



ausgewählte Presseartikel und Zitate über Dextro.org, Turux.org und die CD „Dextro: A / Turux-B“, von 1999-2024

[...] 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

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, all after within pre-defined constraints, Dextro's compositional frameworks are seldom equalled. A pixel-perfect menu system that, once unraveled, 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.
[CMJ, www.fall.com/array/reviews/ataturux, 2003]

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 those older tools and methods. I liked that you could still see the tacitility 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 coaxing 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, initially, Macromedia Director software, the package used by about 10 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-focused timeline. What we got in its place was the hegemony of the Flash aesthetic - smoothooth 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 its seemingly 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 "mils" 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-transparent 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 for 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". Proun, 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, nevertheless they most wondered if my correct, otherwise 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 only in memory is correct, the original Turux.org was created with Austrian anti-fascist 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 Prounien, 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

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 author' 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

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.

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

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 contact with Lia he set up turux.org in 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 occasion 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.

Vasil Stroumpakos, architects association school, london, auschool.ac.uk, anlässlich eines Vortrags über dextro.org ebendorf, 2006

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, bildmimetischen Gesetzmäßigkeiten. Es sind nicht so sehr die verwendeten Formen oder Farben, 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 stets rechteckigen Bildrand hinaus, so als würden sie sich unendlich fortsetzen. 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 verlost und nach aussen hin abgeschlossen.

(...)
Diese befriedlich-schönen, rein mathematisch generierten Welten funktionieren ausschließlich nach eigenen Gesetzmäßigkeiten und vermitteln nicht das Gefühl dass sie für einen aussehenden Rezipienten geschaffen wurden oder einen solchen überhaupt benötigen würden. Es stellt sich in der Rezeptionsituation viel eher das Gefühl einer zufälligen Sichtung, einer beglickenden, (meta-)physischen 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 Kollik Magazin (www.kollikfilm.at), Wien 2009

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 of relationships like "micro and macro" or "order and chaos" not unlike that of "mysteries of life" apparent when viewing plants, animals or 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 +S1 Magazine (www.plus81.com), Tokyo 2010

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 eigenständig, unverkennbare "Handschriften" aufweisen. Dies trifft in vollem Maße auch auf den Künstler/Grafiker Dextro zu.

Dextro verfolgt in seiner Arbeit kein vordefiniertes ästhetisches Programm, legt sich kein Konzept zurecht, benötigt keinen theoretischen oder - 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 legt 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 Fortbewusste und keinesfalls über die Kognition. Seine tief sitzende Skepsis gegenüber der Sprache geht so weit, dass er seine Werke niemals betitelt, sondern unterlaufs nummeriert und, zudem häufige, gegenständliche technische Spezifikations als Zusatz anfügt. Er ist der Meinung, Titel würden bestimmte Erwartungen wecken und somit ein unvorteilhaftes Bild des Betrachters erschweren. Sie würden Bezüge zu realen Dingen herstellen, die für ihn beim Gestalten keine Rolle spielen und es daher auch für den Betrachter nicht sollen.

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, bildmimetischen Gesetzmäßigkeiten. 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 Animationen zeigt, sind mathematische Gleichungen, die sich in Form von nicht-linearen Schläfen 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 präkär arbeitenden Künstler durchaus als generative Formensucher - nur auf dem anderen Ende des modernen Projekts; das andere Ende aber nicht post. Turux war sehr much a "project for the affirmation of the DesignerInnen und KünstlerInnen. Seine ausgesprochen politische Haltung und sein Misstrauen gegenüber sämtlichen Institutionen veranlagte ihn jedoch eine lukrative kommerzielle Karriere im herkömmlichen Sinn. Doch er veröffentlicht ohnehin lieber selbstbestimmt seine Werke kostenlos im Internet, als zu vielen Kompromissen eingehen zu müssen. Seine befriedlich-schönen, rein mathematisch generierten Welten funktionieren ganz und gar nach eigenen Gesetzmäßigkeiten und vermitteln nicht das Gefühl, dass sie für einen Rezipienten geschaffen wurden oder einen solchen überhaupt benötigen (eine weitere Parallele zur Natur). In der Rezeptionsituation stellt sich viel eher das Gefühl einer zufälligen Sichtung, einer beglickenden (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 Ausschitt 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 von Unvollkommenheit. Employing these then, however, Dextro began working as a free force graphic designer. Die Vorlagen für Dextros dynamische und asymmetrische Gemälde sind Screenshots algorithmischer Animationen, also eingefrorene Momentaufnahmen dynamischer Prozesse. Sie (aber auch seine nicht-algorithmischen, grafischen Arbeiten) zeigen zumeist keine offensichtlichen oder offenkundig menschengemachten Harmonien, sondern solche, die so wirken können als wären sie durch Zufall entstanden, als das Meer die Objekte ansplüßte oder die Wind sie heranwehte. Das vermittelt eine Unklarheit, ob die Bilder bewusst so geschaffen oder bloß entdeckt wurden, und eine Spannung zwischen Eingreifen 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 (Dextro ist algorithmisch bestimmter Eigenschaften des Codes), andererseits in der Auswahl der so entstandenen Motive, die er am Ende für wert befand, gemalt und gezeigt zu werden. Diese so "natürlich gewachsen" zu bezeichnen wie sie sind (und daher ein gewisses Maß an Nachvollziehbarkeit der ihnen zugrundeliegenden Mechanismen zu erhalten), also dem zutiefst menschlichen Impuls zu widerstehen, sie zu kontrollieren, zu korrigieren, zu begründen 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 Art of programming, stream, flow, spot 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.

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 Films"). Er schreibt unter anderem für "Kollik.Film" und "Springer" und verfasste Katalogtexte für "Abstraction Now", "Alien Ghost Machine Museum", "Cineplex", "Abstract", etc.

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

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 globally patterns in the next. Call him the Thomasynch 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 depicting 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, it can be coaxed into communication. Just as in the Torux 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-based Mac computers loaded with Illustrator, PageMaker, and Freehand. Employing these then, however, Dextro began working as a free force 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.

"As far as software, stream, flow, spot 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."

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

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 wohldosiereter Unklarheit führt beziehlich der Frage, in welchem A-mahl es sich bei seinen generativen Art-Iten um bewussten Design oder um (aus Mathematik) natürlich Gewachsenem handelt. Nichts an ihnen ist zufällig, vollständig beherrscht wirken sie aber nach nicht.

aus einem Katalogtext für Kunstaspekt, Baden 2014

Den schmalen Grat zwischen Klarheit und Undurchdringlichkeit des Digitalen lotet die neue Videoreihe von dextro.org aus. Das Projekt des Grafikdesigners und Künstlers Walter Gergastalis 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 Schlierhaftigkeit 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 Flächen, ja hyperreal optisch, folierte Oberflächen zu erkennen. Die rot-orange angelegte Musik teilt eines der oszillatorischen Gewebes spricht unmittelbar das Affektzentrum im Gehirn an, die aus Michael Wysimierski Film The Shining Code 2.0 einbelebte Musik suggeriert eine ungeahnte Weite dahinter. Am Ende „Mutier“ das wallende Bild gleichsam aus, subkutan wirkt wysimierski's Untergrund jedoch weiter. Formal reduzierter muten die mittleren drei Teile (v59, v62, v63) an, alle zu Soundminituren von Mehr-Sound produziert. Dabei reicht der anvisierte Effekt von mild veräberlicher Hypnose über Eingesogenen-Werden bis hin zu knarrendem Horror.

v21 schließlich widmet sich dem großen Ganzen in Form einer imaginierten Hingabe an das Nicht-mehr-Sein. In zwei doppeffuligen Bewegungen (Kontraktion/Belebung vs. Ausschnehung/Verlangsamung) wird die mentale Dynamik und jegliches Anschauliches gedankens eingetauscht. Derweil vernimmt man zwar Echo's der Beatles und des japanischen Musikers Suzukami. Selten lagen Licht und Blindheit, Klarheit und Entsetzen, so nahe beieinander.

Christian Höller (www.christianhoeller.at) für StipackFilm.at, Wien 2015

Stunning algorithmic visuals.

http://www.forceexposure.com/artists/dextro.html, 2004

Verwirrend vielfältige Onlinekunst.

http://www.0770.ch/World/Deutsches/Kultur/Digitale_Kunst

Screengrab from newly arrived dextro.org cd-rom. Code-based art at its finest.

Mike Chang, 2004, http://tripleoptix.com/mophotolog/2004/10/post_6.php

Cd-rom Dextro A/Turux-B

Gli algoritmi alla base degli artefatti generativi costituiscono un autentico linguaggio di creazione sistematica, incorporando l'imprevedibilità della realtà organica con il controllo parametrico del codice informatico. Dextro, Lia e il resto del team di immagini (protagonisti di live audio/visuali unici) hanno raccolto otto anni di lavori, dal 1995 al 2003, in cui i processi creativi si sono mossi in direzioni estremamente diverse. Anche se vogliono superare la divisione e l'individualità di loro 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 für StipackFilm über Video_67B, 2015

Stunning algorithmic visuals.

http://www.forceexposure.com/artists/dextro.html, 2004

Verwirrend vielfältige Onlinekunst.

http://www.0770.ch/World/Deutsches/Kultur/Digitale_Kunst

Screengrab from newly arrived dextro.org cd-rom. Code-based art at its finest.

Mike Chang, 2004, http://tripleoptix.com/mophotolog/2004/10/post_6.php

Cd-rom Dextro A/Turux-B

Gli algoritmi alla base degli artefatti generativi costituiscono un autentico linguaggio di creazione sistematica, incorporando l'imprevedibilità della realtà organica con il controllo parametrico del codice informatico. Dextro, Lia e il resto del team di immagini (protagonisti di live audio/visuali unici) hanno raccolto otto anni di lavori, dal 1995 al 2003, in cui i processi creativi si sono mossi in direzioni estremamente diverse. Anche se vogliono superare la divisione e l'individualità di loro 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.

Artikel in Neural Magazin, 2004, Italien, http://www.neural.it/news/dextrostrutturax.htm, der die CD Irrtümlich einem Kollektiv zuschreibt, anstatt Dextro