

calculated cinema

von spätlat. *calcolare* „berechnen“, in Anspielung an ästhetische Auswertungen mathematisch-philosophischer Überlegungen in der Tradition von Raimundus Lullus und G.W. Leibniz zum sog. *Calculus* oder *Kalkül*, einer allgemein anwendbaren, systematischen, automatisierbaren Methode zur Lösung mathematischer Probleme nach festen Regeln

Als *calculated cinema* werden künstlerische Produkte des Computerfilms bzw. des informationsästhetischen Films genannt, wenn ihre mathematisch-logischen Grundlagen (arithmetische Systeme, Algorithmik und Funktionentheorie, Gruppentheorie, Mengenlehre) besonders gewürdigt werden sollen. Es handelt sich um überwiegend kurze Filme, die Bilderfolgen von abstrakten Figuren (Funktionsgrafiken) zeigen, die mittels programmierter arithmetischer Berechnungen (am Computer) erzeugt, animiert oder nachbearbeitet wurden. Bereits Pioniere des künstlerischen Animationsfilms wie Walter Ruttmann, Oskar Fischinger oder László Moholy-Nagy versuchten sich seit den 1920er Jahren an Manipulationen und Transformationen einfacher Formen (Dreiecke, Rechtecke, Kreise, Spiralen) mittels gyromorpher und arabeskenhafter Teilungen und Vervielfältigungen. Sie loteten dabei Möglichkeiten aus, musikalischer Rhythmik und Harmonie im Medium des Films synästhetischen Ausdruck zu verleihen, so wie es Eisenstein und andere mit den Mitteln der Bildmontage anstrebten. Technologische Neuerungen und Weiterentwicklungen (Radar- und Fernseh-Bildschirme, Kathodenstrahl-Malerei, Videotechnik, 3D-Animation, digitaler Film, ebenso auch neuere Plotter-Technik zur Herstellung von Grafik und Bildmustern) lassen historische Gruppierungen mit spezifischen ästhetischen Signaturen zu. Zu den bekannteren Künstlern des *calculated cinema* aus der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts zählen u.a. Larry Cuba, Peter Kubelka, Malcolm Le Grice, Norman McLaren, Werner Nekes, Pierre Rovère, Lillian Schwartz, Stan Vanderbeek und die Brüder James und John Whitney.

Literatur: Bonet, Eugeni: *Calculated cinema*. – Le Grice, Malcolm: *Abstract film and beyond*. London: Studio Vista 1977. – Ders.: *Experimental cinema in the digital age*. London: bfi Publishing 2001. – Whitney, John: *Digital harmony: on the complementarity of music and visual art*. Peterborough, NH: Byte Books 1980.

Referenzen

[Abstrakter Film](#); [Avantgarde](#); [BEFLIX](#); [computerfilm](#); [Experimentalfilm](#); [GRAF](#); [Informationstheoretischer Film / informationsästhetischer Film](#); [synästhetischer Film](#)

From:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/c:calculatedcinema-2149>

Last update: **2012/10/12 12:38**

