

Roland Hille
digital artworks

Werkauswahl zum Thema Kybernetik, April 2013

www.rolandhille.at



KYBERNETISCHE MODELLE, KOMPLEXITÄT UND DIE WIRKLICHKEIT DER BILDER

Die vorliegende Werkauswahl zeigt Arbeiten, die entweder kybernetische Modelle künstlerisch darstellen, oder bei denen bestimmte Steuer- und Regelkreisläufe zur Erzeugung komplexer kompositorischer Strukturen und Bildinhalte Verwendung finden.

Obwohl im öffentlichen Diskurs zumeist der Wert der Kybernetik für eine Beschreibung von Kunst im Vordergrund steht, ist sie für viele Bereiche der digitalen bildenden Kunst eine nicht zu unterschätzende Inspirationsquelle, sowie die Basis für technische Verfahrensweisen, für Ausdifferenzierung und Abstraktion. Die Grundlagen der Kybernetik finden sich also nicht nur als Denkmodell in den Arbeiten wieder, sondern sind oft in angewandter Form als Werkzeug oder „Generator“ direkt oder indirekt in den Bildern sichtbar.

Digitale Bilder können als „versteckte Mathematik“ gesehen werden, ein künstlerischer Entstehungsprozess und die individuelle Rezeption von Kunst kann als „unsichtbare Kybernetik“ gedeutet werden. Die Wirklichkeit digitaler Bilder ist also sowohl ein Modell, als auch die Darstellung einer digitalen Realität.

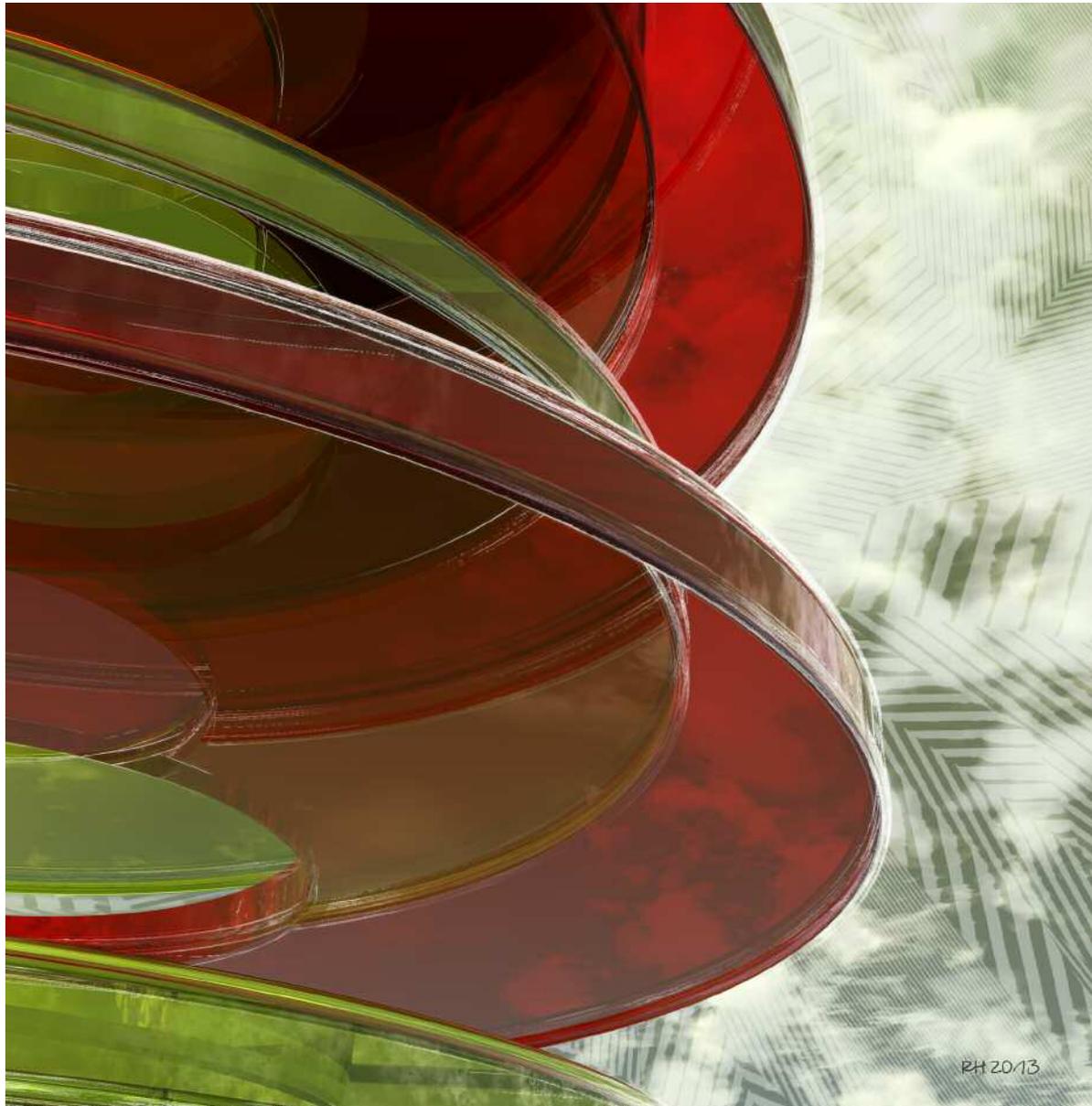
ROLAND HILLE, 1967 in Wien geboren, ist Künstler, Grafikdesigner, und Bryce-Spezialist der ersten Stunde. Über zwei Jahrzehnte Erfahrung mit digitalen Medien und der Kreativwirtschaft sind die technische und handwerkliche Basis seiner künstlerischen Arbeit. Seine aktuellen Bilder sollen neben der Befriedigung ästhetischer Ansprüche auch ein Beitrag dazu sein, das Digitale in der bildenden Kunst weiter zu etablieren und zu festigen. Dabei spielt das Modellhafte eine gewisse Rolle – besonders die Simulation komplexer Vorgänge oder angewandte Regelkreisläufe, um Strukturen für seine Bilder zu generieren. Neben diversen Grafik-, Website- und Designaufträgen, Instrumentenbau, Metall-, Glas- und Holzobjekten widmet er sich seit 2007 vermehrt großformatigen Pigmentdrucken auf Leinwand, basierend auf seinen digitalen Artworks.



„ZEIT & RAUM“

„Himmelsscheiben 1-4“ zeigt große, transparente Strukturen, die in den Himmel streben. Inspiriert durch das wenig bekannte Werk von Paul Scheerbart „Glasarchitektur“, sind die Sujets ein Spiel mit Lichtbrechung, Reflexionen und Perspektive. Der in Ausschnitten sichtbare Himmel dient als Projektionsfläche für ein strenges, geometrisches Muster ...

Format: 80x80 cm, Pigmentprints auf Leinwand. Auflage: 25 Prints



„Himmelsscheiben 2“
Format: 80x80 cm,
Pigmentprint auf Leinwand.



„ZEIT & RAUM“

„**Raumraum I-IV**“ Das skulpturale Gestalten mit sogenannten Booleschen Operatoren führte zu den Grundbausteinen dieser Serie. Ein- und Aussichten der so gewonnenen Hohlkörper werden in insgesamt vier Sujets kompositorisch untersucht.
Format: 80x80 cm, Pigmentprints auf Leinwand. Auflage: 25 Prints

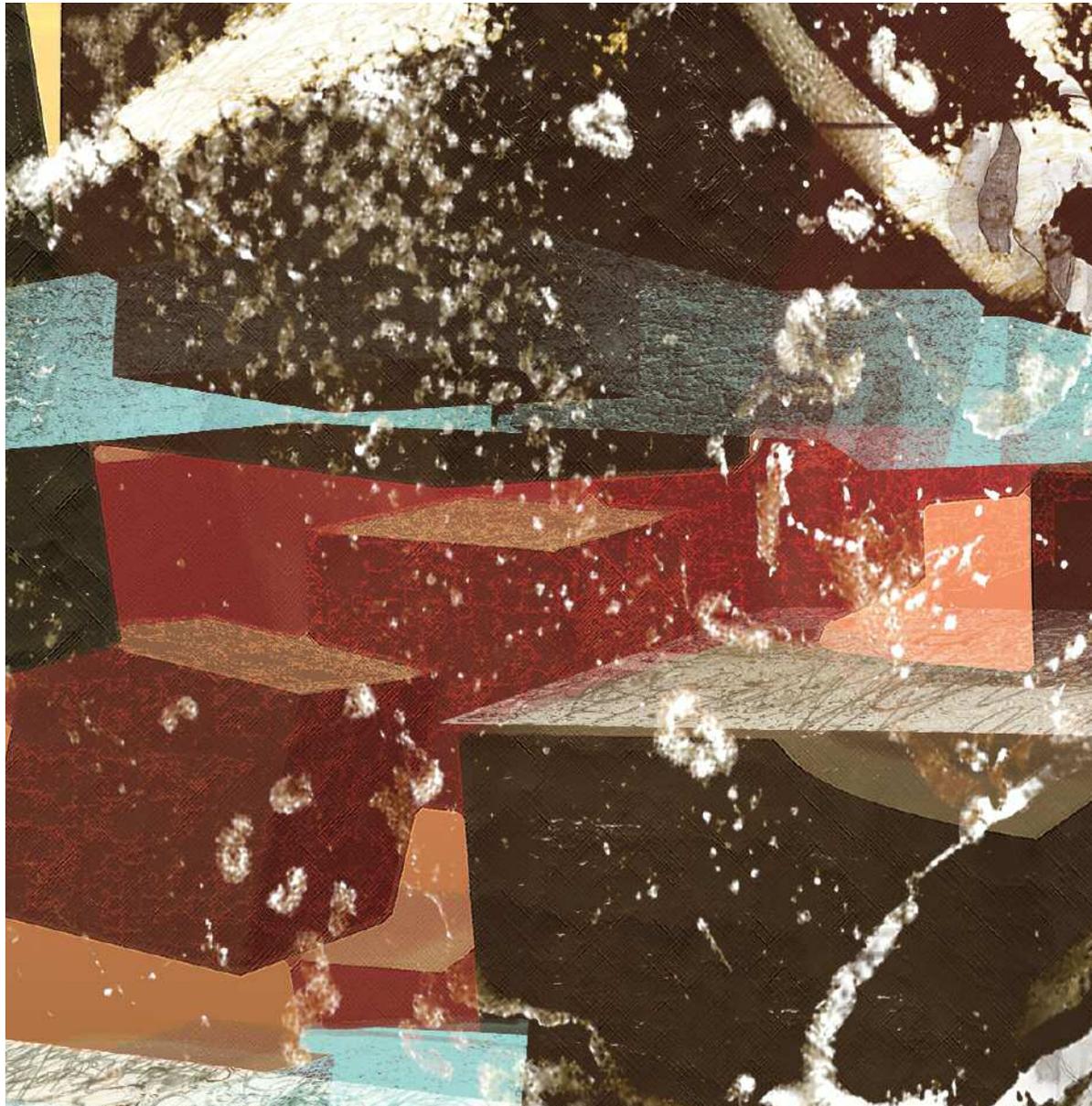


„Raumraum I“
Format: 80x80 cm,
Pigmentprint auf Leinwand.

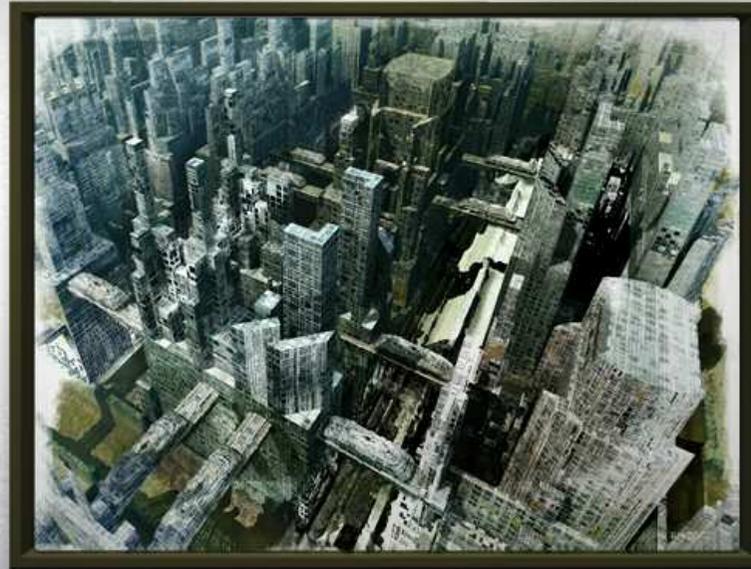


„BLOCKS III“

Die Aufhebung der Schwerkraft sorgt für Bewegung in einem Würfel-Cluster. Schon kleine Turbulenzen haben das geometrische Muster, der ursprünglich in strenger Zentralperspektive ausgerichteten Würfel, nachhaltig verändert. Ein Werkzeug zum Ausrichten mehrerer Objekte an den drei Raumachsen X, Y und Z, unter Verwendung eines Zufallsmechanismus, war an der räumlichen Komposition beteiligt. Format: 120x90 cm, Pigmentprint auf Leinwand.



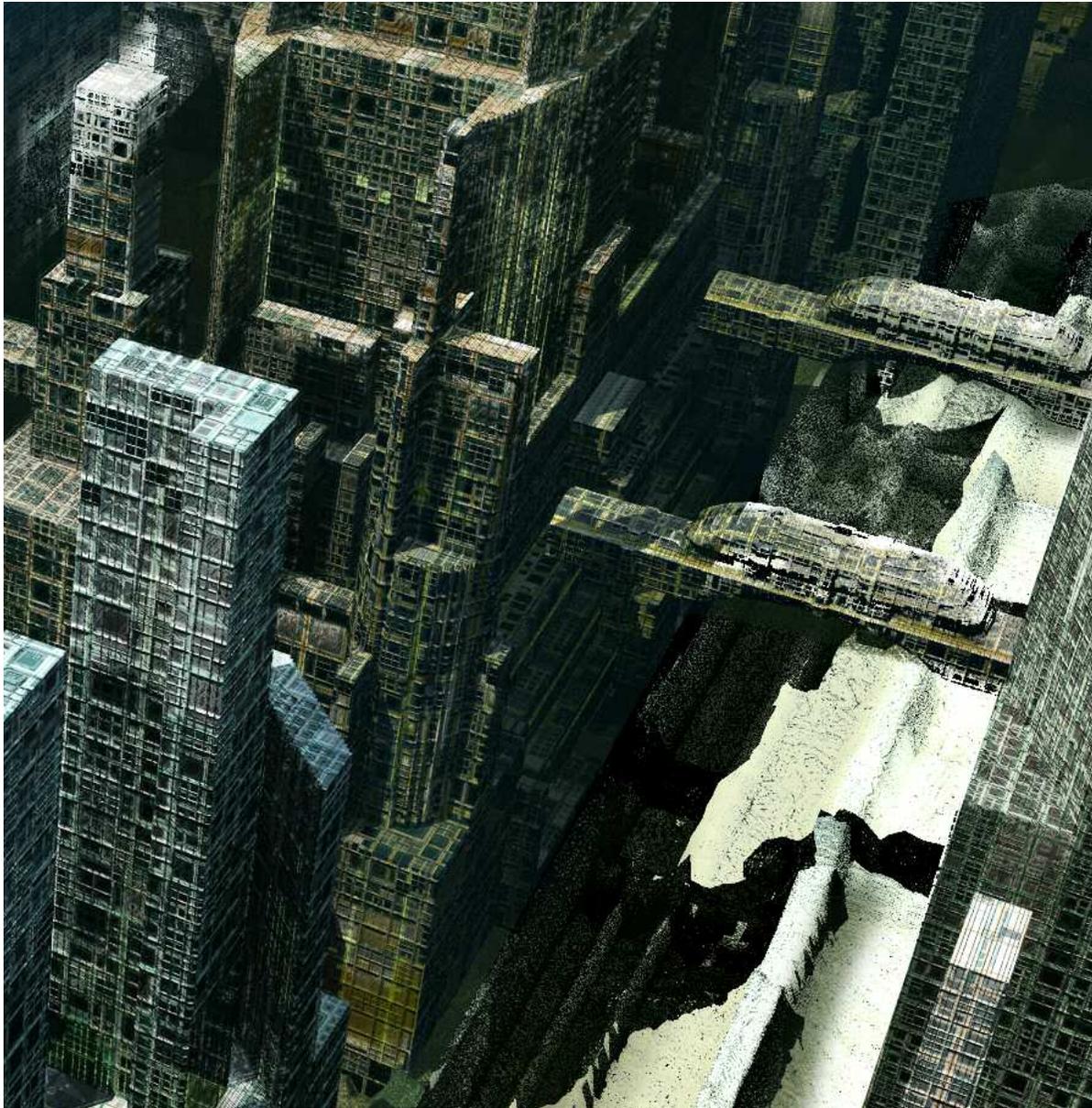
„BLOCKS III“
(Ausschnitt,
Detailvergrößerung)



„CITY-D“

Ein großes dreidimensionales Modell als Grundkörper, überzogen mit einer aus Kipp- oder Sägezahnschwung erzeugten, komplexen Textur, wurde von links oben nach rechts unten mit einem digitalen Stift von kreidig-trocken bis aquarellig-nass bearbeitet. Die dunklen Bereiche wurden mit einer digitalen Tusche eingearbeitet und teilweise wieder abgezogen, um einen druckgrafischen Duktus zu gewinnen. Das virtuelle Modell erzeugt die optische Täuschung einer Stadtansicht.

Format: 120x90 cm, Pigmentprint auf Leinwand.



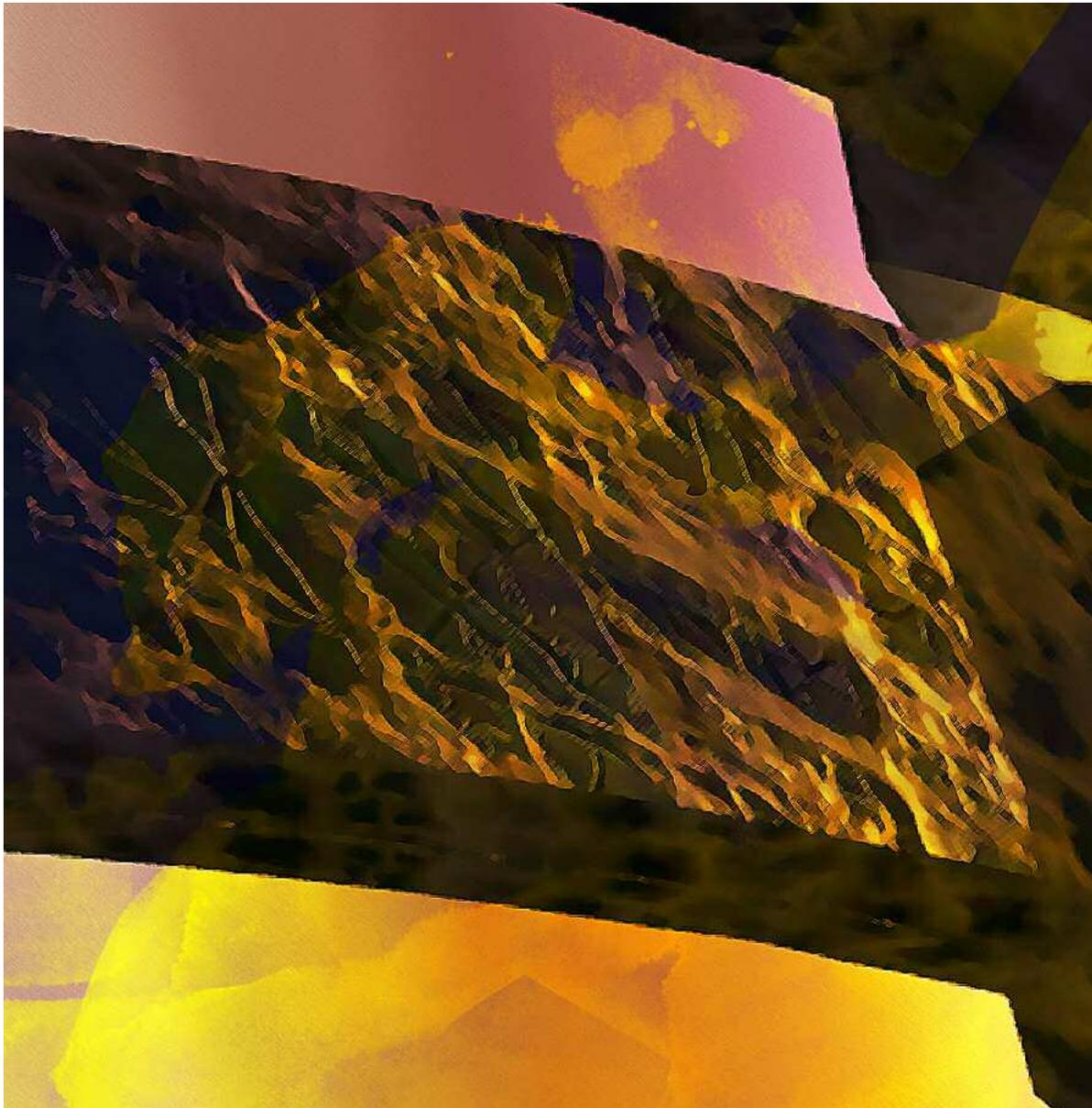
„CITY-D“
(Ausschnitt,
Detailvergrößerung)



„RAFFINERIE“

Das Sujet spielt mit dem Kontrast von glatten/verspiegelten und rauen/matten Oberflächen. Der Himmel im Hintergrund ist mit digitaler Wasserfarbe „nass in nass“ mit dem Wacom Stift erzeugt, ebenso die Konturstriche im Vordergrund und an Teilen der „Gebäude“ im Hintergrund. Die Grundstrukturen sind modellierte und texturierte 3D Objekte.

Format: 120x90 cm, Pigmentprint auf Leinwand.



„RAFFINERIE“
(Ausschnitt,
Detailvergrößerung)



„MACHINE“

Eine mechanische Apparatur mit ineinandergreifenden Zahnrädern ist die Aussenansicht einer „Blackbox“.

Das Denkmodell eines geschlossenen, unsichtbaren Systems. Ein Fabriksgebäude im Hintergrund suggeriert Produktivität, ohne jedoch Aufschlüsse über das Produkt zuzulassen. Das Bild ist durch seine fast komplementäre Rot/Grün Farbgestaltung in zwei ungleiche Teile unterteilt. Obwohl die Maschine deutlich mehr Raum und damit Macht für sich beansprucht, sind auf ihr doch einige Spuren des Verfalls wie Rost oder moosige Ablagerungen zu bemerken.

Format: 120x90 cm, Pigmentprint auf Leinwand.



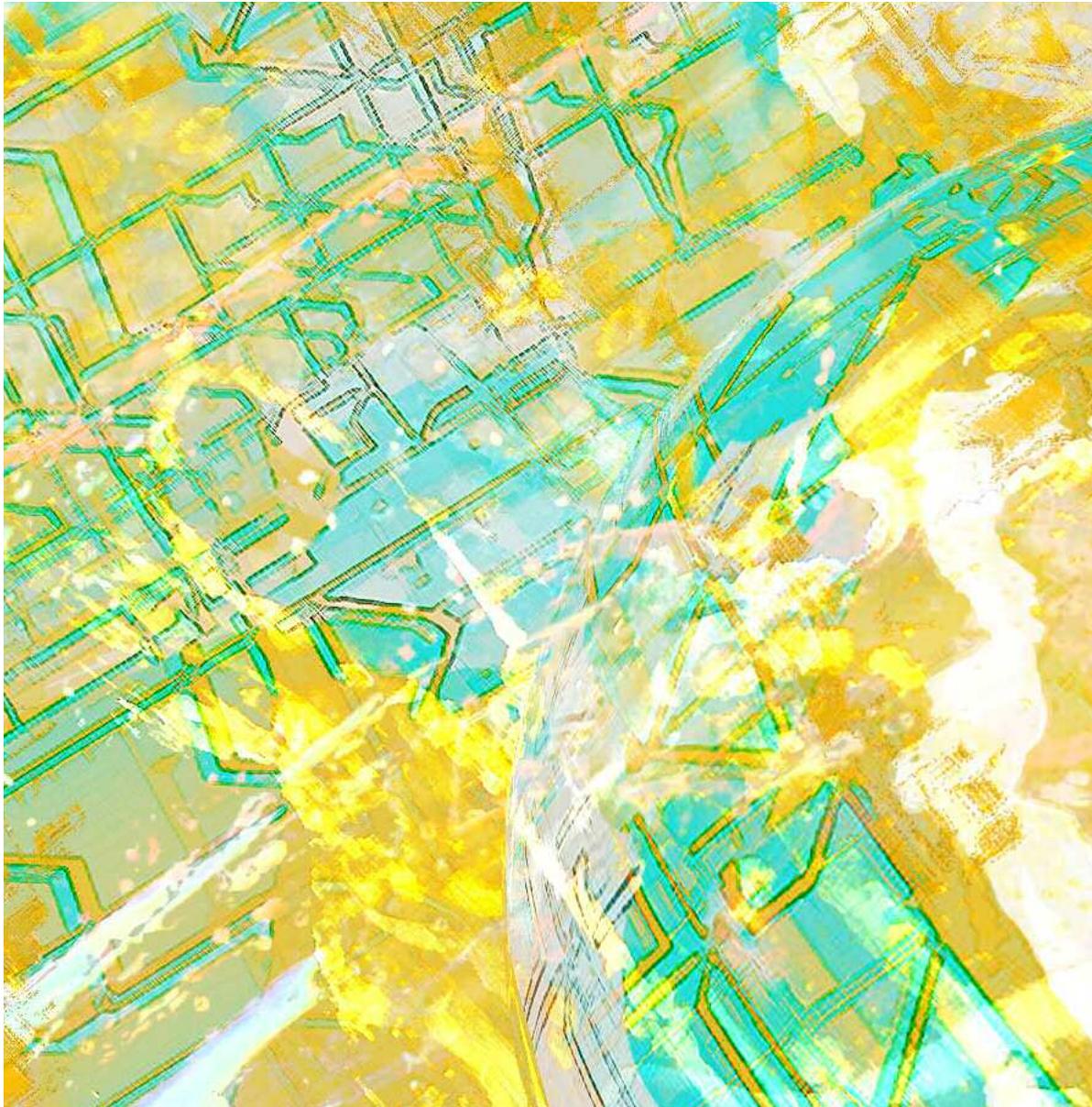
„MACHINE“
(Ausschnitt,
Detailvergrößerung)



„EINKREISUNG 1“

Das Bild basiert auf einem 3-dimensionalen Grundrauschen, das mit einem Gauß'schen Filter bearbeitet wurde, um bestimmte "Frequenzen" - in diesem Fall Farbwerte und Linienraster - zu betonen und andere auszulöschen. Eine Komposition aus „gemalten“ und mathematisch generierten Inhalten.

Format: 120x90 cm, Pigmentprint auf Leinwand.



„EINKREISUNG 1“
(Ausschnitt,
Detailvergrößerung)