Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

Written Images

Diplom Dokumentation Martin Fuchs

Wie kann man mit Programmcode ein sich nie wiederholendes Kunstbuch definieren?

Inhaltsverzeichnis

Abstract ... 3
Einleitung ... 4
Konzept ... 5
- Internationale Zusammenarbeit ... 5
- Code als Medium ... 5
- Technische Errungenschaft ... 5
- Kunstbuch ... 5

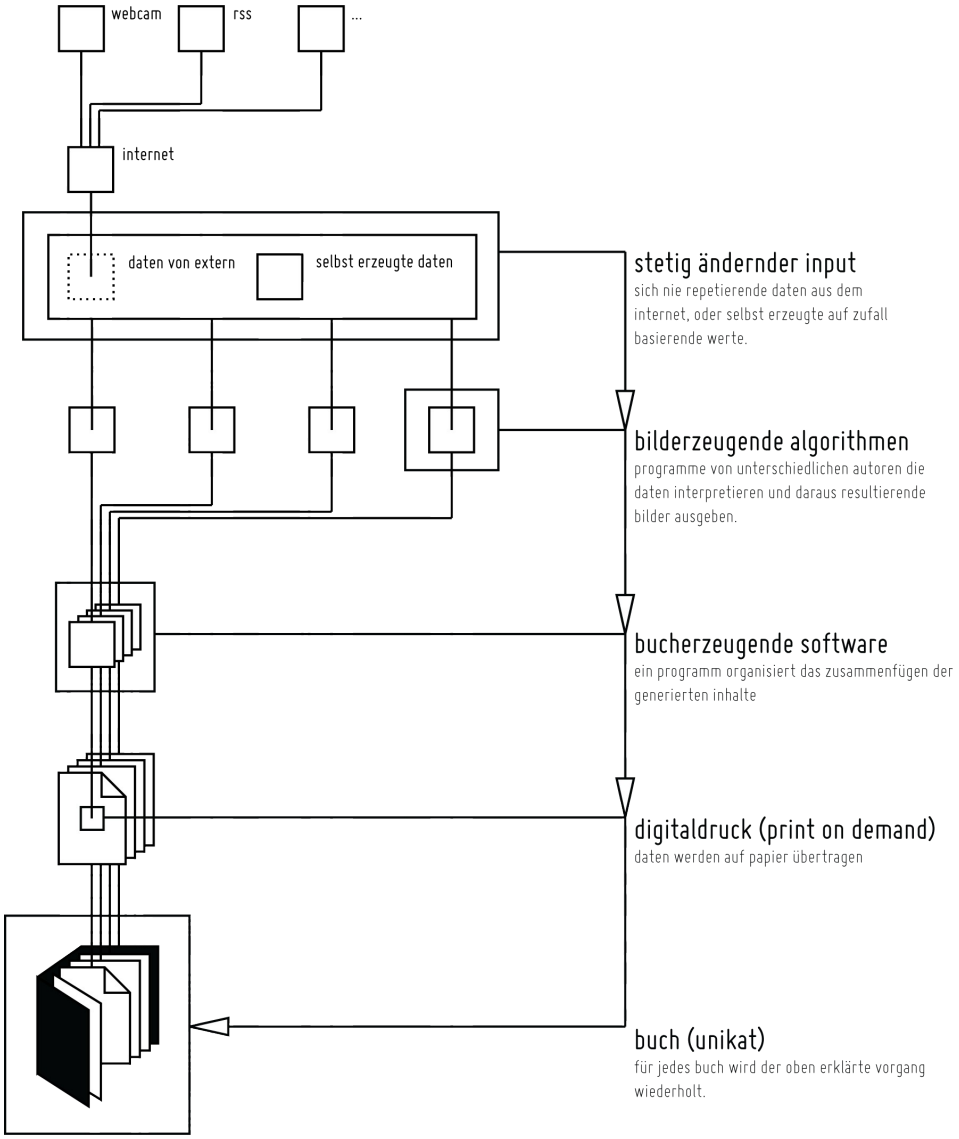
Prozess ... 6
- Software ... 7
- Internet ... 8
- Künstler ... 9
- Jury ... 9
- Text ... 10
- Finanzierung ... 10
- Buchdruck ... 10

Fazit ... 11
Dank ... 11
Kontakt ... 12

Abstract

Written Images zeigt zeitgenössisches, generatives Printdesign in einem Buch. Es präsentiert komplexe, programmierte Bildwelten, die von unterschiedlichen Künstlern entworfen werden. Für den Druck wird jedes Buch neu berechnet. Somit ist jede Ausgabe ein Unikat.

Bildgenerierende Programme werden von Künstlerinnen und Künstlern speziell für das Buch entwickelt. Sie interpretieren Daten aus dem Internet oder visualisieren selbst erzeugte Werte. Sie berechnen und speichern hochauflösende, sich nie wiederholende komplexe Bildwelten. Für jede Buchausgabe werden die Bildberechnungen wiederholt, von einem dafür entworfenen Programm ausgeführt und zu einem Buch zusammengestellt. So wird jedes gedruckte Exemplar zum Einzelstück. Das Endresultat ist ein einzigartiges Kunstbuch.



Einleitung

Das Wort “generativ” kommt aus dem Lateinischen “generativus” und bedeutet “erzeugen, hervorbringen”. Dieses Wort verwende ich im Rahmen dieses Projekts in Verbindung mit Informatik, Mathematik und Design. Es steht hier für eine bestimmte Methode der Gestaltung. Wesentlich ist, dass das Produkt durch ein mathematisch definiertes Regelwerk, d.h. einen Algorithmus in Form eines Computerprogramms, erzeugt wird. Hauptanwendungsgebiete im Bereich des Kommunikationsdesigns ist beispielsweise die Erstellung von Informationsgrafiken, Diagrammen oder flexiblen Erscheinungsbildern[1]. Dank gut dokumentierten Entwicklungsumgebungen wie Processing[2], OpenFrameworks[3], Cinder[4], VVVV[5] oder Quarz Composer[6] wird der Zugang auch Gestaltern mit wenig Programmiererfahrung wesentlich leichter gemacht. Mit eigens erstellten Parametern können die Designer so ein stetig veränderbares Produkt beschreiben.

Zum Beginn meines Studiums wurde ich vom grossen Potenzial dieser generativen Möglichkeiten geblendet. Bald erkannte ich mich deshalb beim erlernen von Programmiersprachen. Endlich durfte ich meine mathematischen Kenntnisse realitätsnah anwenden. Im Vergleich zu trockenen Übungen auf dem Papier, wird man hier immer wieder durch überraschende visuelle Resultate vorangetrieben. So beschäftigte ich mich während dem Studium vorwiegend mit diesem Thema. Leander Herzog und Marius Watz gaben mir Einblick in die internationale Szene.

Als ehemaliger Hochbauzeichner versuchte ich, dreidimensionale Formen und Strukturen zu programmieren. Entsprechend beruhigend war es zu sehen, dass die Resultate generativer Prozesse nicht in der Virtualität gefangen sind. Höchst interessant ist der Übergang zum realen Raum. Hier sehe ich die Herausforderungen und den Kern dieser Arbeit; das zusammenfügen beider Welten zu einem neuen Ganzen.

1 de.wikipedia.org/wiki/Generative_Gestaltung
2 processing.org
3 openframeworks.cc
4 libcinder.org
5 vvvv.org
6 developer.apple.com/graphicsimaging/quartz

Konzept

Internationale Zusammenarbeit

Written Images entsteht aus einer internationalen Zusammenarbeit und zeigt eigens dafür erstellte Arbeiten von KünstlerInnen und EntwicklerInnen im Bereich Medienkunst und Grafikdesign. Das Projekt wird von Opensource Netzwerken im Bereich der „Creativ Coding Szene“ geprägt. Es profitiert von der wachsenden Community und deren Bereitschaft für Experimente. Gleichzeitig fördert es den Austausch unter den Benutzer verschiedener Programmiersprachen und Gruppierungen.

Code als Medium

Der Programmcode zeichnet sich dadurch aus, dass in ihm Sagen und Tun zusammenfallen. Der Code als handlungsmächtiger Sprechakt ist also keine Beschreibung oder Repräsentation, sondern setzt direkt etwas in Bewegung und zeigt Effekte[7].
Abhängig vom Kontext, in dem sich der Prozess entfaltet, ist das Ergebnis „unvorhersehbar“. Das Resultat basiert also nicht einzig auf individuellen Intentionen, sondern auch auf den jeweils herrschenden Bedingungen[8].
Der Code ist also Werkzeug, um selbständige Prozesse zu beschreiben und in die Wege zu leiten. Das Buch zeigt verschiedenste, sich nie repetierende Resultate davon.

Technische Errungenschaft

Aus der Verknüpfung aktueller technischer Möglichkeiten zeigt das Projekt eine junge Errungenschaft im Printdesign.
Die digitale Produktion welche im Druck für kleine personalisierte Auflagen benutzt wird, kann ohne Umwege und Aufpreis auf die stetig ändernden Daten reagieren. Also Print on Demand in extremster Form, weil jedes Buch als Druckauftrag mit einer einzigen Auflage verstanden werden könnte.
Ziel ist es, die Produktion soweit zu verselbständigen, dass eine Bestellung auf der Webseite ausreicht, um einen Produktionsprozess auszulösen: Das Buch wird auf einem Server gerechnet und sobald genügend Aufträge vorhanden sind, wird es direkt ausgedruckt, gebunden, verpackt und international zum Selbstkostenpreis vertrieben.

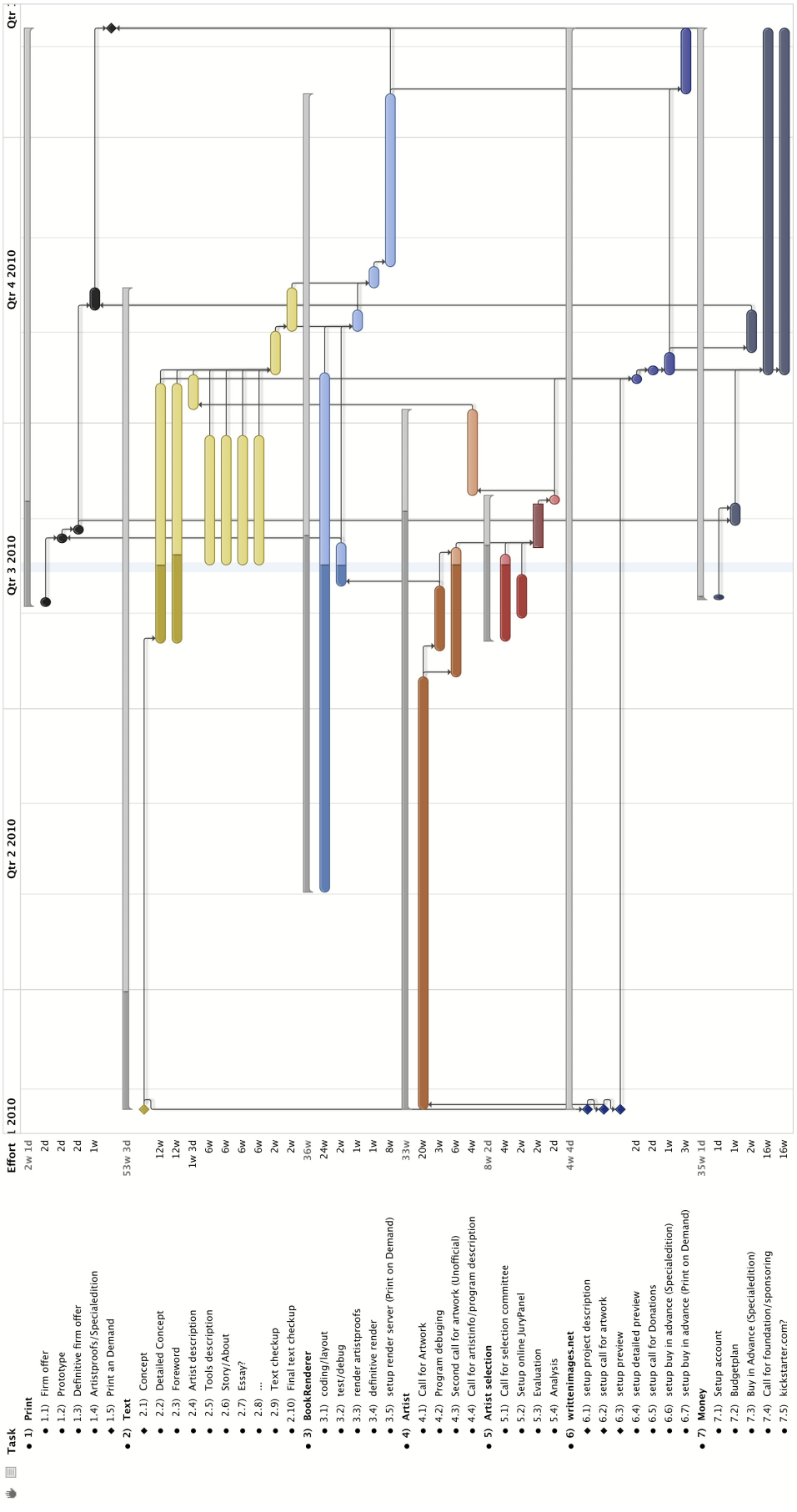
Kunstbuch

Written Images ist nicht einfach ein Buch über Kunst. Es ist vielmehr ein Kunstobjekt. Jede Ausgabe profitiert davon, nur als Einzelstück zu existieren. Das Projekt hinterfragt die Beziehung von Original und Kopie in der Kunst im Allgemeinen.
Das Buch visualisiert eingefrorene dynamische Datenmomente kurz vor dem Druck. Der Produktionsmoment wird entscheidender Faktor für die visuelle Erscheinung und zeigt sich im Produkt selbst.

---

7 Nake, Frieder: Algorithmische Zeichen, s. 63
8 medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art

Prozess


Task
Effort
l 2010
Qtr 2 2010
Qtr 3 2010
Qtr 4 2010
Qtr
1) Print
1.1) Firm offer 2d
1.2) Prototype 2d
1.3) Definitive firm offer 2d
1.4) Artistproofs/Specialedition 1w
1.5) Print an Demand
2) Text 53w 3d
2.1) Concept 12w
2.2) Detailed Concept 12w
2.3) Foreword 1w 3d
2.4) Artist description 6w
2.5) Tools description 6w
2.6) Story/About 6w
2.7) Essay? 6w
2.8) ... 2w
2.9) Text checkup 2w
2.10) Final text checkup 36w
3) BookRenderer 24w
3.1) coding/layout 2w
3.2) test/debug 1w
3.3) render artistproofs 1w
3.4) definitive render 8w
3.5) setup render server (Print on Demand) 33w
4) Artist 20w
4.1) Call for Artwork 3w
4.2) Program debuging 6w
4.3) Second call for artwork (Unofficial) 4w
4.4) Call for artistinfo/program description 8w 2d
5) Artist selection 4w
5.1) Call for selection committee 2w
5.2) Setup online JuryPanel 2w
5.3) Evaluation 2d
5.4) Analysis 4w 4d
6) writtenimages.net 2d
6.1) setup project description 2d
6.2) setup call for artwork 1w
6.3) setup preview 3w
6.4) setup detailed preview 35w 1d
6.5) setup call for Donations 1d
6.6) setup buy in advance (Specialedition) 1w
6.7) setup buy in advance (Print on Demand) 2w
7) Money 16w
7.1) Setup account 16w
7.2) Budgetplan
7.3) Buy in Advance (Specialedition)
7.4) Call for foundation/sponsoring
7.5) kickstarter.com?

Zur Übersicht habe ich das Projekt in sieben chronologische Bereiche unterteilt: Software, Internet, Künstler, Jury, Text, Finanzierung und Buchdruck. Natürlich sind hier keine klaren Grenzen gesetzt, vielmehr gehen die Aufgaben in einander über. Die verwendete Reihenfolge dient einzig der Übersicht.

Software

Ich suchte eine möglichst flexible, von Programmiersprachen unabhängige Methode, welche auf jedem Betriebssystem funktionieren kann. In Zusammenarbeit mit Philip Whitfield einigten wir uns auf einzelne bildspeichernde Programme, welche über die Kommandozeile ansprechbar sind. Sie sollen gegebene Pfade lesen und am jeweiligen Ort das gerechnete Bild ablegen. Beim Aufrufen der Programme erfolgt für jeden gegebenen Pfad eine Bildberechnung. Somit kann man die einzelnen in sich abgeschlossenen Programme über das vom Betriebssystem verfügbare Terminal von einem Masterprogramm steuern. Das Masterprogramm organisiert den kompletten Inhalt des Buchs. Es führt die einzelnen bildgenerierenden Programme aus, sammelt deren Ergebnisse und fügt sie mit dem statischen Text zusammen. Inhaltsverzeichnis und Seitenzahlen werden vergleichbar mit einer Webseite dynamisch erstellt. Das Resultat ist ein mehrseitiges, druckbares Dokument. Ein XPDF mit Schnittmarken und Farbprofil.

Java, Processing, Beispiel für Bildgenerierendes Programm:

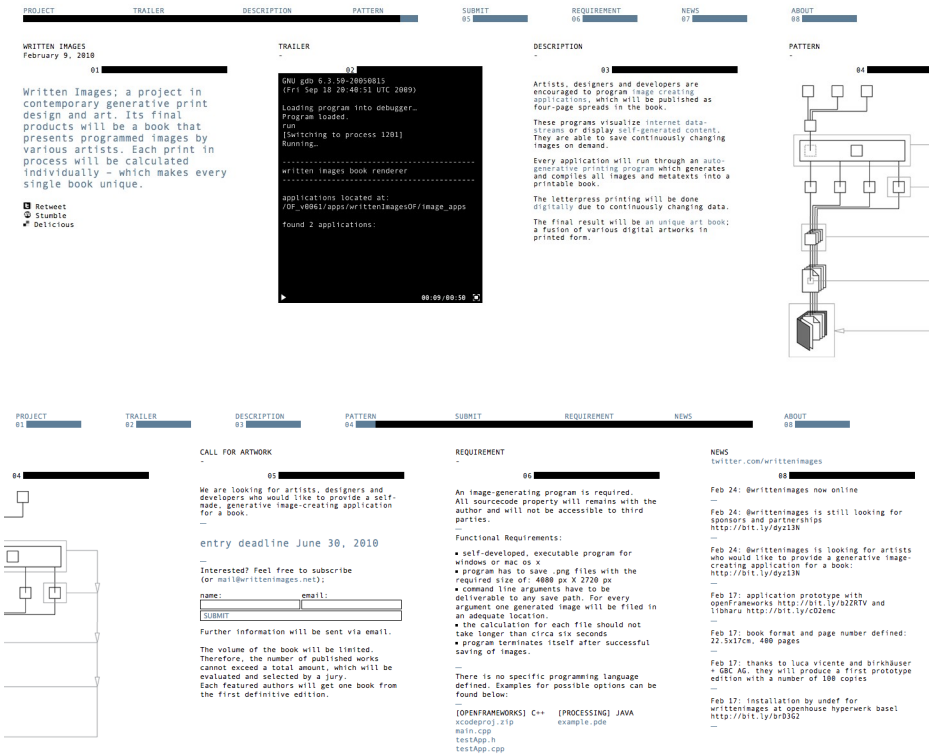
```
static String[] exportFiles = {"debug_img1.png", "debug_img2.png"}; //<- debug filenames
PGraphics renderImage;
int imageWidth = 4080; //-> don't change the image size
int imageHeight = 2720; //-> don't change the image size

////////////////////////////////////////////
static public void main(String args[]) {
  exportFiles = new String[args.length];
  for(int i=0; i<args.length; i++){
    exportFiles[i] = args[i];
  }
  PApplet.main(new String[] {"processingExample"}); //<- PApplet Filename here <- important!!!
}////////////////////////////////////////////

void setup(){
  noLoop();
}

void draw(){
for(int i=0; i<exportFiles.length; i++){ // loop all export arguments
    renderImage = createGraphics(imageWidth,imageHeight,P2D); // create high resolution image
    renderImage.beginDraw();
    ////////////////////////////////////////////////////////////////
    //draw something inside the renderImage here
    renderImage.background(150);
    renderImage.stroke(255);
    renderImage.line(0,0,imageWidth,imageHeight);
    renderImage.line(imageWidth,0,0,imageHeight);



    ////////////////////////////////////////////////////////////////
    renderImage.endDraw();
    renderImage.save(exportFiles[i]);
    println(exportFiles[i]+" saved successfully");
  }
  exit(); //close applet
}
```

Internet

Der Projekterfolg ist stark von den teilnehmenden KünstlerInnen abhängig. Vorteil war, das ich selbst quasi zu meinem Zielpublikum gehörte. Ich wusste also ungefähr, wo ich die Personen abholen konnte. Soziale Plattformen im Internet vereinfachten mir den Kontakt. Viele Personen “kannte” ich bereits via Flickr und Twitter.

Weil ich die Projektteilnahme aber nicht nur auf diese Personen beschränken wollte, schrieb ich Written Images öffentlich aus. Ich bereitete eine entsprechende Internetseite mit Anmeldeformular, Teilnahmebedingung, Beispielen, Trailer und Projektbeschrieb vor. Anfang Februar schaltete ich sie auf und verbreitete das Ereignis auf Flick und Twitter. Die Idee fand innert Minuten Anklang. Voller Freude beobachteten wir etliche Retweets und Views.

Motiviert von diesem Ereignis kontaktierte ich alle die per Email, von denen ich einen Beitrag für das Buch wünschte. Auch hier hatte ich Glück. Viele zeigten ihr Interesse. In dieser Woche erhielt ich einen Anruf von Golan Levin[9]. Er wäre sehr interessiert, dieses Projekt zu unterstützen. Nach einem Treffen in Genf übernahm er die Funktion eines externen Coach und unterstützt mich seither bei unserem Unternehmen. Nach einer, von den Teilnehmern gewünschten, verlängerten Eingabefrist (15.07.2010) haben wir 180 Anmeldungen und über 70 Projekteingaben (Siehe Dank).



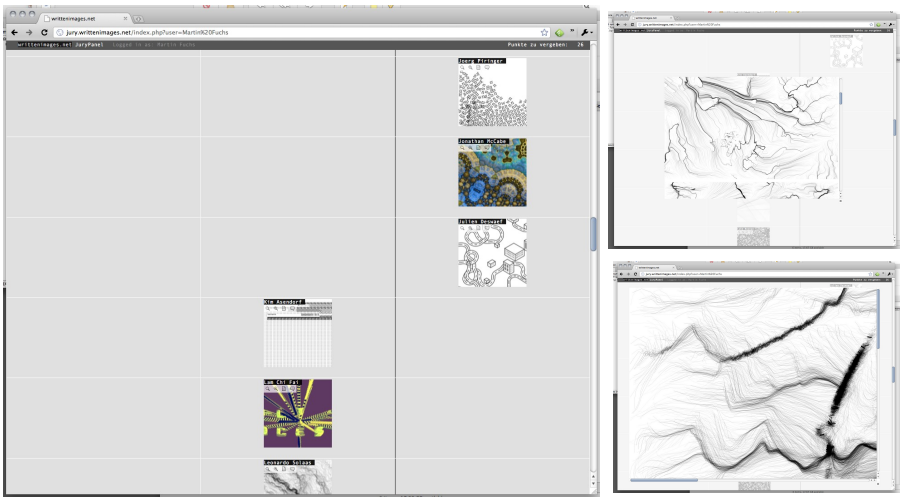
9 Associate Professor of Electronic Art, Design and Computer Science Carnegie Mellon University Pittsburgh

Künstler

Die visuellen, inhaltlichen und technischen Erscheinungen der eingereichten Arbeiten sind äusserst vielseitig. Verschiedenste Programmiersprachen (Java, C++, C#, Phyton, Flash ...) und Umgebungen (Processing, OpenFrameworks, VVVV, Blender ...) wurden verwendet.
Viele der Programme funktionieren in sich abgeschlossen, visualisieren dynamische Strukturen. Andere Programme verwenden Daten aus dem Internet, zeigen Wetterprognosen, News oder öffentlich zugängliche Webcams. Die gestalterische Darstellungsart variiert von minimal abstrakt bis hin zu realistisch. Konzeptionell könnte es kaum abwechslungsreicher sein.

Jury

Weil das Buch auf maximal 400 Seiten beschränkt ist, wird eine Jury aus den über 70 Einsendung die tatsächlich gedruckten Arbeiten auf ca. 30 reduzieren.
So hat jeder Künstler mindestens vier nachfolgende Doppelseiten zur Verfügung. Die Auswertung wird in diesen Wochen (16.08.10) über eine dafür erstellte Plattform im Internet erfolgen. Eingeladene Juroren sind: Christiane Paul[10], Wolf Lieser[11], Heinz Widmer[12], Filip Visnjic[13], und Annette Schindler[14]. Sie sollen aus den 70 Arbeiten 30 auswählen, also in diesem Sinne das Buch ihrer Wahl zusammenstellen. Die bewusst schlicht gehaltene Webseite soll unnötige visuelle Ablenkungen verhindern. Die Bewertung der Programme erfolgt über das horizontale Verschieben von quadratischen Vorschaubildern. Felder ganz rechts sollen in das Buch aufgenommen werden (+1 Punkt). Das Linke Feld resultiert somit im Gegenteil (-1 Punkt). Das platzieren in der Mitte fällt neutral aus (0 Punkte). Die zu den Programmen aufgelisteten Icons geben Zugang zu den Bildern, Beschreibungen und persönlichen Kommentaren.



10 Kuratorin für neue Medien [Whitney Museum] New York
11 Kurator [Digital Art Galerie DAM] Berlin-Cologne
12 Grafiker [BüroDestruct] Bern
13 Architekt und Blogger [creativeapplications.net] London
14 Kunsthistorikerin [plug in] Basel

Text

Written Images ist ein Konzeptbuch. Jede Arbeit wird beschrieben und erklärt. Nebst einem “generativen” Vorwort von Bruce Sterling [15] soll das Konzept zum Buch im Detail erklärt werden. Beigefügt werden auch Beschreibungen von den verwendeten Programmiersprachen und Programmierumgebungen, sowie einen Index zu den Künstlern und Programmen.

Finanzierung

Wir haben uns für eine unabhängige Publizierung entschieden. Die Gelder beziehen wir aus verschiedenen Quellen.
Die Werbemöglichkeit und Gewinnbeteiligung für die Druckerei soll die Produktionskosten senken. Zusätzlich suchen wir Sponsoren und Stiftungen, die als Gegenleistung im Buch erscheinen. Eine erste kleine Auflage, welche hauptsächlich für alle Teilnehmer gedacht ist, wird gleichzeitig als Spezialedition für den Verkauf an Galerien erscheinen und somit selbsttragend sein. Die weitere Produktion erfolgt dann via Print on Demand in Vorauszahlung. Dies beseitigt zum einen das Risiko einer überdimensionierten Auflage, zum anderen gehört es zum Konzept dieser Arbeit.

Buchdruck

Eine unumgängliche Voraussetzung, um dieses Buch zu produzieren, ist der Digitaldruck. Am Anfang des Projekts hatte ich eine Vereinbarung mit der Industriedruckerei Birkhäuser+GBC. Luca Vicente versicherte mir eine vergünstigte Auflage vom 100 Exemplaren. Im Verlauf der Zeit erkundigte ich mich bei anderen Druckereien und bemerkte dort mehr Begeisterung und Experimentierbereitschaft. So werden wir die Bücher voraussichtlich in einer nicht ganz so grossen, dafür flexibleren Druckerei produzieren. Die Bücher werden auf einer Xerox igen4 gedruckt. Vorteil dieser Maschine ist, nebst der sehr hohen Qualität und einer Punktdichte von 300dpi, dass sie auch auf ungestrichenes und strukturiertes Material drucken kann. Dies ermöglicht zum Beispiel das Bedrucken von einem mit Siebdruck vorbearbeiteten Buchcover für die Spezialedition.
Späteres Ziel ist dann, in Zusammenarbeit mit der Druckerei Dietrich einen internationalen Print on Demand Service einzurichten.

15 Science-Fiction-Schriftsteller, Journalist und Blogger

Fazit

Zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Das Projekt hat Dimensionen erreicht, die ich in diesem Massstab nicht erwartet hätte. Die anfallenden Aufgaben skalierten sich rapide, was nun zur Folge hat, dass ich mit diesem Buch unmöglich noch in diesem Jahr fertig werden kann.
Nebst euphorischen Gefühlen empfinde ich eine Verpflichtung gegenüber den Teilnehmenden, die mich zwingt, das Projekt zu einem guten Ende zu führen. Die Kommunikation mit Golan Levin und anderen partizipierenden Künstlern gibt mir nebst dem nötigen externen Input auch interessante Ansätze für weitere Projektprozesse.
So entstehen interessante Ideen, wie beispielsweise das generative Vorwort mit Bruce Sterling.
Das Projekt motiviert mich so immer wieder aufs Neue. Die anfallenden administrativen Arbeiten fallen mir damit leichter. Wie ich anfangs aber befürchtete, fehlt es mir an Erfahrung und Motivation im Administrativen Bereich. Wäre das Projekt nur dieser Natur, hätte ich es womöglich auch nicht in Angriff genommen. Gestalterische und konzeptuelle Themen sind der Motor.

Dank

Vielen Dank an alle KünstlerInnen und aktiven HelferInnen welche das Projekt bis Heute 15.08.10 unterstützt haben:

Aktive Unterstützung: Catherine Walthard, David Bollinger, Frank Fietzek, Golan Levin, Leander Herzog, Luca Vicente, Peter Bichsel, Philip Whitfi eld, Ralf Neubauer, Zoë Ramirez Vorwort: Bruce Sterling Jury: Christiane Paul, Wolf Lieser, Heinz Widmer, Filip Visnjic, Annette Schindler KünstlerInnen welche eine Arbeit eingereicht haben: André Sier, Andy Clymer, Ethan Miller, Irwin Quemener, Ken Huxley, Marcin Ignac, Michael Doherty, Paul Prudence, Pierre Proske, Ryan Alexander, Golan Levin, Andreas Schlegel, Andrew Doro, Andy, Antoni Kaniowski, Bastiaan Terhorst, Brad Borevitz, Brendan Oliver, Carl-Johan RosŽn, David Bollinger, David Bouchard, David Wicks, Dean McNamee, Dylan Collins, Ella Keijzer, Eva, Frederik Vanhoutte, Guido Corallo, Jan Vantomme, Jessica Rosenkrantz, Jerome Saint-Clair, Joerg Piringer, Jonathan McCabe, Julia Laub, Julien Deswaef, Kim Asendorf, Lam Chi Fai, Leonardo Solaas, Lia, Luke Sturgeon, Makc, Mary Huang, Matt Pearson, Matthias Dšrfelt, Matthias Zauner, Max Hermann, Mitchell Whitelaw, Neil Banas, Noah Larsen, Oliver Smith, Paolo Tonon, Pierre Commenge, Ricard Marxer, Robert Hodgin, Roberto Christen, Rui Pereira, Ruud Bijnen, Ryland Wharton, Sergio Albiac, Stefano Maccarelli, Szymon Kaliski, Thomas Kraftner, Victor Martins, William Lindmeier, Wimer Hazenberg, Luke Noonan KünstlerInnen welche ihr Interesse angemeldet haben: Adean, Ahmad Jagot, Alberto Cecchi, Alcor Walter, Alessandro Fiore, Alex Corbi, Amy Martin, Andreas Koeberle, Andreas Nicolas Fischer, Andres EM, Andrew Jensen, Andy Li, Annina Witschi, Anthony Rowe, Antiplastik, Antony Kitson, Ariel Malka, Ashley Brown, Belint Ferenczi, Ben Jones, Benjamin Maus, Brendan Berg, Brendan Stone, Carl Emil Carlsen, Casey Reas, Cedric Kiefer, Christoph Steinlehner, Ciuin, Contra, Corneel Cannaertsa, Daniel Schwarz, Daniel Tauber, desaxismundi, dextro, E Boisseau, Ekene Ijeoma, Emile Liu, emoc, Enrico Viola, Enrique Arce, Florian Jenett, Gael Hugo, Gravitron, Guy Haviv, Haroon, Henrik Rudstrom, Hisakiito, Hoezelle Pierre, Horst Kiechle, Ian Thomas, io42, Ivo Schüssler, Ivy Sputnic, Jason Lam, Jeffery Baker, Jens Wunderling, Jer Thorp, Jeremy Vey, JK Keller, Joel Gethin Lewis, Jorgen Skogmo, Justin Windle, Jürg Waidelich, Kasia Molga, Kevin Cannon, Kevin Lau, Kieran Nolan, Kin, Kris Trappeniers, Larry Sheradon, Lea Zeitman, Leander Herzog, Lilia Villafuerte, Lisa, Lukasz Karluk, Magda Olszanowski, Manny Tan, Marcus Wendt, Mario Michelli, Marius Watz, Mark Webster, Markus Jaritz, Martin Fuchs, Martin Kaltenbrunner, Martin Latter, Matt Hanns Schroeter, Matt Lundstrom, Melanie Bossert, Memo Akten, Michael Lascarides, Michael Schieben, Miguel Cabanzo, Miguel Marques, mnml, Natalie Nicklin, Neil Hickey, Nicolas Coronado, Nikolas Psaroudakis, Odd Nydren, Osandi, Pedro Mari, Peter Holzkorn, phil, Philip Whitfield, Pixelorchestra, Robert Seidel, royaljerry, Rui Madeira, Sam Lüscher, Shahee Ilyas, Soren Christensen, Steph Thirion, Stephan Huber, Stratos, Stuart Memo, Takahiro Yamaguchi, Taras Kowaliw, Timothy Stutts, Tsveta Bogdanova, Ulrike Schraberger, Veronica Lucca, Visa-Valtteri Pimiä, Vladimir Valente, vorg, Zach Gage.

Kontakt

Martin Fuchs
Projektleiter Written Images.
mail@writtenimages.net
http://writtenimages.net

mail@deffekt.ch
http://deffekt.ch http://undef.ch

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst Institut HyperWerk
Totentanz 17/18 CH-4051 Basel T +41 (0)61 269 92 30 F +41 (0)61 269 92 26
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch www.fhnw.ch/hgk/ihw

WRITTEN IMAGES
February 9, 2010

01

Written Images; a project in contemporary generative print design and art. Its final products will be a book that presents programmed images by various artists. Each print in process will be calculated individually – which makes every single book unique.

Retweet
Stumble
Delicious

TRAILER
-

02

```
GNU gdb 6.3.50-20050815
(Fri Sep 18 20:40:51 UTC 2009)

Loading program into debugger…
Program loaded.
run
[Switching to process 1201]
Running…

------------------------------------------
written images book renderer
------------------------------------------

applications located at:
/OF_v0061/apps/writtenImagesOF/image_apps

found 2 applications:
```

▶ 00:09/00:50

DESCRIPTION
-

03

Artists, designers and developers are encouraged to program image creating applications, which will be published as four-page spreads in the book.

These programs visualize internet data-streams or display self-generated content. They are able to save continuously changing images on demand.

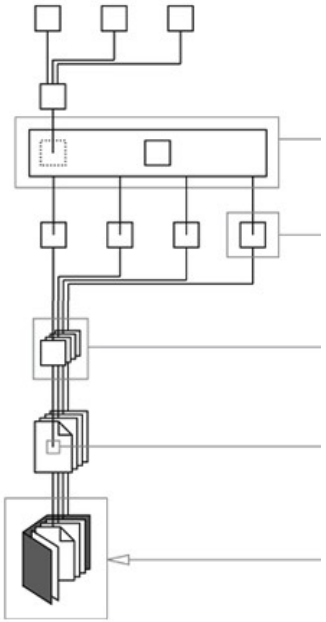
Every application will run through an auto-generative printing program which generates and compiles all images and metatexts into a printable book.

The letterpress printing will be done digitally due to continuously changing data.

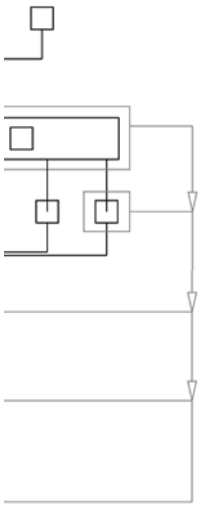
The final result will be an unique art book; a fusion of various digital artworks in printed form.

PATTERN
-

04



04



CALL FOR ARTWORK
-

05

We are looking for artists, designers and developers who would like to provide a self-made, generative image-creating application for a book.
—

entry deadline June 30, 2010

—
Interested? Feel free to subscribe (or mail@writtenimages.net);

name: email:

SUBMIT

Further information will be sent via email.

The volume of the book will be limited. Therefore, the number of published works cannot exceed a total amount, which will be evaluated and selected by a jury.
Each featured authors will get one book from the first definitive edition.

REQUIREMENT
-

06

An image-generating program is required.
All sourcecode property will remains with the author and will not be accessible to third parties.
—
Functional Requirements:

- self-developed, executable program for windows or mac os x
- program has to save .png files with the required size of: 4080 px X 2720 px
- command line arguments have to be deliverable to any save path. For every argument one generated image will be filed in an adequate location.
- the calculation for each file should not take longer than circa six seconds
- program terminates itself after successful saving of images.

—
There is no specific programming language defined. Examples for possible options can be found below:
—

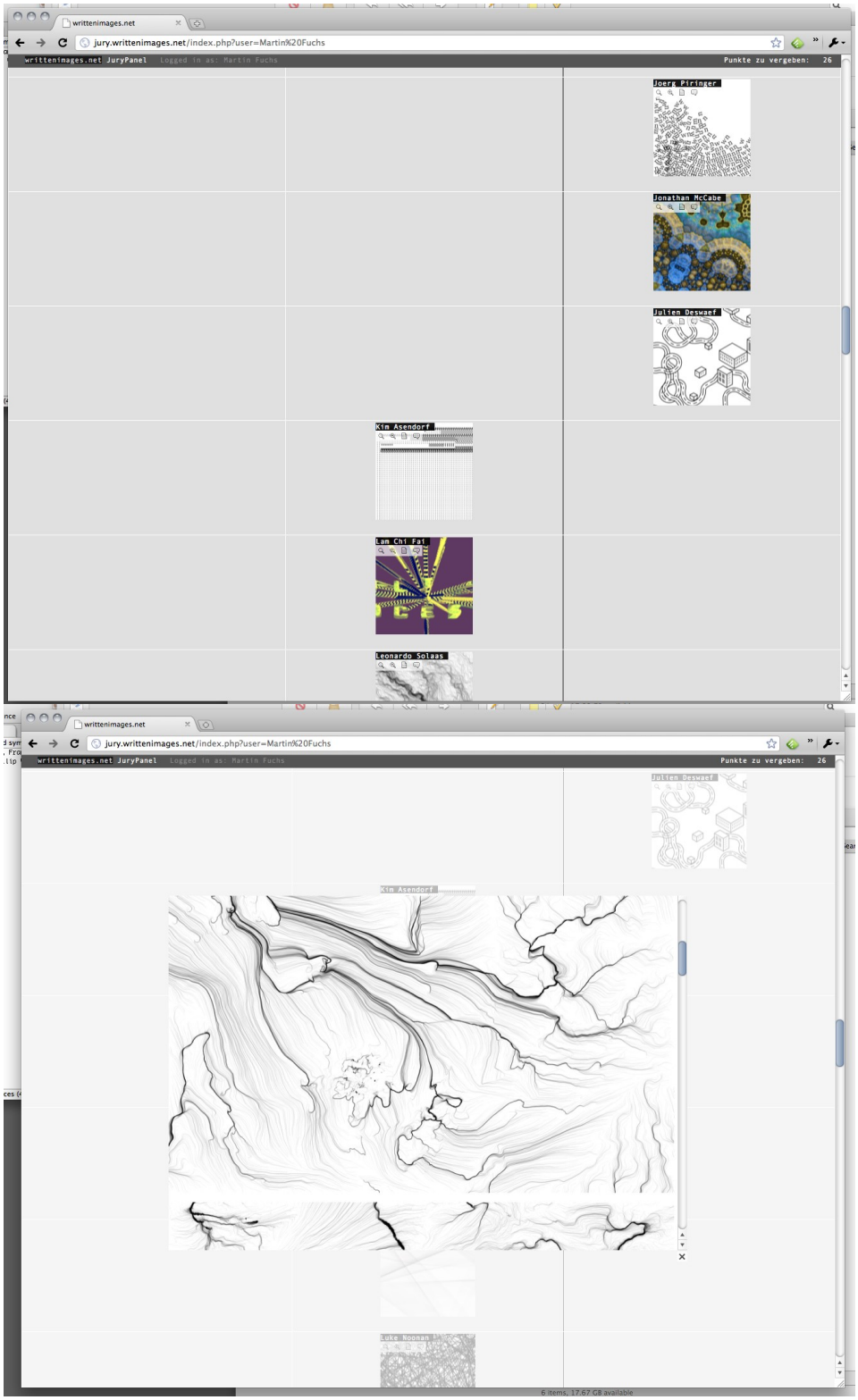
[OPENFRAMEWORKS] C++
xcodeproj.zip
main.cpp
testApp.h
testApp.cpp

[PROCESSING] JAVA
example.pde

NEWS
twitter.com/writtenimages

08

Feb 24: @writtenimages now online
—
Feb 24: @writtenimages is still looking for sponsors and partnerships http://bit.ly/dyz13N
—
Feb 24: @writtenimages is looking for artists who would like to provide a generative image-creating application for a book: http://bit.ly/dyz13N
—
Feb 17: application prototype with openFrameworks http://bit.ly/b2ZRTV and libharu http://bit.ly/cO2emc
—
Feb 17: book format and page number defined: 22.5x17cm, 400 pages
—
Feb 17: thanks to luca vicente and birkhäuser + GBC AG. they will produce a first prototype edition with a number of 100 copies
—
Feb 17: installation by undef for writtenimages at openhouse hyperwerk basel http://bit.ly/brD3G2
—


writtenimages.net
jury.writtenimages.net/index.php?user=Martin%20Fuchs
writtenimages.net JuryPanel
Logged in as: Martin Fuchs
Punkte zu vergeben: 26
Joerg Piringer
Jonathan McCabe
Julien Deswaef
Kim Asendorf
Lam Chi Fai
Leonardo Solaas
writtenimages.net
jury.writtenimages.net/index.php?user=Martin%20Fuchs
writtenimages.net JuryPanel
Logged in as: Martin Fuchs
Punkte zu vergeben: 26
Julien Deswaef
Kim Asendorf
Luke Noonan
6 items, 17.67 GB available