

Catherine Rabinovitch

Data Art

Statistiken sind als dreidimensionale und bewegliche Grafik auf den Computerbildschirmen ersichtlich. Ihre Motive sind beispielweise Raucher und Nichtraucher, ältere und jüngere Mitarbeiter. Fr. Rabinovitch verfolgt das Konzept, sich mit der visuellen Abbildung der Computergrafik in Form und Farbe auseinanderzusetzen. Ein Computer erzeugt ein virtuelles Bild mit 10^{40} Variationen, und nähert sich damit der Funktionsweise des menschlichen Gehirns. Die Künstlerin kommt spielend an die Grafiken heran, ohne sich selbst aufzugeben. Spürbar ruhig zeigt sich die formgebende Architektonik im Bildaufbau. In ihren Abbildungen entstehen aufgetürmte Bergkuppen, Spalten und Ballungen expressionistischer Kompositionen. Ihre Bilder leben vom energetischen Artefakt, welches die gestaltende und bewegende Kraft ist. Die Computerbilder dagegen flimmern infolge elektronischer Zeichen, welche gestaltet und bewegt werden durch ein Programm. Es fasziniert uns die Möglichkeit der unendlichen Variationen. Was den Betrachter jedoch bei Fr. Rabinovitchs Bildern ergreift ist ein harmonischer Klang ausdrucksstarker Farben. Ihre Assoziationen sind undeutlich verwischt – fleckenartig gesetzt.

Sie besitzen keine Festigkeit oder Klarheit. Das Zeichenhafte deutet sie nur an mit Bausteinen eigener Schaffenssprache : Geometrisierung und Verhüllung einer wirklichkeitsnahen Vorlage. Schemenhaft erkennen wir eine gebirgsähnliche Landschaft oder eine darin eingebettete, liegende Gestalt. Die analytische Geometrie der Computergrafik verwandelt sich hier in eine Stereometrie gestisch beruhigter Anlage.

Im vorhandenen Gerüst von Fleckenmustern ist das Figürliche gerade noch eingefangen. Sie setzt die Computergrafiken um aber erfindet sie aus dem Neuen – in der Spannung zwischen der Objektdarstellung der Vorlage und ihrem subjektivem Empfinden. Sie verschmilzt in

ihrer Eigenständigkeit abstrahierte Motive der Statistik und deren Erkennungszeichen. Ihre Zeichen jedoch, vermitteln uns eine sichtbare reine Subjektwelt. Damit überwindet sie das Elektronengehirn und gibt ihren gemalten Nachempfunden eine menschlich Unabhängigkeit. **Stevan Nosal M.A**

Catherine Rabinovitch

Es handelt sich um ein Ausstellungsprojekt, das die Verbindung zwischen Wissenschaft und Kunst herstellt. Es ist das Ergebnis einer Arbeit auf der Basis der erklärenden Funktion der Sprache. Dieses Projekt findet dank der Zusammenarbeit mit der hochtechnologisierten deutschen Firma ASOC-AG statt, die « Neuro » -

Programme erarbeitet. Diese assoziativen Programme stellen 3-dimensionale virtuelle bewegliche Bilder dar, mit dem Ziel, Analysen und Datenauswertungen mit Prognosen zu assoziieren, die als « chaotisch » angesehen werden.

Diese Gebilde nähern sich der Funktionsweise des menschlichen Gehirns. Das Ergebnis ist ein virtuelles Bild mit 1040 Variationen. Ich stelle mein Vorgehen in Zusammenhang mit diesen Bilder und ihrem Ziel, um entweder den Abstand, die Annäherung oder die Frage zwischen der wissenschaftlichen und der darstellenden Schrift zu zeigen.

Das Ziel des Künstlers ist es zu versuchen, sich das Bild, jedoch nichts das Werkzeug, anzueignen. Die wissenschaftlichen Schrift ist ein Buchstade ohne Bedeutung, ein einfaches Logikelement, das der wissenschaftlichen Sprache zu bestehen ermöglicht, ihr eine Bedeutung und eine Richtung zuweist. Hier gestaltet sie bewegliche, farbige, stark ausgearbeitete Bilder.

Die darstellende Schrift zerlegt die Bedeutung, und das gesamte Bild bewegt sich zwischen das Innere und das Äussere der Darstellung, je nachdem wo sich der Künstler hinstellt, in Bezug auf das Objekt, den sozialen Raum, die Geschichte, die Gegenwart und die selbst gegebene Betrachtung. Als Element des Bildzeichens gleicht die Linie dem Umriß der Darstellung. Dieser Umriß gilt als Wort und erzeugt die unterschiedlichen Verbildlichungen eines einzigen Objektes in Verbindung mit der Farbe. Ich beabsichtige den Zusammenhang zwischen diesen zwei Schriften zu untersuchen, mir dann das Bild anzueignen, das durch die Anwendung der wissenschaftlichen Schrift dank einer darstellenden Handlung angeboten wird, und somit eine Wiedereingliederung des Objektes zum menschlichen Element zu verwirklichen.

Des Vorschlag enthält drei Teilen :

- a) Als erstes werden die wissenschaftlichen Daten in virtuelle farbige Bilder ausgearbeitet und modifiziert : Wahrnehmung eines Ensembles von Bildern, die aus dem nichtlinearen neuronal- genetischen Computerprogramm entstehen. Das Unternehmen stellt sie mir in verschiedenen Größen zur Verfügung.
- b) Als zweites sind Interpretationen eines Objektes auf Grund seiner Linien aufgezeichnet (zum Beispiel ein einfacher Stuhl)
- c) Als drittes eigne ich mir das wissenschaftliche Bild an, indem ich es in unterschiedlichen Darstellungen je nach seiner Geschichte und seinem Ziel bewegen lasse.

Die Verbindung wird durch die Farbe und durch die Empfindungen, die sie übermittelt, gebildet. Hier handelt es sich besonders um die Geschichte eines virtuellen Bildes, das eine bestimmte erforschte, innerhalb eines chemischen Werkes kontaminierte Population darstellt. Ich beabsichtige sie umzusetzen und die Punktelemente ihrer wissenschaftlichen Daten bis zum Menschlichen zu erweitern. Zum Schluß entsteht, einerseits, eine weiche Linie, die sich bewegt und das durch « Neuro »-Computerprogramme erstellte Bild einhüllt. Die Ästhetik, die Beweglichkeit und die Farbigkeit dieses Bildes entstehen aus der Vielfältigkeit der Vorlagen und aus den Datenprognosen und

Analysen. Auf der anderen Seite sind Vorschlägen zur Interpretation und Umsetzung, die das darstellende Zeichen und ein Linienelement als Schrift verbindet, worauf sich das Wort einstellt ; insgesamt die Möglichkeit seiner Zerteilung.

April 1998