

Elektronikusan generált mozgóképi műalkotások

1 Külföldi művészek

NAM JUNE PAIK

<http://www.paikstudios.com/>

PETER CAMPUS

http://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Campus

ZBIGNIEW RYBCZYNSKI

<http://www.zbigvision.com/>

ERVIN WURM

http://en.wikipedia.org/wiki/Erwin_Wurm

MATTHEW BARNEY

<http://www.cremaster.net/>

MICHEL GONDRY

<http://michelgondry.com/>

BLU-BLU

<http://blublu.org>

PES

<http://eatpes.com/>

NOT SO NOISY

<http://www.notsonoisy.com>

URBANSREEN

<http://www.urbanscreen.com>



Részlet egy Paik interjúból: „Én azért szeretem *John Cage*-et, mert a komoly művészetet megfosztotta a komolyságtól. Nincs különbség rituális, klasszikus, magas és alacsony, tömegszórakoztató művészet között. Én *élek* - ami megtetszik, megszerzem.”

Paik-ot a videó mint médium rendkívül foglalkoztatta, lenyűgözte. Sok műve magáról a videó eszközről szól, annak állít gyakran monumentális emléket. Gondolkodj el azon, téged mi foglalkoztat ilyen mélységben! Ha a fenti idézetben olvasható szabadságot megengedve egy installációt hoznál létre ennek a te általad fontosnak tartott dolognak a bemutatására, mi lenne benne? Hogy nézne ki? Írd le pár mondatban az ötleteidet erre a lapra. Ha gondolod, küld el nekem is (mfalvay@freemail.hu), szívesen venném.

Elektronikusan generált mozgóképi műalkotások

2 Hazai művészek

BÓDY GÁBOR

<http://www.bodygabor.hu/>

HÁY ÁGNES

<http://www.ndr.hu/HA/>

SZIRTES JÁNOS

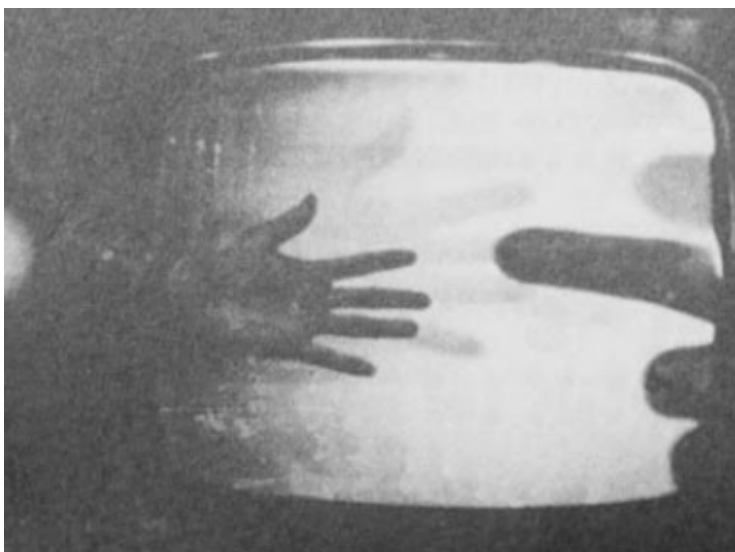
<http://szirtesjanos.com/>

HEGEDŰS 2 LÁSZLÓ

<http://www.h2l.hu/>

WALICZKY TAMÁS

<http://www.waliczky.com>



Talán emlékeztek, Szirtes János Leesik piff- puff című munkájában egy sorozatot készített különböző leeső tárgyokról. A repetitivitás, az eltérő anyagokból készült tárgyak becsapódásainak különbözősége ilyen töménységben érdekes, egyszerre sokkoló és ugyanakkor meditatív hangulatot keltett.

Mobiltelefonnal, vagy digitális kamerával, fényképezővel gyűjtsetek hasonló motívumokat. Például hasonló öltözetű embereket, kézfogas típusokat, felhő mintázatokat, vagy akár érdekes, tárgyak keltette hangokat. A lényeg, hogy gyűjteménybe sorakoztatva, kiszakítva eredeti környezetükből, ezek a jelenségek kapnak-e új jelentést? Mennyiségi kérdésként kezelve egy fajta minőséget, sikerül-e azt új minőséggé alakítani?



Interaktív művek – fizikai számítástechnika

3 Külföldi művészek

PIPSLAB - fénygrafitti

<http://www.pipslab.nl/>

TOYOTA font

<http://vimeo.com/5233789>

GOLAN LEVIN

<http://www.todayandtomorrow.net/2009/07/30/golan-levin-ted/>

<http://www.flong.com/>

BEN FRY

<http://benfry.com/projects/>

ARDUINO

<http://arduino.kibu.hu/>

OMAN HAEFELI - Solenoid concert

<http://www.todayandtomorrow.net/2008/01/17/solenoid-concert/>

DAITO MANABE

<http://exhibitioncase.blogspot.com/2009/08/daito-manabe.html>

REACTABLE

<http://www.reactable.com/>

STICKY LIGHT

<http://www.todayandtomorrow.net/2009/08/03/sticky-light-scorelight/>

ARS ELECTRONIKA

<http://www.aec.at>



Az alábbi linkeken található két ingyenes szoftver:

Processing

<http://processing.org/>

Pure data

<http://puredata.info/>

Mindkettő alkalmas interaktív, képpel, hanggal foglalkozó művek létrehozására. Akár olyan mindenki által otthon fellelhető eszközökön keresztül is, mint egy mikrofon, vagy webkamera. Az oldalak tartalmazznak oktató anyagokat is, a programok használatáról. Töltsétek le a programot, próbáljátok ki őket! Háttha közülük belőle valami jó!

Interaktív művek – fizikai számítástechnika

4 Hazai művészek

KIBU

<http://kitchenbudapest.hu/hu/projects/fenylugas>

<http://kitchenbudapest.hu/hu/text-encoding-on-paper-hu>

<http://kitchenbudapest.hu/hu/projects/animata>

http://kitchenbudapest.hu/hu/3d_malom

http://kitchenbudapest.hu/hu/3d_interface

SZTAKI

<http://www.sztaki.hu/reszleg/MTG/>

http://www.youtube.com/results?search_query=MTGSZTAKI&search_type=&aq=f

Tünet együttes – nics ott semmi

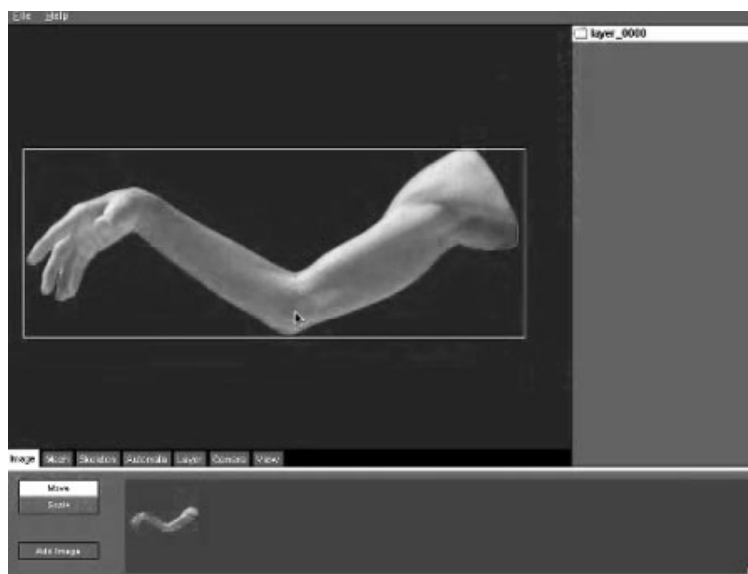
http://www.tunetegyuttas.hu/index.php?page=repertoar_details&id=6§ion=szinlap

A Kitchen Budapest oldaláról letölthető a Samu Bence fejlesztette Animata nevű szoftver.

<http://animata.kibu.hu>

Állóképekből csinálhattok a segítségével animációt. Az előző oldalon megismert szoftverekkel, akár interaktívá is tehető az animáció.

Készítsetek magatokról digitális fényképet, valamilyen egyszínű háttér előtt. Ezeket a képeket azután használhatjátok a programban, mint az animáció alapját. Az oldal tartalmaz néhány oktató videófilmet is, a program működéséről. Próbáljátok ki!



HALLGATÓI MUNKÁK

5 VÁLOGATÁS A MOME MÉDIA DESIGN SZAKÁN KÉSZÜLT VIDEÓ MUNKÁKBÓL

Az alábbi linkeken több munkát is megtalálhattok az előadáson megismertek közül:

<http://video.mome.hu/>

<http://videa.hu/csatornak/5>



Talán emlékeztek Krámlí András Kerekerdő című, WOW karaktereket használó, valós interjúkat tartalmazó filmjére. Azon felül, hogy mókás volt hallani a hétköznapi dolgokról panaszkodó játéktípusokat, ez a munka szerintem több elgondolkodtató dolgot is felvet. Egyrészt ráirányítja a figyelmet arra, hogy nagyon sokan olyan virtuális világokban élnek az életüket, ahol bár valódi emberek a társaik, de nem valóságosak a problémáik. Egymást igazán nem ismerve tölthetnek együtt nagyon sok időt is emberek. Ugyanakkor, talán segít toleránsabbá is válni az által, hogy láthatjuk mennyi különböző probléma, gond foglalkoztatja a körülöttünk sürgő-forgó embereket, amire talán nem is gondolunk. Az hogy nem a valódi arcát látjuk a beszélőnek, segít általánossá tenni, mindenkire vonatkoztatni ezt a felismerést. (A fenti videó-linken ezt a filmet is megtaláljátok.)

Maga az eszköz amivel a film operál az az, hogy egymástól látszólag messze eső két dolgot párosít. A virtuális játékot, és az utca emberét jelesül. Gondolkozzatok el hasonló párosítási lehetőségeken. Ha tehetitek valósítsátok is meg azt! Cseréljétek le ismert képsorok felett hangot, vagy akár fordítva, konkrét hangok, filmrészletek felett a képet. Nézzétek meg milyen hatásokat váltanak ki a változtatások, kérdezzetek meg másokat is mit gondolnak a dologról!

Ezen a blogon a szoftverek menüpont alatt találhattok néhány progit, ami segíthet a megvalósításban:

<http://discmonkey.blogspot.com/>

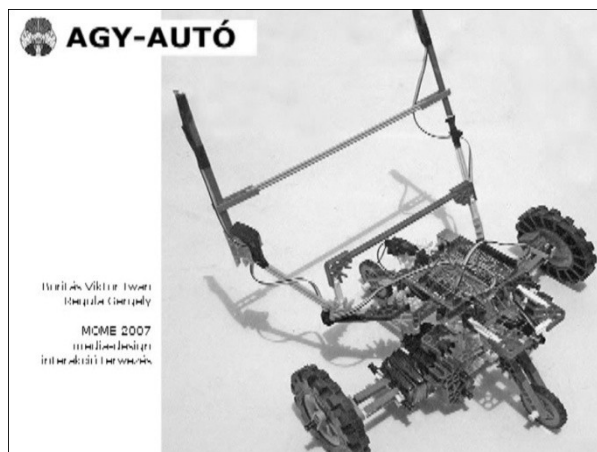
HALLGATÓI MUNKÁK

6 VÁLOGATÁS A MOME MÉDIA DESIGN SZAKÁN KÉSZÜLT INTERAKTÍV MUNKÁKBÓL

Az alábbi linkeken több munkát is megtalálhattok az előadáson megismertek közül:

<http://video.mome.hu/>

<http://videa.hu/csatornak/5>



Talán emlékeztek, a magyar diákok mellett James Houston munkájára, aki számítógép alkatrészekkel játszotta el a Radiohead egyik számát.

<http://vimeo.com/1109226>

Vagy a Techno Jeep-re, amit a Youtube-on ti mutattatok. Gondolkodjatok el azon, a ti kedvenc zenekarotok egyik számát milyen nem hagyományos hangszerekkel lehetne eljátszani? Mi illene ahhoz a stílushoz? Milyen tárgyak, eszközök jöhetnek szóba? Ha meg tudjátok oldani a dolgot, akár vegyétek is fel videóra, és tegyétek fel a Youtube-ra! A korábban megadott mail címre várom az esetleges megoldásokat!

Végezetül had hozzak fel egy példát arra, miért is érdemes ezeket a dolgokat csinálni. Vekerdy Tamás gyermekpszichológus egyik írásából származnak az alábbi sorok:

„Mi a legfontosabb gyermekeink boldogulásában, kérdezték a kutatók a '90-es évek elején. Azt a választ kapták, hogy elsősorban nem az iskolai tanulás. Az mindössze 18 %-ban befolyásolja a boldogulást. Még csak nem is a velünk született értelmi intelligencia, hanem az érzelmi intelligencia, az empátiás készség. (...) Normális esetben én vagyok a világ közepe – így élem át a világot. Ha azonban valaki tud decentrálni, az képes arra, hogy megvizsgálja, milyen lehet ő – és a világ – a másik szemével nézve. Ez adja a boldogulás és a beválás egyik legfontosabb összetevőjét. (...) Az érdekesség kedvéért elmondom, hogy a velünk született értelmi intelligencia egy bizonyos határon túl akkor sem fejleszthető, ha a legeslegjobb körülmények közé kerül valaki. (...) Tehát az értelmi intelligenciának van egy limitje, viszont a kutatók legnagyobb meglepetésére kiderült, hogy az érzelmi intelligenciának nincs. Az érzelmi intelligencia úgyszólván korlátlanul fejleszthető, jelenlegi tudásunk szerint. Kisgyermekkorban a megadott testi-lelki biztonságtól - a szabad játéktól, mesehallgatástól – fejlődik a legjobban, iskoláskorban pedig a művészetektől. Ezért kérdezi Howard Gardner, a Harvard Egyetem professzora a kormányoktól, hogy vajon miért tömik meg szóbeli tananyaggal az iskolákat – amelynek 75%-át az eminens is garantáltan elfelejt 5 év alatt! - ezzel kiszorítva a művészeteket, amelyek pedig az érzelmi intelligenciát fejlesztik?”

Azt gondolom ez elég jó indok :) , szóval ne fogjátok vissza magatokat!