

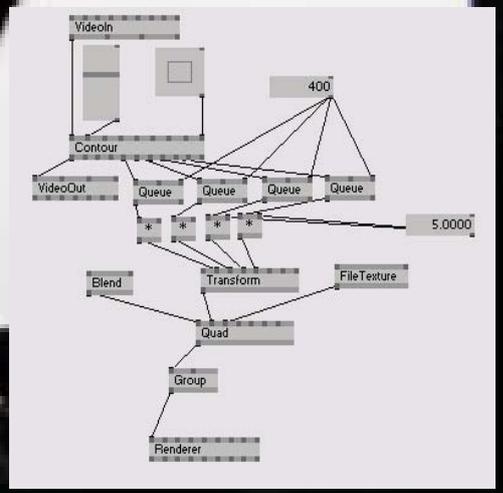


NODE 08

**FORUM FOR DIGITAL ARTS
DOCUMENTATION**

NODE08.VVVV.ORG

NODE 08 DOCUMENTATION



Der Name NODE08 stammt von der Nomenklatur in vvv. Ein vvv programm heißt Patch. Ein Patch besteht aus NODES [Knoten] und Links.

NODE 08

DOCUMENTATION

Das NODE-Forum für digitale Kunst fand erstmalig vom im April 2008 in Frankfurt am Main parallel zum Lichtkunstfestival Luminale statt. Ursprung und Kerngedanke war die Idee, Benutzer, Entwickler und Freunde der grafischen Programmiersprache vvv zusammenzubringen und eine Plattform für Erfahrungsaustausch zu bieten.

vvv, dessen Entwicklung 1998 in der Frankfurter Medienschmiede MESO begann, entwickelte sich im Laufe der letzten 11 Jahre als internationales Erfolgsmodell für den spielerischen Umgang mit Technologie. Die Möglichkeit, ein Programm grafisch erstellen und modifizieren zu können, bietet gerade Künstlern oder Gestaltern einen innovativen Umgang mit komplexer Technologie. vvv erlaubt auch ohne Informatikstudium, technisch komplexe und anspruchsvolle Projekte umzusetzen. Datenvisualisierungen in Echtzeit, interaktive Installationen, Motion Tracking, Fassadenprojektionen oder Sensorik sind nur einige der möglichen Einsatzgebiete.

NODE08 war jedoch noch mehr als das erste große vvv User-treffen. Grenzgänger diverser, angewandter und künstlerischer Disziplinen fanden ein Wochenprogramm vor, welches es ermöglichte, gemeinsam über aktuelle technologische und künstlerische Entwicklungen zu sprechen. Zudem gab es die unterschiedlichsten Möglichkeiten, Arbeiten und Projekte vorzustellen oder in vvv direkt in Workshops zu lernen.

NODE ist es wichtig, technologische Schranken abzubauen und einen Beitrag zu leisten - Technik in der Kunst zu entmystifizieren.

Das vorliegende Heft ist der Versuch, diese inspirierende Woche in Worte und Bilder zu fassen.

The Node-Forum for digital arts took place for the first time in April 2008 in Frankfurt/Germany as a part of the Luminale light art festival. Core idea was to establish a platform for users, developers and friends of the graphical programming environment vvv.

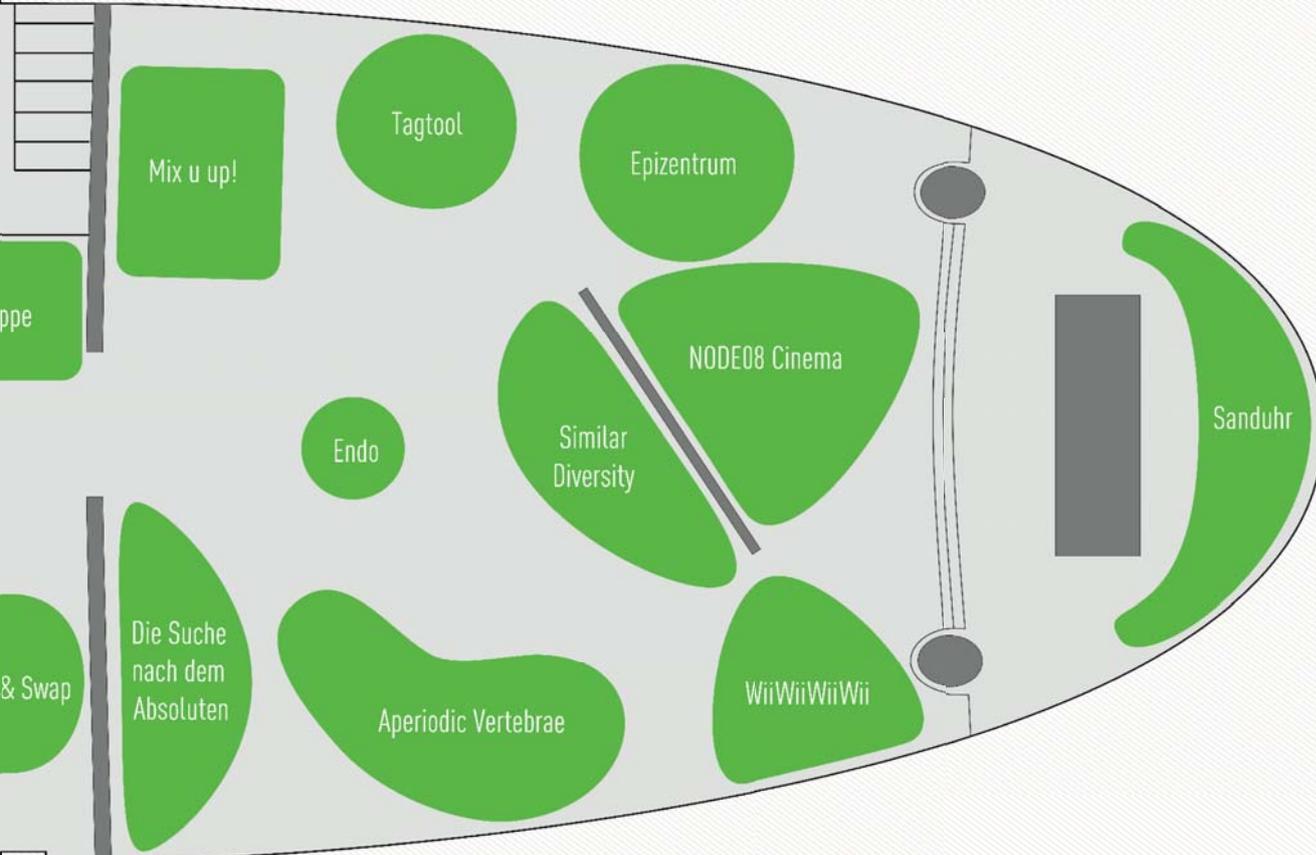
VVV, started in 1998 by Frankfurt-based media lab MESO, has in the course of the last decade developed into an international successful model for playful interaction with technology. To create and manipulate computer programs via an intuitive graphical user interface offers a possibility for an innovative handling of otherwise complex technology - in particular for visual oriented people like artists and designers. VVV allows realizing technically challenging projects without a final degree in computer sciences. Real-time data-visualization, interactive installations, motion tracking, projection mapping and sensor handling are only some of vvv's capabilities.

But NODE08 was more than just the first large scale vvv user meeting. People working across boundaries of diverse applied and artistic fields, were offered a week long schedule which allowed them to exchange experiences and discuss current technological and artistic trends. Furthermore participants had chances to showcase their own works and projects and to broaden their knowledge of vvv in a variety of workshops.

NODE wants to abolish technological constraints and participate in the demystification of technology in the arts.

The present booklet is the attempt to put this fascinating and inspiring week into words and pictures.

■ <http://node08.vvv.org>
■ <http://vvv.org>
■ <http://meso.net>
■ <http://luminale.de>



EXHIBITION

Generative created objects and interactive works were the focal point of the exhibition in the hall of the Weißfrauen Diakonie church, Frankfurt.

Various works by international artists like Marc Fornes, Skylar Tibbits or Eno Henze highlighted an intense examination with generative work processes to the visitor.

Many of those works resulted from vvv based software processes. The permanent NODE08-Cinema was screening multiple linear video works by selected artists.

Generativ erzeugte Objekte sowie interaktive Arbeiten bildeten den Fokus der Ausstellung, welche in den Räumen der Weißfrauen Diakoniekirche stattfand.

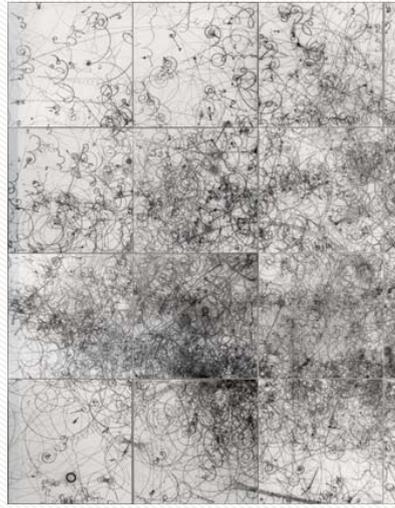
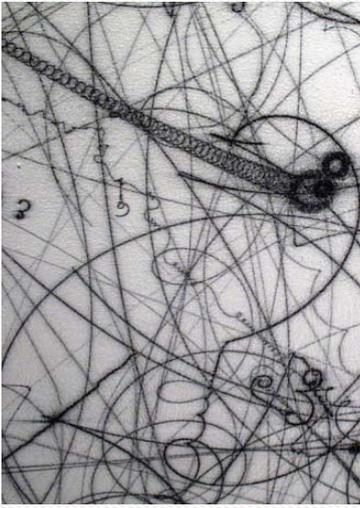
Arbeiten von internationalen Künstlern wie Marc Fornes, Skylar Tibbits oder Eno Henze zeigten den Besuchern eine intensive Auseinandersetzung mit generativen Arbeitsprozessen. Viele dieser Arbeiten entanden dabei aus Softwareprozessen, die auf vvv basierten. Ein permanentes Screening, das NODE08-Cinema, zeigte mehrere zeitlich lineare Arbeiten verschiedener Künstler.



APERIODIC VERTEBRAE 2.0

Basierend auf früheren Experimenten (Aperioc Series) der Architekten Marc Fornes & Skylar Tibbits zeigt diese Installation eine Skulptur, welche aus generativen Algorithmen errechnet und aus ca. 500 Einzelteilen maschinell gefertigt wurde

Based on earlier experiments (Periodic Series) by architects Marc Fornes and Skylar Tibbits, this installation showed a sculpture composed of 500 pieces which emanated from generative calculated algorithms..

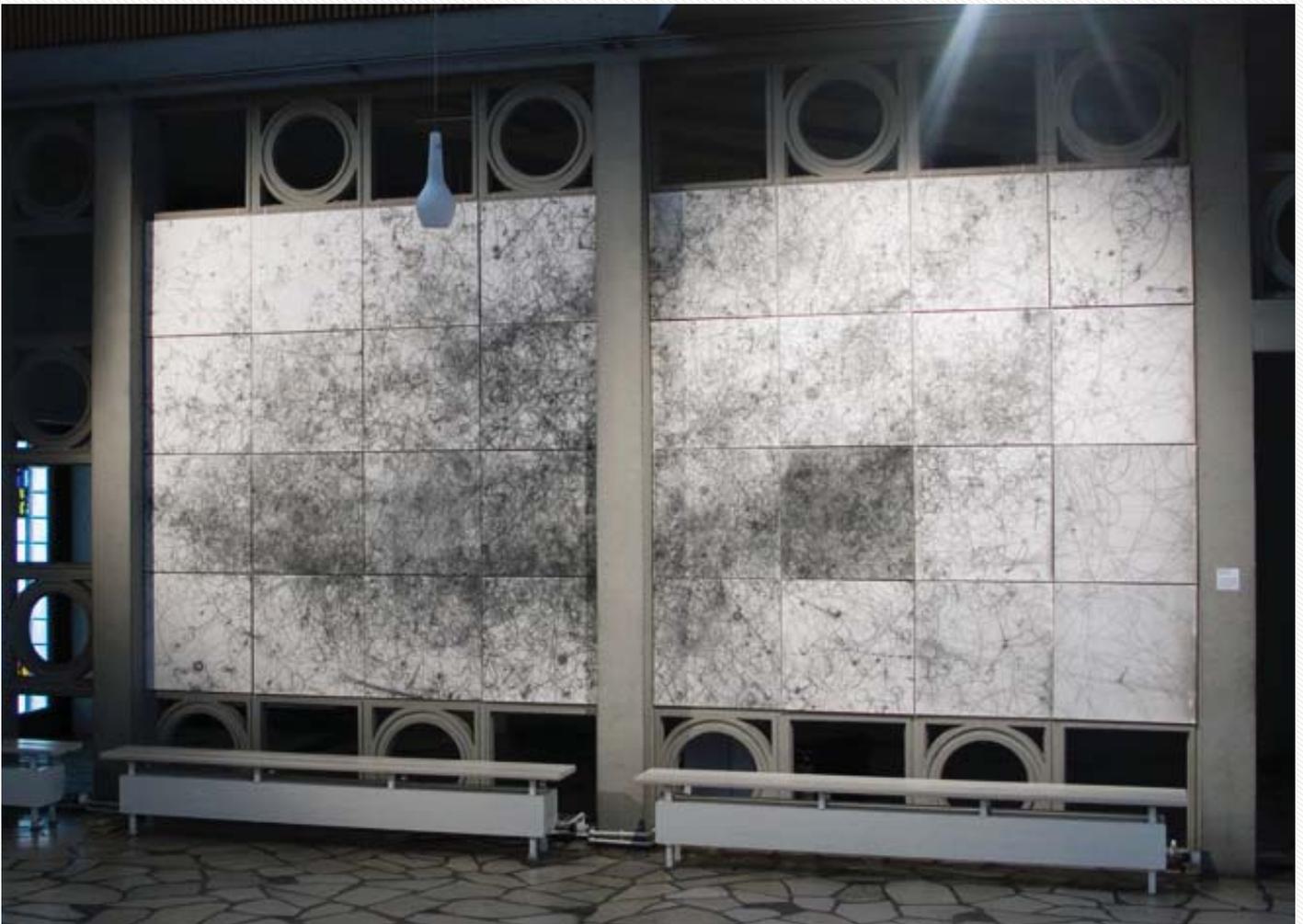


THE HUMAN FACTOR / ENO HENZE

Eine Folge zeichnerisch anmutender Linien, jedoch so komplex, dass nur eine Maschine fähig ist, sie zu produzieren.

A succession of graphic lines, yet so complex, that only a machine can produce them

■ www.eno-henze.de

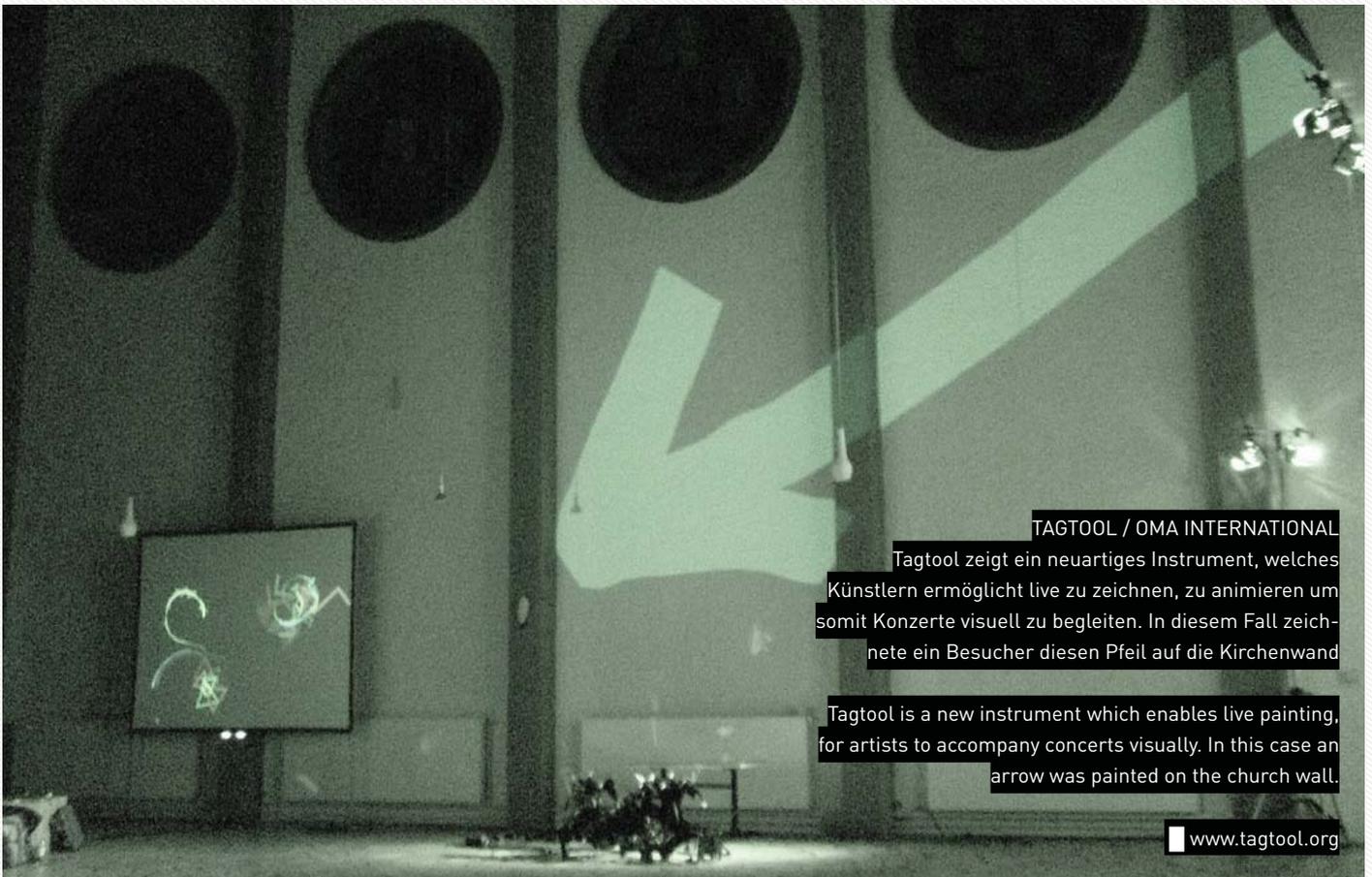


EPIZENTRUM / MARTIN ZEPLICHAL

Bewegungen im Raum werden mittels seismografischer Sensoren gemessen und in eine Echtzeit-Animation umgewandelt. Diese Animation wird wiederum auf die Raumgeometrie projiziert.

Movements in space are picked up by seismographic sensors and translated into real-time animation. The animation then again, is projected onto the room's geometry.

■ www.tsetse.cc/epizentrum



TAGTOOL / OMA INTERNATIONAL

Tagtool zeigt ein neuartiges Instrument, welches Künstlern ermöglicht live zu zeichnen, zu animieren um somit Konzerte visuell zu begleiten. In diesem Fall zeichnete ein Besucher diesen Pfeil auf die Kirchenwand

Tagtool is a new instrument which enables live painting, for artists to accompany concerts visually. In this case an arrow was painted on the church wall.

www.tagtool.org

WII WII WII WII / MIDOLO, CASTELLANOS, SINIGAGLIA, MARI
Eingabegeräte einer Spielkonsole dienen als Schnittstelle für ein synästhetisches Musikinstrument

Game console controllers are used as an interface for a synaesthetic musical instrument.

de.posi.to/wiwiwiwii



NODE08 CINEMA

Permanentes Screening von Projektvideos der Softwarekünstler.

Permanent screening of project videos by software artists.



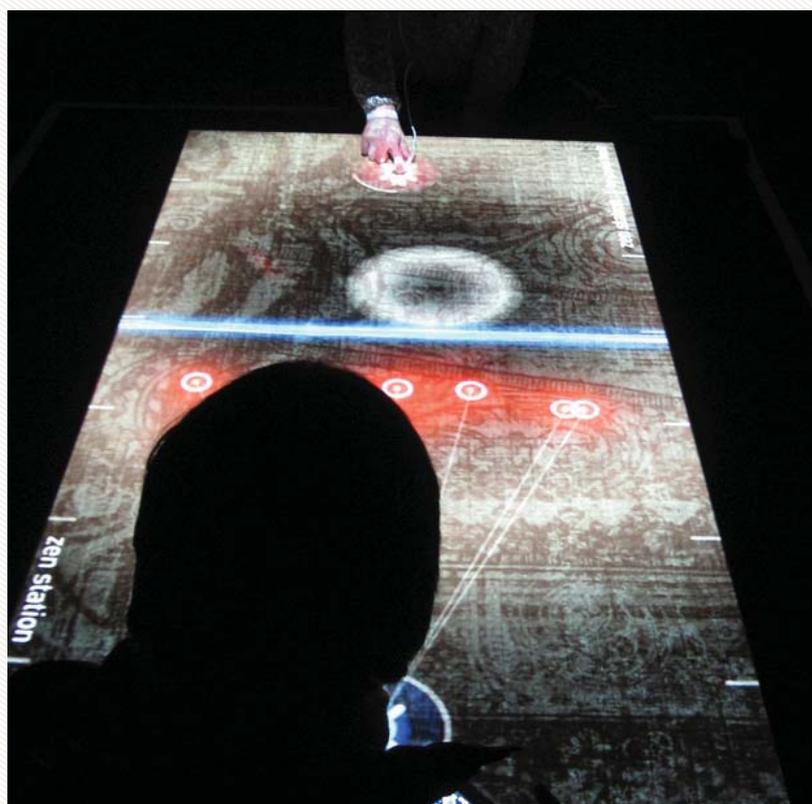
MIX U UP / ABRAHAM MANZANARES, JAVIER LLORET, JORDI PUIG, PAOLA R. SALILLAS
Ein interkatives Geschicklichkeitsspiel, welches den Besucher spielerisch Farbräume erfahren lässt.
An interactive game which playfully lets visitor experience color spaces.

www.mixuup.com



WIPPE / SEBASTIAN PREIS, LENA ZHDANOVA
Wippe erzeugt einen virtuellen Raum, welcher dem wirklichen nachempfunden ist. Teilnehmer reagieren durch physische Interaktion.

Wippe generates a virtual room, based on the present room or space.
Participants react thru physical interaction.



ZEN STATION / JANNIS KREFT

Durch den Pulsschlag der Protagonisten gesteuert, zeigt diese Arbeit spielerisch den Umgang mit neuen Formen der Mensch Maschine Kommunikation.

Triggered by the protagonists pulse, this piece shows a playful way to handle new forms of man / machine communication.

www.deinlieblingsgestalter.de

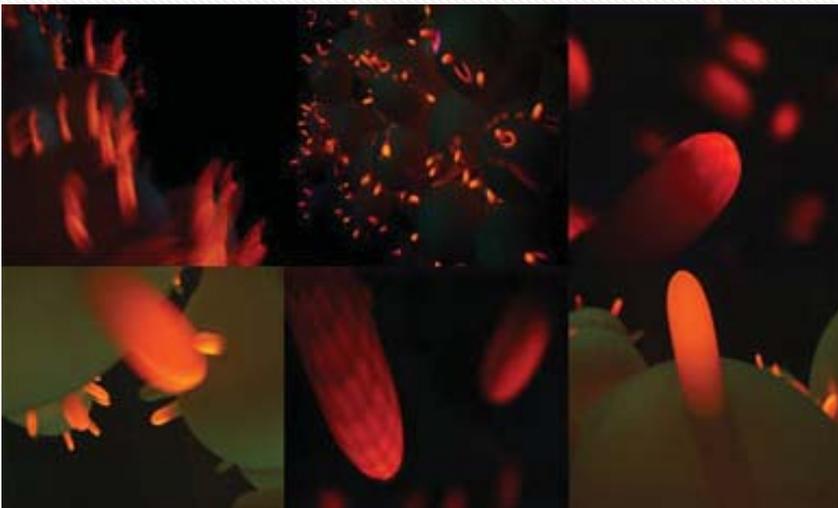


SCHALLPLATTEN /
JAN SNIPPEN, SEBASTIAN PFORR

Ein Drum-Computer, der rein grafisch durch das Legen von Mustern funktioniert. An dem tischgroßen Instrument können spielerisch gemeinsam Rhythmen gestaltet werden.

A drum-computer that only works by placing graphic patterns. The table sized instrument enables multiple participants to create rhythms.

www.schallplatten-dasexponat.de



LIFE IS SHORT / PINAR YOLDAS

Ungefähr 300 aufgeblasene Latex Handschuhe bilden eine Projektionsfläche.

300 inflated latex gloves. Together they create a projection surface.

www.pinaryoldas.info

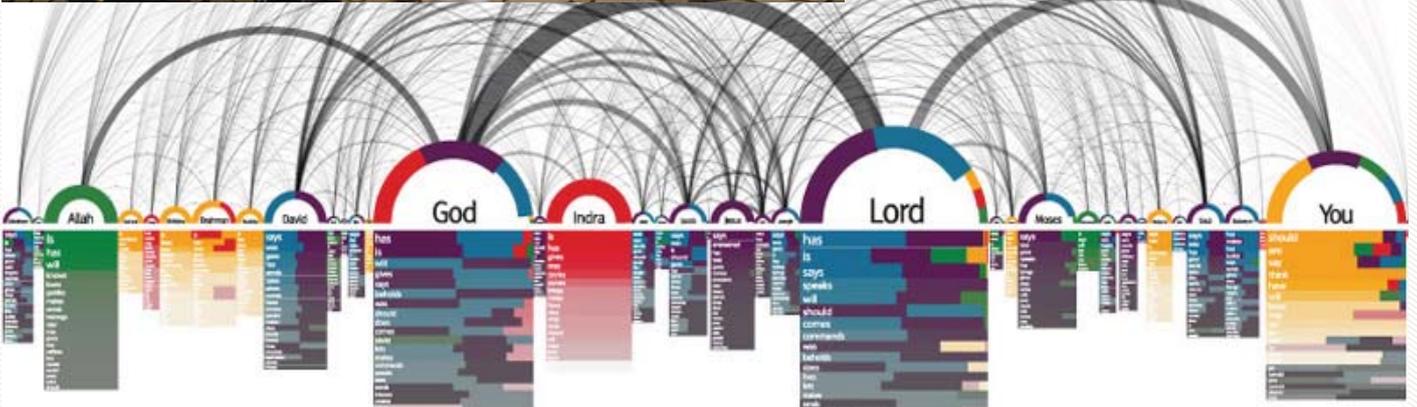


SIMILAR DIVERSITY /
PHILLIP STEINWEBER, ANDREAS KOLLER

Eine grossformatige Graphik, die eine neue Perspektive in Religion und Glauben durch die Visualisierung heiliger Bücher der fünf Weltreligionen aufzeigt.

A large scaled graphic, giving a different perspective of religion and belief by visualizing holy scripts of five world religions.

www.similardiversity.net





INTERAKTIVE PROJEKTION

/ ALEXANDER GRAF UND SEBASTIAN HUBER

Direkt neben der Forum Basis im Velvet Club wurde dieses Bankgebäude der SEB-Bank für eine Woche zur Leinwand. Vorbeifahrende Autos wurden von dem Computersystem registriert und generierten die hier sichtbaren Lichtströme.

Directly next to the forum base at the velvet club, this building, owned by the SEB-Bank, became a screen for a week. passing cars were registered by the computer system and generated the shown light streams.



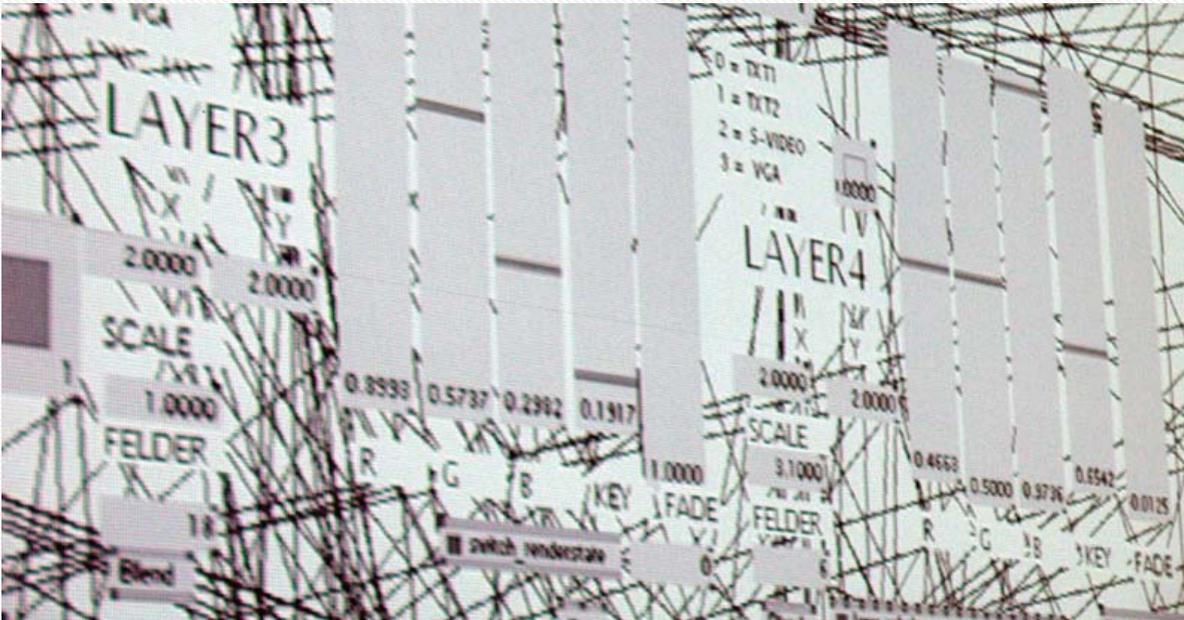
URBAN MAPPING / DIGITAL SLAVES

Das französische Kollektiv Digital Slaves bereicherte NODE08 um zwei Architekturbespielungen im Öffentlichen Raum. Der tristen Allerheiligenstrasse (oben) wurde neues Leben eingehaucht. Direkt gegenüber der NODE08-Basis in der Weissfrauenstrasse (unten) wurde das leerstehende Gebäude der Degussa bespielt. Die Digital Slaves verwenden vvv für ihre Arbeiten.

The French collective "digital slaves" enriched the NODE08, by producing two architectural projections, in public spaces. A breath of life was given to the dreary "Allerheiligen street" (above). Directly opposite the NODE08 base, the abandoned Degussa building (below) was projected. the Digital Slaves use vvv for their works.

www.digital-slaves.com





WORKSHOPS

With over 300 sold tickets, the workshops have been one of the most important elements of NODE08. At different venues, experts knowledge was passed on - often simultaneously. The workshops comprised artistic as well as technical subjects. Thus, on the one hand NODE08 provided an insight into the programming environment vvvv for beginners, on the other hand there was a comprehensive program for the advanced and professional users.

Beside students and freelancers the participants came from different design and event agencies. Workshop guidance was taken by either developers, professional programmers and designers, or by others who work with vvvv on a daily basis.

Mit über 300 verkauften Tickets waren die Workshops eines der wichtigsten Elemente des NODE08. An vier verschiedenen Austragungsorten wurde über eine Woche hinweg, oft zeitgleich, Fachwissen weitergegeben. Es fanden verschiedenste Workshops statt, welche sowohl künstlerische als auch technische Themen umfassten. Somit wurde einerseits Einsteigern und Interessierten ermöglicht einen Einblick in die Programmierumgebung vvvv zu erlangen, andererseits gab es ein reichhaltiges Programm für Fortgeschrittene und professionelle Anwender.

Teilnehmer waren neben Studenten und Freelancern auch Kreative aus diversen Grafik- und Eventagenturen. Die Workshopleitung übernahmen neben den Entwicklern auch professionelle Programmierer und Gestalter, die im täglichen Diskurs mit vvvv stehen.





Ein Auszug aus dem Workshop-Programm:
A short abstract from the workshop program:

Typographic Techniques
Specific Lighting Applications with DMX
www To Sensors And Microcontrollers
Programming Language, Paradigms And Designs
Virtual Architecture And Installation Setup
Max MSP & www Relationships Between Generative Media
Printing Techniques with Processing.

Für detaillierte Programminfos liegt das gesamte Workshop
Programm als Anlage bei.
For detailed information about the program see the attached overview.



Der Clubraum wurde
zum Seminarraum umfunktioniert.

The club room was converted to a seminar room.





LECTURES

Moderated by Eno Henze, a series of lectures on April 8th delivered an insight into current trends. The speakers are working in various academic and applied domains or in the manifold fields of free arts.

After the keynote by the vvv developers, those visitors, that did not know vvv before, now understood the coherence of vvv and NODE08. In his lecture "audio reactive visual feedback systems in vvv", Paul Prudence, who is known as an artists and writer of the successful research blog www.dataisnature.com, showcased one of his artistic works with vvv. The architect Berthold Scharrer of the Frankfurt based office Franken-Architekten spoke about "computed geometry in architecture".

One highlight was the lecture by Herbert W. Franke. Franke is working in the field of computer graphics and computer arts since the 50s and among other activities he is co-founder of thears electronica center in Linz, Austria. Furthermore Franke is considered to be one of the most important German science fiction authors. With a fascinating modality, for the frankfurter audience he over-viewed the history of computer art by means of examples of his life's work.

Casey Reas caught up with the first edition of his lecture "Form and code". Reas is one of the most known software artists worldwide. 2001 he initiated together with Ben Fry at the MIT Media Lab Processing, an open source programming environment for Image, Animation and Interaction, which is internationally used by software artists.

Einen umfangreichen Einblick in aktuelle Trendbereiche boten am 8. April eine Reihe von Vorträgen, moderiert von Eno Henze. Die Referenten betätigen sich in den akademischen, angewandten oder freien Bereichen verschiedenster Disziplinen. Nach der Keynote der Entwickler verstand auch derjenige Besucher, der vvv nicht kannte, die Historie und den Zusammenhang von vvv zu NODE08. Paul Prudence, bekannt als Künstler und Verfasser des erfolgreichen Research Blogs www.dataisnature.com, zeigte dem Publikum in seinem Vortrag "audio reactive visual feedback systems in vvv" eine seiner künstlerischen Arbeiten mit vvv. Berthold Scharrer, Architekt beim Frankfurter Büro Franken-Architekten, sprach über "computed geometry in architecture".

Es ist etwas besonderes einen Vortrag von Herbert W. Franke zu hören. Er ist seit den 50er Jahren aktiv im Bereich der Computergrafik und Computerkunst und unter anderem Mitbegründer des Ars Electronica Centers in Linz, Österreich. Darüber hinaus gilt Franke als einer der bedeutendsten lebenden deutschsprachigen Science-Fiction-Autoren. Dem Frankfurter Publikum gab er auf beeindruckende Weise einen geschichtlichen Überblick der Computerkunst anhand von Beispielen seines Lebenswerkes.

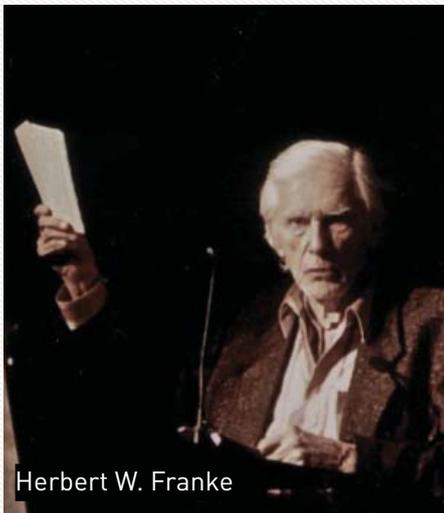
Den Anschluss machte Casey Reas mit der Erstauflage seines Vortrages "Form and Code". Reas ist einer der bekanntesten Softwarekünstler weltweit. Er initiierte 2001 zusammen mit Ben Fry am MIT Medial Lab Processing, eine open source Programmierumgebung für Bild, Animation und Interaktion, welche international von Softwarekünstlern eingesetzt wird.

- www.dataisnature.com
- www.franken-architekten.de
- www.zi.biologie.uni-muenchen.de/~franke/
- www.reas.com
- www.processing.org

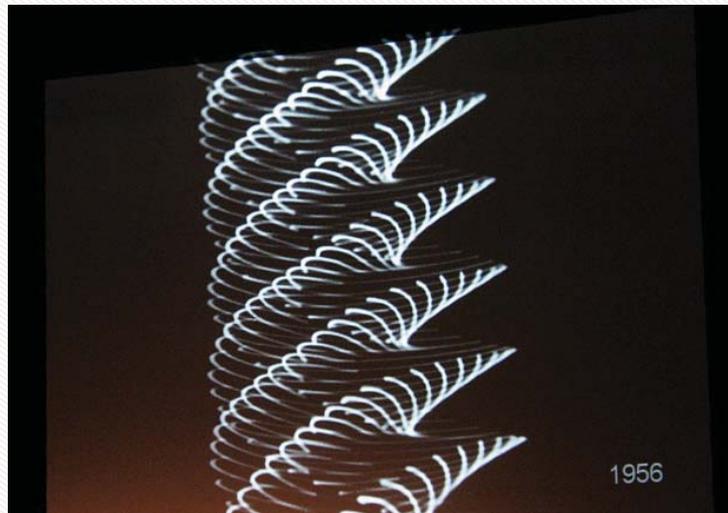


Die vvv group während der Keynote.
Die Vorträge fanden im Clubraum des
Velvet-Clubs statt.

The vvv group during the keynote.
The lectures took place in the club
room of the velvet club



Herbert W. Franke



In their lecture "Explicit & Encoded" Mark Fornes and Skylar Tibbits gave an insight in their method of operation. As the label The Very Many, they work out algorithmic generative shapes with the computers help, which become physical objects in the second design step. The newest work "AperiodicVertabrae" was exhibited in the exhibition hall in the Weißfrauen Church.

Regine Debatty writes in her famous blog „We Make Money Not Art“ about media art, bio technology, locative media design and robotic. The blog has emerged as one of the popular web addresses for art and technology. Regine gave the NODE08 audience a review about bio-art, one of her favorite subjects.

In ihrem Vortrag "Explicit & Encoded" gaben Mark Fornes und Skylar Tibbits einen Einblick in ihre Arbeitsweise. Unter dem Label The Very Many erarbeiten sie mit dem Computer algorithmische generative Formen, welche im zweiten Arbeitsschritt zu materiellen Objekten werden. Die neueste Arbeit „Aperiodic Vertabrae“ war auch in den Ausstellungsräumen in der Weißfrauenkirche zu sehen.

Regine Debatty schreibt in ihrem bekannten Blog „We Make Money Not Art“ über Medienkunst, Biotechnologie, Locative Media, Design und Robotik. Der Blog hat sich zu einer der beliebtesten Web Adressen für Kunst und Technologie entwickelt. Regine gab dem NODE Publikum in ihrem Vortrag "Genetically Modified Art" einen Überblick über eines ihrer Lieblingsthemen: Bio-Art.



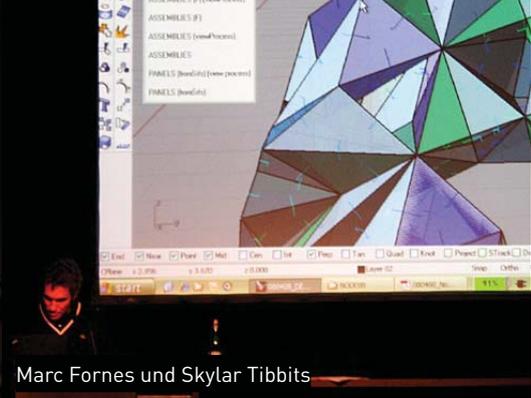
Regine Debatty



Finally the art and media scientist Verena Kuni created in her lecture "what we might gain from a media archaeology of generative art(s)" effectual questions of principles for the following symposium with all speakers.

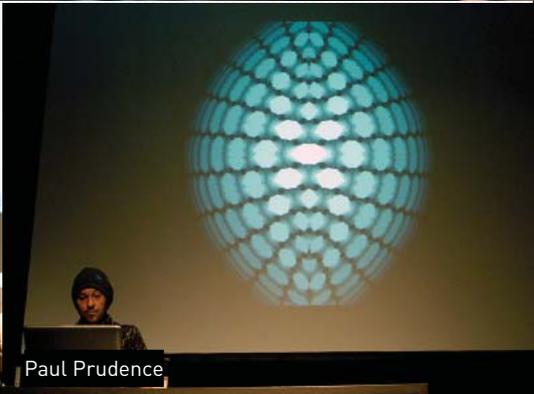
Den Abschluss machte die Kunst- und Medienwissenschaftlerin Verena Kuni mit "what we might gain from a media archaeology of generative art(s)" und schaffte damit genügend Grundsatzfragen für das anschließende Symposium aller Redner.

- www.theverymany.net
- www.we-make-money-not-art.com
- www.kuni.org/v



Marc Fornes und Skylar Tibbits

Casey Reas



vvvv group

Paul Prudence



Paul Prudence

Eno Henze



Final Symposium

Left to right: Eno Henze, Sebastian Oschatz, Joreg, Paul Prudence, Skylar Tibbits, Verena Kuni, Berthold Scharrer, Max Wolf, Marc Fornes, Casey Reas, Sebastian Gregor.



PATCHER KUCHA NIGHTS

Every evening the so called "Patcher Kucha" Nights took place in relaxed bar atmosphere. Here, visitors had the chance to showcase their works and interchange excited about experiences with other attendees.

"Patcher Kucha" deduces by "Pecha Kucha", a presentation technique which was developed by Astrid Klein and Mark Dytham in Tokyo. The origin of "Patcher" can be found in the vvv universe. In vvv programs are called "patches", a vvv user is commonly called "Patcher". In the beginning more meant to be a learning free zone, these nights quickly emerged to be a popular and well visited meeting point for interested people of the creative industries.

Allabendlich fanden in entspannter Baratmosphäre die sog. "Patcher Kucha" Nächte statt. Hier war es Besuchern möglich, eigene Arbeiten vorzustellen und sich mit den anwesenden Gästen angeregt über das Gesehene auszutauschen.

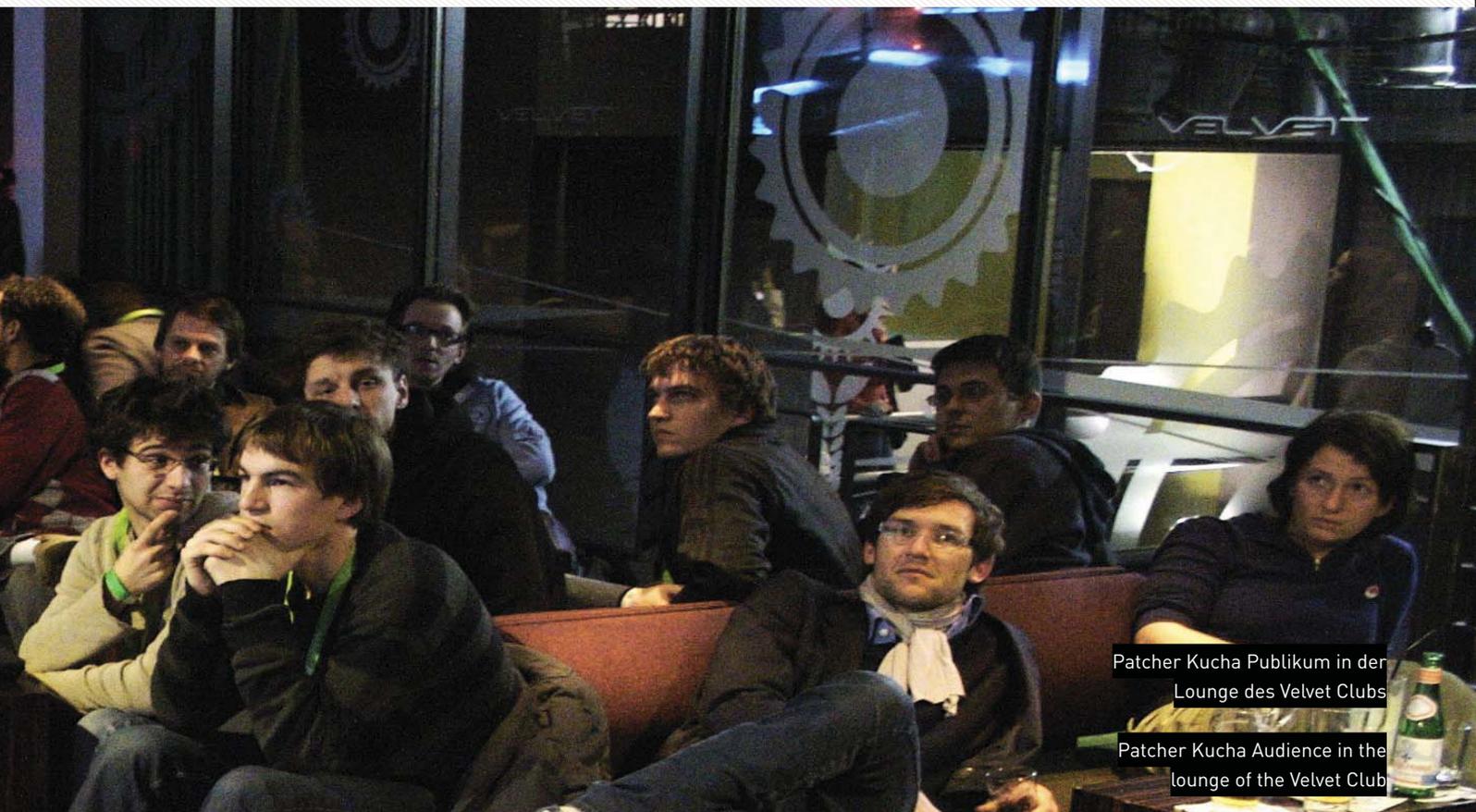
"Patcher Kucha" ist abgeleitet von "Pecha Kucha", welches eine von Astrid Klein und Mark Dytham in Tokio entwickelte Präsentationstechnik ist. Das "Patcher" findet seinen namentlichen Ursprung im vvv Universum. Programme heißen in vvv Patches, vvv Benutzer werden im allgemeinen Patcher genannt. Anfangs eher als lernfreie Zone gedacht, entwickelten sich diese Abende schnell zu einem beliebten und gut besuchten Treffpunkt für Interessierte aus den kreativen Branchen.





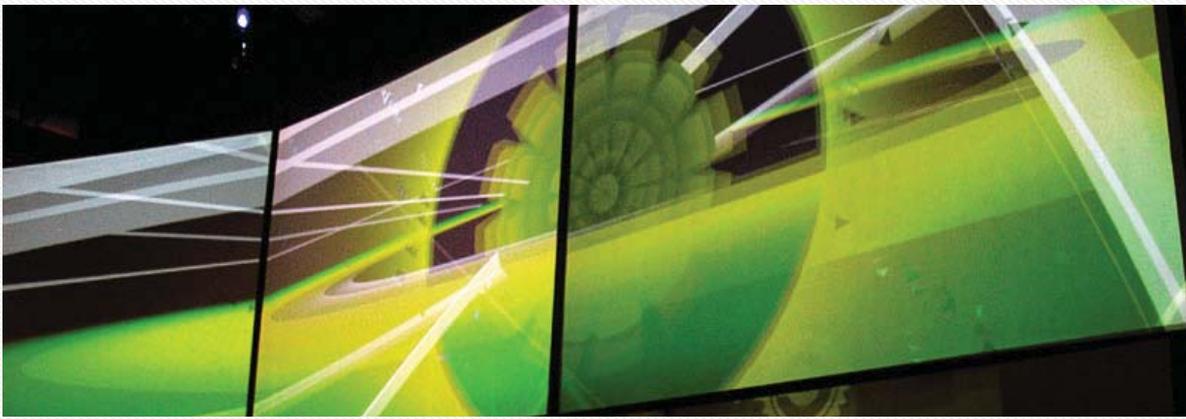
Die Patcher Kucha Nächte wurden moderiert von Max Wolf (Mitglied der vvv group und Geschäftsführer von MESO Digital Interiors) hier rechts im Bild

The Patcher Kucha Nights were moderated by Max Wolf (right). He is member of the vvv group and co-director of MESO Digital Interiors.



Patcher Kucha Publikum in der Lounge des Velvet Clubs

Patcher Kucha Audience in the lounge of the Velvet Club



VVVVINISAGE

After one week with a primary focus on interchanging, learning and passing down knowledge to others, there was a good reason to celebrate in the night of April 12th. Of course this night also focused on the exhaust of new media. A huge projections screen for overall four projectors offered the video artists to present their works in new dimensions. Also musical wise there were no compromises, international renowned live performances and DJ's completed the night.

The program: VA' (sanchTV and Nushitzu, FR, GER), Melchior Productions (Cadenza, GER), Gaiser (m-nus/Detroit, USA), b-film (BEL) Elektromeier (Switzerland), Desaxismundi (FR), U7Angel (GER) DJ's: Alex Flitsch (Connaisseur Recordings, Frankfurt), Sylvie Marks (BPitch Control, HAL 9000, Frankfurt)

Nachdem für die Besucher eine Woche lang der Austausch und das Lernen und Weitergeben von Wissen im Vordergrund stand, gab es am Abend des 12. April das NODE08 wirklich Grund zum Feiern. Natürlich stand auch dieser Abend ganz im Sinne der Ausreizung neuer Medien. So bot eine riesige Projektionswand für insgesamt 4 Projektoren den Videokünstlern die Möglichkeit, ihre Arbeiten in ganz neuen Dimensionen zu präsentieren. Auch musikalisch wurden keine Kompromisse eingegangen, international renommierte Live Performances und DJ's rundeten den Abend ab.

Es spielten: VA' (sanchTV and Nushitzu, FR, GER), Melchior Productions (Cadenza, GER), Gaiser (m-nus/Detroit, USA), b-film (BEL) Elektromeier (Switzerland), Desaxismundi (FR), U7Angel (GER) DJ's: Alex Flitsch (Connaisseur Recordings, Frankfurt), Sylvie Marks (BPitch Control, HAL 9000, Frankfurt)





CONTACT

NODE - Forum for Digital Arts
c/o MESO Digital Interiors
Niddastrasse 84
60329 Frankfurt am Main

Phone: +40 69 24000333
Mobile: +49 163 2897017
E-Mail: node08@vvvv.org
Web: <http://node08.vvvv.org>

SPONSORS AND SUPPORTERS

Unser besonderer Dank gilt Satis & Fy, speziell Markus Berger, für den unglaublichen technischen Support. Darüber hinaus wäre das Forum nicht ohne die vvvv group und MESO Digital Interiors möglich gewesen. Für Räumlichkeiten danken wir dem Velvet Club, Diakonie Frankfurt, SEB-Bank, Mainova, Degussa AG. Wir danken Helmut Bien von der Luminale für die großzügige Ankündigung und dem Atelier Markgraph für die Prints. Dank gilt auch den vielen Workshopleitern und Helfern.

Special thanks to Satis & Fy, especially Markus Berger, for the unbelievable technical support. Furthermore the Forum would not exist without the help of the vvvv group and MESO Digital Interiors. For rooms and spaces we have to thank the Velvet Club, Diakonie Frankfurt, SEB-Bank, Mainova, Degussa AG. Also, we thank Helmut Bien from the Luminale for the broad announcements. Thanks to Atelier Markgraph for the Prints. Many special thanks to the workshopers and helpers.



