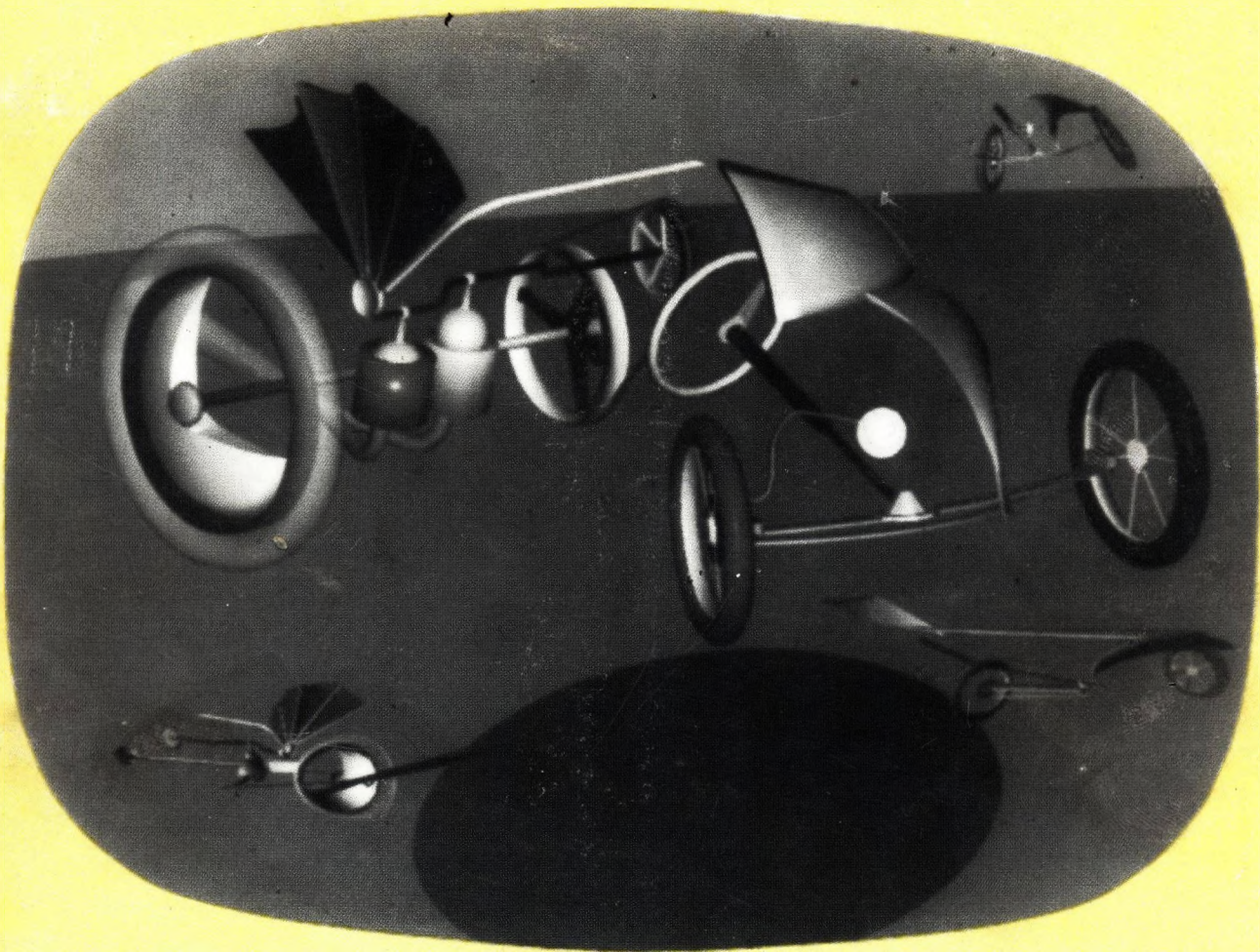




DIGITART

BUDAPEST 1990

NEMZETKÖZI KOMPUTERMŰVÉSZETI PÁLYÁZAT ÉS KIÁLLÍTÁS
INTERNATIONAL COMPUTER ART COMPETITION AND EXHIBITION

A kiállítás szervezői és a katalógus készítői ezúton is köszönetet
mondanak a hazai számítógépes művészeteknek nyújtott
támogatásért az alábbiaknak:

MTA Soros Alapítvány
Művelődési Minisztérium
Műcsarnok
OMFB Ipari Formatervezési Tájékoztató Iroda

The catalogue is published, and the exhibition is held with the
support of the

Hungarian Academy of Sciences—Soros Foundation,
the Ministry of Culture,
Műcsarnok (palace of Exhibitions)
Industrial Design Information
Bureau of the National Technological Development Committee

KOMPUTERMŰVÉSZETI KATALÓGUS
A II. DIGITART PÁLYÁZAT ANYAGÁBÓL

Szerkesztő: **Szentgyörgyi Tibor**

Tanácsadó: **Hajós Katalin**

Foto és grafika: **Nagy András**

Kiadja: DIGITART Stúdió Egyesület, Budapest Népköztársaság útja 28.

Felelős kiadó: a DIGITART egyesület elnöke

Nyomja: Gutenberg Kiadó és Nyomda SZKft. – 89/1832

Felelős vezető: Óvári László elnök-igazgató

A számítógépes művészet irányzatként 1986-ban az első DIGITART pályázat ösztönzésére született meg Magyarországon. Kiírói az Impulzus című, azóta megszüntetett mérnök- és szerkesztői és az Akadémiai Számítógéptudományi és Automatizálási Kutatóintézete beavatkoztak az elektronikus művészet fejlődésének helyi folyamataiba: a művészek többségének gépidőt, programot, alapvető számítástechnikai ismereteket és anyagi biztatást adtak ahhoz, hogy a pályázat célja megvalósulhasson. A beérkezett 160 munka többsége mégis értékelhető volt, egynegyede pedig művészileg nem marad el a PC kategória akkori nemzetközi élvonalától.

Kelet-Európa országaiban a számítógépes grafika és animáció fejlettsége a magyarországihoz hasonló, vagy annál lényegesen alacsonyabb volt.

Az idő azonban mégis megérett arra, hogy a komputer ezen a tájon is elterjedjen és az emberek felfedezzék az elektronikába zárt szépséget: Budapesten, Moszkvában, Berlinben, Szófiában, Poznanban és Banská Bisztricán csaknem másfélszáz ezren látták a DIGITART I. legjobb alkotásaiból összeállított kiállítást.

A DIGITART II. pályázat anyaga három évvel később már a számítógépes művészet magyarországi és kelet-európai pionír korszakának lezárulását reprezentálja. A tíz országból beérkezett 360 pályamű túlnyomó többsége érett, a digitális gépalkotásban gazdag tapasztalatokat szerzett, gyakran bravúros technikai megoldásokat invenciózusan alkalmazó fiatal művészgeneráció kialakulását mutatja. 1986 óta számos művész megélhetését a számítógépes grafika és animáció képes biztosítani, néhányan közülük nemzetközi hírnévre tettek szert. A PC kategóriában dinamikus fejlődést mutattak és magas színvonalra jutottak a lengyel, a jugoszláv művészek és ígéretes próbálkozások tanúi lehettünk Bulgáriában is.

A DIGITART II. után a kelet-európai számítógépes alkotók már nem számíthatnak az úttörőknek járó megértő, különleges figyelemre. Művészi teljesítményükkel lebontották a kelet- és nyugat között évtizedekkel ezelőtt emelt falakat. Technikai és anyagi segítségre azonban sajnos még sokáig számítaniuk kell. Ehhez kíván a jövőben is hozzájárulni a DIGITART Stúdió Egyesület.

As an independent tendency, computer art came into being in 1986 as encouraged by the first Digitart contest. By announcing that contest, the organizers: editors of *Impulzus*, an engineers' magazine, which has since ceased publication, and the Academy's Research Institute for Computer Science and Automation, gave a new dimension to Hungarian computer art. The majority of the contestants received assistance from the organizers in terms of access to computer handling techniques, computers, programs and financial aid to enable them to take part in the contest. The greater part of the 160 entries sent in qualified for assessment, and a quarter of them were artistically on par with the worldwide PC art of the time.

At that time computer graphics and animation in other countries of Eastern Europe were on a similar level or by far inferior to Hungary's. The time had come however when the number of computers started growing fast and the people of this region too were about to discover the esthetic potentials of electronics. A travelling show comprising the best pieces of the Digitart I. exhibition attracted nearly 150.000 visitors in Budapest, Moscow, Berlin, Sofia, Poznan

Now that three years have elapsed, the exhibits of Digitart II. show that the era of the "founding fathers" of computer art has closed in Hungary and elsewhere in Eastern Europe. Three hundred and sixty entries have been sent in from ten countries. The majority of the entries are mature products and prove that their makers are experienced in digital manipulation. Some of the entries profess special skills and the ingenuity of a new, young generation of artists. Since 1986 numerous artists have become able to support themselves from working in the field of computer graphics and animation. In fact, some of them have earned fame in many countries. Polish and Yugoslav artists have shown a dynamic development and reached a high standard in the PC category. Moreover, promising initial results have been scored in Bulgaria.

Now that Digitart II. will have gone down in the annals, the East European computer artists cannot be considered as beginners in any sense. Their artistic accomplishment has helped to dismantle the wall that had been erected between the East and the West decades ago.

László Pék

DIGITART II. NEMZETKÖZI SZÁMÍTÓGÉPMŰVÉSZETI PÁLYÁZAT DIGITART II. INTERNATIONAL COMPUTER ART COMPETITION

DÍJAZOTT MŰVEK/AWARDED WORKS

GRAFIKA/GRAPHICS

1. DÍJ/PRIZE

Barbara **NESSIM** (USA) MAGYAR ÉLETEK/HUNGARIAN LIVES
Stanislaw **SASAK** (Poland) CÍM NÉLKÜLI/UNTITLED

2. DÍJ/PRIZE

GÁBOR Áron SZÍV ÉS TÉR VARIÁCIÓK/VARIATIONS ON HEART AND SPACE

3. DÍJ/PRIZE

RÉVÉSZ L. László MASZK/MASK
BARJÁK László VALÓSZÍNŰ NÉGYZETEK/PROBABLE QUADRANGLES

ANIMÁCIÓ/ANIMATION

1. DÍJ/PRIZE

Mario **CANALI** (Italy) URBANA

2. DÍJ/PRIZE

Peter **VRANA** (Austria) KÉP DORIAN MAI NAPJÁRÓL/THE PICTURE OF DORIAN TODAY

3. DÍJ/PRIZE

KISS László MESÉK/TALES

KINETIKUS ÉS EGYÉB MŰVEK/KINETIC AND OTHER WORKS

Franc **CURK** (YUGOSLAVIA) ÁLLOMÁS/STATION HOMMAGE A MUHA ÁLOM/DREAM DARÁLÓ/MILL

ELISMERÉS/HONORARY MENTION

SZABÓ Johanna SZÚRÓPRÓBA/RANDOM SAMPLING
BARJÁK, László János HOTEL

NAGYHALMAI PÁL, DEMKO Pascal, SZABÓ Géza PACSIT IDE/GIVE ME FIVE
CSIKÓS Tibor PÉNTEK ESTE/FRIDAY EVENING I-IV.

KÜLÖNDÍJ/SPECIAL AWARD

SZÜV GYÓR

BARJÁK Györgyi, BARJÁK László LIMES

SZÁMÍTÓGÉP ÉS MŰVÉSZET

A számítógép alkalmazásának legdinamikusabban fejlődő ágazata a grafikus, illetve animációs szoftverek közvetlen ipari felhasználása. A tervezés, a gyártáselektromosítás, az értékelemzés, a prototípus legapróbb részleteiben való megjelenítése a fejlett országokban „az anyagtalanszféra” a grafikus, három dimenziós rendszerek révén történik, hihetetlen mértékben csökkentve az önköltséget, nyitva hagyva a lehetőséget minden ésszerű (és esztétikai) módosításnak. Az ipar és a művészet új, soha nem látott szintézise van kialakulóban, s a folyamat végén valószínűleg nem a mai értelemben vett iparművészet, vagy ipari formatervezés áll, hanem egy ma még meg nem fogalmazható új minőség. Az 1980-as évek fejlődése egyértelművé tette, hogy az iparnak szüksége van művészekre, s a művészeknek az iparra, ha meg akarják ragadni az ezredforduló emberének, társadalmának, szépségének lényegét.

A technika a XX. század első évtizedében vált a legérzékenyebb művészek ihletőjévé. A kubisták, konstruktivisták, a Bauhaus már keresték az ipar és a benne-ből élő ember szintézisének kifejezési formáit, s keveset törődtek vele, hogy az eredmény szép-e, vagy rút. Már beengedték az ipart a parnasszus külvárosaiba, de csak alárendelt, kiegészítő szerepekre.

A XX. század második felében a számítástechnika alapjaiban változtatta meg az ipar és a művészet viszonyát. A komputer olyan lehetőségeket kínált a művészeknek, amelynek határait még ma sem mérték fel: háromdimenziós ecsetet, milliónyi színt készen kínáló palettát, kalapács nélkül is könnyedén használható elektronikus vésőt, stáb, díszlet, színészek nélkül is mindent megteremtő kamerát, a világ minden hangját életre keltő zenekart. S mindezt anyagtalansul, kizárólag a művészi intenció, a tiszta szellemiség és a számítógép közötti intelligens együttműködés teremti meg, helytől és időtől függetlenül, tehát bármely idő, hely, igény, költségvetés számára alakítható alkalmazás számára szabadon.

Az 50-es évek végén az ipar kezdte el óvatosan beengedni a művészetet saját külvárosaiba, a számítógépes laboratóriumok hulladékdejeire, a stratégiai fontosságú kutatások számára már elavult hardver és szofver eszközökre. Először oscillogrammok és plotterrel megjelenített térrácsok születtek ebből a találkozásból. Az 1960-as évek elején készültek az első digitális számítógépes grafikák, s ettől kezdve a művészeti ágazat dinamikus fejlődésnek indult. Az 1970-es években váltak hozzáférhetővé a 3 dimenziós grafikus programok, nyilvánosságra hozták a Landsat felvételeket,

COMPUTER AND ART

The industrial utilization of graphic and animated software programmes has been the most dynamic area of the application of computers. In advanced countries three-dimensional graphic systems are used for pre-manufacturing processes: design, cost-benefit analysis and the elaboration of prototypes. This method reduces self-cost and facilitates various engineering and esthetic alterations. We are witnessing a novel synthesis of industry and art. The result of this synthesis will be more than conventional applied arts or industrial design: it is bound to be a new thing that is for the time being beyond definition. The developments of the 1980s have proved that industry needs the arts and the arts need industry provided they intend to grasp the essence of man, society and beauty of late twentieth century.

In the early decades of this century technology started giving inspiration for sensitive artists. Artists associated with Cubism, Constructivism and the Bauhaus sought a synthesis of industry and the people who derived their livelihood from it. These artists did not mind whether their products were sightly or not. They let industry enter the realm of arts, even though they assigned a subordinated role to it.

In the second half of the twentieth century computer engineering radically changed the relationship of industry and the arts. The computer has offered artists opportunities that have not adequately been appreciated down to the present day. It offers things that could be compared to a three-dimensional brush, a rich set of colours, a chisel that can be handled without a hammer, a camera that can be operated without a supporting staff, décor or actors, and an orchestra that can produce any sounds conceivable. All this can be produced in an immaterial form, purely by the intelligent cooperation of the artist's intentions and intellect, and the computer. Such cooperation is independent of place or time and can therefore be adjusted to any time scale, location or budget.

In the late 1950s industry cautiously started to let the arts enter the peripheral sections of its world. Short periods when laboratories were not used for industry and hardware and software units that from a strategic point of view became obsolete were made available for artistic purposes. The first products of this encounter were oscillograms and three-dimensional grids drawn by plotters. The first digital computer graphics were made in the early 1960s, and then this genre experienced a dynamic growth. In the 1970s

megismerhetővé váltak a geológiai-geofizikai jelenségek megjelenítésének digitális eszközei. A valóság érzékelésének soha nem látott új lehetőségei tárultak fel. A CAD rendszerek tovább növelték a világ újfajta látásának horizontját, a CAM programok révén pedig ezek térbeli megvalósítása is egyszerűvé és olcsóvá válik. Az animációs számítógépes programok, a színpaletta milliós nagyságrendű tónusokra bővülése, a legkülönbébb rutinok és konvertálási lehetőségek széleskörű megteremtése a művész számára olyan eszközcsoportot hozott létre, amely megteremtette azt a technikai szabadságot, hogy kísérletet tegyen a technicizálódó világ humánumának, esztétikuma szépségének és rútságának bemutatására.

A számítógép révén az ipar számára használhatóvá, értékesé – mert értékesíthetővé – vált a művészet, hiszen az automatizált rugalmas gyártósorokon, az új anyagokkal, a digitális irányítási és ellenőrzési rendszerek révén gyakorlatilag minden hasznos ötlet megvalósíthatóvá vált. A költségsökkentés, a pontosan behatárolt és garantált minőség területén lezajlott konkurenciaharc áttevődött a design stúdiók közötti harcra – az egyformán jó, megbízható, és olcsó gyártók között annak van esélye, akinek terméke esztétikumával is sugallja a benne rejlő technikai értékeket.

A világ szerencsésebbik felén ezért komputerművészeti stúdiók, laboratóriumok, tanszékek sorát támogatja az ipar legfejlettebb számítástechnikai eszközeivel, szoftverfejlesztő teamekkel, és sok pénzzel. A művészet gyorsan megtérülő, jó befektetéssé vált és a technológiai folyamatba épülve a fizetőképes társadalmak minden polgára számára mindennapos élménnyé. Az ipar és a művészet szintézise még nem következett be, csak az évezredes viszony iránya fordult meg. Ebből számos nyitott és nagyon kényes kérdés fakad: az alkalmazásnak, vagy az alkalmazástól való függésnek ilyen mértéke esetén nevezhetjük-e művészetnek ami a számítógépek környékén ma folyik, hol van a határ a ma már ezerszámra beépített művészi gépi rutinok ügyes manipulálása és a készen kapott sémáknak a világ művészi megragadásában való ihletett alkotás között? Feltétlenül egyedi-e ami művészi, a művészet demokratizálódása és ezzel együtt felhigulása újabb akadémizmust szül-e méghozzá a hiperkonzervativizmus szintjén?

Kínos kérdéseket vet fel a számítógépes művészet hazai története és helyzete, az ipar és a művészet kapcsolatának csaknem teljes honi hiánya, a magyar számítástechnikai ipar (?) elzárkózása legjobb reklám eszközétől a számítógépes művészettől is.

A számítógépes művészet úttörői között – csakúgy mint a számítástechnika megalkotói között – a magyarok kiemelkedő szerepet játszottak – külföldön. Julesz Béla, Csury Károly az Egyesült Államokban, Molnár Vera, Schöffner Nicolas, Victor Vasarely Franciaországban így vagy úgy a

three-dimensional graphic programs were unveiled, photos taken by the Landsat were published, and the digital instruments of projecting geological and geophysical phenomena became accessible. New vista opened for sensing reality. The CAD systems further broadened the horizon of viewing the world in a new way, while the CAM programs made it possible to manufacture them simply and inexpensively. Offered animated computer programs, millions of hues of colour, diverse routines and conversion options, artists now can embark on grasping the humane essence, esthetic beauty and ugliness of the world in the era of technology.

Thanks to the computer, the arts have become usable and valuable – marketable – for industry. It has become possible to translate into reality all useful ideas because industry can nowadays rely on automated flexible machine lines, new materials, digital command and control systems. Competition, which used to centre on minimizing production costs and improving quality, has now shifted to the rivalry of design studios. In a market where products are equally good, reliable and inexpensive, esthetic attractiveness can assure a competitive edge.

Hence it follows that in the luckier part of the world industry supports computer art studios, laboratories and university departments with state-of-the-art computers, software developing teams and plenty of money. Arts have become an attractive area for investments, where the rate of return on capital is high. Now that computer arts have become part of the technological processes, they are everyday experience for citizens of market economies.

No synthesis of industry and arts has yet taken place, but the long-standing relationship has undergone a transformation. Numerous puzzling questions however are as yet unanswered. Now that computer art is put to widespread application, can it still be called an art. In other words, where to use the dividing line between the skilful manipulation of the artistic routines built into so many software programs and the inspired use of stereotypes for grasping the artistic essence of the world? Is a work of art necessarily unique? Will the fact that so many people get access to the arts bring about a new Academism, and a hyper-conservative one at that?

There is ample room for self-search and self-criticism if one examines the history and situation of computer art in Hungary. There are practically no contacts between industry and the arts as the Hungarian computer industry (isn't this an overstatement?) ignores computer art, which could be its best means of promotion.

Among the pioneers of computer art – just as among the founders of computer science – Hungarians have played an outstanding role – outside Hungary. In the 1960s and 1970s

komputerművészet klasszikusaivá váltak a 60-as 70-es években, amikor Magyarországon a civil alkalmazásnak még a nyomai sem fedezhetők fel. A 70-es évek végének néhány kísérlete után 1986-ban egyetlen független kezdeményezés néhány hónap alatt a semmiből teremtette meg a ma már európai hírű, sajátos magyar számítógépes művészetet. Az *Impulzus* című mérnökújság és az MTA SZTAKI Gépipari Automatizálási Főosztálya pályázatot írt ki bármely géptípuson készült művészi alkotásokra, a pályázóknak szabad géphasználatot tett lehetővé, a számítástechnikában járatlan művészek mellé programozókat állítottak segítőnek, s a beérkezett sokszáz pályaműből kiállítást rendezett a Szépművészeti Múzeumban. A siker meglepő és váratlan volt: másfél hónap alatt 60 ezren voltak kíváncsiak arra a művészeti ágra, amelyről azelőtt semmit nem hallhattak. A kiállítás címe az azóta furcsa körülmények között megszűnt *Impulzus* mellett működött, majd önállóvá vált művészeti stúdió nevével megegyezően „DIGITART”.

Az első Digitart pályázaton feltűnt művészek közül többen mára nemzetközi rangú komputeres alkotókká váltak. Waliczky Tamás például 1989-ben megnyerte a legjelentősebb európai számítógépművészeti fesztivál az Ars Electronica grafikai fődíját, Böröcz András, Kis László, Révész L. László a legtöbb nemzetközi fesztivál és kiállítás rendszeres meghívott szereplője.

Ebben a sikerben a hazai iparnak nincs szerepe. A Digitart Stúdió Egyesület a Soros Alapítvány támogatásával működik. Ebből finanszírozta gépparkját, működési feltételeit, azt a 12 európai kiállítást, amelyen a magyar komputerművészek a világ előtt ismertté váltak. Az OMFB Ipari Formatervezési Tanácsa és a Művelődési Minisztérium ebben a munkában segítette, de sem iparvállalat, sem szövetkezet, sem magánvállalkozó nem érezte befektetésnek a stúdióval való legcsekélyebb együttműködést sem. A magyar komputerművészetben jelentős alkotókat tömörítő Novotrade stúdió kereskedelmi vállalkozás, az ő művészetpártolásuk elszigetelt a hazai viszonyoktól. Az önállóan tevékenykedő művészek pedig teljesen magukra vannak hagyva.

A Digitart 1990 januárjában az Ernst Múzeumban rendezett nemzetközi kiállítása és fesztiválja lehet hogy a néhány évre felcsillant magyar számítógépes művészet utolsó nagy hazai ünnepe lesz . . .

Szentgyörgyi Tibor

– at a time when it was unknown for non-military establishments in Hungary – computer art was fostered by Béla Julesz and Károly Csury in the United States, and Vera Molnár, Nicolas Schöffer and Victor Vasarely in France. Following some attempts in the late 1970s, an independent initiative was made in 1986, which needed only a few months to call into being Hungary's computer art. It has since earned fame throughout Europe. *Impulzus*, a monthly magazine for engineers, and the Department for Automating Machine Engineering at the Institute for Computer Science and Automation (SZTAKI) of the Hungarian Academy of Sciences, invited a contest for computer art works. Under the contest rules the works could be made on any types of computer. The participants were given free access to computers. Artists who were not familiar with computers could get assistance from programmers. The Budapest Museum of Fine Arts held an exhibition of the hundreds of works submitted. The show was a smashing success: in six weeks 60,000 visitors went to see an art they had not heard of before. The expo was called Digitart. It was the namesake of an arts studio, which originally operated in conjunction with *Impulzus* (which has since ceased publication under controversial circumstances) but has since become independent.

Some of the participants of the Digitart contest have since become internationally renowned computer artists. In 1989 Tamás Waliczky, for instance, earned the grand prix for graphic works at Ars Electronica, the most important computer arts festival. András Böröcz, László Kis and László L. Révész are regularly invited to take part in numerous international festivals and exhibitions.

Hungarian industry has played no role in these successes. The Digitart Studio has been financed by the George Soros Foundation. It has used Foundation money to buy its machines and mount twelve exhibitions in Europe, where Hungarian computer artists could introduce themselves. The Studio has received assistance from the Industrial Design Council of the National Technical Development Committee and the Ministry of Culture and Education, however no manufacturing company, cooperative or entrepreneur have invested a penny in the Studio. Novotrade company's studio, which rallies eminent computer artists, is a profit-oriented venture. The way they sponsor art is an isolated phenomenon in Hungary. Artists who work on their own cannot expect assistance from anywhere.

The exhibition and festival the Digitart Studio is to hold in the Ernst Museum in Budapest in January 1990 may as well be the last major show in the life of Hungary's young computer art . . .

Tibor Szentgyörgyi

A SZÁMÍTÓGÉPES MŰVÉSZET KIÁLTVÁNYA

I.

A számítógépes művészet még nem is létezik.

Éppen azért kell róla írni, beszélni, elgondolkodni felőle, hogy létezzen.

A számítógépet nem nekünk, művészeknek találták ki. A számítógép katonai célokra készült, azután tudományos célokat szolgált és szolgál, és amikor először felcsillant a művészi alkalmazás lehetősége, azonnal lecsapott rá a reklám, a kommersz filmgyártás.

Ahhoz, hogy művészetet hozhassunk létre a számítógéppel, el kell vetnünk a reklámfilmes közhelyeket.

A számítógép csak eszköz. Ha mondanivalónk erőtlenségét akarjuk vele érdekesebb köntösbe öltöztetni, helytelen úton járunk.

Ha csak a munkánkat akarjuk megkönnyíteni vele, akkor eredendő lustaságunknak áldozunk.

Magunkkal és a világunkkal kell tisztában lenni ahhoz, hogy ezt a szerkezetet jól tudjuk használni.

Azt mondják, hogy a számítógép megváltoztatja a világot. Abban az értelemben mondják ezt, ahogy a rádióról, a televízióról is ezt állították. Mintha még hatalmasabb információtömegek még gyorsabb bonyolítása csak pozitív fejlődési irány lehetne.

A valóságban azonban a számítógép az egyik leghatásosabb eszköze lehet a háborús veszély növekedésének, a tömegkommunikáció újabb csalásainak, az emberekre nehezédő stressz erősödésének.

A számítógép tipikusan olyan eszköz, amelyet létrehoztunk és nem tudunk mit kezdeni vele.

Tudomásul kell vennünk, hogy a számítógép semmilyen módon nem változtatja meg világunk meghatározó egységét; az embert.

Egy újabb kört tehetünk vele az örök téma körül, legfeljebb egy kicsit más kameraállásból.

THE MANIFESTO OF COMPUTER ART

I.

Computer Art has not come into existence yet.

That's exactly why we have to write, talk, and think about it, to call it into being.

The computer was not invented for us, the artists. The computer was made for military purposes, it has served scientific purposes, and when a flicker of hope for artistic use appeared for the first time, it fell prey to propaganda and commercial film making straight away.

In order to create art with the computer, we will have to cast off all clichés of present commercial forms.

The computer is just a means. We are wrong if we want to use it to conceal a lack of vigour in our message under a more fascinating guise.

If we just use it to make our work easier, we give in to our innate idleness.

We have to be fully aware of ourselves and of the world around us to be able to use it adequately.

People say the computer will transform the world. By this they mean the same as what they proclaimed about radio and television; that communicating even huge masses of information can only be a positive line of development.

In reality, though, the computer can be one of the most effective means to increase the danger of war, the stress on mankind. It is also a means for further manipulations in the mass media.

The computer is a typical example of an instrument Man has created and now does not know how to use.

We have to face up to the fact that the computer will by no means change Man, the decisive unit of our world.

We can make another go at the eternal subject, perhaps shooting the film from a slightly different angle.

Ezzel az új műszerrel fényképezve a régi modellt, talán napfényre kerülhetnek soha észre nem vett részletek, talán új megvilágításba kerülhetnek a már megismertek is.

A régiekkel egyenlő minőségű új látletelek viszont csak akkor készülhetnek ezzel az új eszközzel, ha megismerjük a lehetőségeit.

Ha a régi eszköztárral kialakított gondolkodásunkkal közelítünk a számítógéphez, falakba ütközünk és elveszítünk egy nagyszerű lehetőséget egy új világ létrehozására.

Hagyományos művek százszor gyorsabb előállításánál sokkal fontosabb – legalább is művészi szempontból – új minőség létrehozása.

A számítógépes művészet még nincs kitalálva, találjuk ki magunknak.

A hagyományos műkereskedelem, kritika, művészettörténet még nem épített falat e köré a művészet köré, rajtunk múlik, hogy hogyan alakítjuk ki majd ezt a viszonyt.

(Az okos kritikának az lenne a feladata, hogy a művészet mércéjével mérje a számítógéppel készített alkotásokat. Ne a „számítógépesség” legyen a fontos, hanem a művészi minőség.)

Ezekre a képekre még nem licitálnak az aukciókon. Vegyük észre, hogy nem az a legmagasztosabb cél, hogy ezeket a műveket olyanná alakítsuk, hogy ezekre is licitálhassanak.

A cenzorok még nem figyelnek annyira ezekre a műalkotásokra, miért legyenek hát önmagunk cenzorai? Miért állítunk hát korlátokat a saját agyunkban?

A számítógépes művek kiállítási formája még nem tisztázott, ez is csak rajtunk múlik.

II.

Ne higgyük el, hogy jobb gépeken jobb művek fognak születni. A jó felszerelésnek van ugyan létjogosultsága, de csak másodlagos a koncepció ereje és tisztasága után.

A számítógép a világ megismerésének új eszköze lehet. Előkerülhetnek a régen elfejtett tudások mértanról, matematikáról, logikáról, a valóság ezerarcú formáiról.

Tudomány és művészet újra összekapcsolódhat.

Taking a picture of an object with this new medium might bring to light some details never seen before, and the ones known might be put into new perspective.

If we approach the computer with our old way of thinking, grounded on old means and devices, we will be knocking our heads against brick walls and miss a magnificent opportunity to create a new world.

Establishing new quality is much more vital – at least from an artistic point of view – than turning out products of the traditional kind a hundred times as fast as before.

Computer art has not been found out yet. Let us find it out for ourselves.

Traditional art trade, criticism and art history have not yet built walls around this kind of art. It is in our hands how we will shape their future relations.

(The task of sensible criticism would be to measure pieces of computer art by the measure of art. Artistic quality should be decisive and not the label “computer-made”.)

These pictures have not yet been bid for at auctions. We should realize that it is not the prime objective to transform these works of art into marketable goods.

Censors’ attention has not yet been so clearly focused on these works of art. Why should we be consorts of ourselves? Why should we build barriers in our own minds?

The right form for exhibiting computer art is unclarified so far. The solution to this problem also lies in our hands.

II.

Why should we think that better equipment will make better works? Good equipment is by all means justified, but is only secondary to the force and clarity of concept.

The computer can become a new means to understand the world. Long forgotten knowledge about geometry, mathematics, logic and about the thousandfold forms of reality might once again come to light.

Science and art can be joined again.

Elveszítjük az egyszeri, megismételhetetlen gesztust, de nyerünk egy új gondolkodásmódot. Esetleg ráébredhetünk, hogy a gesztus nem is olyan fontos, hogy a műalkotások mindig is tartalmukkal hatottak.

Ráébredhetünk rejtett mechanizmusaink működésére. Ahogy egy rajzprogramot használok, az ráébredhet arra a folyamatra, ami a kezemet irányítja festés közben.

A kényszerű korlátok – felbontás, szín – találékonyságra ösztönözhetnek. Ráébredhetnek a szűkszavú fogalmazás előnyeire, hogy milyen kevés elemből felépíthető egy látvány, milyen egyszerű eszközökkel is létrehozható egy kép.

III.

A számítógéppel való munka öröm lehet, rendkívül érdekes felfedezés, olyan élmények forrása, amely semmi mással el nem érhető.

Ha már csináltunk egy háromdimenziós modellt a számítógéppel és részünk volt abban az emberi agy számára eddig soha nem tapasztalható élményben, hogy szobrot hoztunk létre egy kétdimenziós monitorernyő előtt ülve, olyan szobrot, amelynek a tér minden irányába kiterjedése, felülete, tömege, színe, fényvisszaverő és elnyelőképessége van, szóval minden szempontból valóságos szobor, csak éppen hagyományos fogalmaink szerint nem létezik; nos akkor ráébredhetünk, hogy ha ilyen messzire merészkedünk egy új világban, akkor a hagyományos fogalmakhoz való ragaszkodás már csak kicsinyes szőrszálhasogatás.

A video, a filmvetítő csak előre vagy hátrafelé járatható. A számítógép memóriájából viszont tetszőleges sorrendben vetíthetők a képkockák; ha úgy tetszik, a számítógép nem csak előre és hátra, hanem oldalirányba, lefelé és felfelé is tud vetíteni. Erre eddig semmilyen szerkezet nem volt képes. Vegyük észre, hogy a vetítési mód újfajta, háromdimenziós formájával állunk szemben és használjuk ki ezt az új lehetőséget!

Az új vetítési mód megváltoztatja a dramaturgiát.

Alapjából forgatja ki a hagyományos filmzenét.

Néző és alkotó viszonya újra kell, hogy formálódjon amint eltérünk az egyívű mesekövetéstől.

We may lose the unique irreproducible stroke of the artist, but we will gain a new way of thinking. Perhaps we will realize that the artist's stroke might not even be of such value, and that works of art have always shone through with their content.

We can become aware of the working of hidden mechanisms. Using a drawing programme, I can become conscious of the subconscious processes which direct my hand when painting.

Forced barriers, such as picture resolution and colour, can encourage you to be inventive. These limitations can help us realize what advantages brevity of expression can have, how few elements can be used to form an image, and how simple means are enough to make a picture.

III.

Working with the computer can be a pleasure. It is an extremely interesting invention, a source of experiences which could never be accomplished through any other means.

When we have made a three dimensional model on the computer we have had a share of an experience so far unknown to the human mind: we can create a statue while sitting in front of a two dimensional screen, a statue which expands in all dimensions, has a surface, has mass, colour, is capable of absorbing and reflecting light, which is therefore a real statue, but is simply non-existent to our notions. Through this experience we can realize how far we have ventured into a new world. Then all clinging to traditional notions will be nothing but petty hair-splitting.

Whereas a video and a film projector can only be played forwards or backwards, frames of films stored in the memory of a computer can be projected in a random order. A computer can not only run forwards and backwards but also sideways, downwards and upwards. No other device has ever been capable of this so far. Let us not pass by this new three-dimensional form of projection procedure but take advantage of it.

The new method of prejection alters the dramatization.

Traditional film music is transformed from the very roots.

The terms between the artist and the viewer have to be newly shaped as soon as we turn away from a simple plot with a single thread.

A számítógépes mozgásnak nincs eleje és nincs vége. Nincs filmszalag, nincs mérhető hosszúságú celluloid vagy metál hordozó. Miért ragaszkodjunk hát azokhoz a szokásokhoz, amit a filmtekerces, a videoszalag technikai korlátai hoztak magukkal?

IV.

Alakítsunk ki sokkal jobb viszonyt a programozókkal! Hiszen még a készen vásárolt programoknál is alkotótársainkká válnak és rajta lesz az ő kézjegyük is a munkánkon.

A programozók a szoftvereket nekünk, felhasználóknak fejlesztik. Ha nem ismerjük a gép lehetőségeit, nem tudjuk pontosan megfogalmazni a kéréseinket. Ha nem fogalmazzuk meg pontosan a kéréseinket, csak hagyományos választásokat, a megszokott logikát utánzó programokat kapunk.

Az elektronikus ecsetek utánozni fogják a hagyományos ecsetet ahelyett, hogy megkeresnék speciális formákat.

Az elektronikus filmkészítés utánozni fogja a hagyományos filmkészítést, pedig már láttuk azokat az új utakat, amelyek felderítetlenek.

Ne engedjük, hogy hagyományos programok hagyományos filmek készítésére kényszerítsenek.

V.

Nagyon kevés számítógépes műben érződik jelenleg egy új világ meghódításának a vágya, az a vágy, hogy újfajta felvételt készítsünk egy új műszerrel és ezáltal gazdagodjunk.

Akár példát is vehetnénk a – tisztán – tudományos célokra készült számítógépes grafikákról: az indíték világos, az érthetőség követelménye egyszerű és pontos fogalmazásra készíti a tudóst. De a mi célunk nem a tudomány, a mi célunk az alkotás.

A művészek felelőssége a jelalkotók felelőssége; a mi általunk hátrahagyott jelek alapján tudatosodik majd a jövő századok emberében, hogy éltünk és gondolkodtunk.

Waliczky Tamás

Movement on the computer has no beginning and no end. There is no filmstrip, no celluloid or metal tape of measurable length. Why should we then cling to customs dragged along by the limitations of the filmstrip and the videotape?

IV.

Let us establish a much better relationship with programmers. They become our co-workers even when we buy programmes ready-made, and our work will bear their initials as well.

Programmers develop software for us to use. Unless we know the capacities of the computer, we cannot sufficiently formulate our needs. Unless we sufficiently formulate our needs, we will receive nothing but traditional replies, programmes following the usual logic.

Electronic brushes will then follow in the footsteps of traditional brushes, instead of finding their own special ways.

Electronic film making will then follow in the footsteps of traditional film making, although we have seen the new paths, yet undiscovered.

We should not let customary programmes force us to make customary films.

V.

Only in very few works made with computers can you be enriched and feel the artist's desire to conquer the world, the desire to create a new work of art with a new medium.

We could even take an example of computer drawings made for purely scientific purposes: the motive is obvious, the demand for clarity of thought compels the scientist to create a simple and precise formulation of his ideas. Our aim is not science but creation.

Artists' responsibility is the responsibility of those who create signs; the signs we leave behind will make people of the coming centuries know we have lived and thought.

Tamás Waliczky

MISZTIKA ÉS TECHNIKA

Leonardo szemében, pillantásában és lényegében volt valami, ami a hajtógépet és az izomrendszert közös nevezőre tudta hozni. Tudta, látta, és megértette és átélte, hogy a világban van hely, ahol szerves élőlény és gépies alkotmány teljesen egy. Leonardo misztikusan látott. Erről a helyről nézve növény, állat, kő, mesterséges gép, ház, ember, szellem között semmiféle különbség nincs. Minden Egy. Hogy az egyik géppé lett, a másik élőlénné, már sokkalta későbbi, esetlegesebb, és felületesebb, mindössze csak jelenség. Úgy látszik, mintha nem lenne Egy. De ha az ember elég mélyre száll, megtalálja azt a pontot, ahol mozdony és virág, szövőszék és ember az Egyben összeolvad.

Leonardonak misztikus szeme volt. De a dolog itt nem áll meg. Mert Leonardonak mágikus keze volt. És még itt sem áll meg, mert a kéz és a szem nála Egy volt, és Egy volt nála a látás és a cselekvés. Ha ez az Egy csak néz és lát és tud, átél és megért, ezt hívják misztikának; ha pedig ez az Egy alkot és terem, cselekszik, tesz, azt hívják mágiának.

Tudjuk, hogy vannak emberek, akik gépies erőket életerőkké tudnak tenni, mint ahogy egészen közönséges dolog életerőket gépiesekké tenni. Hiszen a technika nem egyéb, mint az ember élő erőinek a gépek világába való átvitele. A technika: emberi cselekvés, de nem emberrel, hanem géppel. Főként Keleten régebben nagy mágusok megtették ezt fordítva is: gépből elővarázsolták az életet, ahogy ma az életből varácsolnak gépet. Az egész azon múlik, hogy az ember elérte-e azt a helyet, ahol élet és gép Egy, vagyis ahol tetszés szerint élet géppé, gép életté teremthető." (Hamvas Béla, Wordsworth vagy a zöld filozófiája)

Csak azok, akik az effajta tudás fényei felé törekszenek, válhatnak képessé arra, hogy a második évezred végén életrekelt technológia-gólemet megfékezzék, sohanemlátott energiáit az igazi emberi létezéshez való visszatérés felé fordítsák. Ezt a célt szem előtt tartva, a művészetnek meg kell tisztítania azt a feketemágiát is, amit komputernek neveznek. Ebben a mérkőzésben a vállvonogatás és a tüntető távolmaradás nem segíthet, ugyanúgy a feltétlen behódolás sem. Okulni kell a 43 éves cherokee indián adatbáziskezelőn érzékenységből, aki PC-je tetejére egy kicsinyített, megszentelt totemoszlopot állított, hogy az megvédje őt az elektronikus gonosztól. Megoldásának autentikussága példaértékű, de tisztában kell lennünk azzal, hogy a defenzíva nem elegendő. Rá kell találni arra a tökéletes ívű mozdulatra, amellyel a komputer mélyére nyúlva rátapinthatunk arra a bizonyos pontra, ahol minden

MYSTICISM AND TECHNOLOGY

Leonardo da Vinci could see the shared traits of a catapult and the muscular system. In his world a living creature and an engine were one. His approach was mystic. When that approach is applied, there is no difference between plant, animal, mineral, engine, house, man or spirit, because the universe is conceived as undivided. Whoever applies this approach considers the differences between engines and men as accidental. He is convinced that beyond the skin of appearances there is a shared One in things that are apparently so diverse as a locomotive, a flower, a loom or man.

Leonardo's vision was mystic. Moreover, his hands were magic. For him vision, hands and action were one. The unity of vision, knowledge and experience amounts to mysticism, and when creation is added to them, that amounts to magic.

Some people can harness the strength of machines as if it were a living force, while humans are often treated as machines. Technology is the transfer of human powers into the realm of machines. Technology is human action through machines. Wizarde of the Orient of old are said to have been able to evoke the living essence of machines in a similar manner as machines are nowadays conjured up from life. It's only a question to the able to find the unity of life and the machine, to turn life into machine or machine into life. (Béla Hamvas, Wordsworth and Green philosophy)

It is only the people who aspire to attain this knowledge who can perhaps keep under control and harness to serve genuine human life the powerful Technology Golem, which came to life at the end of the twentieth century. With this aim in mind, artists have to cleanse black magic, called computer. Neither indifference, nor unconditional submission are adequate attitudes to the computer. A Cherokee Indian, a 43-year-old female operator of a database management system, is said to have put a wee totem pole on the top of her PC to protect herself from the Electronic Evil. Her response was undoubtedly ingenious, but a defensive attitude cannot be the true solution. The real solution can only be our entering the computer (mind the live wires that can shock the fragile ideas out from us) and finding the universal One. Once that is found, we can set out to identify what all artists aspire to find: the roots of being.

.....

Egy, (eközben persze jó elkerülni a 220 voltos vezetékeket, amelyek alapjaiban rázhatják meg törékeny gondolati konstrukcióinkat) és ahonnan kiindulva bármely járművön eltéveszthetetlen út vezet minden emberi- művészi alkotás végső céljához: a minden létezések gyökeréhez.

.....

Statistikák ezrei bizonygatják a komputer gazdasági hasznát, ezáltal létjogosultságát. Ugyancsak statistikák szólnak a hihetetlen mértékű elterjedtségéről is; ez a dolog akár tetszik, akár nem, vitathatatlanul létezik, és egyre inkább létezik. Ezt bizonyítja az is, hogy megalakult az a már 12 országban működő szervezet, amely a komputerek bármilyen módszerrel történő rombolását tűzte céljává, akár törvénytelen eszközökkel is. Véleményük szerint a komputer nagyobb veszélyt jelent az emberiségre nézve, mint az AIDS, a lyuk az ózonfelhőn, és a nukleáris fegyverek együttvéve. Egyáltalán nem elhanyagolható tény, hogy a nők általában utálják a komputert – valami tehát kell, hogy legyen benne.

A komputer „lelke”, az integrált áramkör, a chip vételezőn, steril körülmények között születik. Mégpedig különös módon, úgy ahogyan az istenek születtek régen: fényből, fény által. Erősen leegyszerűsítve a folyamatot körülbelül úgy, ahogyan egy fényképet hívnak elő. Egy fényérzékeny felületre ráexponálják a struktúra képét, amely ilyen módon azonnossá válik a saját képével, így valósítva meg az igazi létezés kritériumát: a *phainomenon* és a *noumenon*, azaz a látvány és a lényeg tökéletes egységét. Autentikus test tehát: az van, ami látszik, és az látszik, ami van.

És milyen különösen öntörvényű az a világ, amelyet ez a lélek támaszt! Egészen más, mint a miénk: digitális. „Analógiában” a Zen-mester tanítványát évtizedekig tartó beavatásnak veti alá, hogy az megtanulhassa azt a mozdulatot, amellyel tökéletes, töretlen ívet húzhat a papírra. Digitáliában az ív pontok sorozatából áll, ahol minden egyes pontnak megvan a maga meghatározott helye. Hogy a digitális ív mennyire hasonlít az analóghoz, (ugyanaz sohasem lesz), az attól függ, hogy hány pontból áll össze. Digitális szempontból ugyanis a mi szemünkkel nézve durva, lépcsőzetes ív ugyanolyan tökéletes, mint az, amelyik sokkal több pontból épült, és szabad szemmel már alig különböztethető meg a Zen-tanítvány egyik jólsikerült kísérletétől. (Pedig mindannyian tudjuk, hogy a különbség zongorázhatatlan.) A durva és a finom digitális ív között a különbség csupán a pontok száma, másnéven a felbontás. És, minthogy ez mennyiségi tényező, kíváncsian várhatjuk, hogy ez a mennyiség milyesfajta minőségbe csap majd át. Mégpedig valószínűleg rövidesen. Vajon milyen kapcsolata lesz ennek az új minőségnek a mi jó öreg analóg

The economic value and importance of computers has been repeatedly pointed out with ample reference to statistical figures. Computers are ubiquitous. It is therefore small wonder that an organization has been found with the aim of wrecking computers, even if that is contrary to the law. The members of this organization, who are recruited in twelve countries, describe computers as a greater menace to mankind than AIDS, the ozone depletion from the atmosphere and nuclear weapons put together. Women tend to dislike computers altogether, so the problem must be serious.

The “brain” of the computer is the integrated circuit, the chip, which is produced in a germ-free environment. Its birth is just as strange as that of the gods of old: its source and creator is light. To put it simply, it’s like developing a film. The image of a certain structure is exposed on light sensitive surface. As a consequence, the two become one. Thereby they satisfy the criterion of genuine existence: the perfect unity of *phainamenon* and *noumenon*, image and essence. It is therefore an authentic body: the image is identical with the substance, the substance is identical with the image.

The world brought about by this “brain” is a unique one. It is quite different from ours, it’s digital. In “Analógia” the pupil of Master Zen have to study drawing for decades before he can draw a flawless curve. In “Digitalia” by contrast a curve consists of a series of points, where each point has a definite position. To what extent will be a digital curve similar to an analogous one (they will never be identical) depends on the number of points. From a digital point of view a rugged curve consisting of points at a distance from one another is just as perfect as the one in which the unaided eye cannot notice the descreet points at all. (The difference is a serious one, we know.) The difference between the curve with distantly placed points and the one consisting of a myriad of points lies in the number of points, in other words, definition. This being a quantitative difference, evident is the question what qualitative difference is caused by it. One can only wonder about the relationship of this new quality and our good old analogous world. Interestingly, the world has also been displaying some attraction to digitalization in politics, ideology and the psyche. I’m referring to certain extravaganzas organized in totalitarian regimes. A large crowd of people are treated as if they were entities in a digital system in “living pictures”. In a stadium in North Korea, for instance, a crowd of people wield colourful boards to create the similar portrait of the Helmsman. The audience in the stadium and a spell-bound nation glued to the television elsewhere can see for themselves how individuals are transformed into colourful boards in order to serve the sublime idea: the Helmsman’s smile.

világunkkal? Különösen érdekes ez a kérdés, hogyha észrevesszük, hogy ez a világ is mutat bizonyos vonzódást egyfajta digitalizálódás iránt az élet egy politikai, ideológiai, pszichés szintjén. Konkrétan: a totalitárius hatalmi rendszerek népünnepélyeire gondolok, az emberi pontokból összeálló tömegek a digitálishoz hasonló kezelésének látványos leképeződésére: az úgynevezett élőképekre. Az észak-koreai stadionra, amelyben a lelátón sorakozó pontocskák az ő színes tábláikkal a Vezér mosolygó képét formálják, mutatják a kamerák felé, hogy „nép” láthassa, hogyan válik az egyén színes táblává, hogy szolgálhassa a nagy gondolatot: a Vezér mosolyát.

Milyen tanulságos volna végigjárni egy politikai-hatalmi struktúra, és egy komputer hardver-sofтвер struktúrájának analógiáit. Az esetleges egyezéseknek persze egy olyan funkció a forrása, amely (mint minden struktúrában) mindkettőben alapvető: a kommunikáció. Az információk mennyisége mindkét struktúrában hasonló: gigantikus. Ekkora mennyiségű információt pedig már csak nyelvvé szervezve lehet kezelni. Ismeretes, hogy az emberi gondolkodás, és a nyelv együttműködésében milyen erős kölcsönhatások működnek. Milyen varázslatos folyamatok játszódhatnak le akkor egy programozó agyában, amikor a gép nyelvén gondolkodik, hogy megtaníthassa gépet az ő emberi nyelvére, hogy az – mármint a gép – képes legyen az emberi nyelven adott utasításokat gépi nyelvre lefordítani! Melyik hogyan hat ilyenkor a másikra, és egyáltalán, mi lesz ennek a vége?

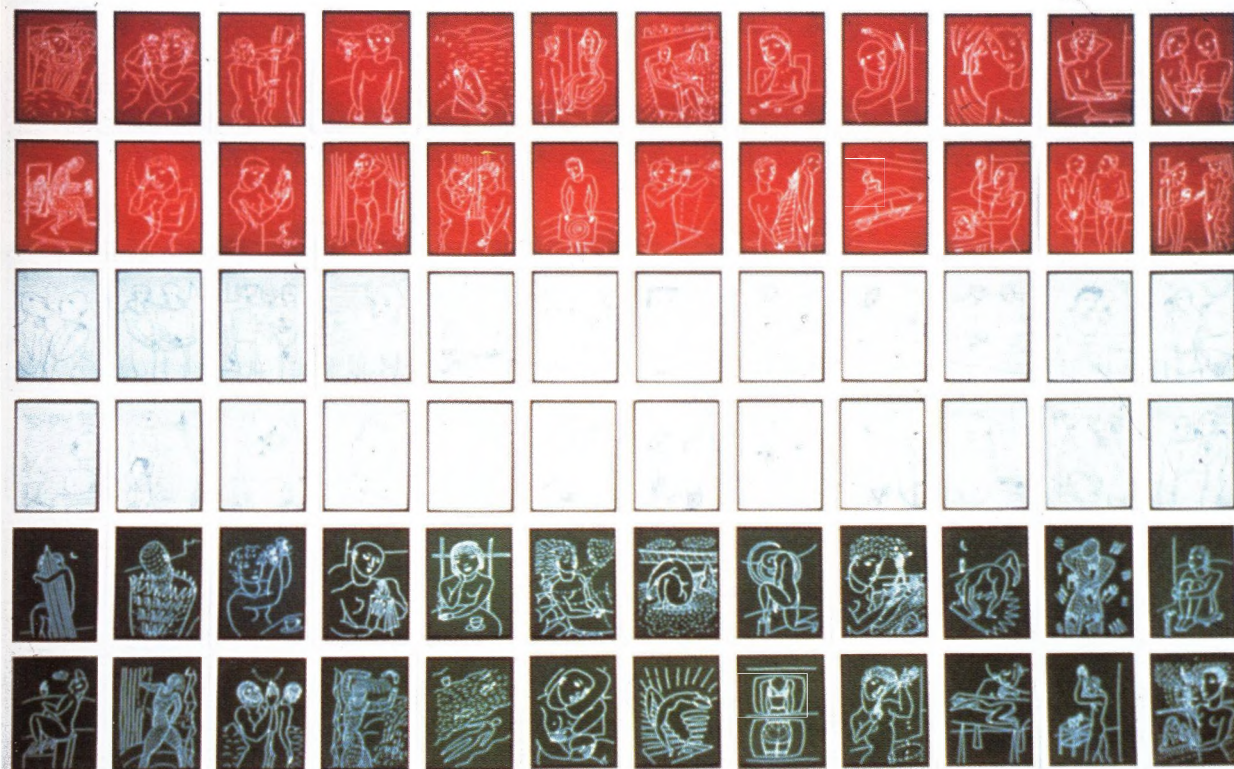
„A természettudományos európainak a természet géprendszer, s e mögött áll a Semmi. A misztikusnak a természet, az élőlények világa, s a teremtetek mögött ott áll a Teremtő”. Egy újabb idézet Hamvastól, és ha nem riadunk vissza azonnal a „misztikus” szótól, akkor büszkén kell felismernünk, hogy emögött a teremtet mögött mi állhatunk, mint teremtetők. Illő szerénységgel kell tehát magunk mögé pillantanunk.

Kis László

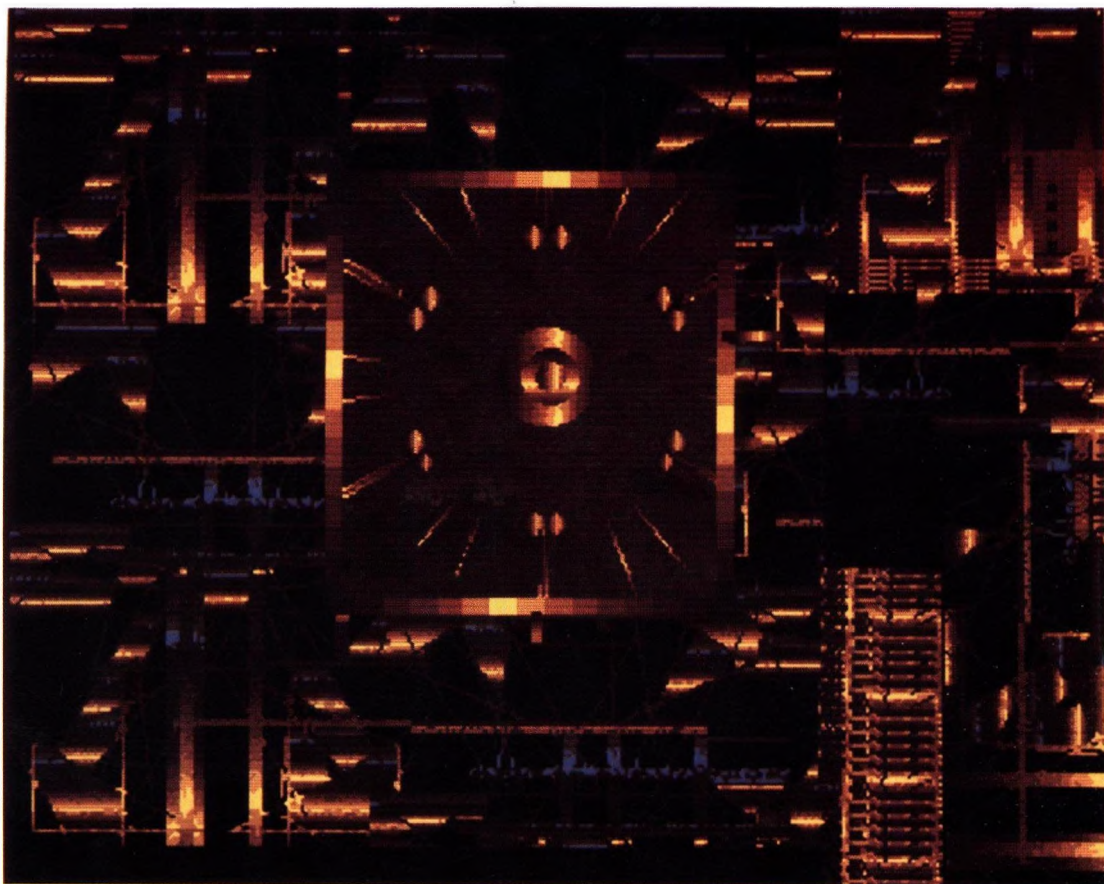
It would be an instructive exercise to identify the analogues of a political power structure and the hardware and software structure of a computer. The source of shared traits is a function that is important for both: communication. The amount of information to be conveyed is great in both. No such amount of information can be handled unless it is arranged into a language. The interaction of human thought and language is well known. Just think of the intriguing processes taking place in a programmer's mind when he is thinking in the computer's language during his efforts to teach the computer to communicate in a human language in order to be able to translate a command given in a human language into machine language. What an interaction!

“For a European, who is reared in the spirit of natural sciences, Nature is a system of machines, beyond which there is Nothing. For a believer in mysticism, Nature is the domain of living beings, where behind the creatures there is the Creator.” The quotation is from Béla Hamvas. Provided the word “mysticism” has not disheartened us, we can be proud recognizing behind this creature ourselves, in the role of creators. Modesty should therefore be the order of the day when we look around.

László Kis



NESSIM, Barbara
MAGYAR ÉLETEK/HUNGARIAN
LIVES
dia/slide



SASAK, Stanislaw
CÍM NÉLKÜL/UNTITLED
xerox, 28,5×21



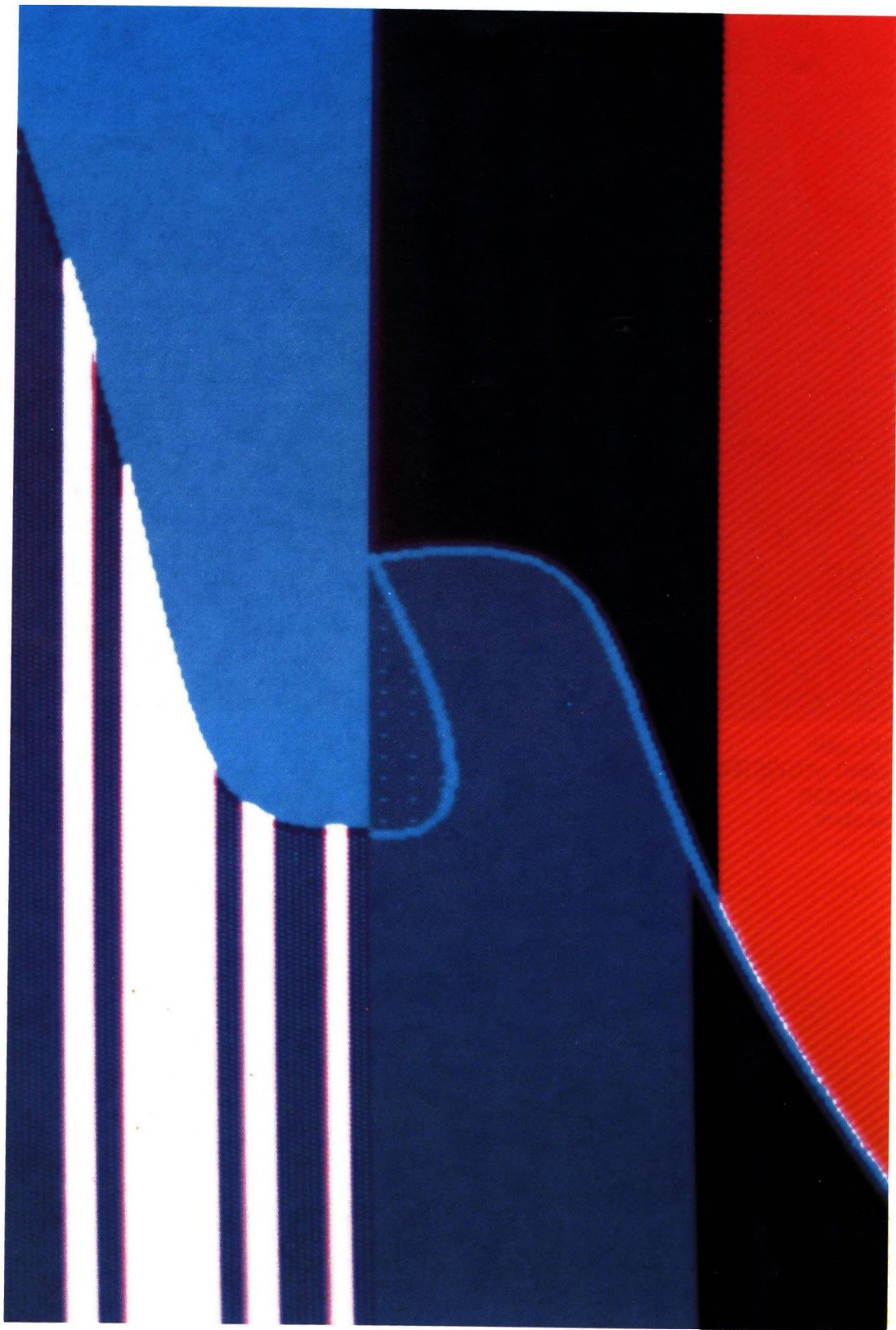
GÁBOR Áron
SZÍV ÉS TÉR VARIÁCIÓK/
VARIATIONS ON HEART AND SPACE
fotó/photo, 50×70



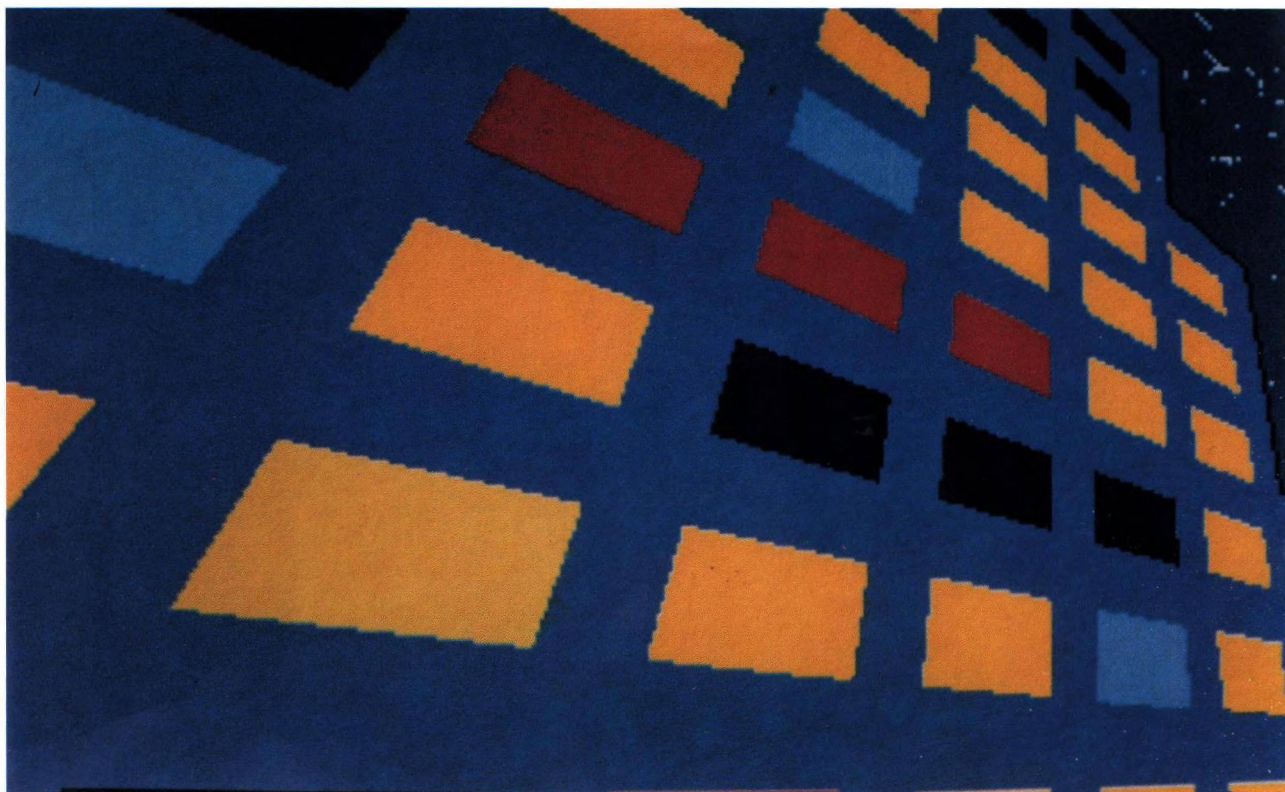
RÉVÉSZ László
MASZK/MASK
fotó/photo, 50×70



BARJÁK László
VALÓSZÍNŰ NÉGYZETEK/PROBABLE
QUADRANGLES
fotó/photo, 50×70



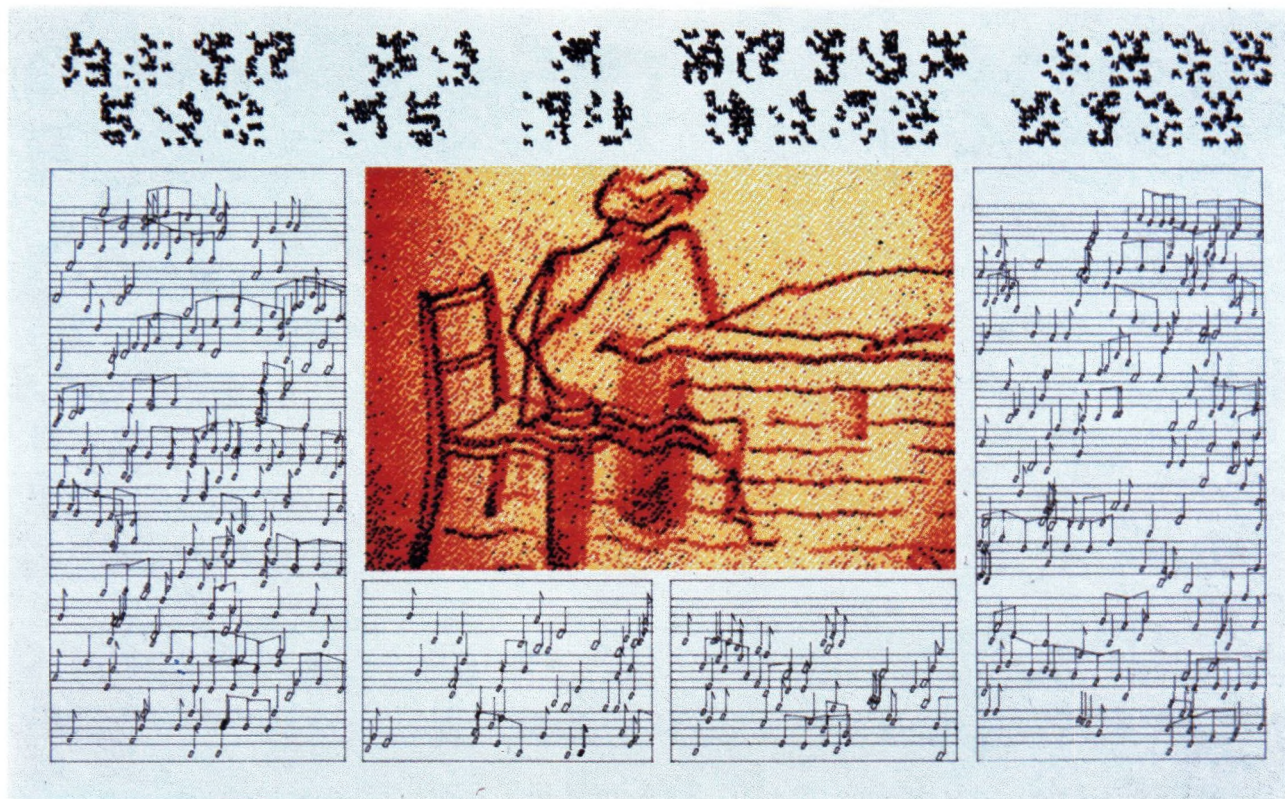
D I G I T A R T



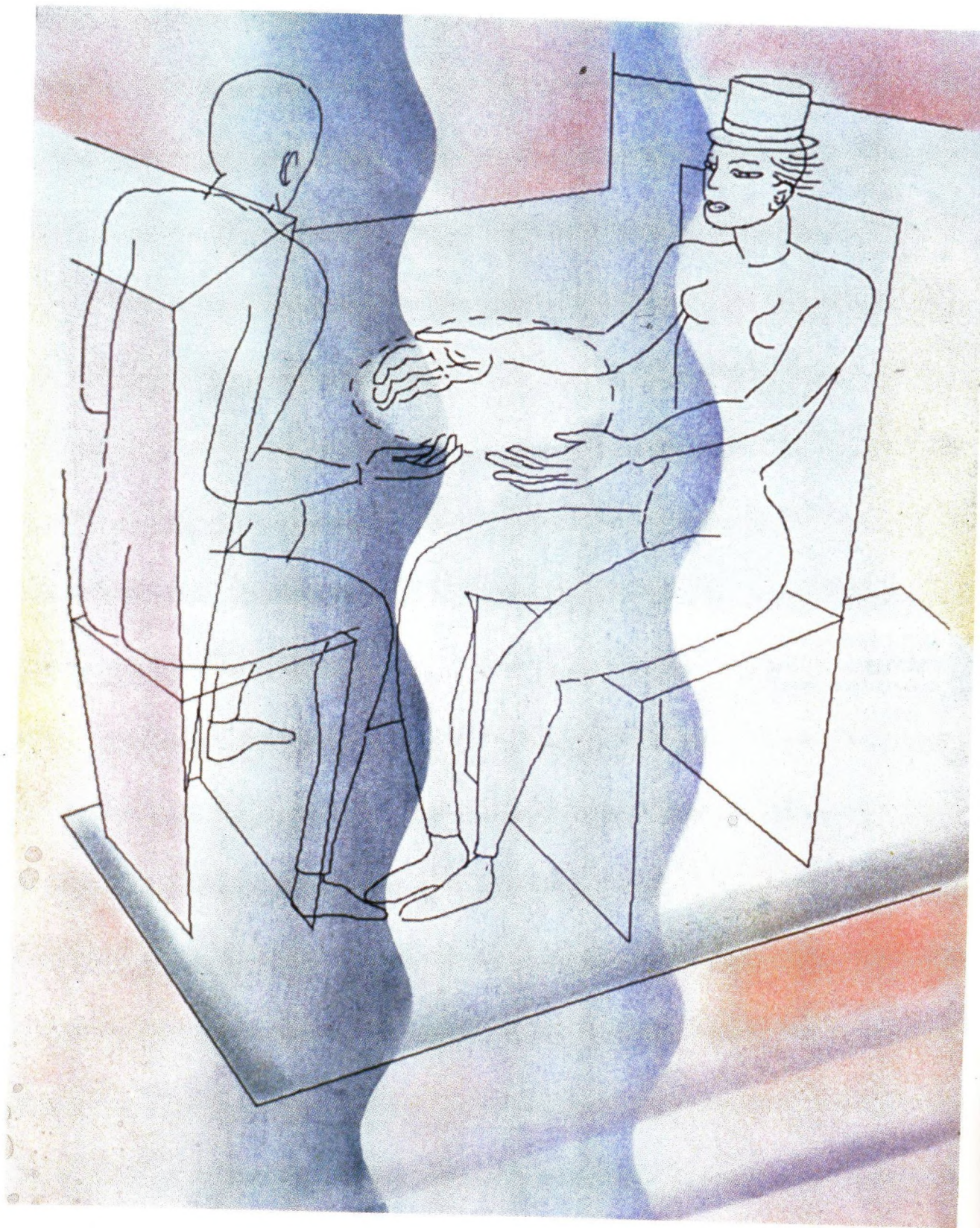
BARJÁK László János

HOTEL

fotó/photo, 50×70



SMITH, Brian Reffin
CÍM NÉLKÜL/UNTITLED
tús és papír/ink on paper, 21×30



D I G I T A R T



BÖRÖCZ András

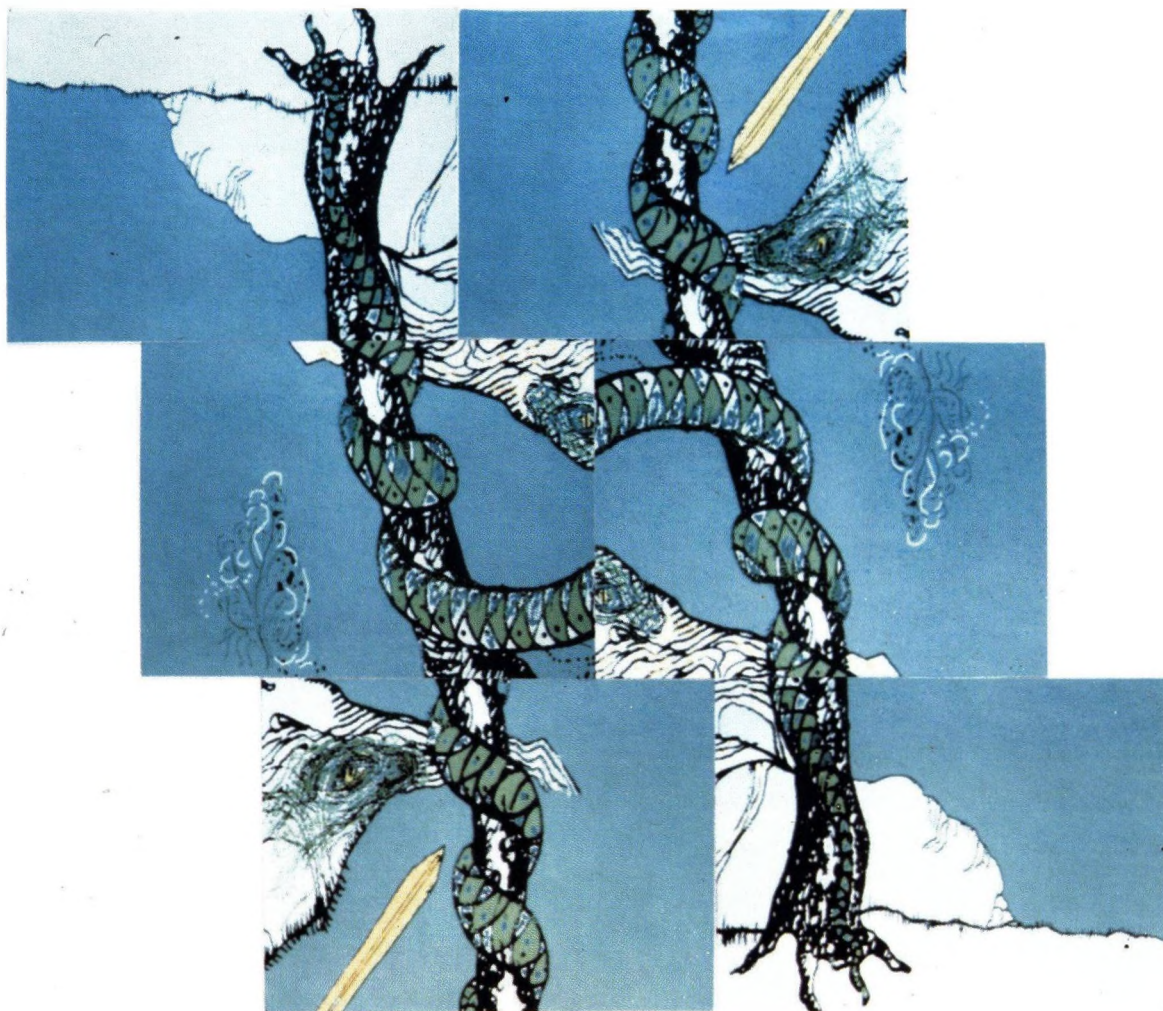
TEVÉNEK A TŰ FOKÁN/CAMEL AND
THE EYE OF THE NEEDLE

fotó/photo, 50×70

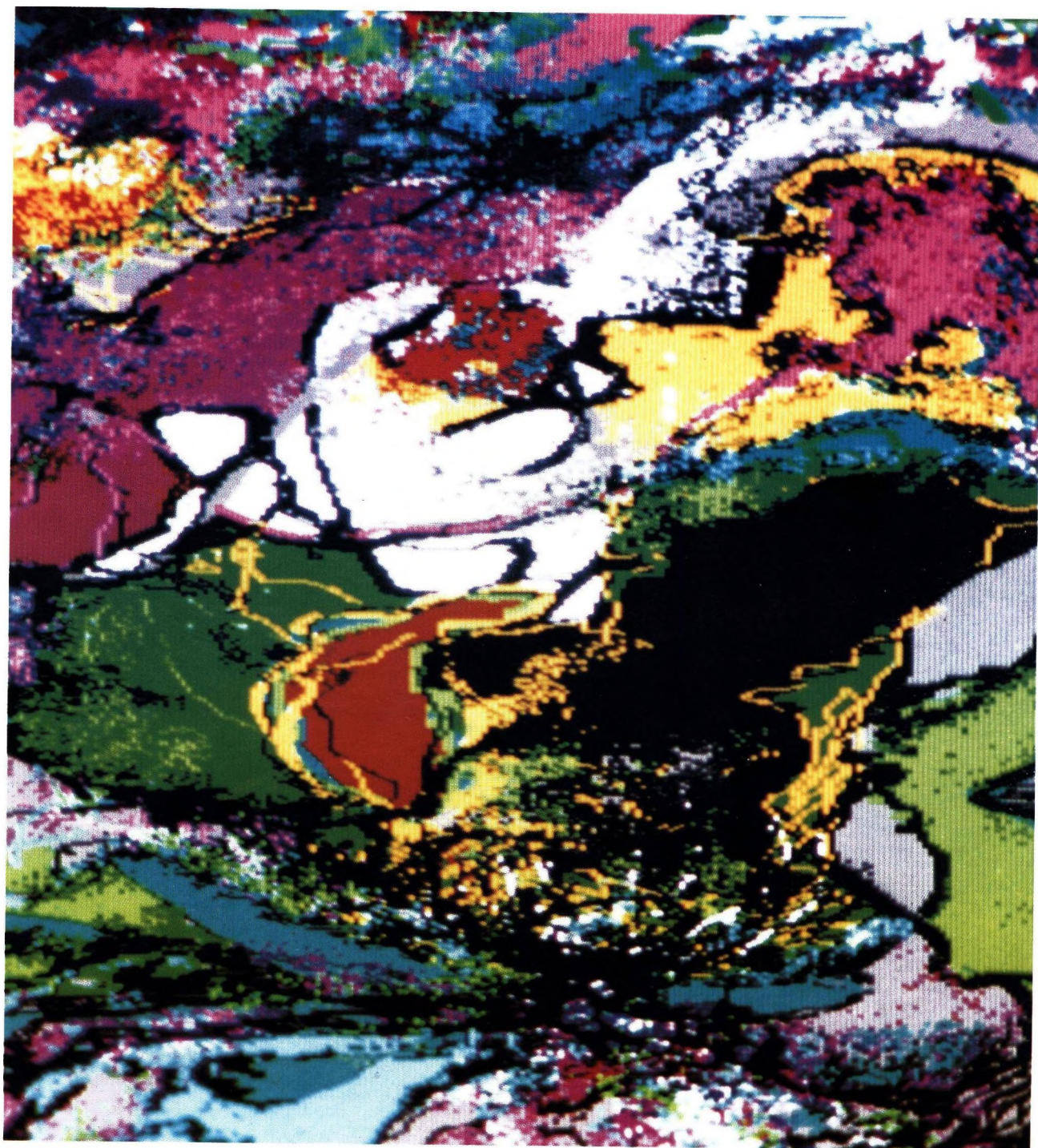
NESSIM, Barbara

SZÜLETÉS/DELIVERY

dia/slide



CZAKÓ Mária
VARIÁCIÓK EGY KÍGYÓS MESÉRE/
VARIATIONS ON A SNAKE TALE
fotó/photo, 50×70



MAROS Vera
MINTAGAZDASÁG/MODEL FARM
fotó/photo, 50×70

DIGITART A VILÁGBAN

Két év alatt több mint háromezrezer látogató, tizenkét kiállítás nyolc országban – ennyi a Digitart I. kiállítás száraz számokban mérhető mérlege. Az adatoknál azonban jóval többet mond a nézőktől és szakemberektől szóban és írásban kapott számos elismerés és visszhang. A sikereknek köszönhetően kiépült a magyar számítógépes művészek európai kapcsolatrendszere, a művészek egyénileg és a stúdió alkotóközössége számos külföldi meghívást és megbízást kapott.

Az 1986-os DIGITART I. pályázat anyagából összeállított, mintegy 80 képet, több animációt és videofelvételt tartalmazó kiállítás, melyet az időközben született művekkel frissítettek fel a rendezők, sikert aratott Európa mindkét felén.

Lengyelországban, Csehszlovákiában, Bulgáriában és főként az NDK két városában, Berlinben és Erfurtban, sokat számított még a műfaj újszerűsége. Ezekben az országokban a közönség igényelte a művek keletkezésének magyarázatát, a helyszíni demonstrációt is. A közönség számára ezeken a bemutatkozásokon még a technika varázsa volt a fő vonzó, még háttérben maradt a művészi alkotások elemző értékelése, a látvány és mondanivaló összhangjának keresése.

Torinóban az Experimenta technikai művészeti fesztivál meghívására érkezett a DIGITART, ahol a rendezvény több hónapos időtartama alatt mintegy százezer látogató érte-sülhetett arról, hogy a számítógépes művészetek színvonalja nem feltétlenül az egy-egy országban rendelkezésre álló technikai bázistól függ.

1989-ben nagy sikert aratott a DIGITART kollekció Hannoverben, a Cebit- a világ legnagyobb számítástechnikai szakvására-keretében rendezett ART WARE művészeti kiállításon illetve ezt követően az ipari vásáron. Mindkettő olyan alkalom volt, ahol szakértő látogatók tízezrei szerezhettek bizonyítékot arról, hogy a gép önálló művészeti alkotó eszközzé vált. Párizsban a Magyar Kulturális Intézet adott otthont a kiállításnak, melynek jelentőségét csak növelte, hogy számos magyar származású, számítógéppel alkotó világhírű művész új hazájában mutatkozhattak be a fiatal magyar alkotók.

A linzi Ars Electronica fesztivál a számítógépes művészek évenkénti legnagyobb seregszemléje. 1989-ben a fesztivál meghívására önálló kiállítással a városi Nordico Múzeumban szerepelt a DIGITART kollekciója. A katalógusban szereplő DIGITART II. kiállítás is máris számos külföldi meghívást mondhat magáénak.

DIGITART THE WORLD ROUND

DIGITART I exhibition attracted over 300,000 visitors in two years. More telling than this figure are the favourable comments given by laymen and experts alike. Thanks to these results, Hungarian computer artists could establish relations with computer artists throughout Europe. Numerous invitations and commissions for work have been sent to individual artists and the members of the Studio collectively.

The exhibition comprises some eighty pictures, animations and video clips, which originate from the Digitart I contest of 1986, and have since been augmented by new works. The collection has been favourably received in both parts of Europe. Venues include Poland, Czechoslovakia, Bulgaria and, especially two towns of the German Democratic Republic: Berlin and Erfurt. The novelty of the exhibition is one reason of its popularity. In these countries audiences required information about the conception of the works, that is on-site demonstrations. The audiences were captivated by the technical aspects of the show and little attention was paid to an analysis of the artistic values and the harmony of the product and its message.

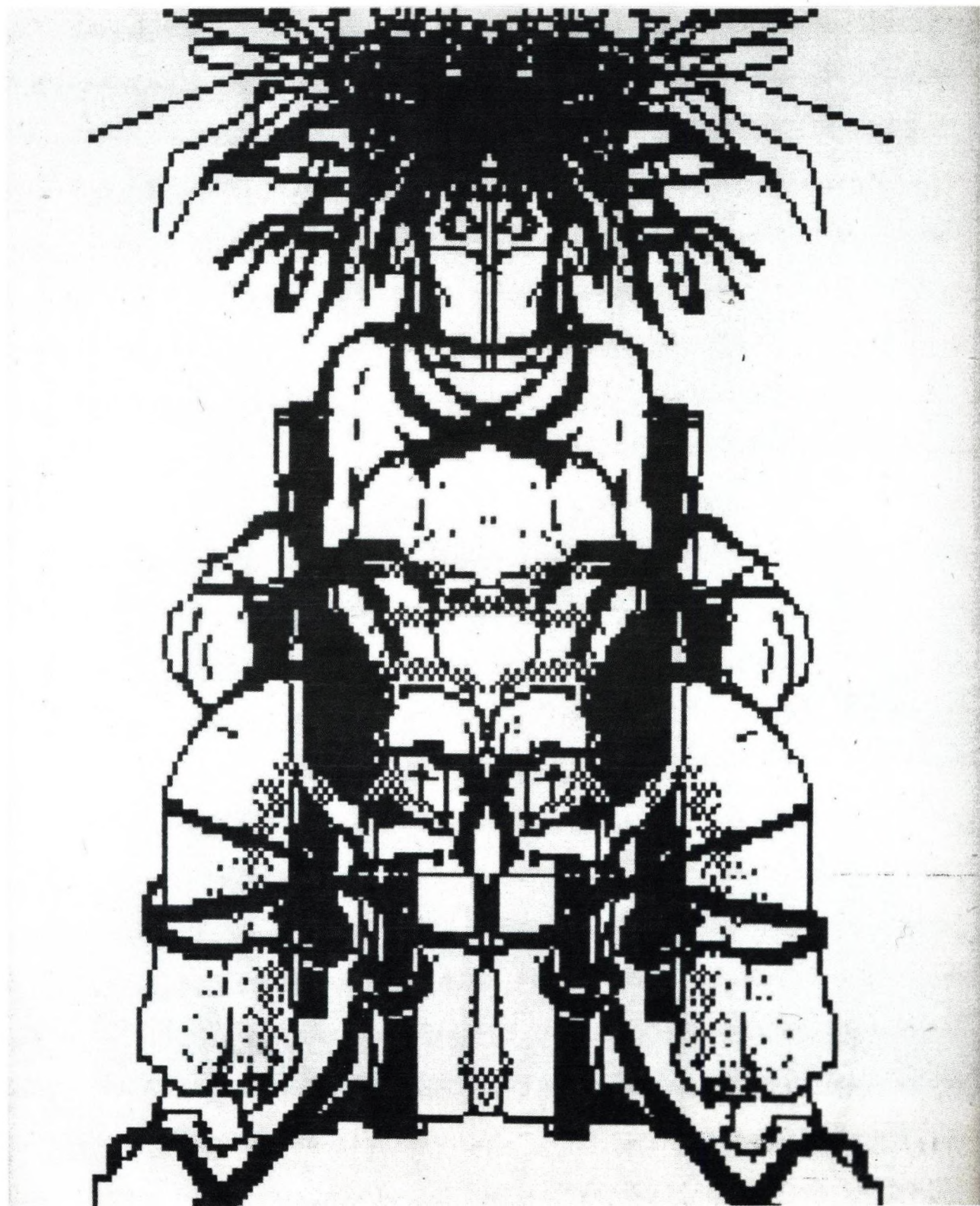
The Digitart collection was invited to Turin on the invitation of Experimenta technical and artistic festival. The festival was open for several months and it attracted some one hundred thousand visitors. The audiences could see for themselves that the standard of computer arts did not necessarily depend on the level of the technical basis of the country concerned.

In 1989 the Digitart collection reaped success in Hanover as a part of the Art Ware artistic exhibition and subsequent products show, held under the auspices of Cebit, the world's biggest computer fair. In both events tens of thousands of experts could see that computers have become means of independent artistic activity.

The collection was displayed in Paris on the premises of the Hungarian Cultural Institute. It added importance to the exhibition of works of young artists that it was held in France, the chosen country of residence of numerous famous Hungarian-born computer artists.

The Ars Electronica festival of the town of Linz is the biggest show of computer arts every year. In 1989 the Digitart collection was invited there to hold an independent exhibition in the Nordico Museum.

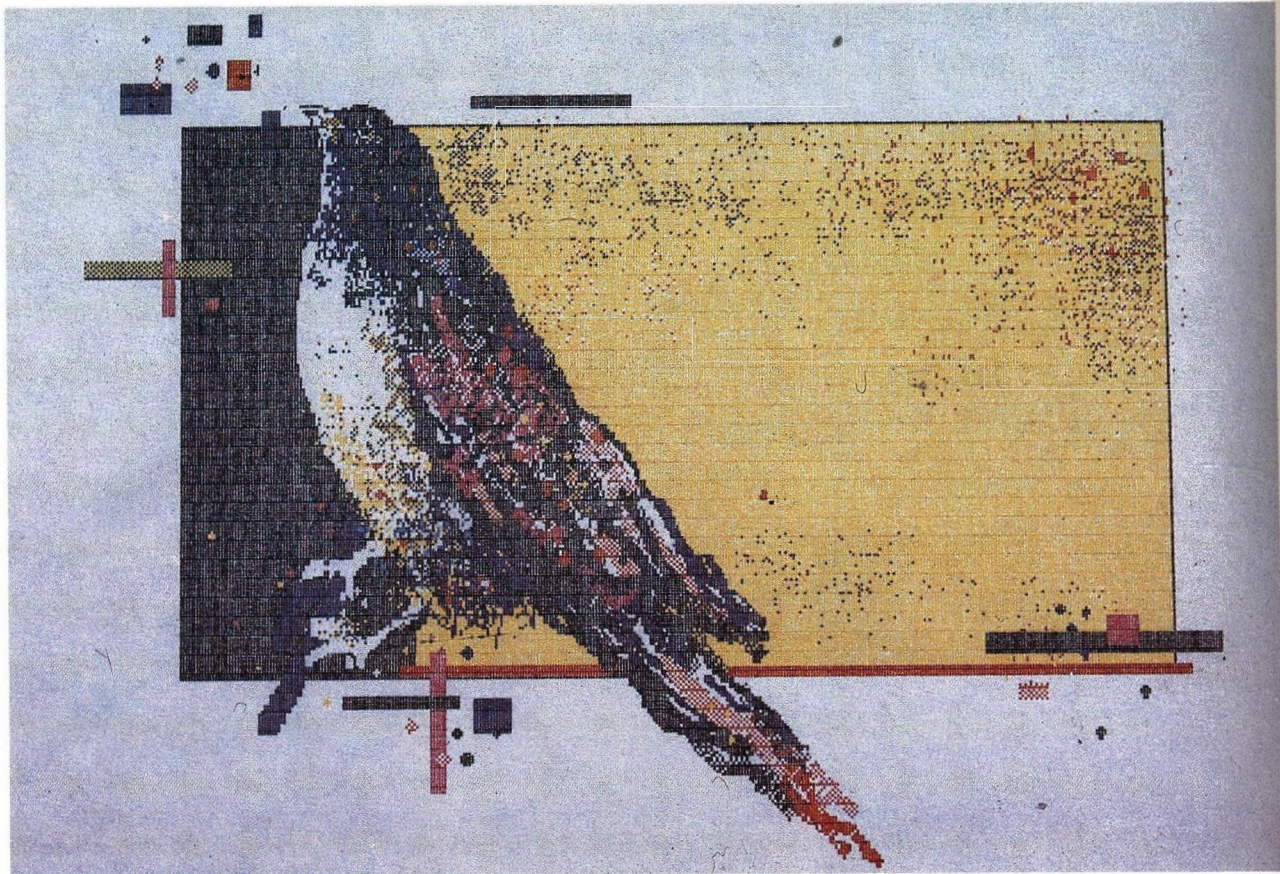
It is perhaps due to these appearances abroad that the Digitart II exhibition, which features in the catalogue, has been invited to numerous events abroad.



D I G I T A R T



NOGUIERA, Alicia
„FETISHISTIC SCOPOPHILIA“
dia/slide

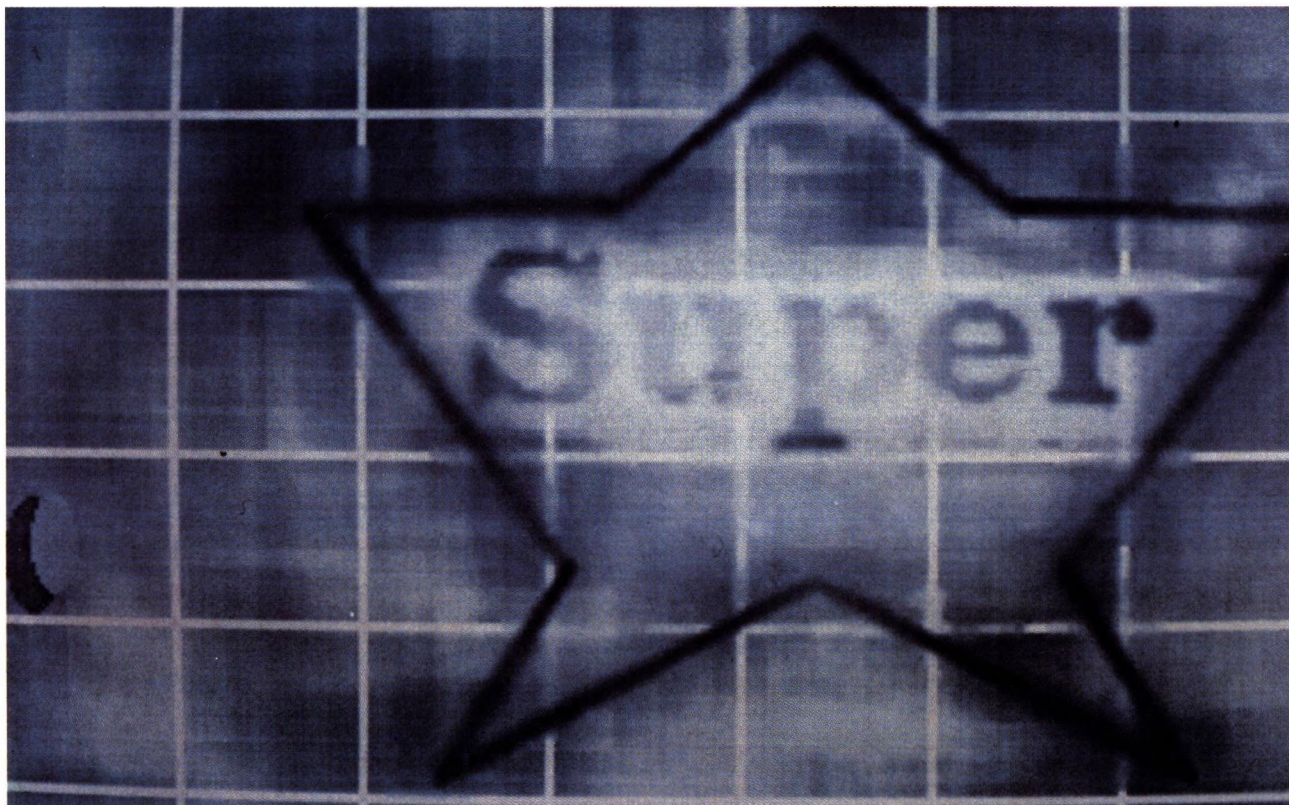


DBOWSKI, Witold (*Poland*)

PTAK

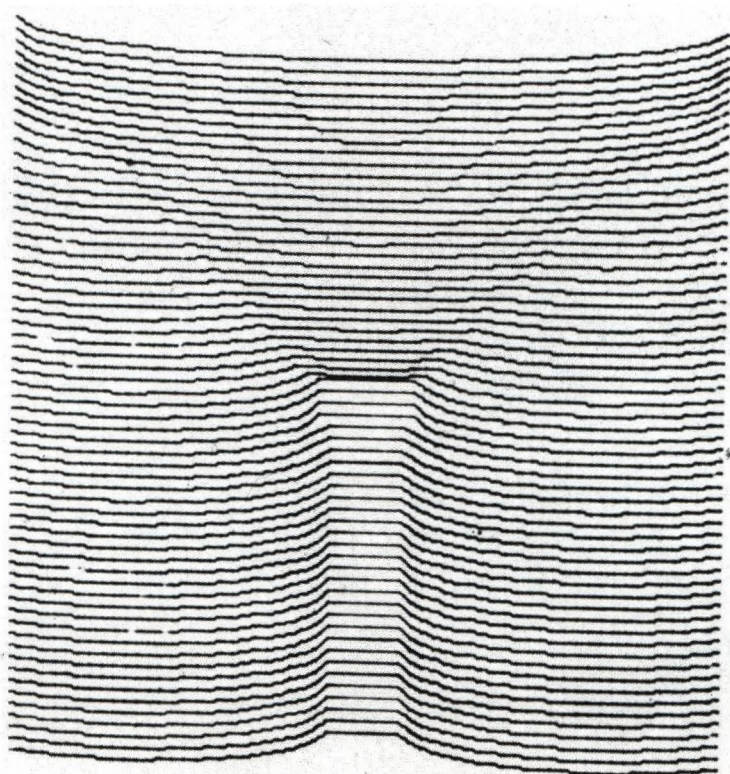
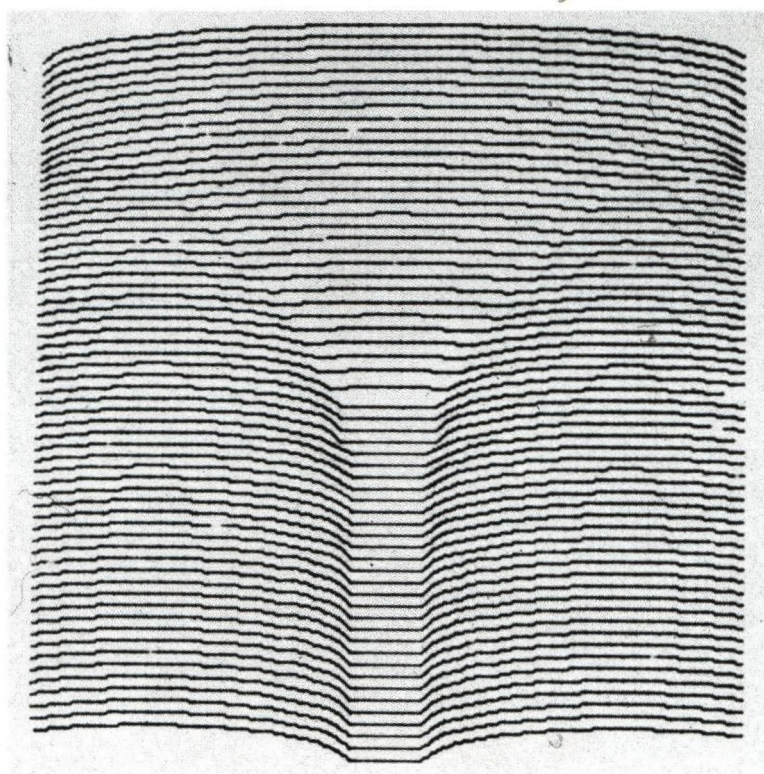
színes nyomtat/couleur print, 50×70

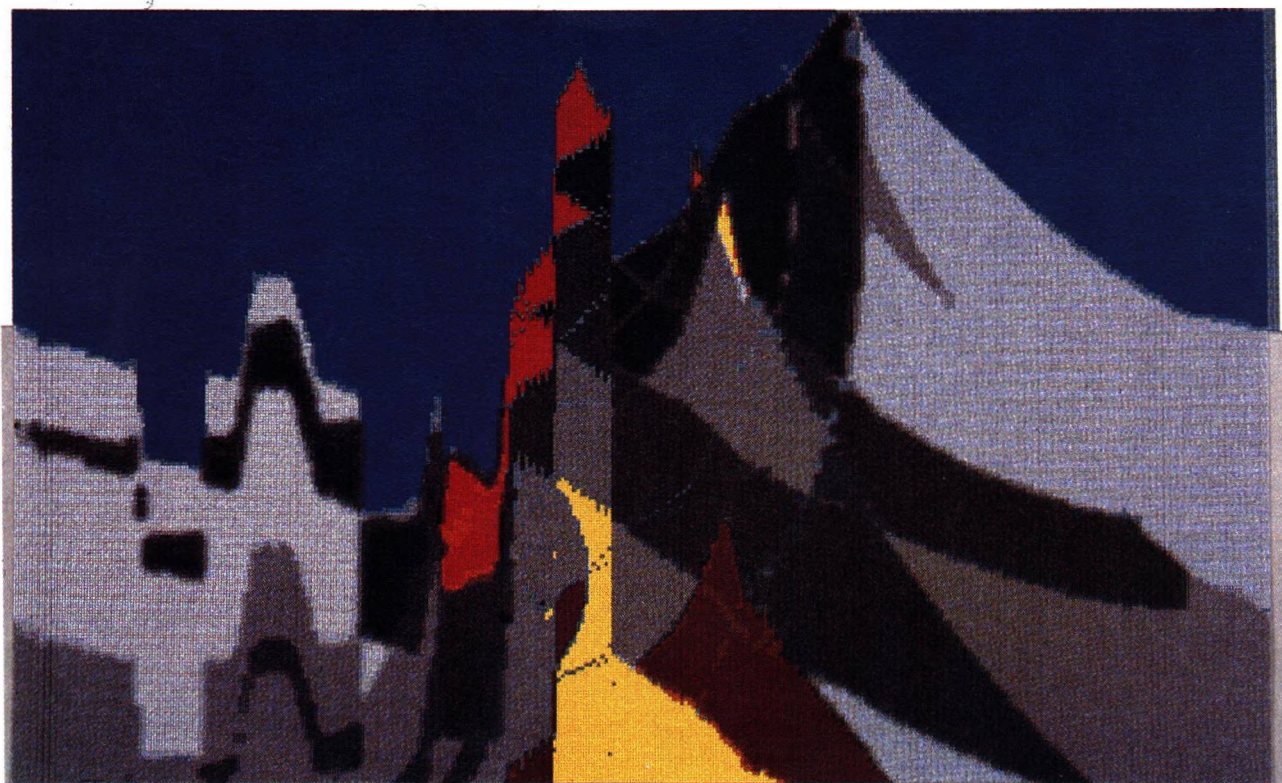




BARJÁK András
SZUPER/SUPER
fotó/photo, 50×70

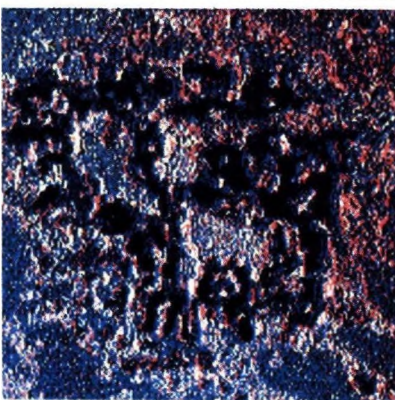
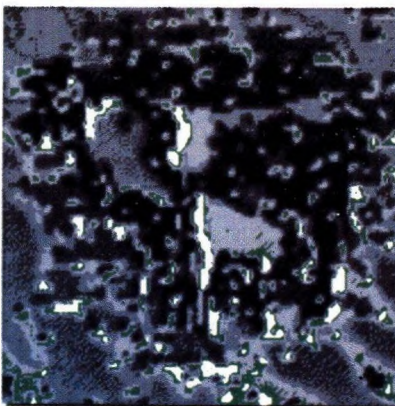
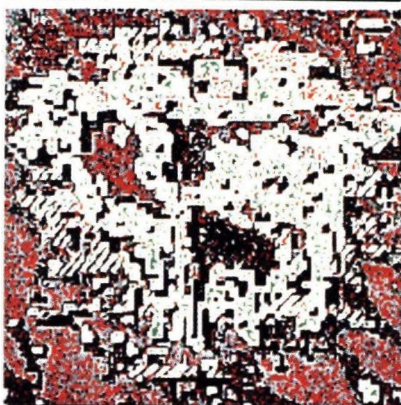
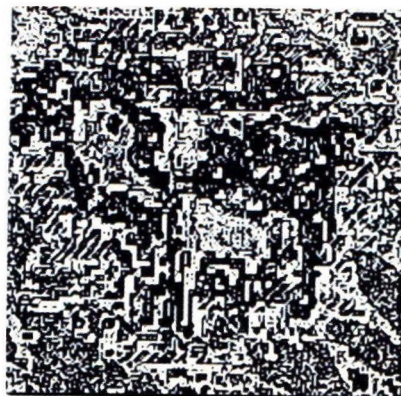
BARJÁK Györgyi
ABLAKOK/WINDOWS
xerox, 28,5×21

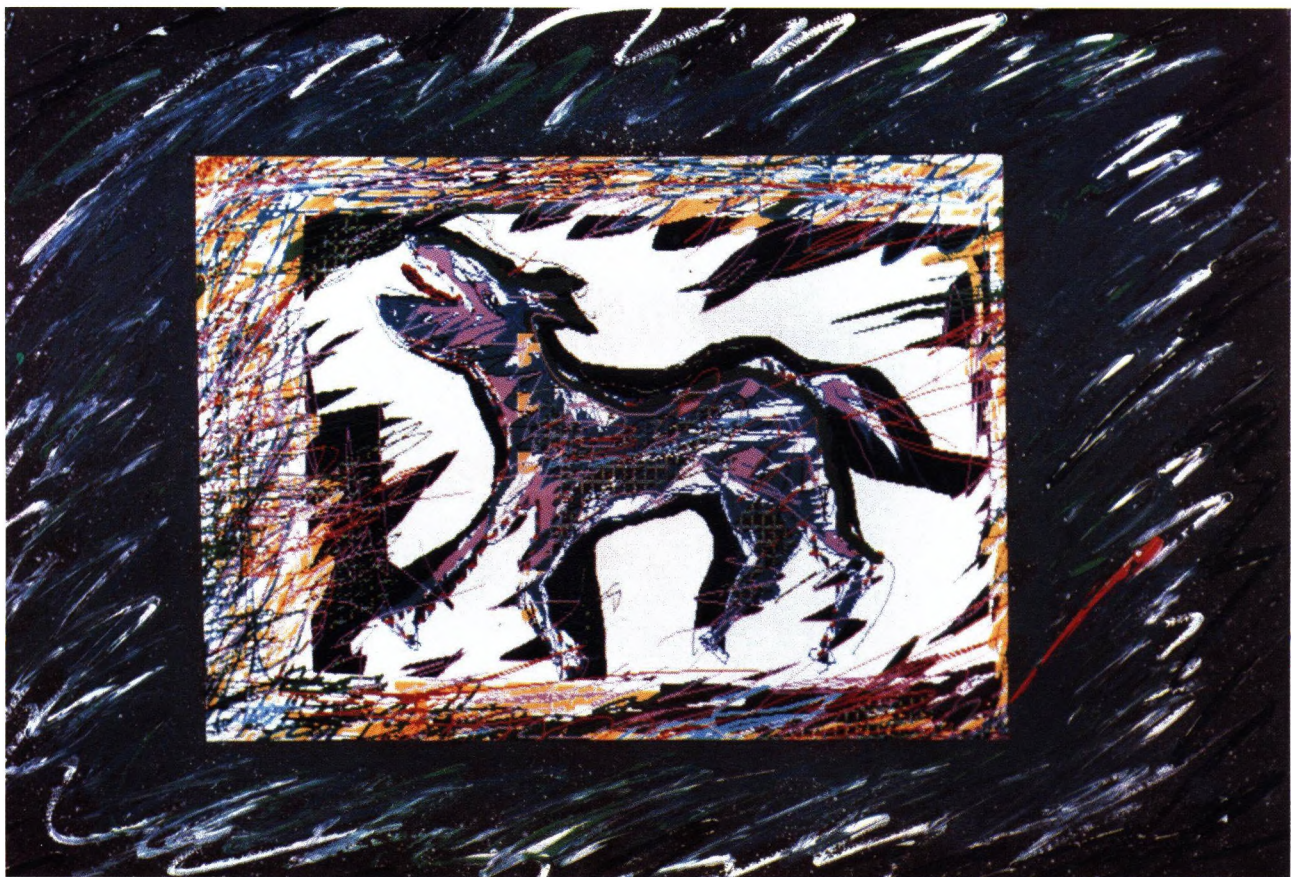




TÓTH Alexandra és TÓTH Róbert
SZIKLÁS HEGYSÉG/ROCKY
MOUNTAIN
fotó/photo, 50×70

NEMES Kálmán
TORZÓ/Torso
xerox, 28,5×21





POPIES, Witold
KOMPUTERKÉP/COMPUTER IMAGE
fotó/photo, 50×70



CANALI, Mario

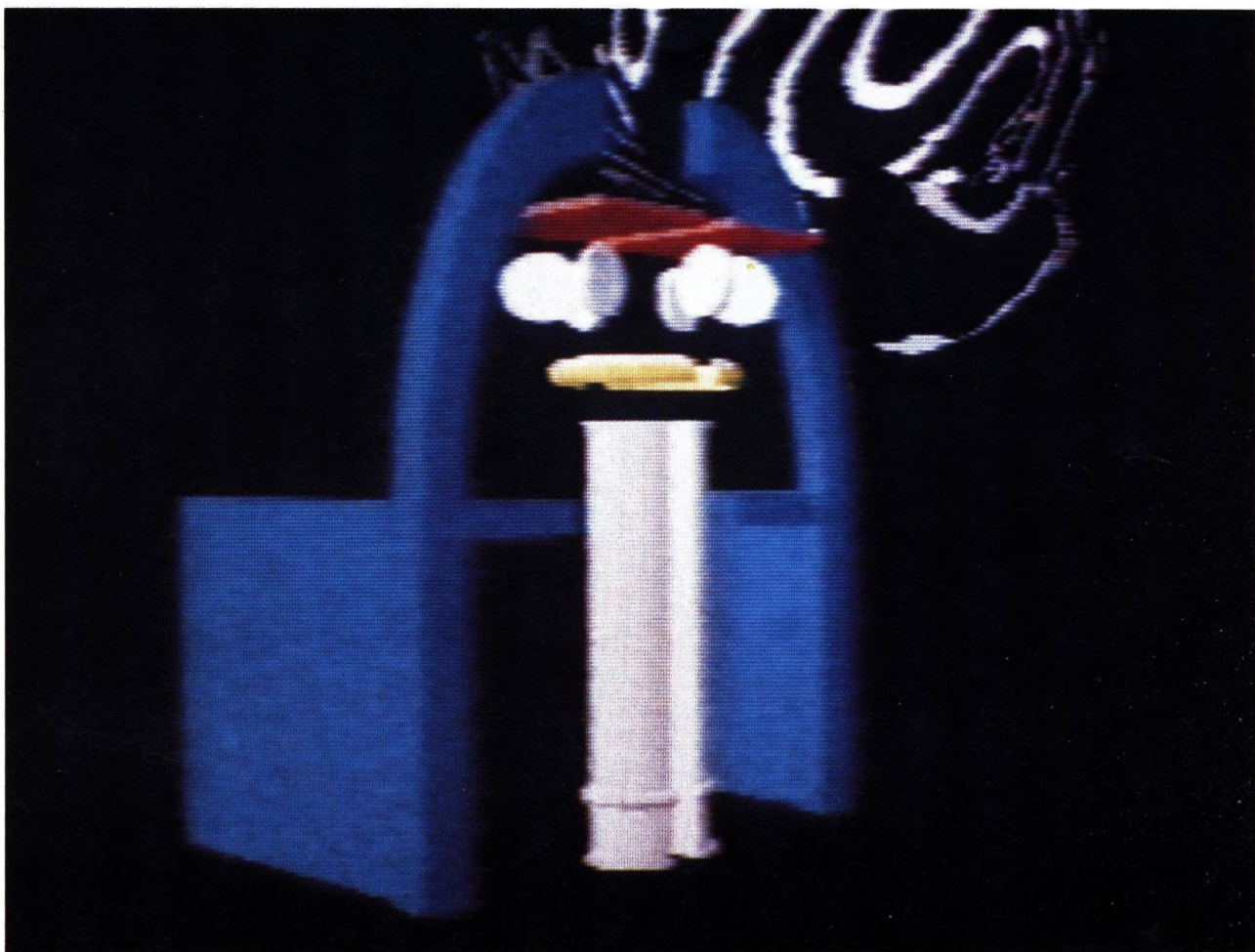
URBANA

animáció/animation

WENDER, Monique

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

xerox, 15×15



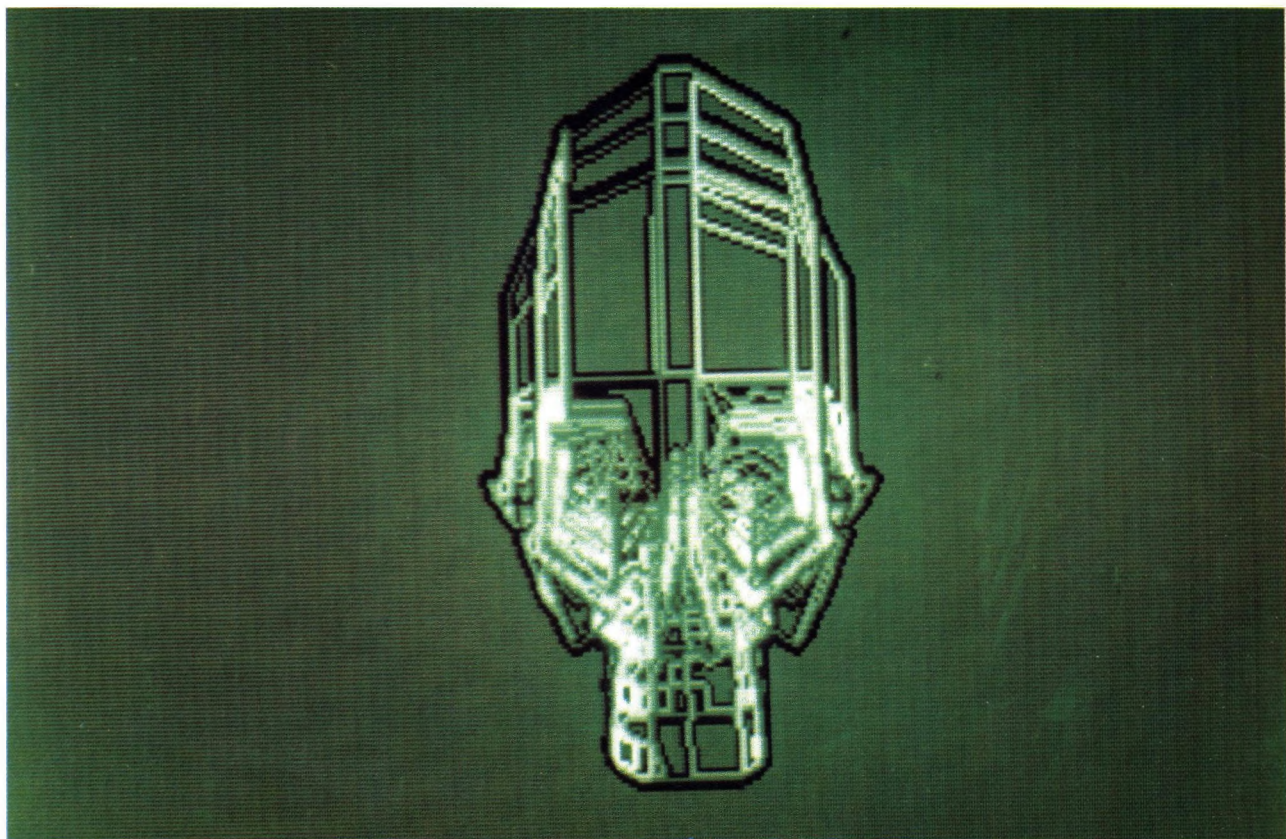
CANALI, Mario
URBANA
animáció/animation



VRANA, Peter

**KÉP DORIAN MAI NAPJÁRÓL/THE
PICTURE OF DORIAN TODAY**

animáció/animation



KIS László
MESÉK/TALES
animáció/animation



CSIKÓS, Tibor
PÉNTEK ESTE/FRIDAY EVENING
 monitor fotó/monitor photo

SZABÓ Johanna
SZÚRÓPRÓBA/RANDOM SAMPLING
 fotó/photo, 50×70



TÓTH Alexandra és TÓTH Róbert

KALITKA/CAGE

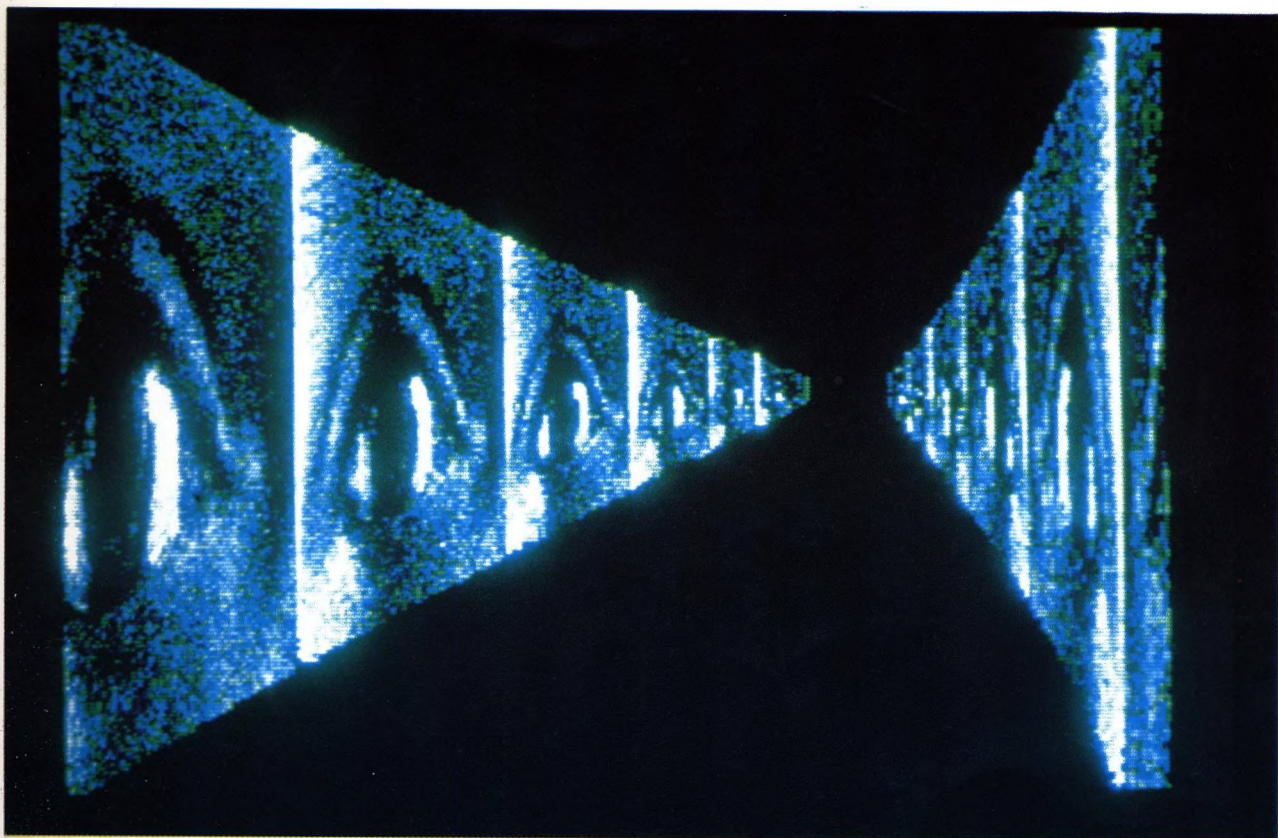
fotó/photo, 50×70



POGACAR, Vojko

MOSOLYGÓ MACSKA/SMILING CAT

fotó/photo, 50×70



KIS László
MESÉK/TALES
animáció/animation



NAGYHALMAI Pál
SZABÓ Géza
DEMKO Pascal
DIGITART VÁROS/DIGITART CITY
animáció/animation

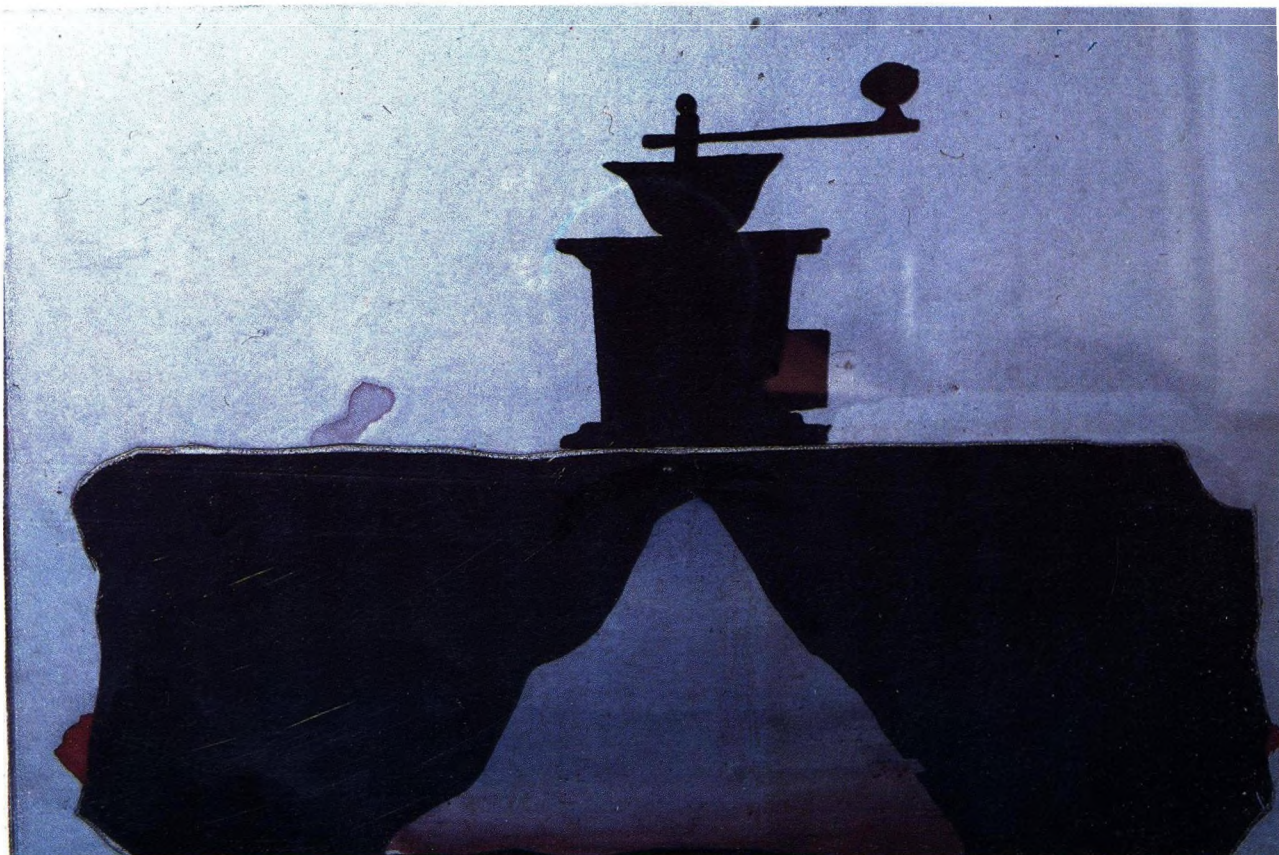


NAGYHALMAI Pál, SZABÓ Géza

DEMKO Pascal

PACSIT IDE/GIVE ME FIVE

animáció/animation



CURK, Franc
DARÁLÓ/MILL

kinetikus grafika/kinetic graphic



VARJAS Endre
SZEMEK/EYES
fotó/photo, 50×70



D I G I T A R T



PINTÉR Gyula

KITERJEDT VILÁGOK/EXPANDED
WORLDS

lézergrafika/lasergraphic, fotó/photo, 50×70

BÁNFI Mariann
TEXTIL DESIGN
xerox, 50×70

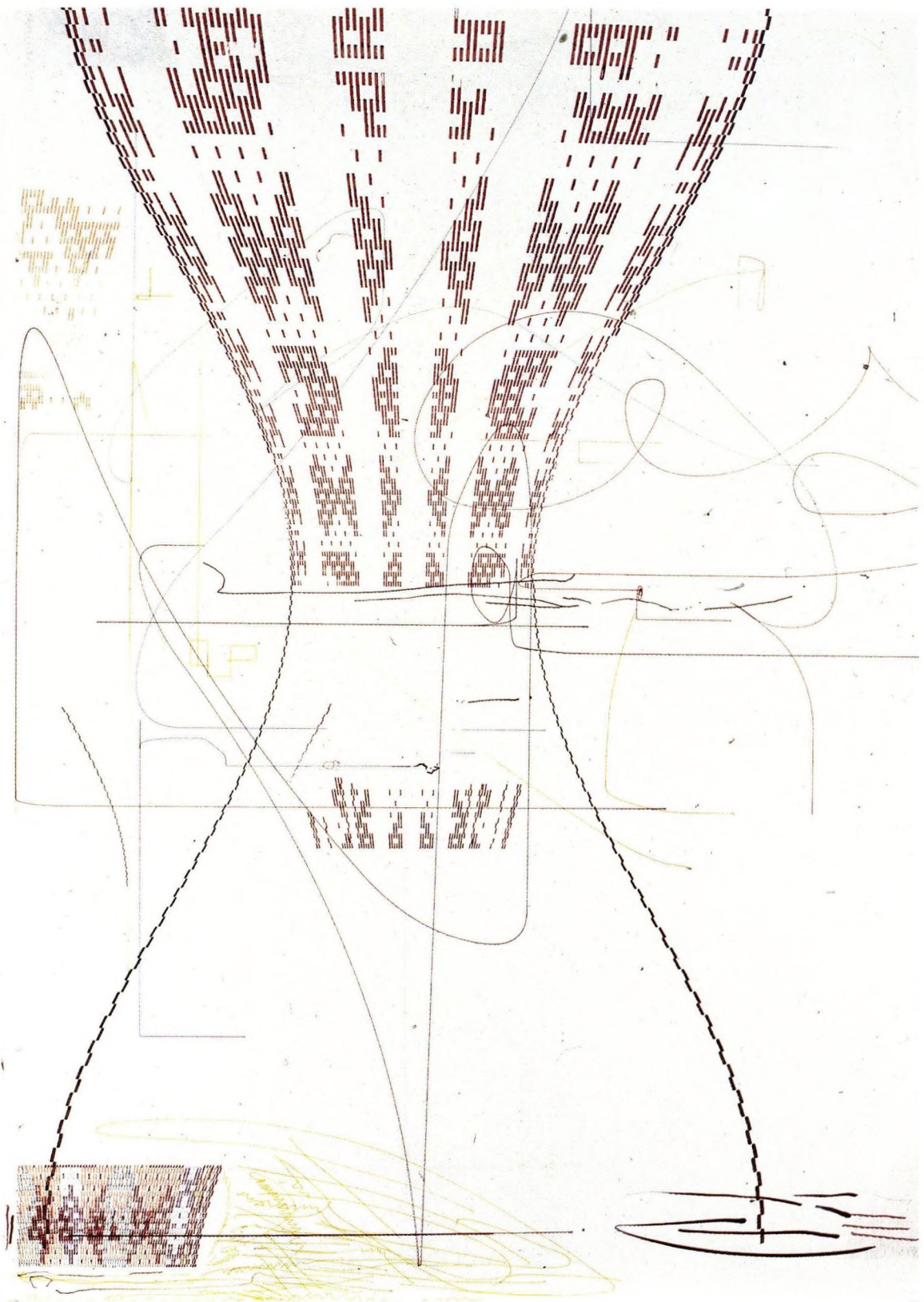


Andrzej PAGOWSKI
CÍM NÉLKÜL/UNTITLED
xerox, 28,5×21

Macej KALKUS
CÍM NÉLKÜL/UNTITLED
xerox, 28,5×21



POPIES, Witold
COMPUTER IMAGE
 mixed techniques 30x40





KIS-KÉRY Csilla–KELECSÉNYI Csilla

TEXTIL DESIGN

fotó/photo, 50×70

BARJÁK Györgyi, BARJÁK László

LIMES

plotterrajz/plotter drawing, A0

MŰTÁRGYLISTA LIST OF EXHIBITS

Grafika/Graphics

BARJÁK, Györgyi

ABLAKOK I./WINDOWS I.
lézernyomat/laserprint, 60×42

ABLAKOK II./WINDOWS II.
lézernyomat/laserprint, 60×42

ABLAKOK III./WINDOWS III.
lézernyomat/laserprint, 60×42

AZONOS KONTÚROK/IDENTICAL
CONTOURS
lézernyomat/laserprint, 60×42

NO.-1-1/NO.-1-1
fotó/photo, 50×70

NO.1-2/NO.-1-2
fotó/photo, 50×70

NO.1-3/NO.1-3
fotó/photo, 50×70

CÉL/GOAL
fotó/photo, 50×70

KÁMEA/CAMEO
xerox, 50×70

BUBORÉKOK/BUBBLES
xerox, 50×70

KUKK!BO-PEEP!
xerox, 50×70

KALEIDOSZKÓP I./KALEIDOSCOPE I.
fotó/photo, 50×70

KALIDOSZKÓP II./KALEIDOSCOPE II.
fotó/photo, 50×70

KUPOLA/DOME
fotó/photo, 50×70

MÚLT/PAST
fotó/photo, 50×70

HUI/WOW!
fotó/photo, 50×70

KERT/GARDEN
xerox, 50×

ABLAK/WINDOW
xerox, 50×

BARJÁK, Györgyi, BARJÁK, László (Program/Programing)

CSÁNGÓ SZÓTTESEK I./CSANGO
CLOTHS I.

színes plotter/colour plotter, 70×120

CSÁNGÓ SZÓTTESEK II./CSANGO
CLOTHS II.

színes plotter/colour plotter, 80×120

CSÁNGÓ SZÓTTESEK III./CSANGO
CLOTHS III.

színes plotter/colour plotter, 80×120

LIMES/LIMES

színes plotter/colour plotter, 80×120

BARJÁK, László

XYZ/XYZ

fotó/photo, 50×70

KOLLÁSZ/COLLAGE

fotó/photo, 50×70

VALÓSZÍNŰ NÉGYZETEK/PROBABLE
QUADRANGLES

fotó/photo, 50×70

ÁTMENETEK/TRANSITIONS

lézernyomat/laserprint, 60×42

BARJÁK, László János

(13 éves/13 years)

HOTEL/HOTEL

fotó/photo, 50×70

BARJÁK, András

(8 éves/8 years)

SZUPER/SUPER

xerox, 50×70

BÁTAI, Sándor

BARLANGRAJZ I-II-III/CAVE DROWING
I-II-III

print papír/print paper, 50×70

BÖRÖCZ, András

TEVÉNEK A TŰ FOKÁN/CAMEL AND THE
EYE OF THE NEEDLE

sorozat 6 kép/series of 6 works
fotó/photo 50×70

BOJDAJEV, Luben (Bulgaria)

RÉGI SZÍNHÁZ/ANCIENT THEATRE

sorozat, 13 kép/series of 13 pictures
plotterrajz/plotterdrawing, 20×22

CZAKÓ, Mária

VARIÁCIÓK EGY KÍGYÓS MESÉRE I-II-III/
VARIATIONS OF A SNAKE TALE I-II-III

fotó/photo, 50×70

CSIKÓS, Tibor (Yugoslavia)

PÉNTEK ESTE, SOROZAT/FRIDAY
EVENING, SERIES

monitor fotó/monitor photo, 30×40

DYBOWSKI, Witold (Poland)

HALAK I-II-III-IV-V/FISH I-II-III-IV-V

színes print/colour print, 50×70

SEUL/SEUL

színes nyomat/colour print, 50×70

PTAK/PTAK

színes nyomat/colour print, 50×70

JAPÁN/JAPAN

színes nyomat/colour print, 50×70

FELFÖLDI, Anna

VIHAR/STORM

dia/slide

VÍZÍÓ/VISION

dia/slide

A VILÁG PEREMÉN/ON THE CONFINES OF
THE WORLD

dia/slide

FAKLEN, Pál

HA ÉN ZÁSZLÓ VOLNÉK/IF I WERE A FLAG

fotó/photo, 50×70

TÖRVÉNYT BONT/VIOLATING THE LAW

fotó/photo, 50×70

GOWARE/NAGYHALMAI Pál-

DEMKO Pacsai-SZABÓ Géza)

FAL I/WALL I

monitorkép/monitor picture

FAL II/WALL II.

monitorkép/monitor picture

BUBORÉK/BUBBLE

monitorkép/monitor picture

HÁZ/HOUSE

monitorkép/monitor picture

ÉGTÁJAK/POINTS OF THE COMPASS

fotó/photo 50×70

GÁCSFALVI, Ákos

NÉMA VITORLÁSHALAK/SILENT SAIL
FISH

print papír/print paper, 60×60

GÁBOR, Áron

REJTŐZKÖDŐK/HIDERS

fotó/photo, 50×70

SZÍV ÉS TÉR VARIÁCIÓK/VARIATIONS ON
HEART AND SPACE

fotó/photo, 50×70

MŰVEK ÉS VÉLEMÉNYEK/WORKS AND
OPINIONS

fotó/photo, 50×70

ÖRVÉNY/TURMOIL

fotó/photo, 50×70

RÉTEGFÉNY/CONTOUR LIGHT

fotó/photo, 50×70

ÉKESSEGEK/ORNAMENTS

fotó/photo, 50×70

SZÍV ÉS A MACSKA/HEART AND THE CAT

fotó/photo, 50×70

HALÁSZ, Géza**ILLUSZTRÁCIÓ/ILLUSTRATION**

print papír/print paper A4

BORÍTÓTERV/COVER DESIGN

print papír/print paper A4

KIS VIRÁG/LITTLE FLOWER

print papír/print paper A4

KIMOZDÍTÁS/DISLOCATION

print papír/print paper A4

SIR CLIVE SINCLAIR/SIR CLIVE SINCLAIR

print papír/print paper A4

AD ACTA/AD ACTA

print papír/print paper A4

SEX/SEX

print papír/print paper A4

VONALKÓD/BAR CODE

print papír/print paper A4

PERESTROJKA/PERESTROIKA

print papír/print paper A4

ELCSALVA/LURED AWAY

print papír/print paper A4

MELLUMO/MELLUMO

print papír/print paper A4

Cs. IVANOV (Bulgaria)**KOMPOZÍCIÓ I-IV./COMPOSITION I-IV.**

print papír/print paper A4

KALKUS, Maciej (Poland)**ARMCHAIR**

print papír/print paper, 21,0×14,5

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×14,5

FREDERIK CHOPIN/FREDERIK CHOPIN

print papír/print paper, 31,0×22,5

FEJEK/HEADS

print papír/print paper, 27,0×27,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×15,0

KOMPUTER GITÁRRAL/COMPUTER WITH GUITAR

print papír/print paper, 21,0×15,5

KOMPUTER/COMPUTER

print papír/print paper, 21,0×15,5

ABC 1/ALPHABET 1

print papír/print paper, 36×27,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×15,0

JOGA/YOGA

print papír/print paper, 21,0×15,0

GEORGE GERSHWIN

nyomat/print, 31,0×31,0

KOMPUTER/COMPUTER

print papír/print paper, 21,0×15,0

ABC 2/ALPHABET 2

print papír/print paper, 27,0×36,0

FEJ/HEAD

print papír/print paper, 29,0×27,0

Kis, László**CÍM NÉLKÜL/UNTITLED**

sorozat, 4 db/series of 4 works

fotó/photo, 50×70

KOLTAI, Norbert**SZERTE PATTANÓ/SPRINGING AWAY**

sorozat, 4 db/series of 4 works,

fotó/photo, 50×70

KOLONITS, Zsolt**A FORDULAT ÉVE/THE YEAR OF THE TURN**

print papír/print paper, 50×70

MAROS, Vera**GRAFI/GRAPH**

xerox, 50×70

UTIFIGURA DOCET/UTIFIGURA DOCET

xerox, 50×70

HILOTROPIA/HILOTROPHY

xerox, 50×70

A FALON TÚL/OVER THE WALL

xerox, 50×70

MINTAGAZDASÁG/MODEL FARM

xerox, 50×70

LÁZADT ANGYAL/REBELLIOUS ANGEL

xerox, 50×70

VALLATÁS/INTERROGATION

xerox, 50×70

IJSBREKER/ICEBREAKER

xerox, 50×70

MÉLYVÍZI GALAMBROPTETÉS/DEEP-WATER PIGEON BOUNCE

xerox, 50×70

REND ÉLET PIROS NÉLKÜL/ORDER LIFE WITHOUT RED

xerox, 50×70

SZÁZLÁBÚ VÉGZET/HUNDRED ARMS OF DESTINY

xerox, 50×70

KÁOSZ/CHAOS

fotó/photo, 50×70

TELJES VÉRTŰ CSEREBOGÁR/**MAYBEETLE WITH SUIT OF ARMOUR**

fotó/photo, 50×70

DRÁGA SZENTKÉP/PRECIOS ICON

xerox, 50×70

HARLEKIN/HARLEQUIN

fotó/photo, 50×70

SZÖRNY-TSEY/MONSTER TSEY

xerox, 50×70

MEGÚJULÓ GAZDASÁG/ECONOMY IN RENEWAL

xerox, 50×70

PÁNCÉLMOSOLY/ARMoured SMILE

xerox, 50×70

ÚJJRAÉLESZTÉS/REVIVAL

xerox, 50×70

MOBYLE/MOBYLE

xerox, 50×70

SZÓLAMGYÁRTÓ/PHRASE PRODUCER

xerox, 50×70

JELENTÉSEK AZ ALAGÚTBÓL/REPORTS FROM THE TUNNEL

fotó/photo, 50×70

NEMES, Kálmán**ANALÓG STRUKTÚRÁK/ANALOG STRUCTURES**

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

MAGAD VAGY/YOU ARE ON YOUR OWN

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

DUZZAD/SWELLS

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

VÁLTOZATOK EGY JELSZÓRA/**VARIATIONS ON A SLOGEN**

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

MUTÁCIÓK/MUTATIONS

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

FORGÁS/TURN

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

TORZÓ I-II/TORSO I-II

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

REPÜLÉS/FLIGHT

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

NESSIM, Barbara (USA)**MAGYARORSZÁGI ÉLETEK/HUNGARIAN LIVES**

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

AMERIKAI ÉLETEK/AMERICAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

FRANCIAORSZÁGI ÉLETEK/FRENCH LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

BELGIUMI ÉLETEK/BELGIAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

SVÉDORSZÁGI ÉLETEK/SWEDISH LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

NÉMETORSZÁGI ÉLETEK/GERMAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

A VÖRÖS CIPŐ/THE RED SHOE

dia/slide

ÉKESSEGEK/ORNAMENTS

fotó/photo, 50×70

SZÍV ÉS A MACSKA/HEART AND THE CAT

fotó/photo, 50×70

HALÁSZ, Géza**ILLUSZTRÁCIÓ/ILLUSTRATION**

print papír/print paper A4

BORÍTÓTERV/COVER DESIGN

print papír/print paper A4

KIS VIRÁG/LITTLE FLOWER

print papír/print paper A4

KIMOZDÍTÁS/DISLOCATION

print papír/print paper A4

SIR CLIVE SINCLAIR/SIR CLIVE SINCLAIR

print papír/print paper A4

AD ACTA/AD ACTA

print papír/print paper A4

SEX/SEX

print papír/print paper A4

VONALKÓD/BAR CODE

print papír/print paper A4

PERESZTROJKA/PERESTROIKA

print papír/print paper A4

ELCSALVA/LURED AWAY

print papír/print paper A4

MELLUMO/MELLUMO

print papír/print paper A4

Cs. IVANOV (Bulgaria)**KOMPOZÍCIÓ I-IV./COMPOSITION I-IV.**

print papír/print paper A4

KALKUS, Maciej (Poland)**ARMCHAIR**

print papír/print paper, 21,0×14,5

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×14,5

FREDERIK CHOPIN/FREDERIK CHOPIN

print papír/print paper, 31,0×22,5

FEJEK/HEADS

print papír/print paper, 27,0×27,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×15,0

KOMPUTER GITÁRRAL/COMPUTER WITH GUITAR

print papír/print paper, 21,0×15,5

KOMPUTER/COMPUTER

print papír/print paper, 21,0×15,5

ABC 1/ALPHABET 1

print papír/print paper, 36×27,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

print papír/print paper, 21,0×15,0

JOGA/YOGA

print papír/print paper, 21,0×15,0

GEORGE GERSHWIN

nyomat/print, 31,0×31,0

KOMPUTER/COMPUTER

print papír/print paper, 21,0×15,0

ABC 2/ALPHABET 2

print papír/print paper, 27,0×36,0

FEJ/HEAD

print papír/print paper, 29,0×27,0

Kis, László**CÍM NÉLKÜL/UNTITLED**

sorozat, 4 db/series of 4 works

fotó/photo, 50×70

KOLTAI, Norbert**SZERTE PATTANÓ/SPRINGING AWAY**

sorozat, 4 db/series of 4 works,

fotó/photo, 50×70

KOLONITS, Zsolt**A FORDULAT ÉVE/THE YEAR OF THE TURN**

print papír/print paper, 50×70

MAROS, Vera**GRAFI/GRAFI**

xerox, 50×70

UTIFIGURA DOCET/UTIFIGURA DOCET

xerox, 50×70

HILOTROPIA/HILOTROPHY

xerox, 50×70

A FALON TÚL/OVER THE WALL

xerox, 50×70

MINTAGAZDASÁG/MODEL FARM

xerox, 50×70

LÁZADT ANGYAL/REBELLIOUS ANGEL

xerox, 50×70

VALLATÁS/INTERROGATION

xerox, 50×70

IJSBREKER/ICEBREAKER

xerox, 50×70

MÉLYVÍZI GALAMBRÖPTETÉS/DEEP-WATER PIGEON BOUNCE

xerox, 50×70

REND ÉLET PIROS NÉLKÜL/ORDER LIFE WITHOUT RED

xerox, 50×70

SZÁZLÁBÚ VÉGZET/HUNDRED ARMS OF DESTINY

xerox, 50×70

KÁOSZ/CHAOS

fotó/photo, 50×70

TELJES VÉRTŰ CSEREBOGÁR/MAYBEETLE WITH SUIT OF ARMOUR

fotó/photo, 50×70

DRÁGA SZENTKÉP/PRECIOS ICON

xerox, 50×70

HARLEKIN/HARLEQUIN

fotó/photo, 50×70

SZÖRNY-TSEY/MONSTER TSEY

xerox, 50×70

MEGÚJULÓ GAZDASÁG/ECONOMY IN RENEWAL

xerox, 50×70

PÁNCÉLMOSOLY/ARMoured SMILE

xerox, 50×70

ÚJRAÉLESZTÉS/REVIVAL

xerox, 50×70

MOBYLE/MOBYLE

xerox, 50×70

SZÓLAMGYÁRTÓ/PHRASE PRODUCER

xerox, 50×70

JELENTÉSEK AZ ALAGÚTBÓL/REPORTS FROM THE TUNNEL

fotó/photo, 50×70

NEMES, Kálmán**ANALÓG STRUKTÚRÁK/ANALOG STRUCTURES**

plotterrajz/plotter drawing 50×70

MAGAD VAGY/YOU ARE ON YOUR OWN

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

DUZZAD/SWELLS

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

VÁLTOZATOK EGY JELSZÓRA/

VARIATIONS ON A SLOGEN

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

MUTÁCIÓK/MUTATIONS

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

FORGÁS/TURN

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

TORZÓ I-II/TORSO I-II

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

REPÜLÉS/FLIGHT

plotterrajz/plotter drawing, 50×70

NESSIM, Barbara (USA)**MAGYARORSZÁGI ÉLETEK/HUNGARIAN LIVES**

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

AMERIKAI ÉLETEK/AMERICAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

FRANCIAORSZÁGI ÉLETEK/FRENCH LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

BELGIUMI ÉLETEK/BELGIAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

SVÉDORSZÁGI ÉLETEK/SWEDISH LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

NÉMETORSZÁGI ÉLETEK/GERMAN LIVES

számítógéppel generált nyomtatványok/Computer generated hardcopies 87,5×130

A VÖRÖS CIPŐ/THE RED SHOE

dia/slide

OBSZCÉN TELEFONHÍVÁS/OBSCENE
PHONE CALL

dia/slide

KÉK HÓ/BLUE SNOW

dia/slide

CIGIZŐ KESZTYŰ/SMOKING GLOVE

toll és túsrajz, kollázs/Pen and ink, collage

AMERIKAI ILLUSZTRÁCIÓK/AMERICAN
ILLUSTRATION

dia/slide

Biológiai Óra/BIOLOGICAL CLOCK

dia/slide

VÖRÖS FEJ/RED HEAD

dia/slide

RÁD GONDOLOK/THINKING ON YOU

dia/slide

ÖTÖDIK CSATORNA/CHANELL NO 5

dia/slide

ÜLŐ NŐ/WOMAN SITTING

dia/slide

JAPÁN DAL/JAPAN SONG

dia/slide

PIROS SZOBA/RED ROOM

dia/slide

A MEGÉRTÉS FORMÁI/FORMS OF
UNDERSTANDING

dia/slide

NIKOLIC, Svetislav (*Yugoslavia*)

CÍM NÉLKÜL I-II-III/UNTITLED I-II-III

fotó/photo, 50×70

NOGUIREA, Alicia (*USA*)

ÖNARCKÉP/SELF PORTRAIT

dia/slide

ZÁSZLÓLENGÉS/FLAG MOTION

dia/slide

FETISZÁLT SKOPOFILIA/FETISHISTIC
SCOPOPHILIA

dia/slide

PAGACAR, Vojko (*Yugoslavia*)

MOSOLYGÓ MACSKA/SMILING CAT

fotó/photo, 50×70

A JÁTÉK VÉGE/END OF THE GAME

fotó/photo, 50×70

MALI KAMA/MALI KAMA

fotó/photo, 50×70

TEO DEMON/TEO DEMON

fotó/photo, 50×70

LEGVÉGÉN/ON THE VERY END

fotó/photo, 50×70

PAGOWSKI, Andrzej (*Poland*)

BOKSZOLÓ/BOXER

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

DÁMA/DAME

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

JOHN LENNON/JOHN LENNON

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

nyomat/print, 26,5×20,0

PINTÉR, Gyula

IMPRESSZIÓ/IMPRESSION

fotó/photo, 50×70

FESZÜLTSGELLENŐRZÉS/VOLTAGE
CONTROL

fotó/photo, 50×70

DIGI-PILLANGÓ/DIGI-BUTTERFLY

fotó/photo, 50×70

ÉJSZAKAI REPÜLÉS/NIGHTFLIGHT

fotó/photo, 50×70

HADIHAJÓ/WARSHIP

fotó/photo, 50×70

A FESTMÉNY LÁZADÁSA/REBELLION OF
THE PAINTING

fotó/photo, 50×70

BLUZ/BLUSE

fotó/photo, 50×70

TÚLÉLŐ/SURVIVOR

fotó/photo, 50×70

DIGI-KUKORI/DIGI-KUKORI

fotó/photo, 50×70

A KECSKEPÁSZTOR ÁLMA/THE DREAM
OF THE GOAT-HERD

fotó/photo, 50×70

DON QUIJOTE/DON QUIXOTE

fotó/photo, 50×70

TÖRP-KERÉKPÁR/SMURF-BRIKE

fotó/photo, 50×70

POPIEL, Witold (*Poland*)

KOMPUTERRAJZ/COMPUTER IMAGE

sorozat 7 kép/Series of 7 works

plotterrajz/plotter drawing, 37,5×27,5

KOMPUTERRAJZ/COMPUTER IMAGE

sorozat 8 kép/Seril of 8 works

plotterrajz/plotter drawing, 19,5×13

KOMPUTERRAJZ/COMPUTER IMAGE

plotterrajz/plotter drawing, 18,5×13,0

KOMPUTERRAJZ/COMPUTER IMAGE

plotterrajz/plotter drawing, 22,0×16,5

KOMPUTERKÉP/COMPUTER IMAGE

sorozat 3 kép/serie of 3 pictures

fotó/photo, 74,0×114,0

RÉVÉSZ L., László

MASZK I-X. sorozat/MASK I-X. serie

fotó/photo, 50×70

SASAK, Stanislaw (*Poland*)

PIKTOGRAMMOK/PICTOGRAMS

xerox, 28,5×21

DAMAK PIK/DAMAK PIK

xerox, 28,5×21

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

xerox, 28,5×21

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

xerox, 28,5×21

MOZAIK/MOSAIC

xerox, 28,5×21

GRAFIKA/GRAPHICS

xerox, 28,5×21

SIDJANIN, Predrag (*Yugoslavia*)

C 1-CV/C1-CV

sorozat 5 kép/series of 5 works

fotó/photo, 50×70

SMITH, Brian Reffin (*Great-Britain*)

CÍM NÉLKÜL/UNTITLED

sorozat 6 kép/serie of 6 pictures

tús, papír/ink on paper 21×30

SZABÓ, Johanna

SZÚRÓPRÓBA/RANDOM SAMPLING

fotó/photo, 50×70

VÉSZJEL/ALARM SIGNAL

fotó/photo, 50×70

ÚJJÁSZÜLETÉS KETTESBEN/REBORN IN
TWO

fotó/photo, 50×70

SZERETEM AZ ESŐT/I LIKE THE RAIN

fotó/photo, 50×70

SZIKRA, Zoltán

GOLGOTA/GOLGOTHA

print papír/print paper, A4

JÉZUS/JESUS

print papír/print paper, A4

UNI/UNI

print papír/print paper, A4

ÚTON/ON THE ROAD

print papír/print paper, A4

TÓTH, Róbert

KITÜNTETÉS/REWARD

fotó/photo, 50×70

KELIM/KELIM

fotó/photo, 50×70

KALITKA/CAGE

fotó/photo, 50×70

BALTZ/BALTZ

fotó/photo, 50×70

HEGEDŰ/VIOLIN

fotó/photo, 50×70

DIGITART/DIGITART

fotó/photo, 50×70

SZIKLÁS HEGYSÉG/ROCKY MOUNTAIN

fotó/photo, 50×70

Ő VAN/HE IS

fotó/photo, 50×70

LABDA/BALL

fotó/photo, 50×70

TEXTIL TERV/TEX FIL DESIGN

fotó/photo, 50×70

„CÉ”/“C”

print papír/print paper, A4

CRIMERON/CRIMERON

print papír/print paper, A4

FRANCESCO/FRANCESCO

print papír/print paper, A4

VARJAS, Endre**SZEMEK/EYES**

fotó/photo, 50×70

BETŰHULLÁM/LETTERWAVE

fotó/photo, 50×70

WENDER, Monique (France)**CÍM NÉLKÜL/UNTITLED**

xerox, sorozat/serie, 15×15

ANIMÁCIÓ/ANIMATION**CURK, Frank (Yugoslavia)****AZ ÁLOM/THE DREAM 4'20****ECKENBACH, Manuela (Germany)****„FÁRÓL/FÁRA”/FROM TREE TO TREE****JÁNVÁRI, István Attila****LABIRINTUS/LABYRINTH 1,50****JOERGES, Jasdan (Germany)****CALITHOSCOPE 6'****KIS, László****MESÉK/TALES****KIS-KÉRY, Csilla—KELECSÉNYI, Csilla****TEXTILTERVEK/TEXTIL DESIGN 3,15'****NAGYHALMAI, Pál—DEMKO,****Pascal—SZABÓ, Géza****PACSIT IDE/GIVE ME FIVE****MÁNDOKI, Peter (Germany)****RITMUSJÁTÉK/RHYTHMIC GAMES 3'****OLÁH, Gergely****ÁTVÁLTOZÁSOK/TRANSITIONS****Studio Articni****POKUTYCKI, Zdislaw**

(Poland)

SZÍNEK/COLOURS 12'**MOZAIKOK/MOSAICS 10'****EGYENLŐ SARKOK/EQUAL POLES 11'****ILLÚZIÓ I./ILLUSION I. 5'****ILLÚZIÓ II./ILLUSION II. 5'****ROGALA, Grzegorz (Poland)****FÖLDÖNTŰLI ÜZENET/****EXTRATERRESTIAL MESSAGE 2'****VRANA, Peter (Germany)****KÉP DORIAN MAI NAPJÁRÓL/THE****PICTURE OF DORIAN TODAY****DRUMM-RUMM ÜZENET/****DRUMM-RUMM MESSAGE****CORRENTI MAGNETICHE (Italy)****ALMAN Flavia****RÁDIÓDRÁMA/RADIO DRAMA '30****VÁG ÉS MENEKÜL/CUT AND ESCAPE '45****RÁDIÓTAXI****PUZZLE MÚZEUM/PUZZLE MUSEUM****2'30****CITAZIONI 3'20****BARELII, Francesca****RÁDIÓS VÉSZJEL/RADIO ALARM '40****ROSA DEI VENTI 2'30****BELTRAMI, Giovanna****IDŐ-ELŐJELZÉS/TIME FORECAST '60****EFFETTO LENTO '15****CANALI, Mario****UTAZÁS ITÁLIÁN ÁT/JOURNEY****THROUGH ITALY 8'20****URBANA 3'50****KAPUK/GATES 3'40****Kinetikus és egyéb alkotások/****Kinetic and other works****BÁNFI, Mariann****TEXTIL TERVEK/TEXTIL DESIGN**

fotó, xerox 15 rész/serie of 15 works

CURK, Frank (YU)**ÁLLOMÁS/STATION****HOMMAGE A MUHA****ÁLOM/DREAM****DARÁLÓ/MILL****KIS-KÉRY, Csilla, KELECSÉNYI, Csilla****TEXTIL TERVEK/TEXTIL DESIGN**

15 rész/series of 15 works

textil és dia/textil and slides

PINTÉR, Gyula**ELEKTRONIKUS/ELECTRONIC**

fotó/photo, 50×70

TENOR/TENOR

fotó/photo, 50×70

KITERJEDT VILÁGOK I-II/EXPANDED**WORLDS I-II**

fotó/photo, 50×70

TÁNC/DANCE

fotó/photo, 50×70

BLUZ/BLUES

fotó/photo, 50×70

ELEKTRONIKUS TÉR/ELECTRONIC**SPACE**

fotó/photo, 50×70

BRONZKOR/BRONZE AGE

fotó/photo, 50×70



WITH ART AND PRECISION FOR DESIGNERS



MULTICAD
studio

**ENGINEERING & CONSULTING CO;
H-1426 Budapest, P.O.B. 66**

Phone: (361) 113 8217 • Fax: (361) 113 9537 • Telex: 22-5732