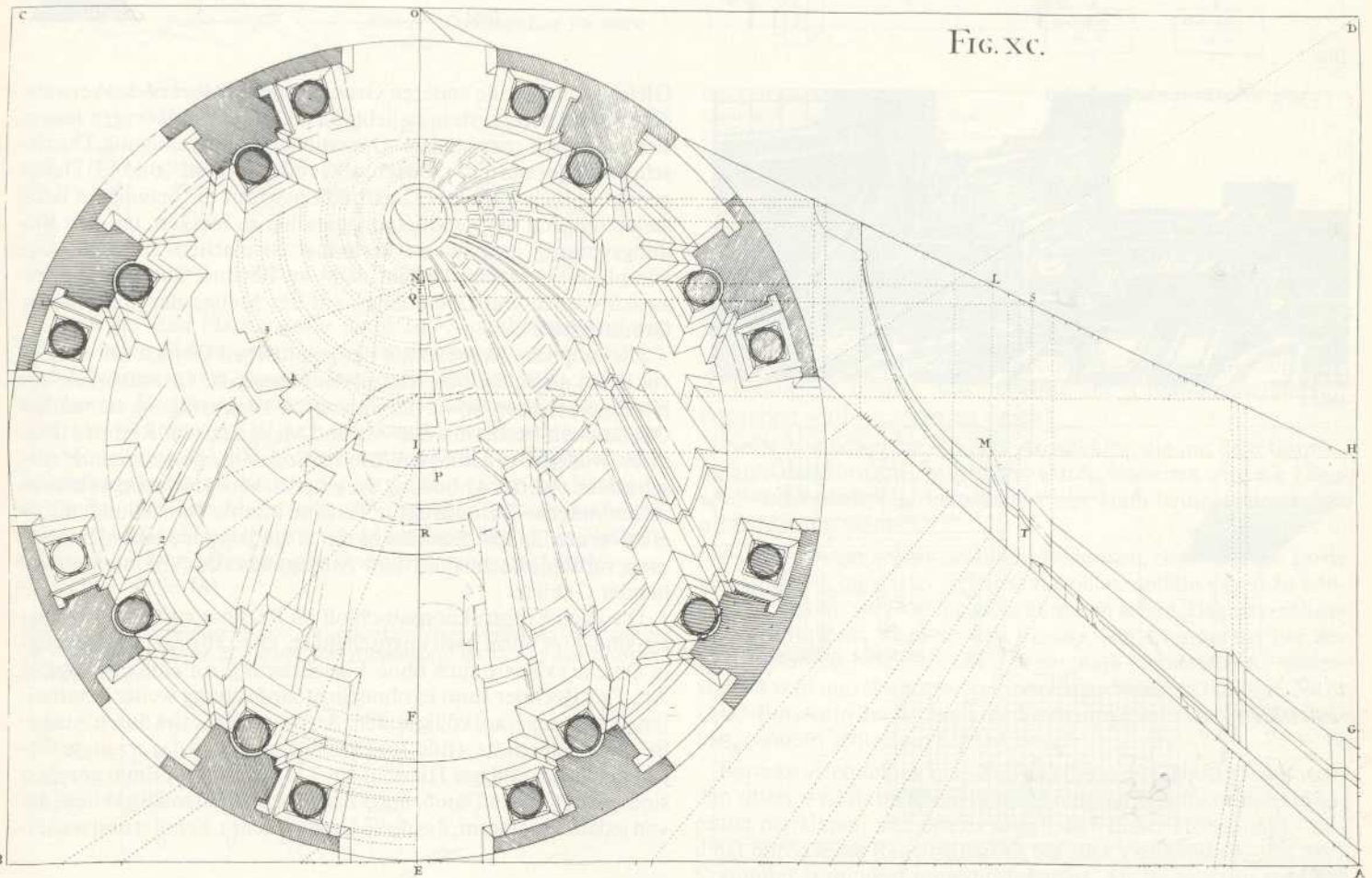


Bild 1

Bild 2



ihren Farbpräferenzen: das gelbe Dreieck, das rote Quadrat und der blaue Kreis.

| Linie       | Farbe      | in Bezug auf Temperatur und Licht |
|-------------|------------|-----------------------------------|
| Horizontale | Schwarz    | = Blau                            |
| Vertikale   | Weiß       | = Gelb                            |
| Diagonale   | Grau, Grün | = Rot                             |

| Fläche  | Komponenten    | Summe ergibt die dritte Primäre |
|---------|----------------|---------------------------------|
| Dreieck | Horizontale    | Diagonale                       |
|         | Schwarz = Blau | Rot                             |
| Quadrat | Horizontale    | Vertikale                       |
|         | Schwarz = Blau | Weiß = Gelb                     |

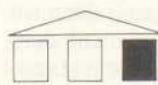
  

| Kreis         | Spannungen (als Komponenten) |  |
|---------------|------------------------------|--|
|               | aktive = Gelb                |  |
| passive = Rot |                              |  |

Angesichts dieses flächenorganisierenden Denkens wird die perspektivische Konstruktion zu einer bloßen Randerscheinung, zum Spielobjekt malerischen und zeichnenden Arbeitens. Vor allem ist sie mechanisch zu vollziehen und deshalb unkünstlerisch, weil die

Interferenz zwischen dem Künstlersubjekt und dem Eros der bildnerischen Grundelemente subvertiert wird. „Der Wert dieses ganzen Verfahrens liegt lediglich in der Möglichkeit zu kontrollieren; perspektivisch richtig zu zeichnen hat schon deshalb keinen Wert, weil es auf diese Weise Jeder kann.“<sup>6)</sup> Ins Spielerische entbunden, animiert die Perspektive Klee zu „irregulären Projektionen in freier Anwendung perspektivischer Grundlagen“, wo der wandernde Augenpunkt den Betrachter zwingt, selbst Wanderer zu werden (wohingegen er bei Pozzos Fresken ehrfürchtig zur Statue zu erstarren hat). (Bild 8) Wo Spielerisches nebensächlich bleibt, ist dann folgerichtig auch alle Architektur flächig. (Bild 9)

Daß dies nicht nur isolierte Gedanken zweier Maler gewesen sind, dies mag Bruno Tauts schlechte Meinung von der Perspektive belegen. „Was ist die Perspektive? – Wenn eine Leiche ein Auge zukneift. Der Architekt des Mittelalters konnte bauen, weil er nicht darstellende Geometrie und Perspektive zeichnen konnte.“<sup>7)</sup>



CAD-Systeme beschäftigen sich mit automatischer Konstruktion, Entwurf oder Planung von Objekten irgendeiner Art. Gemeinsam ist den meisten Systemen, daß durch die interaktive Eingabe von geeigneten graphischen Grundbausteinen und/oder der Operation mit denselben das gewünschte Objekt generiert wird. Dazu wird dieses parallel auf einem Ausgabemedium dargestellt. Neben der Eingabe von graphischen Objekten sind dabei vor allem die rechnerinterne