Zusammenstellung von Texten über Dextro.org (und Turux.org), Nr. 01-15

Compilation of texts about Dextro.org (and Turux.org), #01-15

#01 [...]
looking through the pages, i couldn't help but get the feeling that i was witnessing the beginning of some vast cultural display, some immense project that would continue to grow and document...well...document whatever it is that's being documented here! but that's for dextro to know and us to find out.
[...]
something big is growing there.

Tor Hyams and David Scharff: "Fierce, the Exclusive Book for Web Elitists", USA 1999

#02 Pixels shimmer, cascade and dissolve in full alpha channel glory in Dextro's first physical release. Subtitled '>110 Animations, Semi-Automatic', Dextro's 'A / Turux-B' compiles work created between 1995 and 2003 in a retrospective that celebrates the best aspects of emerging digital arts: availability, accessibility and - most importantly - affordability.
Featuring 110 animations, 1,800 images and several movies, 'A / Turux-B' is a work of (digital) art that anyone can afford and appreciate. Truly rewarding repeated exploration, it offers a glimpse of what Brian Eno once referred to as the open-ended future of "generative music".
As systems within which the user interacts, albeit within pre-defined constraints, Dextro's compositional frameworks are seldom equalled. A pixel-perfect menu system that, once unravelled, operates with elegant simplicity and offers the key to unlocking a truly limitless set of possibilities - and once inside those possibilities it's hard to escape. There's no question that Dextro is mapping the outer margins of software's possible futures. One can only look forward to the rest of the world catching up.

[CM], www.fallt.com/array/reviews/aturuxb, 2003

#03 In the late 1990s, I started my short career as a graphic designer and web constructor, first in Toronto, then in Montreal. Just a couple of years earlier I'd wanted nothing to do with computers or the internet, and my growing interest in design was mainly analogue, inspired by early modernist designers in Russia and Germany. I wanted to be a designer, but using these older tools and methods. I liked that you could still see the tactility of that work, whether it was pencil traces left on paper, or the layered grain of photograms; that typography was redesigned with every project, rather than fonts reused; and I liked the onus on invention connected to grand social purpose. Two things finally drew me into the digital - my old friend Mat coercing me to spend a summer building websites with him, and my long-growing collection of (and fascination with), rave flyers, techno album cover art and, eventually, giant glossy books devoted to each (who remembers Localizer 1.0 ?).

Increasingly, I was drawn to projects that combined design and scripting, often deconstructing the former through the latter. By 1999, my favourite of these was turux.org (1995-2003) and related sites silverserver.org/lia and dextro.org (where Turux is now archived).

Turux projects were built with Macromedia's Director software, the package used to build CD-ROMs before the web and, before that, games for the original 8-bit Nintendo. By the late-90s, Director was a sophisticated but bloated package capable of all sorts of integrated multimedia authoring including animation, scriptable non-linear timelines, and embedded video. The problem was that the Director's outputted Shockwave movies were usually too heavy for dial-up internet and the software's web-related features were really just tacked onto a package designed with very different purposes in mind. Director became a bit of a white elephant, replaced on one hand by interactive DVD discs, and on the other by Macromedia's Flash which was built from the ground up to be the basis of interactive web apps. There's no question that, on the whole, Flash is far better suited to the web. But what was lost in the switch was the anti-aesthetic environment of Director, with its primitive drawing tools, rough edges, awkward approach to layers and transparency, and script-focussed timeline. What we got in its place was the hegemony of the Flash aesthetic - smoooooth edges, heavily anti-aliased (i.e. no jaggedness) everything, cute things bouncing, solid colours, and absolute depthlessness (as if the photographic had never existed), except via the affected dimensionality of simple gradients ('Look! I'm 3D!'). It had to be flat and vector based in order to bring flashy graphics to computers still running on dial-up connections.

Turux was an alien in this environment. In small ways it had the markers of something going on obsolete, with its jagged-edged lines and characters, but these elements were subsumed by something utterly futuristic looking (or maybe from a potential present that never caught on). It relied on vectors as well, but built with a set of tools that was far less pretty and prescriptive of an aesthetic than the ones in Flash. Many of the site's most beautiful pieces exploited an odd feature in Director's animation controls, the 'trails' setting which causes any moving object to leave images of itself in its wake. It's easy to do, but it's difficult to make it look good. On Turux, however, it became a whole new aesthetic - pixelated elements dancing with ghostly gradients. The site's animations made amazing use of simple shapes, transparency, and non-anti-aliased characters, set into steady motion and leaving semi-translucent reverberations in their paths. That the motion is caused by a combination of keyframe animation, user interaction and the seemingly chaotic tangents of vector equations, gave them an alien and vaguely life-like (or intelligent) quality.

What strikes me now, looking back on the archived Turux pieces, is how much they actually have in common (visually, at least) with some of the Soviet art and design that first grabbed my attention when I was younger, especially the more adventurous works of artists like El Lissitzky. Lissitzky's five-year long Proun series, running from the early- to mid-1920s, was the source of some of the most iconic imagery of the Soviet project at its most experimental. He styled himself a 'constructor' - not a painter or artist, but a social technician via design - of a new utopian order and Proun was what he named his 'project for the affirmation of the new'. Prounen, like the ones below, took off from Suprematist's fixation on pure form, but shifted its flat geometry into 3-dimensional space where experiments in dynamic spatial relations and perspectival multiplicity (both entrenched modernist obsessions by the end of WWI) could be conceived. For Lissitzky and other artists working for the new Soviet regime, such works represented initial theorisations (abstract machines, in a sense) towards new utopian approaches to architecture, urbanism and industry which, together, would could carry Russia into the modern industrial age. If Dextro's abstract machines have a politics, then the link is less overt, although they do belong to a period in the history of the net (remember when we still wondered if e-commerce would take off?) when an utopian idealism about its potential as a free space, generating new realms of the social, still had some valence. And, if my memory is correct, the original Turux.org was connected with Austrian anti-racist organisations and anarchist-leaning social movements.

But my point is that Dextro was ultimately working with many of the same concerns that drove Lissitzky - multiplicity, dynamism, shifting axes, the potential of new technologies to generate new forms - only at the other end of the modern project; the other end but not post. Turux was very much a 'project for the affirmation of the new'. There was nothing retrospective, ironic or conciliatory about it. Like the Prounen, it created an abstract space apart where the new forms could be tested. Only unlike Lissitzky, Dextro worked with the potentials of chaos, rather than asserting a totalising order. Movement could be shown rather than implied. And, using the tools of the digital constructor, Dextro built abstract machines for the exploration of user-responsive forms in 4-dimensional space, with axes and planes swinging through one another, engaging the user to a point, but seeming just a little impervious as well.

You can still see the Turux collection at dextro.org. Better still, as of May you can buy the collection on CD-ROM, guaranteed not to become another piece of monumental ephemera lost in the shifting sands of the web.

www.deeptime.net/blog, 2003

#04 Early pioneers of generative Director programming, Dextro and Lia quickly became influential both inside and outside the Director community. Their mix of crisp pixels, erratic animation and blurred surfaces was unique at the time, presenting a perfect visual counterpoint to a musical scene experimenting with glitch and sound defects.

Together, they produced Turux, a seminal web site which featured Director 'soundtoy' and generative visual sketches. Thanks to the site's intentionally cryptic interface design and the 'anonymous autho' fad popular with the Vienna artists (many of which used pseudonyms or group names), the authorship of Turux was unclear to outsiders. Often, visitors had no idea if Lia, Dextro or Turux were actual people or just project names. Nevertheless, Turux became an important reference for the nascent scene, its fame only heightened by its obscure origin.

Marius Watz, generator x, 2005

#05 at the other extreme from the lowly screensaver and keyboard are sophisticated animation suites like macromedia director, which offer a readymade, programmable toolkit with plenty of built-in features. early interactive designers, however, restricted their use of this powerful tool to creating pulsing logos or morphing navigation bars for e-commerce sites.
seen in this context, turux is a misuse of macromedia's software only in so far as it demonstrates the raw visual horsepower of these tools when they're not yoked to some mundane purpose. like levin's aves, each of turux's scores of interface allows users to click and drag their way to a dynamic abstract image: unlike aves, turux's excessive animation is staccato or pointillist, governed less by organic growth than by chaotic irregularities. clicking through a turux work is like trying to plot points on a graph while dropping acid.

Joline Blais & Jon Ippolito: "at the edge of art": graph paper on acid, 2006

#06 Dextro is one of the pioneers of contemporary computer/web art. Since 1995 he runs dextro.org, his set of works on abstract graphic design and algorithmic animations. While in cooperation with lia he set up turux.org 1997-2005.
Dextro has received numerous awards and reputation on the originality and ingenuity of his work.
The event at the AA is a unique occassion since Dextro very hardly gives lectures and for this particular event he composed from scratch a thorough DVD illustrating the work and concepts about it.

Vasili Stroumpakos, architects association school, london, aaschool.ac.uk, anlässlich eines Vortrags über dextro.org ebendort, 2006

#07 Was ist es nun, was Dextros Arbeiten auszeichnet? Ein augenfälliger, gemeinsamer Nenner ist in jedem Fall die radikale und konsequente Gegenstandslosigkeit in all seinen Werken. Sämtliche Arbeiten sind gänzlich a-mimetisch, sie stellen nichts dar oder nach, sondern folgen ausschliesslich eigenen, rein visuellen, bildimmanenten Gesetzlichkeiten. Es sind nicht so sehr die verwendeten Formen oder Farben, denn diese variieren durchaus, die seine Werke bestimmen, sondern vielmehr die besondere Dynamik der Bilder, eine ganz spezielle Form der optischen Spannung, die innerhalb des Bildrahmens etabliert wird. Diese Spannungszentren, von denen sich oft mehrere innerhalb einer Bildkomposition befinden, definieren den visuellen Inhalt. Seine mit äußerster visueller Sensibilität gestalteten, gegenstandslosen Kompositionen sind stets asymmetrisch und weisen dynamisch verschobene und verzogene Winkel auf. Häufig laufen die abstrakten Formationen scheinbar über den stets rechtwinkeligen Bildrand hinaus, so als würden sie sich unendlich forsetzten. Das Zusammentreffen der orthogonalen Bildbegrenzung mit den wild wuchernden Bildelementen bewirkt eine starke Dynamisierung der Bildoptik. Nicht nur die visuelle Gestalt der zumeist filigranen, grafischen Elemente, sondern vor allem die Relationen zwischen den Formen und Farben sind bestimmend für den dynamischen Gesamteindruck. Trotz der inneren Spannung der Kompositionen wirken die Werke meist äußerst hermetisch, sie sind in sich vollendet und nach aussen hin abgeschlossen.
(...)
Diese befremdlich-schönen, rein mathematisch generierten Welten funktionieren ausschliesslich nach eigenen Gesetzlichkeiten und vermitteln nicht das Gefühl dass sie für einen aussenstehenden Rezipienten geschaffen wurden oder einen solchen überhaupt benötigen würden. Es stellt sich in der Rezeptionssituation viel eher das Gefühl einer zufälligen Sichtung, einer beglückenden, (meta-)physichen Beobachtung ein. Es ist als müsste man selber ganz leise sein, denn ein Husten oder Räuspern würde die flüchtigen, schwerelosen Erscheinungen auf dem Bildschirm sofort vertreiben.

Norbert Pfaffenbichler (www.pfaffenbichlerschreiber.org) für Kolik Magazin (www.kolikfilm.at), Wien 2009

#08 Once you enter the world woven together by Dextro's artwork, you will notice that a mysterious appeal lurks beneath the beautiful surface. It's a charm that makes one aware of relationships like "micro and macro" or "order and chaos" not unlike the "mysteries of life" apparent when viewing plants, microscopic images of microbes, or perhaps visuals from outer space taken by satellites. While Dextro has been in a league of his own since the days when glimpses of algorithmic art were just beginning to appear amongst web creators, he has to this day continued to keep his real name a secret and reject commercialistic concepts in what could be called a questioning of authoritarian ideologies. All of this may paint Dextro out to be a bit of a rebel, however his hard-and-fast thoughts on his creative endeavors identify him as possessing the unblemished spirit of a true artist.

Nahoko Mori for +81 Magazine (www.plus81.com), Tokyo 2010

#09 Ein Paradoxon autogenerativer algorithmischer Kunst besteht darin, dass die ästhetischen Entscheidungsprozesse teilweise einer Software überantwortet werden und die bedeutenden in diesem Feld tätigen KünstlerInnen dennoch eigenständige, unverkennbare 'Handschriften' aufweisen.
Dies trifft in vollem Maß auch auf den Künstler/Grafiker Dextro zu.

Dextro verfolgt in seiner Arbeit kein vordefiniertes ästhetisches Programm, legt sich kein Konzept zurecht, benötigt keinen theoretischen Über- oder Unterbau. Sein Arbeitsfeld ist ausschließlich das Sichtbare. Trotz der formalen Bandbreite gelingt es mühelos, ein Werk von Dextro auf den ersten Blick als solches zu erkennen.
Es ist eine nicht ganz einfache Aufgabe, zu definieren bzw. in Worte zu fassen, worin genau die Qualität seiner Arbeit liegt. Der Künstler selbst hegt ein prinzipielles Misstrauen gegenüber dem Medium Sprache. Seiner Meinung nach ist es kontraproduktiv, ja unmöglich, abstrakte Arbeiten auf einer sprachlichen, intellektuellen Ebene erfassen zu wollen. Seine Werke erschließen sich intuitiv, über die Emotion und das Unterbewusste und keinesfalls über die Kognition. Seine tief sitzende Skepsis gegenüber der Sprache geht so weit, dass er seine Werke niemals betitelt, sondern fortlaufend nummeriert und den Zahlen gegebenenfalls technische Spezifikationen als Zusatz anfügt. Er ist der Meinung, Titel würden bestimmte Erwartungen wecken und somit ein unvoreingenommenes Betrachten erschweren. Sie würden Bezüge zu realen Dingen herstellen, die für ihn beim Gestalten keine Rolle spielen und es daher auch für den Betrachter nicht sollten.

Ein augenfälliger gemeinsamer Nenner all seiner Arbeiten ist also die radikale und konsequente Gegenstandslosigkeit. Sämtliche Arbeiten sind gänzlich amimetisch, sie stellen nichts dar oder nach, sondern folgen ausschließlich eigenen, rein visuellen, bildimmanenten Gesetzlichkeiten. Es sind nicht so sehr die verwendeten Formen oder Farben, die seine Werke bestimmen, denn diese variieren durchaus, sondern vielmehr die besondere Dynamik zwischen ihnen, eine ganz spezielle Form der optischen Spannung. Seine mit großer Sensibilität gestalteten gegenstandslosen Kompositionen sind stets asymmetrisch und weisen dynamisch verschobene und verzogene Winkel auf. Häufig laufen die abstrakten Formationen scheinbar über den Bildrand hinaus, so als würden sie sich unendlich fortsetzen (was sie ja, ihrer mathematischen Natur entsprechend, theoretisch auch könnten). Das Zusammentreffen der orthogonalen Bildbegrenzung mit den wild wuchernden Bildelementen bewirkt dabei oft eine zusätzliche Dynamisierung. Was Dextro in seinen algorithmischen Arbeiten zeigt, sind mathematische Gleichungen, die sich in Form von nicht-linearen Schleifen quasi selbst grafisch darstellen (eine Methode, auf der auch Vorgänge in der Natur beruhen und die zuweilen irreführenderweise als Chaos(-theorie) bezeichnet wird). Diese mathematischen Phänomene mit ihrer großen Aussagekraft über die Welt, in der wir leben, zu erkunden und zu vermitteln, motiviert ihn.

Dextro begann bereits in den frühen 1990er-Jahren den Computer als kreatives Werkzeug einzusetzen. In manchen Bereichen kann man den heute prekär arbeitenden Künstler durchaus als Pionier bezeichnen. Mit seiner innovativen wie experimentellen Grafik beeinflusste und inspirierte er national wie international etliche DesignerInnen und KünstlerInnen. Seine konsequente politische Haltung und sein Misstrauen gegenüber sämtlichen Institutionen verunmöglichte ihm jedoch eine lukrative kommerzielle Karriere im herkömmlichen Sinn. Doch er veröffentlicht ohnehin lieber selbstbestimmt seine Werke kostenlos im Internet, als zu viele Kompromisse eingehen zu müssen. Seine befremdlich schönen, rein mathematisch generierten Welten funktionieren ganz und gar nach eigenen Gesetzlichkeiten und vermitteln nicht das Gefühl, dass sie für einen Rezipienten geschaffen wurden oder einen solchen überhaupt benötigten (eine weitere Parallele zur Natur). In der Rezeptionssituation stellt sich viel eher das Gefühl einer zufälligen Sichtung, einer beglückenden (meta-)physischen Beobachtung ein. Es ist als müsste man ganz leise sein, als würde ein Husten oder Räuspern die flüchtigen, schwerelosen Erscheinungen auf dem Bildschirm sofort vertreiben.

2010 hat Dextro überraschenderweise begonnen, Gemälde anzufertigen. Mit höchster handwerklicher Perfektion überträgt er seine algorithmisch generierten Motive exakt bis ins kleinste Detail mit Ölfarbe auf Leinwände. Abgesehen vom Ausschnitt verändert er dabei seine digitalen Vorlagen zumeist nicht. Ihn interessiert die Dynamik, die aus dem Code an sich kommt und die er nicht durch freie Interpretation verändern oder durch sichtbare Pinselstriche verschleiern will.

Im Japanischen existiert der kaum übersetzbare Begriff Wabi-Sabi, mit dem ein bestimmtes ästhetisches Konzept des Zen-Buddhismus bezeichnet wird. Gemeint ist damit die Akzeptanz des Unfertigen, Imperfekten, Lebendigen und somit Vergänglichen.
Die Vorlagen für Dextros dynamische und asymmetrische Gemälde sind Screenshots algorithmischer Animationen, also eingefrorene Momentaufnahmen flüchtiger generativer Prozesse. Sie (aber auch seine nicht-algorithmischen, grafischen Arbeiten) zeigen zumeist keine offensichtlichen und offenkundig menschengemachten Harmonien, sondern solche, die so wirken können als wären sie durch Zufall entstanden, als das Meer die Objekte anspülte oder der Wind sie heranwehte. Das vermittelt eine Unklarheit, ob die Bilder bewusst so geschaffen oder bloß entdeckt wurden, und eine Spannung zwischen Eingreifenwollen und Geschehenlassen. Dextro, der übrigens einige Jahre in Tokyo gelebt hat, generiert mithilfe seiner Codes oft Bilder, die so kein menschliches Wesen entwerfen könnte. Der künstlerische Prozess liegt einerseits in der Programmierung (durch Verstärken oder Ausschließen bestimmter Eigenschaften des Codes), andererseits in der Auswahl der so entstandenen Motive, die er am Ende für wert befindet, gemalt und gezeigt zu werden. Diese so 'natürlich gewachsen' zu belassen wie sie sind (und dadurch ein gewisses Maß an Nachvollziehbarkeit der ihnen zugrundeliegenden Mechanismen zu erhalten), also dem zutiefst menschlichen Impuls zu widerstehen, sie zu kontrollieren, zu korrigieren, zu begradigen und auszubalancieren, das ist die Essenz von Dextros Kunst. Das ist Zen via Computer...

Dextros radikale medienkünstlerische Position wirft die Frage nach der Autorenschaft auf noch eine weitere Weise auf: bei den interaktiven Animationen (auf seiner Website dextro.org sind derzeit 136, wenn auch bereits ältere, zu sehen) werden die NutzerInnen zu MitautorInnen. Jede Bewegung des Cursors und jede Aktualisierung der Applikation durch sie bringt ein einzigartiges, nicht wiederholbares ästhetisches Ereignis hervor, das sich einer Kontrolle und Kenntnis durch den Urheber entzieht. Der gibt nur einen Rahmen an möglichen Verhaltensweisen vor.

Als Inspiration für seine Werkzyklen gibt Dextro, neben seiner Faszination für die Bedeutung mathematischer Codes für das Verständnis der Welt, Introspektion an. Im Zustand der Meditation sieht er Bilder, deutlich und beständig, vor sich (wenn sie sich danach auch nur schwer reproduzieren lassen, so dienen sie doch als Anregung). Diese in den Arbeiten erahnbare Innerlichkeit mag wohl neben seinem ästhetischen Feingefühl mit ein Grund dafür sein, dass seine Bilderwelten so einzigartig sind.

Norbert Pfaffenbichler ist Künstler und Kurator (z.B. für die Ausstellung 'Abstraction Now' im Wiener Künstlerhaus und die DVD 'Austrian Abstracts'). Er schreibt unter anderem für 'Kolik.Film' und 'Springerin' und verfasste Katalogtexte für 'Abstraction Now', 'Alien Ghost Machine Museum', 'Cineplex', 'Film Unframed', etc.

Norbert Pfaffenbichler (www.pfaffenbichlerschreiber.org) für den Katalog zu den Ausstellungen im Möbelhaus Schwarzott und in Atelier Olschinsky art store, Baden bzw. Wien 2013

#10 We Talked With Dextro, One Of The Most Elusive Algorithmic Artists

Since the mid-90s, the hermetic and anonymous artist behind the name Dextro has been quietly creating some of the most pioneering algorithmic and generative art. Though his identity is a mystery, he is known for converging various styles, with work resembling luminous waves in one piece, and glitchy patterns in the next. Call him the Thomas Pynchon of Internet art. As the site Generator.x wrote back in 2007, it was the Vienna-based Dextro's collaboration with another anonymous artist, Lia, on the cryptic website Turux.org that cast doubts as to whether Dextro was actually one individual or a group of artists deploying a multi-use name, a la Luther Blissett or Wu Ming-or, even like the conspiracy theory that Pynchon's work was penned by an author supergroup.
Though Dextro's anonymity stands in direct opposition to today's crop of self-image obsessed, Tumblr-based digital and new media artists, he can be coaxed into communication. Just as in the Tarot where the Hermit reemerges from hiding to share what he or she has learned, Dextro happily filled The Creators Project in on the details of his past and present work.

Dextro's artistic education began through childhood drawings and paintings. After matura, the Austrian equivalent of graduation, Dextro took up graphic design and photographic studies at The Graphical in Vienna's 14th District. There, he had the opportunity to work on early, hard drive-less Mac computers loaded with Illustrator, Pagemaker, and Freehand. Employing those then-new tools, Dextro began working as a freelance graphic designer.
"I started to make flyers for techno parties, and I liked the quick feedback I could get for my designs in that way," Dextro told The Creators Project. "So, when I began showing these works on my website in 1994 and got feedback even faster, I liked it even more."

From 1996 on, he began featuring animation work on Dextro.org. By 1997, he was looking into the MacroMind Director (now Adobe Director) software's capacity to move objects via code. His initial efforts with the program, however, focused on commercial architecture, rather than art.
"I used to make 3D images for architects, and by doing that I created something (a landscape) out of nothing (vectors, defined only by numbers)," he said. "That fascinated me and I wanted to apply this principle to my graphic work."

Though early computers and design software were prime influences on Dextro's style and process, he was even more inspired by music and nature. Books on water, frequencies, cells, animals, and self-organization satisfied his naturalist impulses, and music by techno-industrial act Coil, the Japanese electronic band Yellow Magic Orchestra, electro-funk keyboardist Herbie Hancock, and Miles Davis became artistic touchstones.
When Dextro began collaborating with Lia in the mid-90s on Turux.org, he liked to call the work "semi-automatic."
"[The work] was interactive within a pre-defined frame of possible behaviors," he said. "Now I like 'algorithmic' more than 'generative' or 'code-generated' [because it] hints at functions, relationships, dynamics, and not just information and rules."

Turux.org grew out of Dextro's dissatisfaction with showing finished works, including animations moving in a linear way. He was also annoyed with the tendency of artists to promote themselves, rather than let the work speak for itself, as well as artists' tendency "to address the ratio or intellect of their audience rather than their intuition or subconscious."
"I wanted to include the viewer in the creation of images, movements and sounds, in a new project," Dextro explained. "Like Dextro.org it shouldn't offer any information about its creator(s) nor any explanation or concept, and it should be free of commercial interests. Plus, it should have a fictitious name, and it should be interactive and therefore, in a way, decentralized."

As Dextro explained, Lia, his then-girlfriend, wanted to learn to work on the computer to become a graphic designer. Dextro taught her the basics, later asking her to join in on the Turux endeavor. "We then explored Director together, and later contributed individually to the project," Dextro said. "Turux.org initiated her career as net or generative artist, which I supported as much as I could. She started calling herself Lia because I would not have real names in the project."

From 1995 to 2001, Dextro's artistic output was mostly interactive. One work features a finely-pixeled polygon void slowly forming colorful waves. In another, pixels unfold horizontally, revealing a larger geometric pattern.

In 2002, Dextro dipped his toes into high-resolution algorithmic videos. He called this move 'inevitable' because his scripts had become complex to the point where real-time rendering was no longer a possibility. "After Turux-that is, around 2000-I'd already made works that would slowly draw images over thousands of iterations," Dextro said. "With altered numerical values of their parameters, they slightly differed from each other and I combined them to make videos. Naturally, they showed completely different movements than the original animation."
For his video work, once Dextro "captures" the initial idea, he begins experimenting with code, changing numbers to see what happens. Changes can be surprising if the script is unstable.

Dextro explained that, although numerical values change linearly, the visual results are far from linear. What's of interest for Dextro is the ability to define a mathematical situation that "holds in it many possibilities, which come to surface through numerical variations in some part of its initial setting."
"That's a complex reaction to the environment that borders on life," he explained. "The code is usually non-linear, sometimes related to cellular automata, sometimes to magnetic pendula, but mostly unique, as far as I know. It's never fractal and never random, and everything is 100% reproducible."
For his current video work, which can take the shape of dyes rippling and replicating in a void, or fiber optic lights growing and stretching, Dextro exclusively uses Processing. Other videos seem to feature reflective, holographic materials, or glitches injected into software encoding.

These ideas come from nature and its phenomena. While he tries to define his videos' rules mathematically, Dextro also employs meditation to better analyze the relationships between moving objects and their underlying physics. In his videos, he tries to convey information about these invisible, intangible forces, while keeping things understandable on intuitive levels.
"Ideally, viewers sink into their subconscious mind trying to grasp the essence of the depicted movements, as they would when looking at the surface and movements of water, or a heaving cornfield," explained Dextro. "They should not be obscured or mixed, yet sufficiently intricate not to be understood at first glance."
"I like to think that non-objective movements like these could form a counter-balance to the visual extremism (with its effects on other mental processes) of TV, video games, and movies," he added. "Theoretically, they could heighten the awareness and acceptance of complex relationships and natural balances. So, there is no rational concept behind these works, but an intuitive one."

Since 2010, Dextro has expanded his work to include oil paintings on canvas. An ongoing series, the paintings retain the aesthetics of his digital algorithms, but with paint and canvas's uniquely classic textures. One painting might highlight a canvas's dimples, while another will have a flatness about it, upon which the manual application of paint almost simulates a physical algorithm. Painting manually (without even the use of an airbrush), Dextro creates exact reproductions of his algorithmic images, explaining that he wants "all interesting aspects of [his paintings] to come from the code alone."

Asked what current art and software inspires him, Dextro said he's mostly interested in physics, mathematics, and biology these days. A cursory glance at his paintings reveals an affinity for Joan Miro, however, and he freely admits his interests in Salvador Dali, Katshushika Hokusai, Gustav Klimt, and Antoni Gaudi. Ideas from the likes of naturalist and inventor Viktor Schauberger, and the German chemist Peter Plichta inform his current work as well.
"As far as software for generative art is concerned, all I want from it is a text editor and a good renderer," he concluded, emphasizing that he writes all code from scratch, without pre-defined functions or libraries, or motion graphics softwares. "For me, it can't get much better than Processing."
Just as Dextro momentarily popped out of the Internet's digital vapor, so too does he disappear back into it. Here's to Dextro - long may his algorithmic forms unfold on canvas and in the virtual ether.

DJ Pangburn for Vice Magazine's thecreatorsproject, New York 2014

#11 Nicht aus rationaler Konzeption heraus sondern aus Intuition operiert Dextro.org an der Grenze zwischen Kontrolle und dem Geschehenlassen von Prozessen, was beim Betrachter zu wohldosierter Unklarheit führt bezüglich der Frage, in welchem Ausmaß es sich bei seinen generativen Arbeiten um bewusstes Design oder um (aus Mathematik) natürlich Gewachsenem handelt. Nichts an ihnen ist zufällig, vollständig beherrscht wirken sie aber auch nicht.

aus einem Katalogtext für kunstaspekt, Baden 2014

#12 Den schmalen Grat zwischen Klarheit und Undurchdringlichkeit des Digitalen lotet die neue Videoreihe von dextro.org aus. Das Projekt des Grafikdesigners und Künstlers Walter Gorgosilits befasst sich seit Mitte der 1990er-Jahre mit generativen, auf mathematischen Formeln basierenden Bildern, zuletzt stark auf den HD-Bereich konzentriert. Im Mittelpunkt steht dabei das Verhältnis von rechnerischer Präzision und rational nicht einholbarem Affekt. Eigens verfasste Skripts generieren „nicht-gegenständliche Bewegungen" (dextro), deren Erscheinungsbild zwischen Hypertransparenz und surrealer Schleierhaftigkeit changiert. Wobei nichts zufallsbestimmt ist, vielmehr suchen die algorithmischen Bildprozesse den direkten Draht zum optischen (und elektronischen) Unbewussten.
Im ersten Teil der Suite (v64) vermeint man Wellenformen, versponnen gezackte Fäden, ja hyperreal gekrümmte, folierte Oberflächen zu erkennen. Die rot-orange Einfärbung eines Teils des oszillatorischen Gewebes spricht unmittelbar das Affektzentrum im Gehirn an, die aus Michael Wysmierskis Film The Shining Code 2.0 abgeleitete Musik suggeriert eine ungeahnte Weite dahinter. Am Ende „blutet" das wallende Bild gleichsam aus, subkutan wirkt sein organischer Unterstrom jedoch weiter. Formal reduzierter muten die mittleren drei Teile (v59, v62, v63) an, alle zu Soundminiaturen von Curd Duca produziert. Dabei reicht der anvisierte Effekt von milde verabreichter Hypnose über Eingesogen-Werden bis hin zu knarzendem Horror.
v21 schließlich widmet sich dem großen Ganzen in Form einer imaginierten Hingabe an das Nicht-mehr-Sein. In zwei doppelläufigen Bewegungen (Kontraktion/Beschleunigung vs. Ausdehnung/Verlangsamung) wird die mentale Dynamik jeglichen Auslöschungsgedankens eingefangen. Derweil vernimmt man zarte Echos der Beatles und des japanischen Musikers Suzukiski. Selten lagen Licht und Blindheit, Klarheit und Entsetzen, so nahe beieinander.

Christian Höller (www.christianhoeller.at) über die Compilation aus Video_64, Video_59, Video_62, Video_63 und Video_21, für sixpackfilm.at, Wien 2015

#13 Ein maßgebliches Prinzip hinter dextro.orgs Video_67b ist das der Zweiheit. Oder besser: die Überwindung der Zweiheit auf der Basis digitalen Feinsinns. Als zweiter Teil, sprich Mittelstück einer Trilogie visualisiert Video_67b eine Komposition des niederländischen Musikers Martijn Tellinga. Dabei besteht das live eingespielte Stück „an opposition, for 2 or 4 groups" selbst bereits aus einer Doppelung: zwei Ensembles folgen musikalisch gegenläufigen Zeitstrukturen und erzeugen so ein spannungsreiches Geflecht an- und abschwellender Ton-Cluster. dextro.org greift diese Doppelung auf und verarbeitet sie auf mehreren Ebenen. Die visuelle „Zweiung", die auf die Schaffung einer höheren Einheit abzielt, operiert planmäßig mit vier amorphen Gebilden. Diese sind, kristallin feinkörnig und „next to no color" (dextro.org), mittels eines nicht-linearen Skripts programmiert. Unentscheidbar bewegen sie sich zwischen sämtlichen bekannten Aggregatzuständen: einmal mehr solide, dann wieder liquid, zugleich aber auch höchst ätherisch anmutend. Kontinuierlich schicken diese „friendly aliens", in wallender und morphender Bewegung begriffen, visuelle Signale aus. „Protuberanzen", von dextro.orgs hochkomplexer Programmierkunst aus den Hintergrundfrequenzen extrahiert, strömen, fließen, sprühen in diverseste Richtungen. Als wollten sie die Getrenntheit und Individuiertheit ihrer trotz allem eingeschränkten Gestalt überwinden – mittels Wellen, Lichtimpulsen und feingesponnenen Fadenmustern, die auf die übrigen Figuren treffen, ja sanft in sie einfließen oder sich an ihnen brechen. Zwar bleibt die Separation bestehen, aber nicht ohne das Verlangen nach Fusion mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln demonstriert zu haben. Ein kosmischer Funkenflug im Zeichen der (letztlich unmöglichen) digitalen Einswerdung.

Christian Höller (www.christianhoeller.at) über Video_67B, für sixpackfilm.at, Wien 2015

One key principle behind dextro.org's Video_67b is that of duality. Or better yet: the overcoming of duality on the basis of digital subtlety. As a second part, that is, middle piece of a trilogy, Video_67b visualizes a composition by the Dutch musician Martijn Tellinga. At the same time, the live recorded piece, "an opposition, for 2 or 4 groups," is itself, already composed of a doubling: two ensembles follow two opposing musical time structures, thereby generating a charged fabric of rising and falling tone clusters. dextro.org takes up this doubling and processes it on several layers. The visual "doubling," which aims at the creation of a greater unity, operates by plan with four amorphous entities. These are crystalline, fine-grained, "next to no color" (dextro.org), and programmed by means of a non-linear script. They move undiscernibly between all known aggregate states: solid once again, then liquid again, but at the same time, appearing highly ethereal. These "friendly aliens," caught up in seething, morphing movement, continuously send out visual signals. "Protuberances," extracted from the background frequencies by dextro.org's highly complex art of programming, stream, flow, spout in extremely diverse directions. As though they want to overcome the division and individuality of their in spite of everything, limited shape—by means of waves. Light impulses and finely woven filament patterns, which encounter the remaining figures, flow gently into them, or break in collision with them. The separation does, indeed, persist, but has most clearly demonstrated the yearning for fusion with all available means. Cosmic flying sparks under the sign of (ultimately impossible) digital merging.

Christian Höller (www.christianhoeller.at) about Video_67B, for sixpackfilm.at, Vienna 2015

#14 ... [eine] unglaublich einnehmende und präzise Arbeit...

Sebastian Höglinger und Peter Schernhuber, die Leiter des Grazer Diagonale Filmfestivals 2016, über Video_67B, in ihrer Einladung es dort zu zeigen, Graz 17.01.2016

#15 Semi-transparent amorphous constructions against black. Ethereal, swirling, expanding and contracting— permanent change of form. On the basis of algorithmic processes, Video_67b visualizes a music piece by Martijn Tellinga. The sound space unites dialectic principles, evokes trance-like immersion and opens the mind for fascinating and awkward movements and sounds.

Halbtransparente amorphe Gebilde vor Schwarz, weiße Körper aus Licht, Gas. Ätherisch fließend, wabernd, sich ausbreitend und zusammenziehend – permanenter Formwandel. Gründend auf algorithmischen Prozessen, die sonore Strukturen in abstrakte Bewegungsbilder übersetzen, visualisiert Video_67b das Werk „an opposition, for 2 or 4 groups" des niederländischen Musikers Martijn Tellinga. Im sphärischen Klangraum vereinen sich dialektische Prinzipien von Licht und Dunkelheit, Mikro- und Makrokosmos, Abstoßung und Anziehung, Einsamkeit und kosmischer Verbundenheit. Die synästhetische Komposition gleicht einer psychedelischen Reise in nicht kartografierte Regionen, evoziert tranceartige Versenkung und öffnet den Geist für die einströmenden faszinierenden wie unbehaglichen Bewegungen und Klänge.

mk über Video_67B, im Katalogtext des Diagonale Filmfestivals, Graz 2016