

GENERATIVE

ART

~~Un sistema dinamico deterministico si dice caotico se la sua dinamica è governata da uno strano attrattore. Una caratteristica peculiare di un sistema caotico è l'apparente imprevedibilità delle sue traiettorie, dovuta alla forte sensibilità rispetto alle condizioni iniziali: un piccolo errore nella conoscenza dello stato del sistema in un certo istante può provocare un errore anche grande nelle previsioni a medio e lungo termine.~~

Arte Generativa

Pratica artistica finalizzata alla creazione di un processo, vincolato da regole tramite macchine e/o computer, distribuito nel tempo o nel movimento che contribuisce a realizzare o realizza completamente il lavoro artistico.



Ben Laposky

Autore della prima immagine grafica generata da una macchina elettronica, risalente al 1950. Laposky utilizzava un oscilloscopio e manipolava il fascio di elettroni del tubo catodico al fine di impressionare una pellicola ad alta sensibilità. I suoi lavori sono notevoli considerando il periodo in cui sono stati generati. È indubbia la sua influenza in molti artisti di oggi che si occupano di computing-art.

COMPLEX DRAW

Miele torna ad occuparsi di Arte Generativa con una rapida panoramica su alcuni dei principali artisti che operano in questo ambito. Lo aveva già fatto nell'articolo XY PAINTING (cfr. Miele # 8; Tema: Numeri; Dicembre 2004).

OVERVIEW

a cura di <ABUSED_MEDIA>

GENERATIVE
ART

Golan Levin

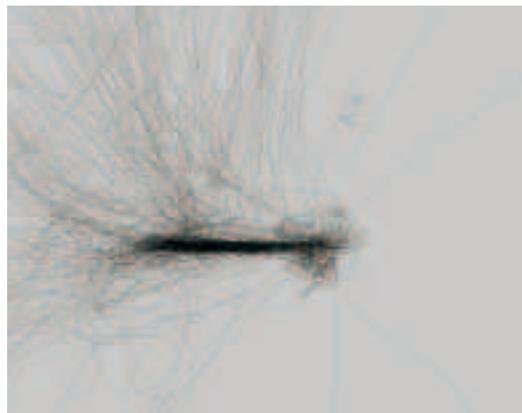
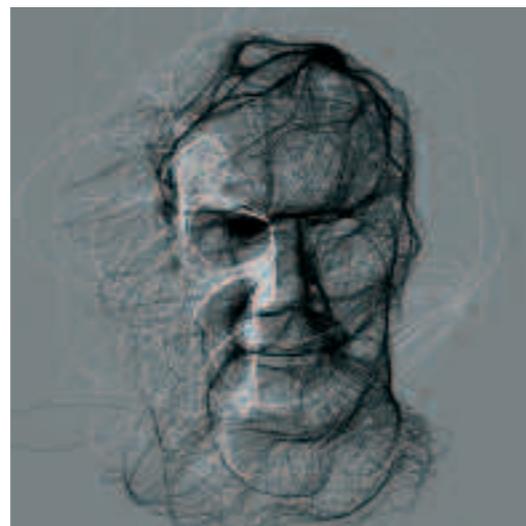
Attivissimo in vari ambiti della creazione digitale radicale. Autore della "quote" sulla pagina di FriendsOfEd, che riassume il senso del libro, la quale assegna ai singoli artisti, piuttosto che alle software-house, l'onere e l'onore di immaginare e costruire software creativi.

Al suo attivo Golan ha una quantità notevole di lavori nei quali fa un uso intensivo di custom software.

In Levin emerge un dato importante: non è tanto nell'ambito creativo in cui ci si cimenta, quanto l'attitudine alla creazione ad essere fattore fondamentale. Questo spiega la facilità di cimentarsi in varie discipline, che si tratti di video, musica, arte visiva o teatro.

Per questo motivo possiamo parlare di una nuova era di creativi/artisti, più flessibili poiché posizionati a metà fra l'idea e il risultato, a metà fra la creatività e la tecnica.

www.flong.com



"Computers are capable of an unimaginably greater number of things than any specific piece of software might lead one to believe. I believe individual artists should dictate the possibilities of their chosen media and not some big companies like Adobe and Macromedia".
Golan Levin

Jared Tarbell

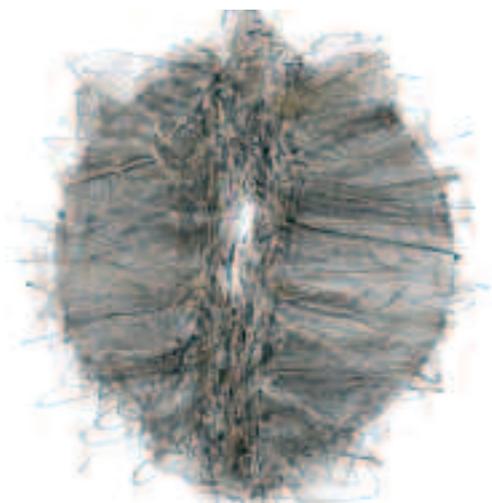
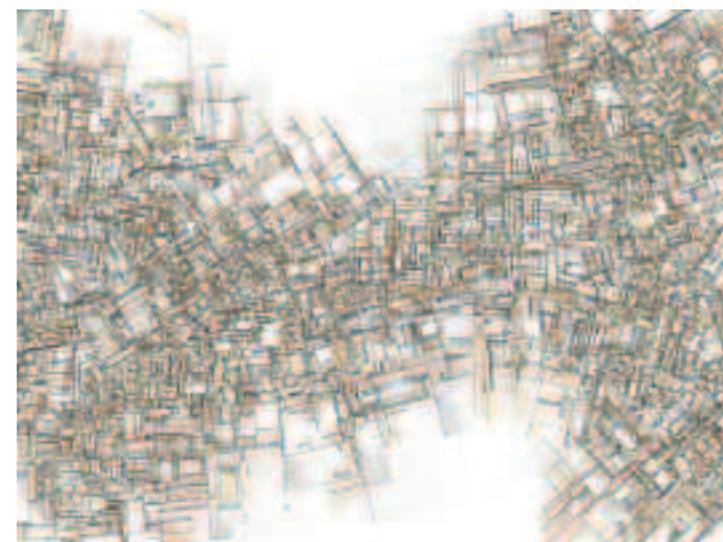
I suoi lavori sembrano nascere da un'ossessione quasi voyeuristica verso la natura e le leggi che la circondano.

Paesaggi post e pre umani, microscopie di dettagli indefiniti, improbabili creature, ipotesi di una fisica alternativa, regole matematiche messe in crisi, sono tendenzialmente le considerazioni che nascono osservando i suoi lavori.

"Substrate" è senza dubbio il lavoro più completo, per complessità dei risultati ottenibili in rapporto alla semplicità dell'intuizione e allo stesso tempo per il livello figurativo e la dimensione umana che ci propone.

"Happy Place", una metafora estetica dei rapporti sociali, stupisce per il livello materico, quasi impensabile per dei semplici pixel monoscopici.

www.complexification.net



Joshua Davis

"Spacebar Technology", la tecnologia della barra spaziatrice, ovvero ad ogni pressione, nel tempo di un nano secondo otteniamo un risultato. Se non ci piace, abbiamo perso un nano secondo, e quindi riproviamo. Ecco l'intuizione: creare un sistema di composizione generativa, inserire gli elementi personalizzati di un dato utente, premere la barra più volte.

Il processo è piuttosto semplice poiché trattasi di un applicativo Flash che genera una composizione utilizzando una serie di oggetti precostituiti, duplicandoli, disponendoli e dimensionandoli in modo casuale. Inoltre è possibile intervenire sui colori definendo una palette e ancora manualmente sui singoli oggetti generati, per evitare meno interventi possibili una volta esportato il lavoro in formato stampabile.

www.joshuadavis.com

**Sol LeWitt**

LeWitt aveva la facoltà di lasciare una certa ambiguità nelle sue descrizioni al fine di imporre un'interpretazione da parte dell'artista, ottenendo così una variabilità del risultato finale. Analogamente il programmatore ha la facoltà di lasciare al caso una serie di eventi e variabili al fine di ottenere un risultato non previsto in partenza.

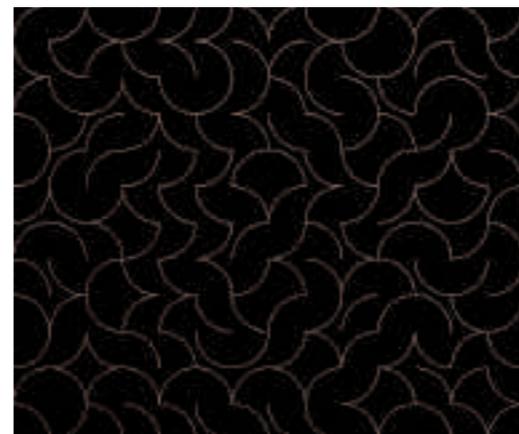
Casey Reas

Casey Reas, partendo dal lavoro e dallo studio della metodologia di Sol LeWitt (considerato tra i precursori concettuali dell'arte generativa e sostenitore dell'arte cinetica), si interroga sull'esistenza o meno di una storia dell'arte concettuale che abbia portato alla nascita e crescita della software art.

Per far ciò, Reas è partito riproducendo via software tre lavori di LeWitt separando l'idea dall'implementazione, per poi ripartire dal concetto e ottenere uno sviluppo differente.

Il suo obiettivo sarà poi quello di separare gli aspetti tecnici da quelli creativi nell'ambito della creazione di un'opera. Da qui nasce il metodo "Software Structures", ovvero una vera e propria metodologia creativa, svincolata dall'elemento tecnico, al fine di non sottostare all'invecchiamento delle tecnologie.

www.reas.com

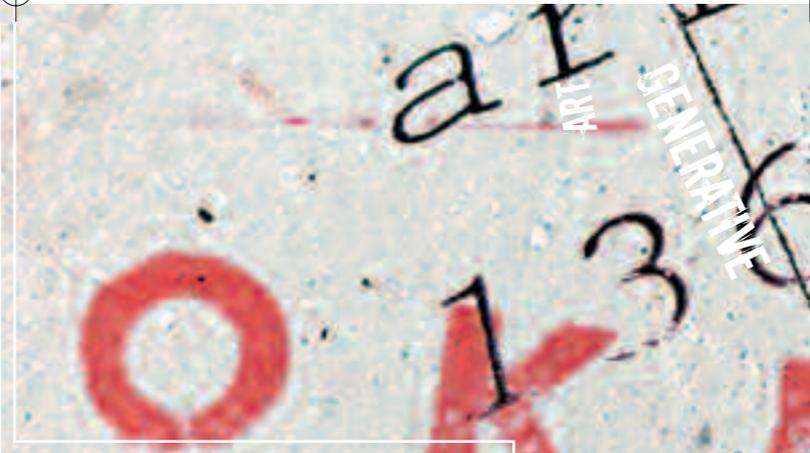
**Marius Watz**

Nella software-art spesso gli stimoli per concepire un'opera sono di carattere politico e sociale, dove ironia, demagogia e satira sono all'ordine del giorno. Inoltre spesso fanno parte del movimento Open-Source, il quale è per definizione schierato politicamente e socialmente.

Nella generative-art invece gli artisti si focalizzano principalmente su sistemi estetici e formali, dove il software è semplicemente uno strumento per creare il lavoro.

La software-art per certi versi emula, dissacra e gioca con le regole del sistema in cui viviamo, dove il codice diventa la vera opera d'arte, mentre la generative-art è un po' fuori dal nostro mondo a livello di responsabilità sociale, puntando ad una ricerca formale ed estetica che probabilmente solo con il codice sarebbe possibile ottenere, ma rimane il fatto che il codice da solo non è considerabile opera.

www.unlekker.net



Fabio Franchino
Tra design, estetica e
l'elaborazione matematica
attraverso la programmazione.
Lavora principalmente
nell'ambito digitale, in campo
visivo e performativo, in
particolare facendo uso e
spesso abusando delle
possibilità di interazione fra
audience e opera, creando
equivoci e logiche randomiche.
www.abusedmedia.it

