuela.wordpress.com/>



Manuella az ELTE Állam-és Jogtudományi Karán 2008-ban jogászként végzett. Párhuzamos képzésben politológia szakon egy évet tanult. Első találmányát az univerzális korcsolyát 14 évesen nyújtotta be a Magyar Szabadalmi Hivatalba. Közel tíz év alatt 10 bejelentett szabadalom, 4 használati minta és 12 minta családban 79 formatervezési minta megalkotója.

*She has graduated in law. She has studied political science for one year. She has the patent for her first invention that she has admitted when she was 14. Regarding her research work she has ten admitted inventions and 79 products in under protective right for model proclaimed in the Hungarian Patent Office.*

## HARSÁNYI Réka



2007-ben diplomázott a MOME média design szakán. Jelenleg a Magyar Képzőművészeti Egyetem Doktori Iskolájában intelligens anyagokkal kapcsolatos kutatásokat végez. A KIBUban 2008 óta dolgozik, mint média designer.

*She finished media design studies at MOME in 2007. Now she does researches in the field of smart materials within the Doctoral Programme of the Hungarian Academy of Fine Arts. She has been working in Kitchen Budapest since 2008 as a media designer.*

## NAGY Robin



A Kitchen Budapest első vezetőjeként elsősorban a labor zavartalan munkáját igazgatta 2010 márciusáig, segítségével egy biztos pénzügyi, jogi alapokon nyugvó, kreatív kutatóhelyet működtettünk.

*As the managing director of Kitchen Budapest, Robin makes sure that all the cogs and wheels are in place, that KIBU is operating seamlessly from legal and financial aspects, and is a creative living place.*





## SOMLAI-FISCHER Szabolcs

[www.aether.hu](http://www.aether.hu)

Szabolcs (angolul gyakran Adam) a Kitchen Budapest egyik alapítója. Interakció designer és építész, a prezi.com egyik alapítója.

*Adam is interaction designer and architect. He is the cofounder of Prezi.com, director of aether architecture, and senior adviser of Kitchen Budapest medialab.*



## HALÁCSY Péter

Péter villamosmérnök, a KIBU egyik alapítója. Jelenleg a KIBU tanácsadója és a prezi.com társalapítójaként San Franciscóban dolgozik.

*Peter has a degree of electrical engineering from BME Budapest, besides KIBU, he is a researcher at MOKK Media Research, at the department of sociology. He is the cofounder of KIBU and prezi.com.*



## GYÖRGY Péter

Esztéta, médiakritikus; egyetemi docens. Kutatási területe a 20-21. századi magyar művészettörténet - különös tekintettel az avantgárdra -, a kortárs művészet elmélete és gyakorlata, illetve az új média kulturális összefüggései. 12 könyv és több száz tanulmány, kritika, politikai publicisztika szerzője.

*He is media-critic, associate professor at the Institute for Art Theory and Media Studies, Eötvös Loránd University, Budapest and at the Media Research Centre, Budapest University of Technology.*



## Nina CZEGLÉDY

Nina Czegledy médiaművész, kurátor és író, számtalan nemzetközi projekt résztvevője, fesztiválok, fórumok, műhelyek szervezője és előadója világszerte.

*Nina is a media artist, curator and writer. She has collaborated on international projects, produced time based and digital works, and participated in workshops, forums and festivals worldwide.*

# MIÉRT LABOLUNK LABOLUNK LABOLUNK MÍG ÖSSZE NEM OMLUNK?

# WHY WE DO 'LABS' 'LABS' 'LABS' UNTIL WE COLLAPSE



Úgy terveztem, hogy 45 perc alatt megírom ezt a jegyzetet, ha már nekikezdtem, legalábbis fejen, egy egyszerűen HONF elnevezésű laborban ülök. Sipos Melinda a KIBU-ból felkért, hogy írjak bármiről ami a művészettel és a technológiával

kapcsolatban eszembe jut. És ezt nagyon gyorsan meg kell írnom. És, aha...most jut csak eszembe egy 14 évvel ezelőtti élmény...Sokszor gondolkodom azon, hogy miért nem unatkozom itt soha mikor, üldögélek, kutatok, gondolkodom, nevetek, viccelődök vagy alszom a kanapén vagy akár az irodában. Évekig úgy éreztük a barátaimmal, hogy apait-anyait bele akarunk adni abba, hogy megvalósítsuk a legvadabb ötleteinket. Mi történik velem? Mi történik a barátaimmal? Mi ez az örület? Ezt a kérdést nagyon nehezen tudjuk megválaszolni főleg úgy, hogy sem a politikai rendszer, sem a situáció sem a társadalmi viszonyok sem stabilak.

Három évvel ezelőtt, hogy megalapítottam a HONF-ot, egy pápuai (kelet indonéziai megye) barátom azt kérdezte tőlem: Venzha, nem akarnál egy jól felszerelt, igazi laborban dolgozni? Látom, hogy mindig a kicsi műhelyekben vagy és azt is látom, hogy mindig fura dolgokkal vagy elfoglalva. Elgondolkoztam egy pillanatra és azt válaszoltam, hogy: Igen, barátom, nagyon szeretem és élvezem így, a hiányosságaival és sokszínűségével együtt... Egy év múlva ismét találkoztam ezzel a barátommal (pontosan 2 évvel a HONF kezdete előtt. Kaptam tőle egy könyvet, ami egy izlandi bolhapiacra vett. Egy novellát, ami mexikói UFO esetekről szól. Nos, igaz ami igaz, már gyerekkorom óta megőrülök és szenvedélyem az UFO kutatás és a földi élet lehetőségei. Mindenféle-fajta könyvet és más anyagokat felhalmoztam a kis magánkönyvtáramban UFO-król és az univerzumból. És...azóta többször is elolvastam ezt a könyvet. Néha még a vécére, a templomba vagy a nagymamám házába is magammal vittem. Nem igazán értem, hogy miért lettem ennyire a megszállottja. És ami igazán inspirált arra, hogy 2 évvel később megalapítsam a HONF-ot, az egyetlen egy mondat volt a könyvből: „MINDEZ A MOTÍVÁCIÓ KÉRDÉSKÖRÉN KÍVÜL ESIK: A KOR-

*I was planning this note to be completed in less than 45 minutes since I started, because in my mind now, I am sitting in a laboratory that is simply named HONF. Melinda Sipos from KIBU asked me to make a brief article about anything related to art and technology. And I have to make it up in a short amount of time. And yaa ... then I just remembered one of my little experiences 14 years ago ... Many times I wondered why I never felt bored to be here, sitting, researching, thinking, laughing, making jokes, or even sleeping (snoring) on the couch in the office. For many years I also shared with lot of friends, who "feel" close-minded or at least wish to devote all their mind, to realize many ideas which sometimes come in a very wild way. Why is this happening and what's going on with me, what all my friends obsession is about? A question that is very difficult for us to answer, especially when the situation and social condition of our society is not stabilized and (seems like) we do not have this established system. Three years before I decided to set up HONF, one of my friends, who came from Papua (a province of eastern Indonesia), asked me once: Venzha, don't you want to have a place to work with all complete equipment as machine tools and machinery like a real lab? I see you always stay in your little studio and I see you are always busy with strange things. I paused on for a moment and replied, yes, my friend, I really like and enjoy it this way, with all the shortcomings and diversity that I have here... After one year I've met my friend again (exactly 2 years before HONF stand). He brought me a book that he bought at a flea market in a small town in Iceland. A novel about an UFO landing at several places in Mexico. Well, indeed, since childhood, I am very passionate and crazy with UFOs and possibilities of life on the planet Earth. All forms and types of books and other materials about UFOs and the Universe have been already collected in the small library in my house. And ... since then I've been reading that book many, many times. Sometimes I even took it with me to the toilet, the church or to my grandmother's house. I didn't quite understand why I was so obsessed with it. And what really inspired me to set up a lab 2 years later with HONF name,*



MÁNY, A LELEPLEZŐK, A HÍVÓK ÉS MAGUK AZ ŰRLÉNYEK ... MIT NYERNEK VAGY VESZÍTENEK AZ ÁLCÁZÁSSAL? MÁSHOGY FOGALMAZVA, MINEK EGYÁLTALÁN ÁLCÁZNI?“. Gondolkodtam, álmództam és meghoztam a döntést, azt a kemény ígéretet tettem magamnak, hogy létrehozok egy helyet, ahol a néhány (picit is) géniusz barátom találkozhat, és valami újjal töltheti el a mindennapját. Hmmm... mit is jelent itt a „valami újjal“? Nagyon nehéz ezt meghatároznom. Abban hiszek igazán, hogy az idő nem más mint szenvedély, lélek, szorongás, tudás és vágy. 1999 decembere óta nem tudtam megunni, és még most sem unom és még mindig ott van az akarás bennem mintúgy a barátaimban is. És a vágy, hogy ezt fenntartsuk másokban is. A dinamikus mozgás egysége a gondolkodásminták és egy valóság között. És még egyszer el akarom mondani, hogy „mi“ mindannyian úgy hisszük azt, hogy az „átmenetünk“ széles skálán mozog, ami gyakran kezdődik úgy mint „egy“ rövid összekötő út a valóság és a képzelet világa között. Mind ez igaz? Vagy más okok is állnak mögötte? Csak egy hosszú folyamat tudja majd megválaszolni. Egy másik dolog, ami szintén inspirálól hatott rám abban az időben az egy eszköz volt, amit a 2000-es évek óta széles körben használnak orvosi körökben. Ez az eszköz a Robotizált Operáció! (Igazából nem így hívják az eszközt magát, ez inkább a gép funkciója.) Abban az időben a Robotizált Operációt leginkább „Intuitív Sebészetben“ alkalmazták, amit úgy hívtak, hogy „da Vinci“. „Számítógép Irányította Mozgás“ amit a „ZEUS robotizált sebészeti rendszer“ használt, végezte az operációkat. Lényegében a robot nem csinál mást mint, segít gyors és pontos megoldást találni emberi szervek operációi közben, amivel csökkenti a hibaszázalék mértékét. 2006-ban, egy „kutatással“ egybevéve amit egy kórház Intenzív Terápiás Osztályán és eszközeivel végeztem azért, hogy felfedezzem az ott jelen lévő összes elektromágneses hullámot, készítettem egy „ICU IN MA MIND“ című interaktív munkát is amit több helyen és több országban is bemutatam, ami a birtokomban lévő adatokon alapult, mégpedig azon, hogy a „da Vinci“ Robotizált Sebészeti Rendszer több mint 800 kórházban segédkezett, több mint 48000 eseténél. Első ránézésre egy csodálatos eszköz. Azt hiszem, hogy a „Robotizált Operáció“ csak egy a több millió ember által készített robotból, ami elképesztő. 2009-ben, pontosan tíz

was just one sentence in the book which is “ALL THIS LIES BEYOND THE Question of Motivation: THAT OF THE GOVERNMENT, THE DEBUNKERS, THE BELIEVERS, AND EVEN THE ALIENS THEMSELVES ... WHAT DID EACH OF THEM GAIN OR LOSE FROM A COVER-UP? OR, TO PUT IT ANOTHER WAY, WHY A COVER-UP? “. I was thinking and dreaming and made a decision, it was as though a promise to myself, that I will create a place that could become a gathering point for some of my friends, which are (slightly) genius, to mark, interpret and connect their days with something new. Hmm ... what is the meaning of “something new” here? I found so much difficult to define. What I really believe is that time is about passion, spirit, anxiety, knowledge and desire. And even when the lab has been already founded, right in the month of December 1999, and so far today, I am still not bored with all this and the spirit is still here, between all my friends. And a real desire to keep it up with the others. Unit of dynamic motion between the patterns of thought and a reality. And once again I want to say that “we” all here often assume that our “transition” is very wide, which often also stated as “one of the” brief liaison between the world of reality and imaginary world. Is all that true? Or are there other reasons surrounding them? Only the long duration of a process can answer it. Another thing which also influenced my thoughts that time, was a tool, which since the 2000s is widely used in the medical spheres. This tool is called Robotic Surgery! (This is not the actual name of the tool, but the ‘term’ used by function of the machine). At this time Robotic Surgery was widely used in the production of ‘Intuitive Surgical’ called “da Vinci“. It’s use and operation was carried out and practiced by the ‘Computer Motion’ using ‘ZEUS robotic surgical system’. In essence, this robot helps people in finding solutions quickly and accurately in the operating practices with human organs, reducing the failure rate. In 2006, along with a ‘research’ which I did with space and tools / instruments in the ICU (Intensive Care Unit) of a hospital, to explore all the electromagnetic wave signal and the time for an interactive work that I presented in many places, many countries, and many labs with the title “ICU IN MA MIND“, according to the data I had, “da Vinci” Robotic Surgical System has been used in more than 800 hospitals to complete as many as 48,000 cases of surgery. A

# KIBU LIFE



évvél azután, hogy megalkult a HONF, Somlai-Fischer Szabolcs és a KIBU meghívott hogy töltsék velük egy kis időt és ez a rövid kis rezidenskedés elég volt arra, hogy érezzem és lássam a budapesti „médiá labor” kialakulását. Rövid időn belül új barátokat szereztem, és úgy éreztem, hogy ez a hely pont olyan szenvedélyes és eltökélt, mint a HONF volt mikor kezdődött. Mostanáig nagyon nehéz volt megfogalmazni, hogy miféle is volt az a szellemiség és vágy amit valójában éreztem. Abszolút nem absztrakt, több annál, valósan éreztem a szellemiséget. A beszélgetéseim, amit több barátommal is folytattam akkoriban, így épültek fel: 20% KIBU és projektek, 15% Budapest és Magyarország, 21% hogyan élünk és élünk túl, 7% zene, kaja és pia, 5% időjárás és miegymás, a legnagyobb részt pedig tervekről, álmokról, jövőről, lehetőségekről. Én úgy láttam, hogy a legnagyobb rész arról a „valamiről” szólt ami „előre mutat”, ami „nemsokára megtörténik”, tehát arra következtettem, hogy az a rész volt egyben a legbonyolultabb de a legfontosabb is. Ez azt jelenti, hogy a beszélgetések felépítése is alátámasztja, hogy mindannyian, akik mindig a „laborban” dolgozunk, örökké előre fognak mutatni, és nem hagyjuk annyiban az „álmainkat”.

A kérdés az, hogy meddig? Hmm ... lehet, hogy addig amíg ezek a lények akiket „embereknek” hívnak képesek lesznek arra amit úgy hívunk, hogy „gondolkodás”.

Igen! Vége! Ah! 48 perc, ... 3 perccel több mint terveztem.

Köszönöm KIBU! Tartsd meg a szellemiséged! És dolgozz!

wonderful tool, at a glance. And I think the 'Robotic Surgery' is one of the millions of human works using the Robotic System, which I find amazing.

In 2009, exactly ten years of the establishment of HONF, Adam Somlai Fischer and KIBU invited me to stay there, a short duration residency that allowed me to see and feel the development of 'media lab' in Budapest. Within a short time, I got new friends, and felt like being in a place that has the same passion and desire as now, when I sit and reflect on my current chair at HONF. And till now, it is really hard for me to write what kind of spirit and desire I actually felt. Absolutely not abstract, more than that, I felt the spirit as very real. My conversations with several friends at that time were 20% KIBU and projects, 15% of Budapest and Hungary, 21% of how we live and survive, 7% of the music, food and alcohol, 5% of the weather and the rest, the biggest part, was about the plans, dreams, divinations, opportunities and future plans. Personally I could see that the biggest part was about "something" that was "forward" or "about to happen" so I could conclude that part was the most difficult and important. This means that the structure of the conversations also signified that all of us there, who are always working for a 'lab', will continue to lead to something that is forward and the "dream" will always stay there. The question is for how long? Hmm ... maybe as long as species called "humans" will have what we call it "thinking". Yup! Finished! Ah! 48 minutes, ... I've lost 3 minutes of the time I've planned

Thanks KIBU! Keep the spirit! And keep working!

2010. november 28. Yogyakarta

28 November 2010, Yogyakarta



## Venzha CHRIST

HONF, Yogyakarta, Indonesia  
<http://natural-fiber.com>



# TARTALOM

## Intro

Beköszöntő / Foreword	7
Skype beszélgetés a KIBU alapításáról <i>Skype discussion on the establishment of KIBU</i>	10

## Projektek / Projects

2009.03. – 2010.12.

BYMM Beat Your Mouse Movement	24
This is Me!	28
PadLock	30
EatUp! Social dining network	32
Zajkabát / Noisy coat	36
Grandma's Cooking	38
SubMap	40
MFF Live Coding performance	44
Opera Looper	48
Nighmo	50
Facebook Autóskártya (b)ar	54
PoP Power of Play	58
datafizz	62
AquaglitcH	68
Beszélő növények / Talking flowers	72
Netpitypang / LANdelion	78
Hímes	84
Versbab / Poem Bean	88

7

## Projektek / Projects

2007.06. – 2009.03.

Mobile Gestures	98
City Scout	99
Mobile Hero	100
Mobiljam	101
Tárcsás mobil / Rotary Cell Phone	102
Movia	104
aniMobil	105
LED füge / LED figs	106
Autocut	107
Wifipéd	108
Kupica	109
Bycall	110
MoMo	111
Érzékeny búza / Sensitive Wheat	112
Bárány dönt / Sheep Decide	113
Trodgem	116
Lumitense	117
Mllamp	118
Zenélő konyha / Musical Kitchen	119
No Copy Paste	120
Perzi	124
Smoke víz	126
Smooking Area	127
iGarden	128
The History of Computerart	129
Lábnymozás / Footprinting	130
Subtitles Datamining	131
Instant pohár	132
iWiW-háló / iWiW studies	133
Intergang	134
Szívességbank / Let's Get's	135
P2P Datamining	136

96

# CONTENT

Vinyl Display	137	<b>Widget Factory</b>	<b>180</b>
Text encoding on paper	138	Arthur	182
Tone tags	139	New Shatterhand	186
Moing	140	iWiW mobilalkalmazás	188
Zooming Table	141	Babbl	190
T-shirt messenger	142	Ozone Network Bada App	192
Multitouch	144	Virtual Pendrive	194
Évszakok rezervátuma / <i>Reservoir of Seasons</i>	146	Flogger iPhone app	196
Landprint	150	Otthonőrző	198
Exoskeleton	152	<b>Workshopok / Workshops</b>	<b>200</b>
Leheletangyal / <i>Breath Faries</i>	154	<b>Magyar Telekom + KIBU</b>	<b>230</b>
Pixspacer	156	<b>Válogatott megjelenések / Selected presences</b>	<b>242</b>
Aion	158	<b>Válogatott események / Selected presences</b>	<b>258</b>
Remixer	159	<b>Emberek / People</b>	<b>272</b>
Flight	160		
Obsolote Radio	161		
Fénylugas / <i>Arbour Light</i>	162		
Animata	164		
Árnyszínház / <i>Reverse Shadow Theatre</i>	165		
Safety Belt	166		
macsEk	167		
Phong	168		
Növényutazó / <i>Plant cruiser</i>	169		
Csoma's Wheel	170		
<b>Rezidens Projektek / Residency projects</b>	<b>172</b>		
Fly Blimps	174		
Hírcseppek / <i>Newsleak</i>	174		
21 days	175		
Murmur study	176		
In Memory of	177		
Cross Connect	178		
Transdanube	179		



Kitchen  
Budapest

powered by Magyar Telekom



A kiadvány újrahasznosított papírra készült.  
*The publication made using recycled paper.*









