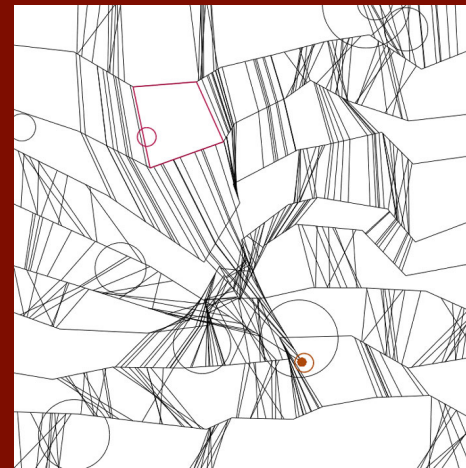
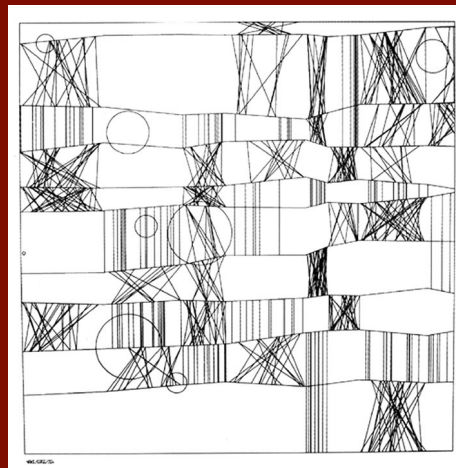


Von Imitation und Inspiration

oder

Wie statische Bilder interaktiv werden



Imitation

... einem Gegebenen so nah wie möglich kommen
... seine Nachahmung täuschend echt hinkriegen

Was wollen wir nachahmen?

Beispiele der Renaissance

- ... um das 15. Jahrhundert
- ... z.B. Alberti, Dürer, Leonardo Da Vinci
- ... realistische Abbildungen von Gegenständen im Raum
- ... Imitation des Sehprozesses
- ... die Perspektive!
- ... die Maschine!

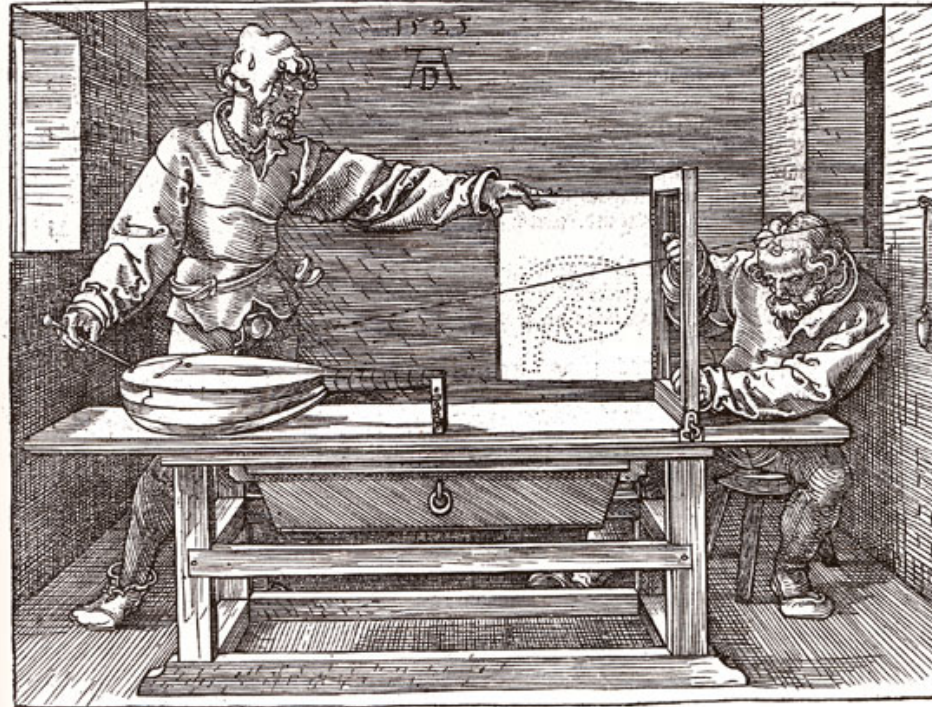


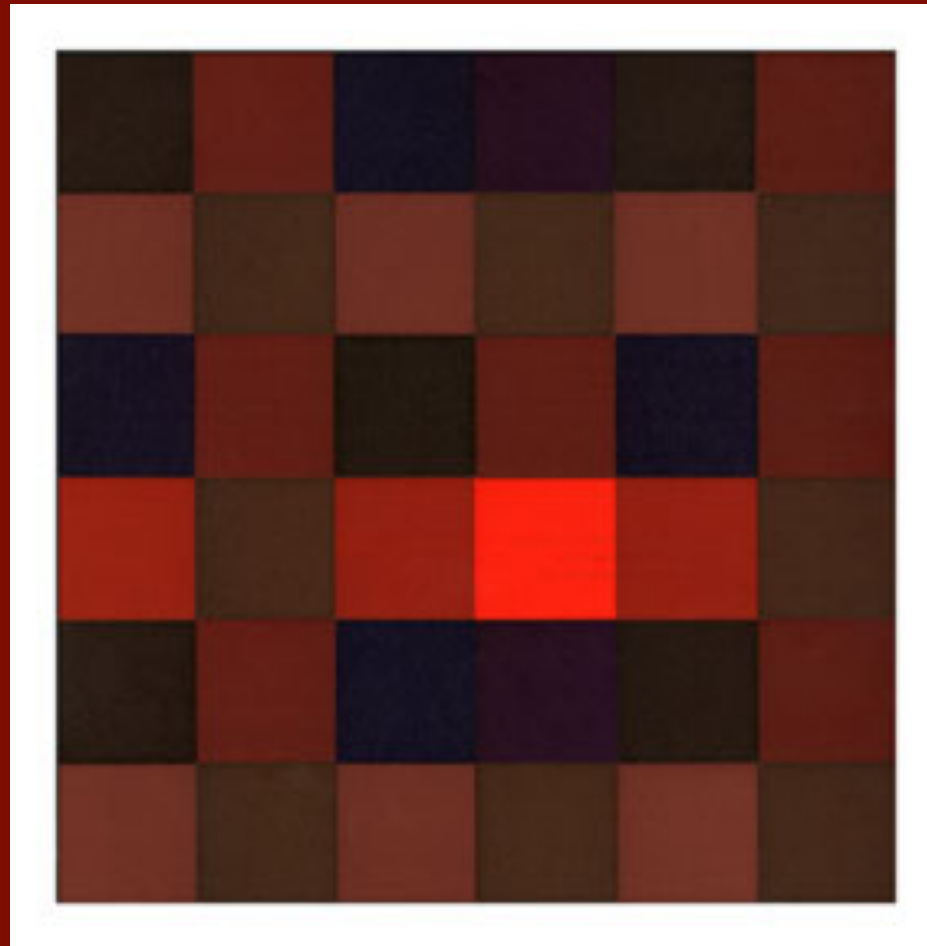
Abb. 20: ALBRECHT DÜRER. 1525. Ein Maler und sein Gehilfe zeichnen mit DÜRERS zweiter Perspektivmaschine eine Laute.

Albrecht Dürer 1525
Ein Maler und sein Gehilfe zeichnen mit Dürers
zweiter Perspektivmaschine eine Laute

Was lernen wir daraus?

- ... Sehen, Abbilden, Konstruieren wird zum Verfahren
- ... Zurücktreten des Subjekts | *ein* Augpunkt
- ... Raum wird zur Fläche
- ... Die Maschine spricht mit

- ... Formalisierung & Mechanisierung!
- ... Kunst & Mathematik!



Max Bill 1956 | Feld mit 8 Gruppen

MOVIE

Max Bill 1956 | Feld mit 8 Gruppen

Und der Computer?

Automatisierung!

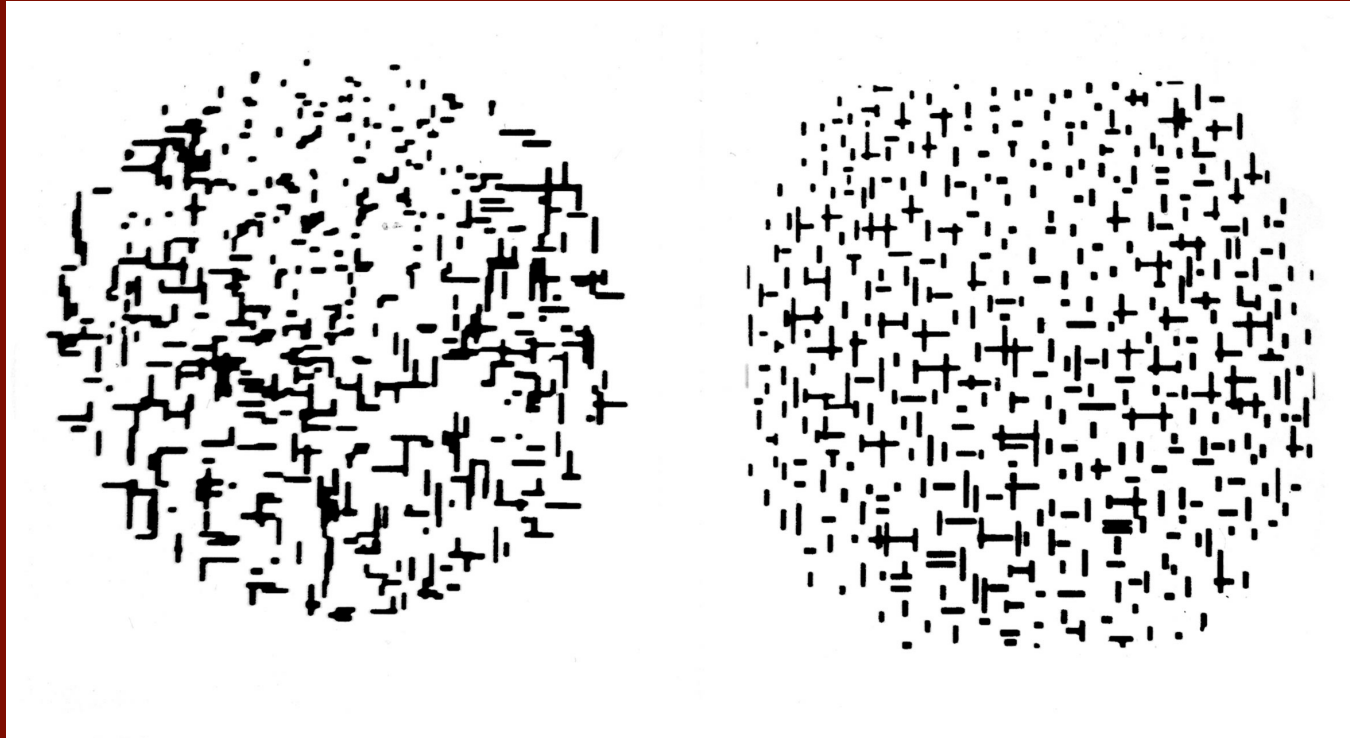
- ... Berechenbare Kunst
- ... Algorithmische Kunst
- ... Generative Ästhetik (Max Bense 1965)

Erste imitierte Werke

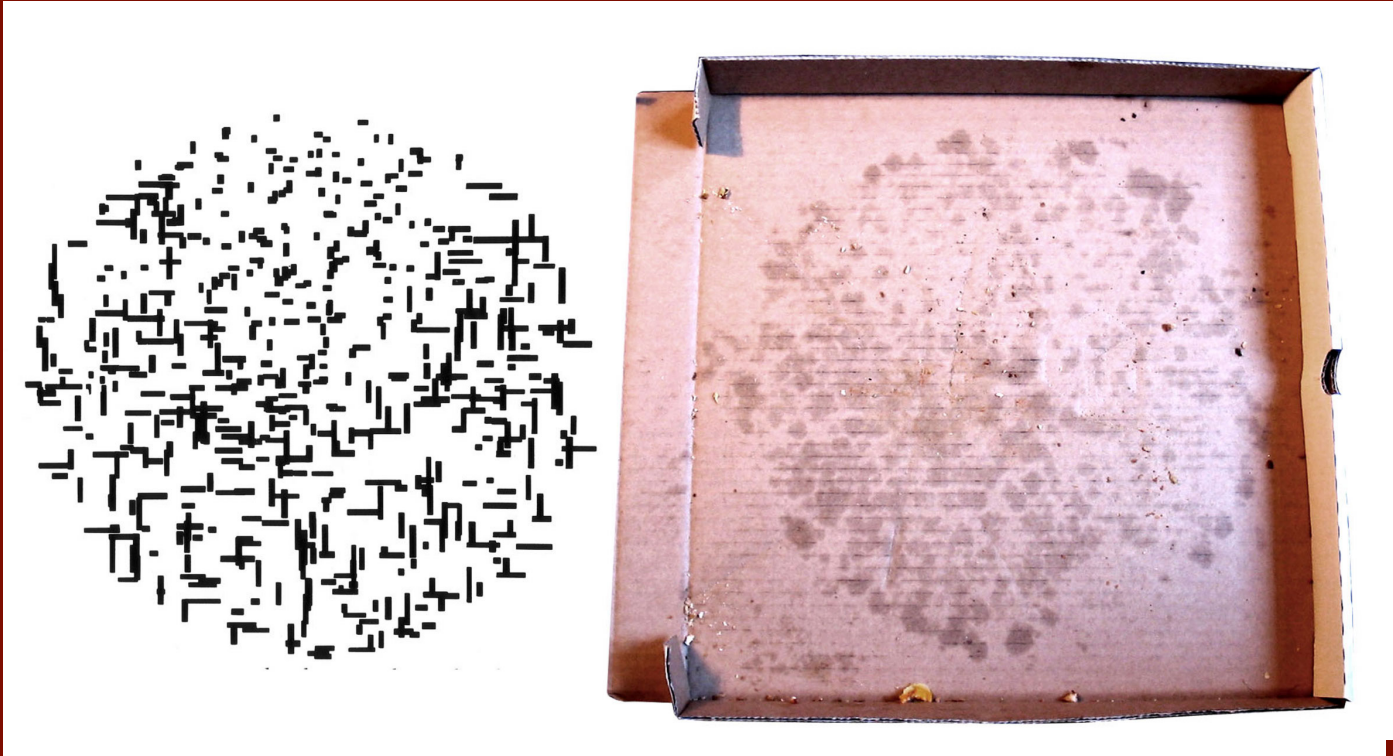
größere Serien zu erzeugen, etwa Abwandlungen im und desselben Stils, an denen psychologische, insbesondere informationspsychologische Tests vorgenommen werden können.

Dabei ist es übrigens gleichgültig, ob man den Kunstcharakter der computergenerierten Arbeiten anerkennt oder nicht; im Sinne der Kybernetik kann man Kunstwissenschaften am Modell betreiben, und die mit dem Computer gefertigten Vorlagen sind dann als simulierte Kunstobjekte aufzufassen. Beispiele dafür sind von A. Michael Noll und Frieder Nake bekannt. Nake versuchte die Stilgesetzmäßigkeiten der deutschen Maler Paul Klee und Hans Hartung in Programme zu fassen und stellte Serien von Klee- und Hartung-Simulationen her. Noch spektakulärer war ein Versuch Nolls mit einem Mondrian-Bild, das aus horizontalen und vertikalen Linienelementen aufgebaut ist. Nach dessen Stilgesetzmäßigkeit produzierte er eine Serie von Strukturen, bei der die Verteilung der Linienelemente schrittweise abgeändert wurde, und legte sie dann einem Testpublikum vor.

165

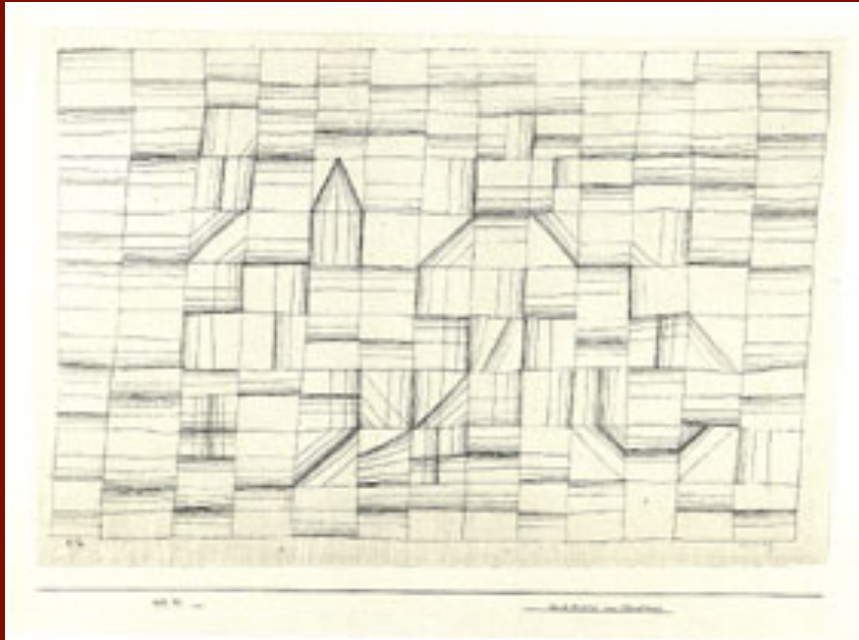


A. Michael Noll 1965: Computer Compositions with Lines
Piet Mondrian: Komposition mit Linien 1917

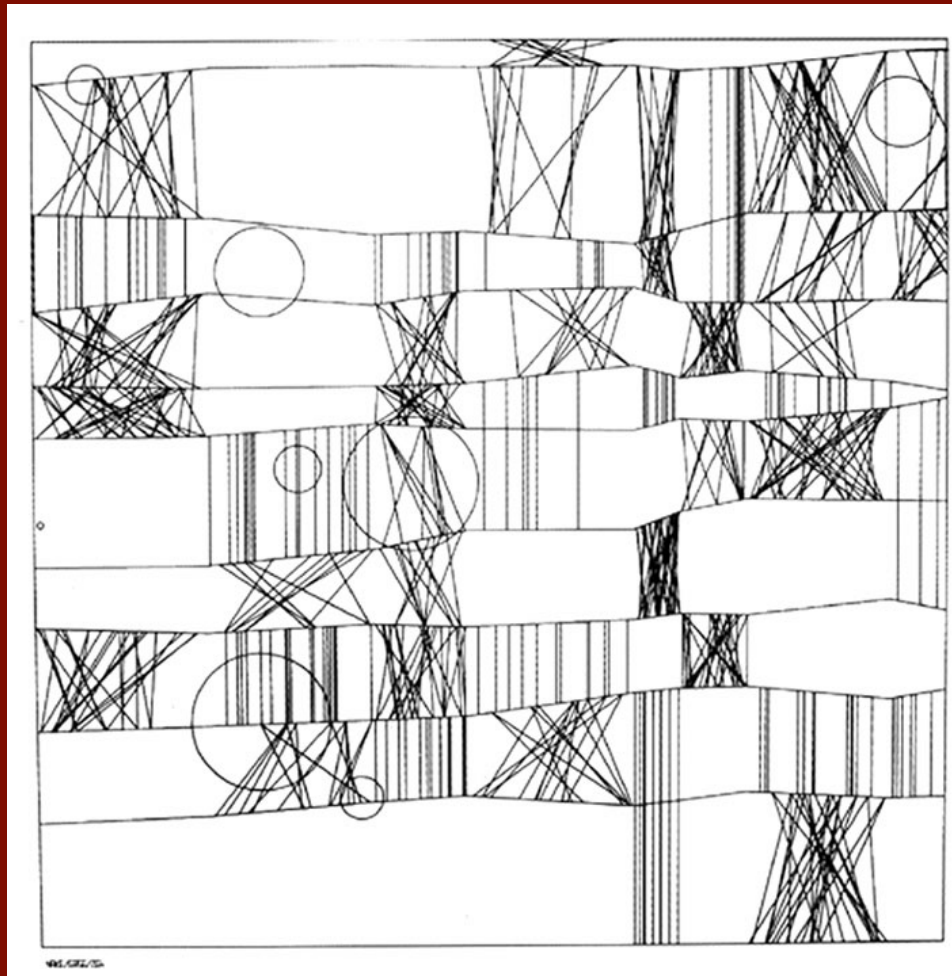


Imitation als Inspiration

Paul Klee: Architektur aus Variationen. 1927



Paul Klee: Hauptwege und Nebenwege. 1929



Frieder Nake: 13/9/66 Nr. 2
Homage à Paul Klee

Ein Bild. Ein Stil

Simulation

“Gesetz” & “Regeln” suchen und nachahmen.

Inspiration

Sich anregen lassen zur eigenen Gestaltung

Das Computerbild

Das doppelte Bild

Algorithmik & Ästhetik

Das Bild als Klasse

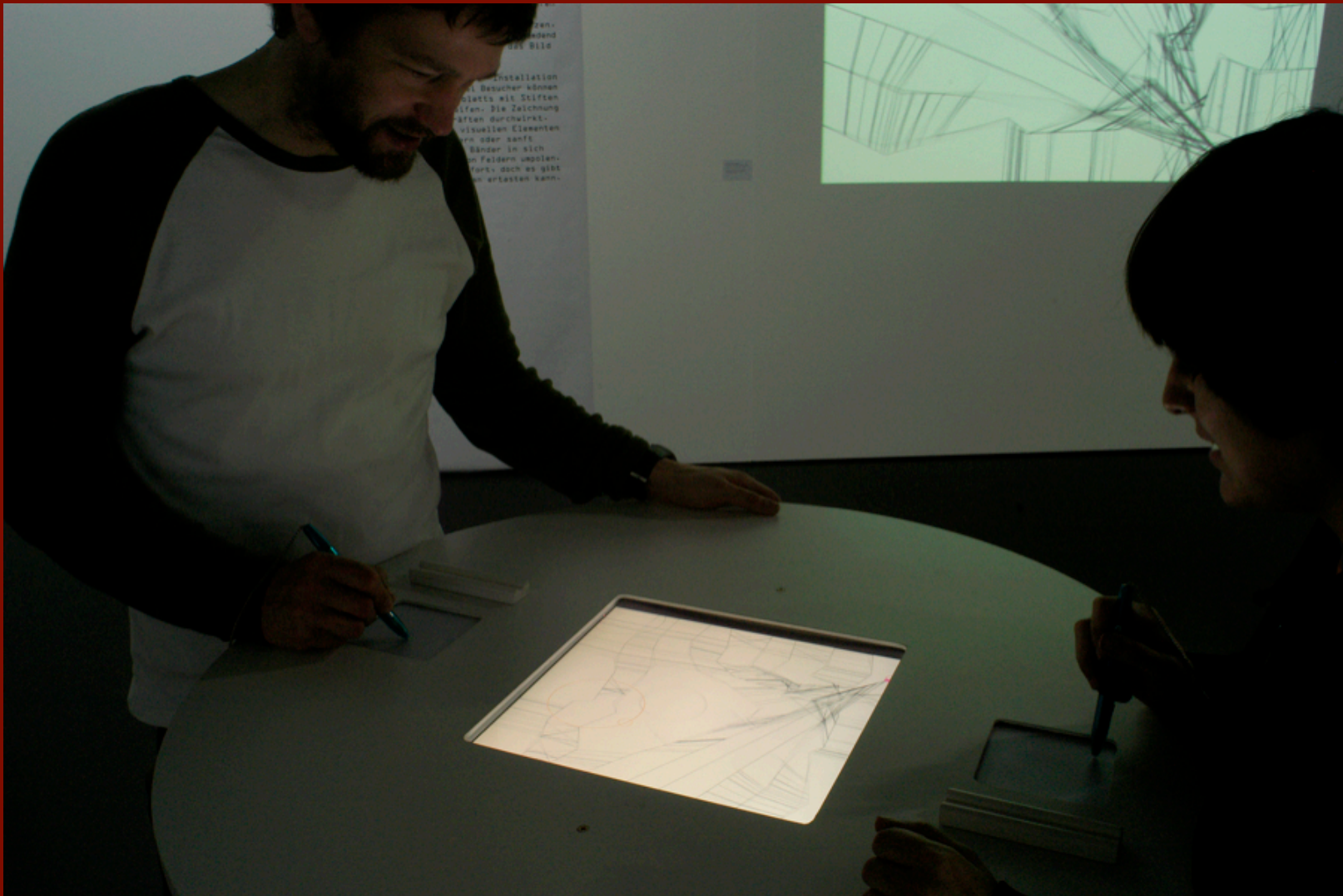
Das unvollendete Bild

Berechenbarkeit gibt Anlass für Interaktion!

Das interaktive Bild

Imitation & Inspiration





Imitation

- ... einem Gegebenen so nah wie möglich kommen
- ... seine Nachahmung täuschend echt hinkriegen

Inspiration

- ... von einem Gegebenen wegkommen, ohne es zu negieren
- ... seinem Wesen fantasievoll treu bleiben