



'Hello process' lezingen

In rand() we trust!

13 Maart 2008, 20.00 - 22.30

Sign, Winschoterkade 10, Groningen

Gasten: Florian Cramer, Dave Griffiths, Arie Altena, Adger Stokvisch, Aymeric Mansoux en Marloes de Valk

Deze avond stellen we de aard en het doel van generatieve kunst aan de kaak. Met 4 lezingen en een open gesprek onderzoeken we of generatieve kunst inderdaad een kunst vorm is of slechts een techniek. Is het mogelijk om onderscheid te maken tussen generatieve processen, toepassing van zulke processen en generatieve processen als conceptuele basis voor software kunst? Is de term generatieve kunst toe te passen op zowel screensavers, alife en fractal art als conceptuele software/code art en poëzie? De term generatieve kunst gaat als een tijdje mee, en wordt toegepast op extreem divers werk en tegenovergestelde artistieke benaderingen. Genoeg! Het is tijd voor een fork! (alweer!)

De tactieken van generatieve kunst – Florian Cramer

Ondanks dat vaak het tegendeel wordt beweerd, is het kunstzinnig inzetten van generatieve systemen nooit simpelweg een reflectie van structuren of de eigenschappen die daar formeel deel van uitmaken – zoals zelforganisatie of 'emergence' -, maar gelieerd aan artistieke politiek. In andere woorden, zelfs systemen waaruit zogenaamd alle intenties verwijderd zijn, bezitten intentie afhankelijk van de manier waarop ze geprogrammeerd zijn, en vooral van de context waarin ze geplaatst worden. De lezing zal dit reconstrueren naar aanleiding van een klassiek en een meer hedendaags voorbeeld, John Cage zijn toevals operaties en Cornelia Sollfranks net.art generatoren, het laatste als kritiek op het voorgaande, zodoende concepten in twijfel trekkende zoals het onbepaalde, toeval en het onbedoelde.

Florian Cramer, geboren in 1969, Ph.D. in vergelijkende literatuurwetenschap, Course Director van het Media Design M.A. Programma aan het Piet Zwart Instituut, Rotterdam, schrijft over (onder andere) experimentele en computationele kunst.

Ongelukken, generatieve kunst en livecoding – Dave Griffiths

Livecoding is de kunst van het programmeren voor een publiek. Deze 'lectureformance' zal 3 livecoding systemen laten zien die zijn ontworpen om een meer speelse interactie dan de traditionele op tekst gebaseerde livecoding tijdens live performance aan te moedigen. Deze systemen maken gebruik van een gamepad, en lenen metaforen uit computerspelletjes om speelse ongelukken te bewerkstelligen door het opbouwen van 'emergent' gedrag.

De eerste 'instrugame' heet betablocker, en is geprogrammeerd met een soort kleurrijke assembler om acid techno muziek te maken. De tweede heet Al Jazari, en is een robot programmeer muziek spel vernoemd naar een 13e eeuwse uitvinder van muzikale robots. De derde is een 'work in progress' gamepad programmeertaal genaamd daisy chain, waarin de performer/coder een netwerk van structuren bouwt, bestaande uit bloemen, die nieuwe uitvoerbare visuele structuren doen ontstaan.

Dave schrijft al jaren programma's om geluid, beeld en animaties te maken, in verschillende programmeertalen. Hij is de auteur van veel free software projecten die deze gebieden onderzoeken, en gebruikt veel van dit werk in zijn performances en workshops in Europa. Hij is deel van het Openlab free software kunstenaars collectief, de TOPLAP livecoding community en slub, de livecoding band. Hij woont in Londen waar hij film effect software en computer spelletjes maakt.

Dave heeft op verschillende events opgetreden met zijn eigen software, o.a. tijdens het Piksel festival in Bergen, Sonar festival in Barcelona, de Linux Audio Conferentie in Karlsruhe, en het READ_ME Software Art Festival/Dorkbot City Camp in Arhus, Denemarken.

Generatieve kunst, een subjectief overzicht – Arie Altena

In zijn presentatie zal Arie Altena een subjectief overzicht geven van generatieve kunst, waaronder voorbeelden uit de muziek, literatuur, mediakunst en de beeldende kunsten. Als er een subtext is in dit overzicht, dan zou het een poging kunnen zijn onderscheid te maken en overeenkomsten te zien tussen het gebruik (en de status) van 'het generatieve' in deze gebieden. Als voorbeeld zouden kunnen dienen het werk van : John Cage, John Zorn, Frieder Nake, OULIPO, Karl Sims, Tom Ray, Casey Reas, Driessens & Verstappen, en Telcosystems.

Arie Altena (1966), studeerde literatuurwetenschap, en schrijft over kunst en nieuwe media. Momenteel is hij editor/onderzoeker bij V2_Archief in Rotterdam en theoriëdocent aan de afdeling Interactieve Media en Omgevingen aan het Frank Mohr Instituut in Groningen. Hij is curator van het Sonic Acts festival in Amsterdam. In het verleden werkte hij voor *Mediamatic* en *Metropolis M*. Hij was co-editor van het POD-boek *Pervasive Personal Participatory, Ubiscribe 0.9.0* (2006) en de Sonic Acts publicaties *Unsorted*, *Thoughts on the Information Arts* (2004), *The Anthology of Computer Art* (2006) en *The Cinematic Experience* (2008).

Algorithmische Kunst - Adger Stokvisch

Een lezing over de verschillende aspecten van algorithmische kunst en de kunstenaars eigen kunstpraktijk. Een kort overzicht van computationele methoden en technieken, de vraag naar de mogelijkheden en betekenis van deze technieken voor kunst productie, het integreren van algorithmische in plekspecifieke werken zoals kunst in de openbare ruimte, samenwerkingen met de high-tech sector en een blik op de toekomst van algoritmische kunst en interactieve media.

Generatieve kunst is stevig gefundeerd in de filosofie van de proces-gebaseerde wetenschappen, deze legt de basis voor vele artistieke mogelijkheden om autonoom functionerende dynamische (interactieve) kunstwerken te creëren die b.v. leren, oneindige variaties tonen en/ of zogenaamd emergent gedrag vertonen.

Adger Stokvisch richt zich op het gebruik van computer technologie en computercodering als medium en houdt zich bezig met artistiek onderzoek naar- en ontwikkeling van interactieve (plekspecifieke) computer-gedreven installaties. Sleutelwoorden die zijn werk beschrijven zijn: interactieve computervisualisaties, algorithmische kunst, mathematisch modelleren, plekspecifieke computergestuurde installaties, interactiemiddelen en interactie design.

Gastheer en Gastvrouw – Aymeric Mansoux and Marloes de Valk

Aymeric Mansoux nam deel aan tal van artistieke experimenten gebaseerd op het internet en het ontstaan van netwerken. Hij beschouwt elke vorm van data als nieuwe klei die gebruikt kan worden om software art te ontwikkelen. Zijn meest recente projecten zijn o.a. de 0xA band, het digitale artlife project Metabiosis, de pure:dyne GNU/Linux distributie voor mediakunstenaars en een theoretisch onderzoek naar tools, online communities en digitale autonome processen. Aymeric is editor van het FLOSS+Art boek dat mid 2008 zal worden uitgegeven, alsmede van www.digitalartistshandook.org dat begin 2008 van start ging.

Marloes de Valk is digitaal kunstenaar uit Nederland, momenteel woonachtig in de UK. Ze is deel van GOTO10, een collectief van kunstenaars en programmeurs actief in de wereld van digitale kunst en Free/Libre Open Source Software. Ze studeerde Beeld en Geluid aan het Koninklijk Conservatorium te Den Haag, met als specialisatie abstracte compositionele computerspelletjes, HCI en het crashen van computers. Haar werk bestaat uit audiovisuele performances en installaties, onderzoek naar machine theater en narratieven van digitale processen. Momenteel werkt ze samen met Franse kunstenaar Aymeric Mansoux aan Metabiosis, een project dat de ups en downs van data pakketjes bestudeert, die leven in een wereld van genetwerkte ecosystemen. Van Augustus 2007 tot en met Januari 2008 was ze editor van www.digitalartistshandook.org en momenteel werkt ze aan de GOTO10 publicatie FLOSS+Art, dat mid 2008 zal worden uitgegeven.

Met dank aan:



Stichting het Rode- of Burgerweeshuis