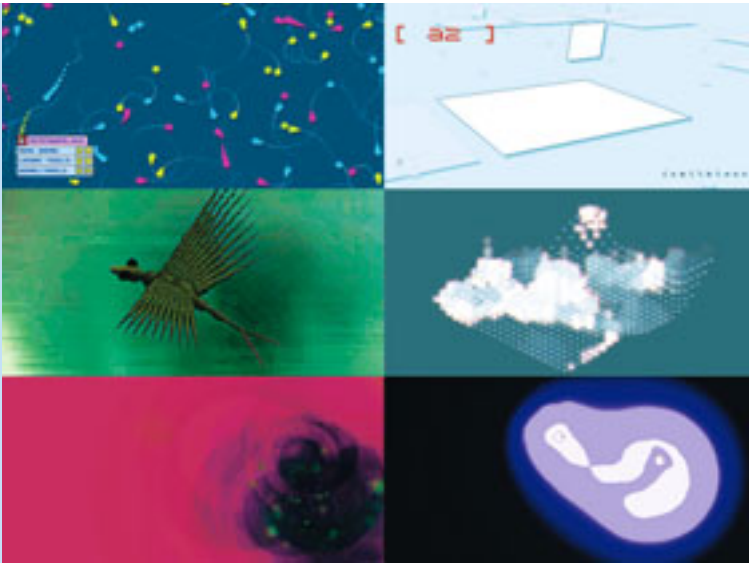


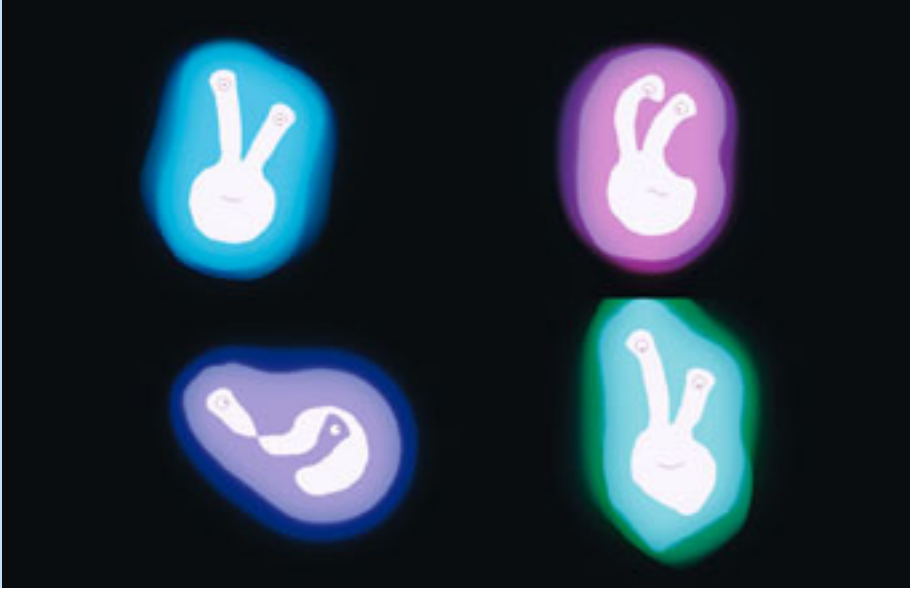
Singlecell



What is the basic premise of the *Singlecell* project?

Singlecell is an experimental online bestiary featuring monthly contributions from computational artists and designers from around the globe. The project has several overlapping goals. The first is simply to explore new possibilities for expressive computational art and design online. Generally speaking, people's concepts of what is possible tend to be limited to the affordances of the commercially available design tools, and to the constraints and objectives presented by commercial web design jobs. So with *Singlecell*, our goal is to suggest what is really possible when designers have the liberty to make something personal, and the talent or skills to invent their own means in doing so. As it happens, the theme of newly-discovered species of online interactive life-forms is an interesting and agreeable pretext for binding together our work.

But really this is just a metaphor for the second goal of *Singlecell*, which is to gather together and create a community for a new species of designer: those "computational" artists/designers who write their own software using languages like C, Java, Lingo and ActionScript in order to make their artworks come to life. A third goal of *Singlecell* is more subtle. There really aren't many computational designers out there: people who are commensurately skilled in both computer programming and visual communication, and who are interested in sharing their work online. When they do present their works online, it's often in extremely varied contexts and to varied degrees of polish. By holding its designers to a common theme, and providing each of them with only a month to do it in, the *Singlecell* bestiary provides a common window into these artists' individual aesthetics that allows its visitors to more clearly appreciate their similarities and differences, and the possibilities of online computational design as a whole. In sum, *Singlecell's* goals are to make a statement about a new way of making things, to bring together a handful of the people who make things in this way, and to provide a view into some of their similarities and differences as individual creators.



Why *Singlecell*?

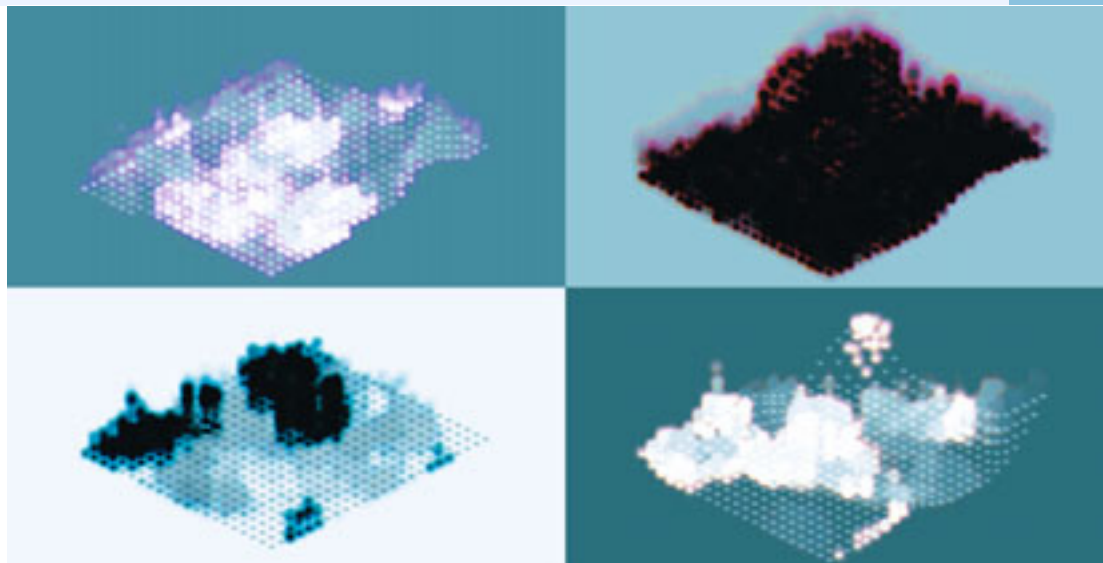
There are no major projects on *Singlecell*, no Gesamtkunstwerks, no career masterpieces. *Singlecell* is a side-project of side-projects, a compilation of small pieces executed by artists who probably had something larger and more important that they should have been working on. Nevertheless, although *Singlecell* is a small project with modest goals, it is also an exceptionally clear example, on multiple levels, of a wholly new mode of artistic production. Of course, its focus on the medium of “computational design” is contemporary, made possible by a new breed of designers who are skilled in both programming and the arts. To this, however, is added the way in which these people have come together. Many of the contributors have never met face-to-face. Most of them would never have even known about each other had it not been for the Internet. Quite a few of them might never have known about each other had they not independently agreed to participate in the *Singlecell* project. *Singlecell* is interesting because it precisely prophesies the new form of art product, practice, practitioner and community made possible by the Internet revolution.

Warum *Singlecell*?

Singlecell bietet keine bahnbrechenden Projekte, keine Gesamtkunstwerke, keine Meisterstücke. *Singlecell* ist ein Nebenprojekt von Nebenprojekten, eine Zusammenstellung kleiner Arbeiten von KünstlerInnen, die vermutlich an etwas Größerem und Bedeutsameren hätten arbeiten sollen. Und obwohl *Singlecell* ein kleines Projekt mit bescheidenen Zielen ist, ist es auch ein vielschichtiges und außergewöhnlich deutliches Beispiel für eine gänzlich neue Form künstlerischen Schaffens. Seine Ausrichtung auf das Medium „Computerdesign“ ist natürlich ziemlich zeitgemäß, was erst durch eine neue Generation von sowohl programmiertechnisch als auch künstlerisch begabten DesignerInnen möglich wurde. Hinzu kommt allerdings noch die Art, wie diese Menschen zueinander gefunden haben. Viele der KünstlerInnen sind sich niemals persönlich begegnet. Und gäbe es nicht das Internet, hätten viele auch nichts voneinander gewusst. Manche von ihnen hätten wahrscheinlich nie etwas voneinander erfahren, hätten sie nicht unabhängig voneinander ihre Teilnahme am *Singlecell*-Projekt zugesagt. *Singlecell* ist interessant, weil es klar auf die neue Art von Kunstwerk, Praxis, Fachmann und Gemeinschaft verweist, die erst durch die Internet-Revolution möglich wurde.

Gerfried Stocker

Singlecell



Singlecell ist ein experimentelles Online-Bestiarium, zu dem ComputerkünstlerInnen und -designerInnen aus allen Teilen der Welt jeden Monat etwas beitragen. Das Projekt verfolgt verschiedene, einander sich überschneidende Zielsetzungen: Erstens sollen die Möglichkeiten expressiver Computerkunst und expressiven Designs online aufgezeigt werden. Ganz allgemein gilt, dass der Preis der am Markt erhältlichen Design-Tools das Machbare einschränkt. Aber auch die Vorgaben und Sachzwänge kommerzieller Webdesign-Aufträge stellen eine Einengung dar. *Singlecell* soll aufzeigen, was wirklich machbar ist, wenn der Designer die Freiheit hat, etwas Persönliches zu schaffen, und das Talent bzw. die Fähigkeiten besitzt, seine eigenen Hilfsmittel dafür zu entwickeln. Eben erst entdeckte Arten interaktiver Online-Lebensformen sind ein interessanter und willkommener Themenkreis und eignen sich besonders als Kontext für unsere Arbeit.

Dies ist jedoch nur die Metapher für die zweite Zielsetzung von *Singlecell*, nämlich eine Community für jene neue Spezies von „Computer“-Künstler-/DesignernInnen zu schaffen, die sich in Sprachen wie C, Java, Lingo oder ActionScript ihre eigene Software schreiben und ihre Kunstwerke so zum Leben zu erwecken.

Die dritte Zielsetzung von *Singlecell* ist noch subtiler: Es gibt nicht wirklich viele Computerdesigner, also Menschen, die für Programmieren und visuelle Kommunikation gleichermaßen begabt sind und ihre Arbeiten online präsentieren wollen. Das geschieht oft in sehr vielfältigen Kontexten und nicht immer in derselben Qualität. Durch die Vorgabe eines Themas und einer einmonatigen Frist bis zur Umsetzung des Projekts bietet das *Singlecell*-Bestiarium einen unifizierten Einblick in die Ästhetik jedes einzelnen Künstlers. Dadurch kann der Betrachter überhaupt erst die Ähnlichkeiten und Unterschiede sowie die Möglichkeiten des computeranimierten Online-Designs erfassen. Zusammenfassend lässt sich sagen: *Singlecell* möchte ein Statement über neue Möglichkeiten der Kreativität abgeben, eine Handvoll KünstlerInnen zusammenführen, die diese neuen Wege beschreiten, und Einblick in die Ähnlichkeiten und Unterschiede der einzelnen DesignerInnen geben.