

Über meine Methode

Wenn mir neue Bilder einfallen und ich diese realisieren möchte, generiere ich ein Programm mit Informationen bezüglich der

1. Syntax,
2. Strukturartikulation,
3. visuellen Eigenschaften und
4. der Zusammenfassung, der Synthese von all diesem.

Da ich mich mit den Funktionsweisen von den artifiziellen Bereichen der Visualität beschäftige, versuche ich, die logisch mathematischen Aspekte der Visualität als Sprache hervorzuheben. Mit dieser Absicht formuliere ich Parameter mit Zahlen und definierten Wörtern. Ich schreibe diese Informationen vor der visuellen Realisierung meiner Arbeiten in einem generativen Programm nieder.

Die Generierung bestimmter Datenmengen ermöglicht es mir, die speziellen Charakteristika des visuellen Mechanismus zu zeigen. Deswegen informiert ein bestimmtes visuelles Resultat zuerst nur über eine bestimmte synthetisierte Datenmenge.

1. Die visuelle Syntax beschäftigt sich mit Formulierungen von Regeln für die Berechnungen von Orten. Die Ansätze zu der heutigen exakten visuellen Linguistik findet man in der Renaissance. Seit der Formulierung der Zentralperspektive in der Renaissance kann man im Sinne des neuzeitlich wissenschaftlichen Denkens in der Kunst von einer rationalen Auffassung sprechen, d.h. es wird eine Gleichwertigkeit des Wortes und Bildes angestrebt, eine integrierte Methode von Logos und Sensus, Logizität und Visualität.

Eines der ersten Beispiele soll dies verdeutlichen:

„Jeder Körper, in welcher Position auch immer, befindet sich notwendigerweise auf einem

Ort. Dabei müssen wir uns fragen, was eher da war, der Körper oder der Ort. Da es aber

unumgänglich ist, dass zuerst der Ort da war, auf den der Körper gestellt wird, müssen

wir zunächst den Ort konstruieren.“

Pomponicus Gauricus schreibt dies in seinem Traktat „De Sculptura“ im Jahre 1504.

Ich unterscheide in meinen Arbeiten seit 1967 zwischen Syntax und Artikulation. In verschiedenen Texten hatte ich anstelle von Syntax die Begriffe: Medium, Sprache, Bezugssystem, Koordinatensystem mehr oder weniger bedeutungsgleich verwendet.

2. Die Bestimmung einer Struktur – auf der subvisuellen Ebene als Anordnungsschema bezeichnet – kann

- a/ syntaxidentisch (d.h. ihre Datenmenge ist eine spezielle Selektion aus der Gesamtdatenmenge der Syntax),
- b/ syntaxgebunden (d.h. ihre Datenmenge hat eine reguläre Relation zu der Datenmenge
der Syntax) und
- c/ syntaxungebunden (d.h. ihre Datenmenge hat eine irreguläre Relation zu der Datenmenge der Syntax) sein.

3. Eine visuelle Eigenschaft versuche ich, mir unter anderen visuellen Eigenschaften vorzustellen, einen regulären Ort unter vielen anderen regulären Orten. Danach versuche

ich, logische Analogien, d. h. informationelle Äquivalente, zwischen strukturellen und visuellen Eigenschaften festzustellen. Auf Grund der Äquivalente bestimme ich die Zuordnungen zwischen den beiden. Dadurch kann ich Subjektabhängigkeiten, Willkür oder Beliebigkeit vermeiden.

4. Die Synthese von strukturellen und visuellen Datenmengen ergibt die visuell wahrnehmbaren Perzepte. Diese Synthese ist nur durch die Materialisation möglich, eine Synthese zwischen dem Programm und dem konkreten Farbmaterial. Das Resultat als materiellen Träger der Informationen nenne ich ein Substrat.

Die Steuerung und Regelung der Datenmengen findet nicht auf der visuellen, sondern auf der subvisuellen Ebene statt, auf der Realitätsebene der Zahlen und der definierten Wörter.

Was sichtbar erscheint, ist nicht aus sichtbaren Teilen zusammengesetzt, es ist grammatisch synthetisiert. Die in Form von Parametern formulierten Daten sind die Informationen einer Form, ihre synthetische Vermengung und Materialisation bringt eine Informationsmenge in eine bestimmte Form, in eine bestimmte Formation. Die Konstruktivisten und die Konkreten Künstler gestalteten in den früheren Jahrzehnten ihre Arbeiten auf der sichtbaren Ebene, auf der Ebene des natürlichen Sehens. Ihre Methoden hatten ihre Gültigkeit im Laufe der Zeit verloren.

Noam Chomsky schreibt 1980 in seinem Buch Regeln und Repräsentationen: „Nehmen wir an, dass das, was wir „Kenntnis der Sprache“ nennen, kein einheitliches Phänomen ist, sondern in mehrere getrennte, aber zusammenwirkende Komponenten aufgelöst werden kann. Die eine enthält die „Berechnungsaspekte der Sprache“, d.h. die Regeln zur Bildung von syntaktischen Konstruktionen, phonologischen oder semantischen Mustern verschiedenster Art, welche die reiche Ausdruckskraft der menschlichen Sprache ermöglichen. Die zweite Komponente enthält das System des Referierens auf Gegenstände sowie Relationen, wie „Agens“, „Ziel“, „Instrument“ u.ä., der manchmal als „thematische Relationen“ oder irreführend

als „Kasusrelationen“ bezeichneten Beziehungen. In Ermangelung eines besseren Ausdrucks wollen wir letzteres als „konzeptuelles System“ bezeichnen. Wir können entdecken, dass der Berechnungsaspekt der Sprache und das konzeptuelle System im Geist und im Hirn ganz verschieden repräsentiert sind und dass Letzteres im strengen Sinne vielleicht gar nicht dem Sprachvermögen zugerechnet, sondern als Teil eines anderen Vermögens angesehen werden sollte, welches das „common sense-Verständnis“ von der Welt, in der wir leben, zur Verfügung stellt. (...)

Mit Hilfe aller dieser Annahmen wollen wir unterscheiden zwischen einem System von Berechnungsregeln und Repräsentationen, die das Sprachvermögen im engen Sinn ausmachen, und einem nach den eben dargestellten Grundzügen organisierten System der Konzeptualstruktur. Die beiden Systeme spielen ineinander. So sind gewisse Ausdrücke des Sprachsystems mit Elementen des konzeptuellen Systems verbunden, und möglicherweise beziehen sich Regeln des Sprachsystems auf thematische Relationen. Gleichwohl könnte es richtig sein, diese Systeme in einer vollständigeren Theorie des Geistes ebenso voneinander zu unterscheiden, wie wir das Visuelle und das Kreislaufsystem voneinander unterscheiden, obwohl sie natürlich ineinander spielen. Das konzeptuelle System könnte z.B. eine zentrale Rolle bei allen Arten mentaler Handlungen und Prozesse spielen, in denen Sprache keine entscheidende Rolle einnimmt; es könnte eine andere physikalische Grundlage und eine andere evolutionäre Geschichte haben usw.“

Da ich mich ausschließlich mit den Berechnungsaspekten und Repräsentationen der visuellen Syntax beschäftige (wie unter 2a und 2b beschrieben), können sich meine Arbeiten von der „concept art“ klar unterscheiden, analog zu den Feststellungen von Noam Chomsky in der verbalen Linguistik.

1. Der zentrale Begriff ist die definierte Information.
2. Die Generierung eines Repertoires ist numerisch, ausschließlich mit den natürlichen positiven ganzen Zahlen. Ausgang ist die kleinste gewählte Größe, eine quadratische Basis-Einheit (BE) von $0,1 \times 0,1$ mm.
3. Ich synthetisiere Datenmengen aus Basiseinheiten. Das Prinzip ist das elementarste, das der Addition, immer um eins hinzu...

Die Methode des heutigen modernen Denkens ist additiv, d. h. digital. Begriffe wie Teilung und solche, die aus dem Teilungsprinzip abgeleitet werden, sind ein Teil, darstellende Geometrie, Perspektive, Goldener Schnitt usw. Sie kommen in meiner Methode und meinen Werken nicht vor. Das Teilungsprinzip ist methodisch gesehen ein Renaissanceprinzip.

Informationen in genetischen Codes sorgen in der Natur für die Reproduktion von Objekten und Lebewesen. Informationen in generativen Codes ermöglichen die Realisation visuell artifizierlicher Substrate.

Seit der Entdeckung der Information als einer durch die Addition funktionierenden, selbstständigen und unabhängigen Größe ist das Teilungsprinzip nicht mehr aktuell und verlor seine zentrale Rolle in unserem Denken.

Um die Informationen zu formulieren, gilt das elementarste Prinzip: Addition + Kodierung.

4. Die Addition ist synthetisch, weil die Anordnungsschemata sich ausschließlich auf die
artifiziiellen Bereiche beziehen. Ich gebe eine charakteristische Eigenschaft als ein
Parameter in Zahlen oder als verbal formulierte Regel an.
5. Durch die Umformungsregeln kann ich die Informationen bzw. die Datenmengen
transformieren.
6. Durch die Einführung des „Übernächsten“ kann ich so viele Sequenzen, d. h.
lineare
Transformationsketten eines Anordnungsschemas generieren, so viele
Operationen ich mit
den gewählten Datenmengen und Parametern vornehmen kann.

Attila Kovács
Köln, den 02. 04. 1982