

Die Person



Gustav Klimt (1862-1918) prägte als führender Künstler die Wiener Secession und den Jugendstil entscheidend. Seine künstlerische Entwicklung führte von der traditionellen Historienmalerei zu einem einzigartigen, ornamentalen Stil, der besonders in seiner "Golden Period" (1899-1910) zum Ausdruck kam.

In "Judith I" (1901) zeigt sich seine meisterhafte Bildsprache: Die Verschmelzung von naturalistischer Malerei mit abstrakten, goldenen Ornamenten wurde zu seinem Markenzeichen. Das Gemälde zeigt die biblische Judith als selbstbewusste, verführerische Frau - typisch für Klimts faszinierende Frauendarstellungen.

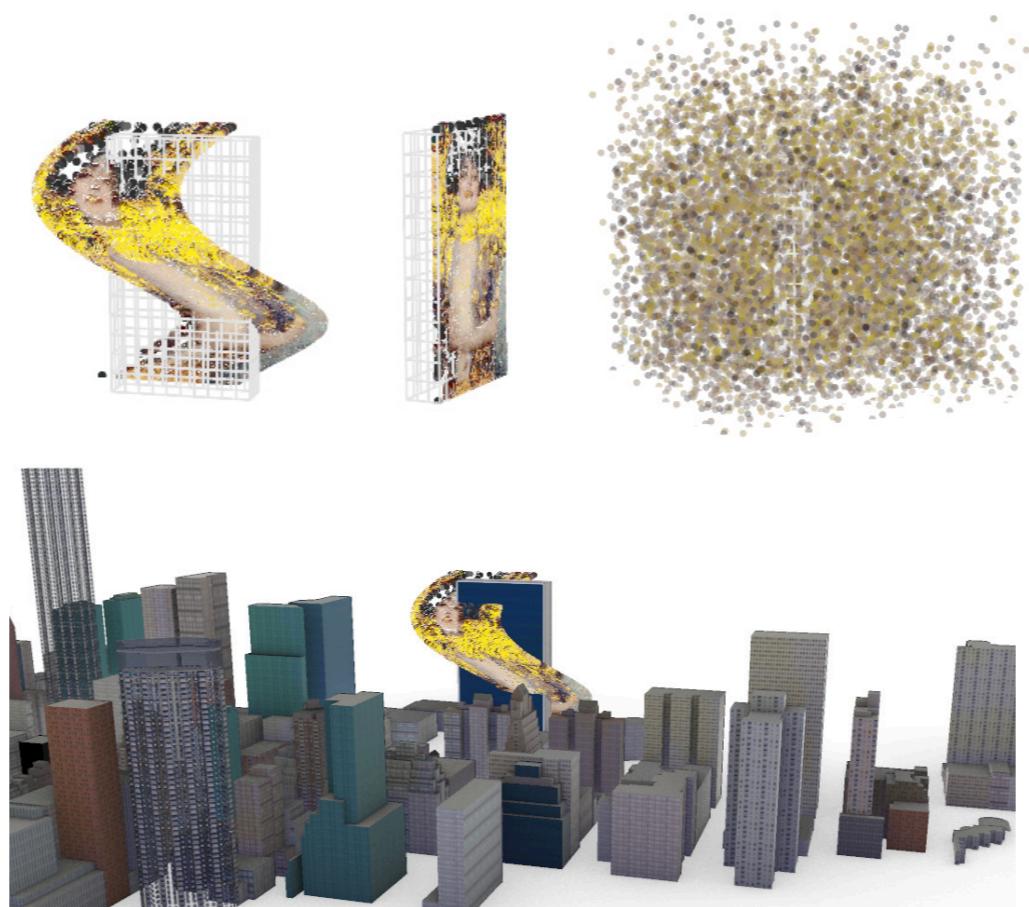
Klimt war für seine provokanten Werke bekannt und oft Kritik ausgesetzt. Dennoch - oder gerade deshalb - wurde er zum gefragtesten Porträtmaler der Wiener Gesellschaft. Seine bekanntesten Werke, wie "Der Kuss" oder das "Porträt der Adele Bloch-Bauer", zeigen seine Vorliebe für die Verbindung von Erotik, Ornament und Goldverarbeitung. Dieser unverwechselbare Stil macht ihn bis heute zu einem der bedeutendsten Künstler der Moderne.

Das Projekt

Der Code

Das Skript erschafft eine Animation, die ein Klimt-Gemälde mit dem UN-Gebäude in einer besonderen Weise vereint. Die Verbindung von Klimts unverwechselbarem Stil - mit seinen charakteristischen goldenen Tönen und fließenden Mustern - und der klaren, modernen Architektur des UN-Gebäudes eröffnet einen Dialog zwischen künstlerischer Tradition und zeitgenössischer Formensprache. In der technischen Umsetzung wird die präzise Struktur des Gebäudes digital rekonstruiert, während das Kunstwerk in ein Feld aus dreidimensionalen Punkten übersetzt wird. Diese Punkte bewegen sich in einer fein abgestimmten Animation um das Gebäude, wobei die ursprünglichen Farben des Gemäldes in strahlende Gold- und Messingtöne verwandelt werden - eine subtile Referenz an Klimts künstlerische Handschrift.

```
def create_row_wrapping_points(pixels, origin, row, t):
    points = []
    height = len(pixels)
    width = len(pixels[0])
    portrait_height = floorHeight * H
    portrait_width = lenY
    wrap_angle = t * 720
    for x in range(0, width, 4):
        if row < len(pixels) and x < len(pixels[row]):
            color = pixels[row][x]
            brightness = sum(color) / 3.0
            if brightness < 5: continue
            norm_x = (x / float(width)) * portrait_width
            norm_z = (1.0 - row / float(height)) * portrait_height
            angle_offset = (row / float(height)) * 360
            current_angle = wrap_angle + angle_offset
            radius = lenX * 2
            point_x = origin[0] + radius * math.cos(math.radians(current_angle)) + \
                      rs.VectorScale(lengthVec, norm_x)[0]
            point_y = origin[1] + radius * math.sin(math.radians(current_angle)) + \
                      rs.VectorScale(lengthVec, norm_x)[1]
            point_z = origin[2] + norm_z
            pt = rs.AddPoint([point_x, point_y, point_z])
            if brightness > 200:
                color = [255, 215, 0]
            elif sum([c > 180 for c in color]) >= 2:
                color = [218, 165, 32]
            rs.ObjectColor(pt, color)
            points.append([point_x, point_y, point_z])
    return points
```



Der Kern liegt in der Funktion `animate_klimt()`, die das gesamte Geschehen steuert. Für die Gebäudekonstruktion wird die DM-Bibliothek verwendet, die speziell die Koordinaten und Panelstrukturen des UN-Gebäudes berechnet. Durch `getUnoGridCoords` und `getUNpanelCoords` werden präzise Gitternetze erstellt, die die Grundlage für die Fassadenstruktur bilden. Parallel dazu wird das Klimt-Gemälde in einzelne Bildpunkte zerlegt, wobei sehr dunkle Bereiche ausgespart und helle Bereiche in Gold- und Messingtöne umgewandelt werden. Diese Bildpunkte werden durch `create_portrait_points()` und `create_row_wrapping_points()` im dreidimensionalen Raum platziert. Die Animation läuft in verschiedenen Phasen ab: Die Punkte wickeln sich zunächst spiralförmig um das Gebäude, ordnen sich dann zu dem vollständigen Bild an und lösen sich am Ende in einer zufälligen Bewegung auf. Eine sich bewegende Kamera begleitet diesen Prozess, der insgesamt 60 Frames umfasst.