

THE PIKSEL BIG BANG: TRA CODICE ED ARTE

Dal 12 al 15 Ottobre 2006, a Bergen, in Norvegia, si e' svolta la quarta edizione del 'Piksel'[1], intitolata '**HardWare Politics**'.

Il Piksel e' un incontro internazionale di artisti e sviluppatori di software libero [2] ed arte indipendente.

Nato dalla collaborazione tra un artista ed un programmatore, Gisle Frøysland e Carlo Prelz, impegnati nello sviluppo di Møb[3], software per il real-time video processing, l'evento e' divenuto un appuntamento annuale dalle caratteristiche uniche e marcate. La liberta' e la condivisione della conoscenza ne sono il fulcro.

Il festival dura circa una settimana e attira personaggi da Europa, Giappone, Canada, Brasile ed altri paesi. Sono giornate di condivisione. Colazione, workshops, pranzo, cena e nottata, con performances.

Si compensano la mancanza di fisicità e la freddezza della comunicazione abituale, che avviene, durante il resto dell'anno, attraverso la rete.

Il piksel e' infatti una comunita', i cui organi primari sono le mailing list, ad accesso aperto ed indicizzate online. Non si tratta dunque di una comunita' chiusa ed elitaria. Cio' di cui si discute e' pubblico, ed e' considerato di pubblica utilita'.

Per partecipare e' possibile, da due anni a questa parte, proporre un progetto ed essere selezionati. In precedenza l'accesso era ad inviti, ma le porte, per gli interessati, sono sempre state aperte.

Il Piksel e' un ibrido, sotto molti punti di vista.

E' un fenomeno ponte, ad esempio tra gli hack-meeting [4] ed i festival artistici.

Dei primi conserva lo spirito, genuino e di scambio, tipico della comunita' che ruota attorno al software libero[5] e all'hacking (<http://it.wikipedia.org/wiki/Hacker>). Degli altri presenta il peculiare spirito critico e creativo, ma anche qualche sottoprodotto, come l'effetto monadico autoreferenziale o il collaterale promozione-lavoro, con o senza contro indicazioni.

Il piksel mantiene relazioni con entrambi questi mondi.

La volonta di collaborazione e' la forza che ha spinto gli organizzatori, fin dall'inizio, a creare questo luogo e momento di aggregazione.

Sull'onda dell'entusiasmo iniziale si credeva di poter integrare le differenze.

Differenze di personalita', caratteri e visioni di alcuni programmatori.

La bandiera della liberta' dell'informazione e l'appartenenza/adesione ad una stessa comunita' avrebbero potuto fare da collante nel tentativo di creare piattaforme comuni con le quali far comunicare i diversi sw disponibili.

Nacquero **Livido** [6], un framework per la condivisione di effetti video, **freiOr** [7] simile al precedente ma ottimizzato per l'elaborazione in real-time e **videojack** [8], un programma per lo scambio di video tra differenti applicativi.

Solamente freiOr si e' affermato. Videojack e Livido galleggiano nel limbo dei progetti in fase di sviluppo. La natura caotica ed anarchica del sw libero ha reso tutto piu' difficile.

Il software libero e' un fenomeno multiforme, difficile da comprendere e da circoscrivere in poche parole. Se ne potrebbe parlare da un punto di vista politico, tecnico, etico o economico, ma anche didattico.

In questo contesto ci soffermeremo sul versante artigiano e "smanettone" del termine, l'accezione dalle mani unte, hacker ed insonne.

In fase creativa infatti, sia gli hacker, che gli artisti, tendono ad inventare tecniche per padroneggiare l'ambiente in cui si muovono, nell'ossessiva tensione volta alla realizzazione del proprio scopo, oggetto o manifattura.

Rotti gli schemi si creano altri modelli, inusuali e sperimentali, inventando e scoprendo modi e mezzi per percorrere ogni strada.

Paul Grahm, un hacker americano, e Gabriele Zaverio (conosciuto come Asbesto) hacker italiano fondatore del freaknet, descrivono, in contesti differenti, il

rapporto tra arte ed hacking.

Paul Grahm :

"What hackers and painters have in common is that they're both makers. Along with composers, architects, and writers, what hackers and painters are trying to do is make good things. They're not doing research per se, though if in the course of trying to make good things they discover some new technique, so much the better."

--

"Quello che gli hacker ed i pittori hanno in comune e' che entrambi sono dei creatori. Assieme ai compositori, gli architetti e gli scrittori, quello che gli hacker ed i pittori cercano di fare e' creare oggetti fatti bene. Non fanno ricerca fine a se stessa, ma se nell'atto di cercare di fare le cose per bene scoprono nuove tecniche, tanto meglio."

"Hacker and Painters", 2003 Paul Grahm [9]

Asbesto scrive:

"Ma siamo hackers. E' questo il nostro modo di fare. Potete odiarci, volerci bene, non capirci. Magari potete capire un pittore, che sta chiuso 4 giorni dentro una stanza a dipingere, perche' e' un "artista"; ma non capite noi, che stiamo 3 giorni davanti ad un computer, anche se siamo Artisti. Non fa nulla, ci siamo abituati; noi siamo quelli "strani". Continueremo per la nostra strada, come abbiamo sempre fatto."

"Chi siamo, Cosa facciamo, Dove stiamo andando, e Perche'?" - Gabriele Zaverio (Asbesto) [10]

--

Tornando al Pikel, evento commistione tra arte e hacking, e' da segnalare l'introduzione, da due anni a questa parte, dell'esposizione, ormai parte integrante dell'evento.

Se lo scorso anno la mostra, dedicata ai giochi, fu chiamata "NO FUN" (Nessun Divertimento), quest'anno, a partire da una riflessione sull'open hardware, il titolo e' stato "**DAMAGED GOODS**" [11] (Beni Danneggiati).

Interessanti opere proposte erano SHOCKBOT [12] , video creato con cortocircuiti sulla scheda video, e MILF [13], un dispositivo che prometteva l'emancipazione dall'identita', smagnetizzando la banda di carte di credito e documenti, e liberandone suoni.

Per la prima volta abbiamo presentato la nostra installazione interattiva:

"**The ball in the hole**"[14]. Tramite una sfera abbiamo dato la possibilita' a chiunque di cancellare la propria immagine proiettata su un muro e vedervi attraverso, scoprendo l'Altro. Anche questo, prima di tutto, un gioco, fruibile ed accessibile senza limitazioni di sorta. Chiunque ha la possibilita' di riflettersi e sperimentare la capacita' del video di modificare la realta', e viceversa. Infatti la relazione tra immagine e rappresentazione e' biunivoca.

'La palla nel Buco' e' una specie di loop, una spirale, un percorso reiterato mai uguale a se stesso. Si svela cosi' cio' che si nasconde dietro al reale, ovvero altra realta', fragile e caduca quanto il simulacro stesso.

Oltre alla mostra, un variegato programma di performance audiovisive, molte delle quali assolutamente sperimentali e piuttosto originali, ha accompagnato le serate del festival.

Da segnalare, 'Pattern Cascade' [15], una sorta di acid-tecno machine, un live coding di processi che si modificano e distruggono l'un l'altro in 256 bytes di memoria. I processi e la memoria della macchina sono proiettati durante la performance.

--

Abbiamo intervistato Gisle Frøysland, l'organizzatore dell'evento, in IRC. Questo dialogo, qui riportato in versione quasi integrale, si e' svolto tra Milano, Amsterdam e Bergen, sul canale virtuale temporaneo #sufloss. (freenode network[16])

218:15 -!- Irssi: #sufloss: Total of 1 nicks [1 ops, 0 halfops, 0 voices, 0

normal]

18:15 -!- Channel #sufloss created Thu Oct 26 18:15:45 2006

18:15

-!- Irssi: Join to #sufloss was synced in 0 secs

21:00 -!- gisle

[n=gif@191.80-202-240.nextgentel.com] has joined #sufloss

21:01 <gisle> yo!

21:16 <@xname> yo

21:16 <@xname> hola

21:16 <@xname> scusa

21:16 <@xname> sono in ritardo

21:16 <@xname> ho appena finito una riunione...

21:17 <gisle> non c'e' problema

21:17 <gisle> sto installando un nuovo kernel

21:18 -!- kysucix [n=kysucix@dyne.org] has joined #sufloss

21:18 <@xname> hola kysucix

21:18 <gisle> hola kysucix!

21:18 <kysucix> holla! :D

21:18 <kysucix> :)

21:18 <@xname> kysu

21:19 <@xname> puoi salvare il log

21:19 <@xname> di questa chat?

21:19 <@xname> la mia connessione nn e' molto stabile

21:19 <kysucix> ok

21:20 <gisle> ok, pronti via

21:20 <@xname> dunque, gisle,

21:21 <gisle> ricordati che sono lento a digitare :)

21:21 <@xname> come e' iniziato il piksel?

21:21 <gisle> soprattutto quando devo pensare...;)

21:21 <@xname> so che la sua radice e' MøB , il software, giusto?

21:21 <kysucix> haha

21:21 <gisle> si, tutto e' iniziato con MøB

21:21 <@xname> scrivi lento quanto vuoi

21:22 <gisle> nel lontano 2002

21:22 <gisle> realizzato il primo prototipo, volevamo fare un workshop

21:23 <gisle> ed io volevo invitare altri svilppatori, non solo artisti

...

21:25 <gisle> allora vi erano solo **freej** [17], **effectv** [18] e **veejay** [19] con caratteristiche simili al nostro, credo

21:27 <gisle> cosi' ho contattato Jaromil, perche' stavo seguendo la lista di freej ed ero interessato al progetto

21:28 <gisle> e lui mi ha suggerito Kentaro [20], Niels [21] ed altri

...

21:28 <gisle> io volevo coinvolgere anche la comunita' pd, dunque ho chiamato Tom [22] ed Yves [23]

...

21:32 <gisle> nell'ottica di focalizzare sulla programmazione di software per la manipolazione video in tempo reale, cercando di unire i nostri sforzi

21:32 <@xname> molto interessante

21:32 <gisle> volevo avere anche stimoli da artisti

21:32 <@xname> conoscevi altri eventi con queste caratteristiche?
21:32 <gisle> yep, la prima fase fu molto entusiasmante
21:33 <gisle> eh, non a quel tempo, no...
21:34 <gisle> quando iniziammo la lista, si scaturì un incredibile flusso di idee
21:34 <@xname> come ad esempio...?
21:34 <gisle> il tema centrale era l'**interoperabilità**
21:35 <gisle> come combinare/espandere le diverse applicazioni
21:35 <gisle> questo il titolo del piksel nel 2003
21:35 <@xname> dunque per prima cosa avete creato la lista
21:35 <gisle> quando nacque Livido ;)
21:36 <@xname> e poi avete organizzato il festival/meeting ?
21:36 <@xname> god bless livido
21:36 <gisle> sì, abbiamo avuto la lista per circa un anno, prima del workshop
21:37 <gisle> un importante elemento a quel tempo era Artem [24]
21:37 <gisle> molto attivo in lista
21:38 <@xname> dunque avete creato una 'comunità' ?
21:38 <gisle> certo, il piksel è assolutamente anche una comunità :)
21:39 <@xname> :)
21:39 <gisle> una di quelle a maglia larga ;)
21:39 <@xname> kysucix ti ha chiesto prima come hai organizzato la raccolta fondi e tutta la parte pratica per cominciare..
21:40 <gisle> abbiamo usato i normali canali di **BEK** - chiedendo fondi all' Arts Council in Norvegia
21:41 <gisle> e attraverso PNEK - il network produttivo per l'arte elettronica
21:41 <gisle> PNEK finanzia anche MøB all'inizio
21:42 <gisle> attualmente, l'unico modo per ottenere fondi per lo sviluppo...
...
21:43 <gisle> era attraverso PNEK
21:43 <kysucix> ok
21:43 <kysucix> e
21:43 <gisle> ora PNEK è in fase di ridefinizione, e non ci sono più soldi :(
21:44 <kysucix> come ritieni il piksel si sia evoluto attraverso le 4 edizioni ?
21:44 <kysucix> come è cambiato? come lo vedi ora ?
21:44 <@xname> e la comunità, in cosa è cambiata...
21:45 <gisle> dunque, noi manteniamo una 'comunità' base attraverso gli sviluppatori originari
21:45 <gisle> alcuni dei quali hanno partecipato a tutte le edizioni
21:46 <gisle> ma cerchiamo anche di espandere con nuove persone che vanno e vengono, grazie al programma artistico
21:46 <gisle> il principale canale comunitario è ancora la mailing list
...
21:47 <gisle> ad ogni modo, ci siamo spinti nella direzione del festival
21:48 <gisle> con una maggiore attenzione al programma artistico
21:48 <gisle> questo è anche risultato dal fatto che la programmazione non stava portando da nessuna parte :(
21:49 <@xname> quindi si è passati dal software, di cui l'artista è utente creativo (e/o creatore)
21:49 <@xname> alla figura dell'artista come una sorta di scienziato... o cosa?
21:50 <gisle> sì, l'approccio scientifico è interessante
21:50 <gisle> in particolare il piksel06 si è mosso in quella direzione, con la collaborazione con **xxxxx** [25]
21:51 <gisle> ed altro
..
1:52 <@xname> per quale motivo credi che lo sviluppo non stesse portando da nessuna parte?
21:53 <gisle> beh, questo ti potrà sembrare un po' pessimistico, dato che da allora molto è stato fatto, come appunto Frei0r, Livido, VJack e via dicendo..

21:53 < gisle> ma non c'e' stato abbastanza slancio dietro a tutto cio'
21:54 <@xname> che vuoi dire?
21:54 < gisle> e lo spirito collaborativo dell'inizio e' venuto a mancare
21:54 < gisle> ben presto
21:54 <@xname> ah! perche'?
21:55 < gisle> non lo so, ma ritengo i programmatori ancor piu' cocciuti e teste dure degli artisti ;)
...
21:55 < kysucix> chiaro, lo sviluppo di software libero e' un fenomeno molto complesso
21:56 < gisle> si, questo e' quello che abbiamo scoperto durante il primo piksel
21:56 < kysucix> e certo, per poter essere uno sviluppatore di software libero *devi* per forza essere una persona difficile ;)
21:57 < kysucix> questo ti da la volonta' di andare avanti
...
21:57 < gisle> poi ci sono cose come lo schieramento mondo puredata vs altre applicazioni
21:57 <@xname> stai parlando di competitivita'?
21:57 <@xname> o semplicemente di mondi paralleli?
21:58 < gisle> approcci molto diversi - mondi paralleli
21:58 <@xname> chissa' se si incontreranno mai
21:58 < gisle> e nessuno ha il tempo o l'energia di interessarsi all'intero sistema
21:58 < kysucix> la competizione e' una buona cosa
21:59 <@xname> dipende
...
21:59 < gisle> la competizione e' positiva quando tutti abbiamo lo stesso obiettivo
...
22:00 < gisle> e usiamo la competitivita' per raggiungerlo
22:00 <@xname> dunque credi che ad un certo punto gli obiettivi non siano stati piu' condivisi?
22:01 < gisle> esatto, in un certo modo si sono mossi in direzioni diverse
22:01 <@xname> quali?
22:03 < gisle> alcuni vogliono risultati veloci, come me, altri pretendono che tutto sia discusso in ogni dettaglio
22:03 < gisle> il lavoro svolto ha definito le direzioni
22:04 < gisle> ad esempio frei0r come rapido risultato ero improntato alla semplicita'
22:04 < gisle> veloce
22:04 < gisle> una specie di dimostrazione del concetto
22:05 < gisle> poi Livido, che, cercando di coprire tutti i bisogni, ha finito col diramarsi in diverse strade
22:05 < gisle> anche videojack mi era parso un compito facile
22:06 < gisle> e questo ti puo' far capire quanto io sia naif ;)
22:07 <@xname> e' tutta libera, floss, l'arte del piksel?
22:07 < gisle> si e no
22:07 <@xname> ...
22:08 < gisle> ideologicamente si, floss e' una precondizione per poter fare domanda di partecipazione
22:09 < gisle> comunque quest'anno il tema era l'hardware
22:09 <@xname> ritieni importante che l'arte sia floss? perche'?
22:09 < gisle> ed ho voluto mantenere una larga interpretazione del termine 'open hardware'
22:09 <@xname> bene
22:10 < gisle> si, penso sia importante, l'arte digitale deve essere floss
22:10 <@xname> nel senso di hardware hackerabile, per esempio...
22:10 < gisle> jepp, tutte le cose assurde che si possono costruire con un saldatore
22:11 < gisle> l'arte libera ha bisogno del floss
22:11 < gisle> all'interno del dominio digitale
22:11 < gisle> troppi artisti non hanno la benche' minima idea delle premesse necessarie per fare cio' che fanno
22:12 < gisle> vengono comandati da M\$ ed Apple

22:12 < gisle> e dal resto dell'industria
22:12 <@xname> una liberazione che inizi dalle arti?
22:13 <@xname> arte come esempio ?
22:13 < gisle> no, una liberazione della societa' che includa le arti
...
22:17 < gisle> si, devi essere in grado di modificare il codice, se te ne importa
22:17 < gisle> anche i cosi' detti 'strumenti per artisti' seguono un disegno commerciale
22:18 < gisle> e l'apparenza dell'arte si accorda a cio'
22:18 <@xname> che l'arte sia autonoma! ...
22:18 < gisle> certo, finora quasi tutta l'arte digitale e' stata spazzatura
22:19 < gisle> l'intero apparato del 'multimedia' ...
22:19 <@xname> e' influenzato dal mercato...
22:19 < gisle> assolutamente!
22:19 <@xname> quali sono i risultati principali dei festival passati?
22:20 < gisle> risultati principali? Non saprei...
22:20 < gisle> si e' trattato piu' che altro dello sviluppo di una consapevolezza
22:21 <@xname> interessante
22:21 < gisle> abbiamo lastricato il terreno anche per altri
22:21 < gisle> cosa che mi piace molto fare
22:21 <@xname> aprire la strada
22:21 < gisle> stiamo ricevendo molto interesse da diversa gente nel mondo
22:22 < gisle> e c'e' chi sta iniziando a fare cose simili
22:22 <@xname> esiste un qualche festival su modello del piksel?
22:22 < gisle> che e' bene!
22:22 < gisle> si, appena adesso c'e' ne e' stato uno a ljubljana - organizzato da Andraz ed altri...;)
22:22 <@xname> chiamato
22:22 < gisle> e **makeart** [26], xxxxx
22:23 < gisle> un attimo, controllo
22:23 <@xname> k
22:23 <@xname> xxxxx e' ispirato al piksel?
22:25 < gisle> HAIP 06 - <http://www.kiberpipa.org/~haip06/>
22:25 <@xname> grazie
22:26 < gisle> si, xxxxx e crash sono iniziati dopo il piksel e piu' o meno con le stesse persone
22:26 < gisle> inoltre stiamo pianificando nuove collaborazioni con xxxxx/makeart
22:26 <@xname> per quale motivo hai deciso di introdurre l'esposizione?
22:28 < gisle> bhe', ho capito che che e' molto piu' facile che l'arte accada in un tempo breve, ma nn e' cosi' semplice con il codice ;)
22:29 < gisle> avevamo bisogno di dare risalto alla parte artistica, ed una mostra funziona molto bene come 'finestra sul mondo esterno'
22:29 < gisle> noi abbiamo un problema, la 'nerdaggine'
22:30 < gisle> il fatto di non riuscire a raggiungere il pubblico locale
22:30 < gisle> problema che c'e' ancora, ma la mostra aiuta
...
22:46 <@xname> e per quanto riguarda la musica,
22:46 < gisle> cosa?
22:46 <@xname> l'attenzione, dalla manipolazione video, si e' ora volta a includere sempre piu' l'audio
22:46 <@xname> giusto?
22:47 < gisle> si
22:47 < gisle> avevamo bisogno di novita' ;)
22:47 < gisle> ci stavamo ripetendo troppo, cosi' ho deciso di cambiare un po'
22:48 <@xname> che importanza ha la musica in un festival come il piksel?
22:48 < gisle> e di invitare anche artisti sulla sola base della qualita' del lavoro
22:48 <@xname> scusa, la mia connessione e' tremenda
22:49 <@xname> ok ci sono

22:49 <@xname> ma non corriamo il rischio di perdere una identita' ben definita?
22:50 < gisle> e' importante raggiungere un'alta qualita' artistica mantenendo un atteggiamento nn compromettente
22:50 <@xname> :D
22:50 <@xname> saggio
22:50 < gisle> credo sia questo il tono del piksel
22:50 <@xname> gisle
22:50 <@xname> e' venerdi' sera
22:50 <@xname> ti voglio fare un'ultima domanda
22:50 < gisle> k
22:51 <@xname> qual e' il futuro del piksel?
22:51 < gisle> a proposito, venerdi' e' domani ;)
22:51 <@xname> o meglio, come te lo immagini?
...
22:53 < gisle> ah si, il futuro...
22:53 <@xname> eh
22:53 < gisle> non so, e' prematuro
22:53 < gisle> pensare all'anno prossimo
22:53 <@xname> prematuro immaginare?
22:54 < gisle> dunque, mi e' piaciuta la forma compatta di quest'anno, con un programma vario e avvenimenti in parallelo
22:54 < gisle> anche se alcune cose sono andate un po' perse
...
22:55 < gisle> si, bisogna capire meglio come fare un discorso del genere
22:56 < gisle> mi interessa come direzione
22:56 <@xname> ubiquita'?
22:56 <@xname> multi-presenza?
22:56 <@xname> ;p
22:56 < gisle> poi un maggior accento sull'aspetto teorico/pratico, e su quello filosofico/scientifico
22:56 < gisle> codice ed arte in una relazione piu' stretta
22:57 <@xname> potrebbero uccidersi a vicenda
22:57 <@xname> eheh
22:57 < gisle> certo, **'the big piksel bang'** ;)
22:57 <@xname> ahaha
22:58 <@xname> ok
22:58 <@xname> dunque il futuro e' una grande esplosione
22:58 < gisle> vedremo, settimana prossima potrei vederla in maniera completamente diversa
...
22:58 <@xname> chiaro
22:58 < gisle> ;)
22:58 <@xname> pensi che qualcuno sopravvivera'?
22:59 < gisle> ora sono solo contento di esserne uscito
22:59 <@xname> eh
22:59 < gisle> chi sara' l'ultimo superstite, questo intendi?
22:59 < gisle> ;)
22:59 <@xname> eh si
22:59 < gisle> sicuramente salsaman...;))
22:59 <@xname> ahah
23:00 <@xname> bene
23:00 <@xname> io intendevo il superstite tra arte e codice
23:00 <@xname> non tra coders
23:00 < gisle> hey- verra' tradotta questa intervista?
23:00 <@xname> tuttavia
23:00 <@xname> diciamo
23:00 <@xname> che e' una teoria interessante la tua
23:00 <@xname> eh gia'

...
23:01 <@xname> potrebbe anche semplicemente nascere altro
23:01 <@xname> nello scontro tra codice ed arte
...
23:02 <@xname> dunque, gisle, arte o codice?
23:02 <gisle> sara' un 'brundlefly'!
23:03 <gisle> il nuovo nato codice-arte...
23:03 <@xname> brundlefly?
23:03 <gisle> si, dal film 'La Mosca'
23:03 <@xname> ah ok
23:04 <gisle> ;)
23:04 <@xname> non so come tradurlo
23:04 <gisle> per favore, non lo fare ;)
23:04 <@xname> HAHAHHA
23:04 <@xname> ok
23:04 <@xname> diro' che hai risposto "farfalla"
23:05 <gisle> ah, molto meglio! :)
23:05 <@xname> eheh
23:05 <@xname> con un velo di trucco
23:05 <@xname> si sa
23:05 <@xname> il mondo appare piu' bello
23:05 <@xname> eppure
23:05 <gisle> bhe si, dovrai usarne parecchio su questo testo :)
23:05 <@xname> un connotato mostruoso
23:05 <@xname> ci sta a pennello
...
23:06 <@xname> ok
23:06 <@xname> questo e' quanto
...
23:06 <gisle> spero tu e kysu ci mettiate molto anche delle vostre impressioni personali sul piksel
23:06 * xname stringe la mano di gisle
23:06 <gisle> per me molto piu' interessanti ;)
23:07 <@xname> vedremo
23:07 <gisle> ok, grazie!!
...
23:07 <@xname> a presto gisle
...
23:09 <@xname> grazie ancora
...
23:09 <gisle> ok, vado a mangiare, bye!
23:10 <@xname> bye

--

Riferimenti:

- [1] <http://www.piksel.no/piksel06/about.html>
- [2] <http://www.piksel.no/piksel04/software.html>
- [3] <http://mob.bek.no/>
- [4] http://it.wikipedia.org/wiki/Software_libero
- [5] <http://it.wikipedia.org/wiki/Hackmeeting>
- [6] <http://www.piksel.no/pwiki/LiViDO>
- [7] <http://www.piksel.org/freiOr>
- [8] <http://www.piksel.no/pwiki/VideoJack>
- [9] <http://www.paulgraham.com/hp.html>
- [10] <http://freaknet.org>
- [11] <http://www.piksel.no/piksel06/exhibition.html>

- [12] <http://www.piksel.no/pwiki/ShockbotCorejulio>
- [13] <http://www.artengine.ca/darsha/milf/>
- [14] <http://theballinthehole.dyne.org/>
- [15] <http://www.pawfal.org/patterncascade/>
- [16] <http://freenode.net/>
- [17] <http://freej.org/>
- [18] <http://effectv.sourceforge.net/>
- [19] <http://veejay.dyne.org/>
- [20] Fukuchi Kentaro
- [21] Niels Elburg
- [22] Tom Schouten
- [23] Yves Degoyon
- [24] Artem Baguinski
- [25] <http://xxxxx.1010.co.uk/>
- [26] <http://makeart.goto10.org/>