

ROSA BINARIA ALBA D'URBANO



Dieses Projekt ist aus der Idee entstanden, die Beziehung, die zwischen einem Objekt und seiner Darstellung besteht zu bearbeiten. Es soll sich innerhalb der Mechanismen und Prozesse bewegen, die die Tatsache bedingen, daß ein nur für sie existierender Gegenstand sich in ein Phänomen verwandelt.

In dem Moment der Wahrnehmung, wenn der Mensch sich ein Objekt aneignet und es innerhalb seines Wissensbereiches einfügt, verwandelt er es in ein Kommunikationsmittel, in ein Symbol. In diesem Moment wird der Gegenstand Botschaft von sich selbst, wird er Kultur, wird er Schrift.

Zuerst hat der Mensch versucht, sich die Welt der Gegenstände anzueignen, indem er sie zwei- oder dreidimensional reproduziert hat. Durch eine immer mehr zunehmende Abstraktion und Iteration der Darstellung des Gegenstandes erfolgte seine Übersetzung in Schrift. In diesem Prozeß sind dem Objekt seine visuellen gestalthaften Eigenschaften entzogen worden. Genauer gesagt wurde der Gegenstand in eine Serie von Zeichen verwandelt, die ihn bezeichnen. Diese Zeichen bieten die Möglichkeit, die ganze Welt der Phänomene zu repräsentieren. Die Schrift, und damit eine autonome Welt von Begriffen und Konzepten, wird ins Leben gerufen, losgelöst von der Welt der Gegenstände.

In unserer Gegenwart hat sich diese Trennung immer mehr verstärkt, vor allem durch die Einführung elektronischer Informationsverarbeitung. Die Information hat sich total von der Wirklichkeit emanzipiert, indem sie die Schrift nicht mehr braucht um übermittelt zu werden: sie ist reine Energie, die innerhalb der Leitungen der elektronische Labyrinth oder in den Wellen der Luft fließt. Es gibt keine qualitativen und analogen Unterschiede mehr, alles kann reproduziert werden, indem es in ein Ja/Nein, ein vorhandenes oder nicht vorhandenes Signal innerhalb eines binäres Systems übersetzt wird. Alles kann simuliert werden, der Mensch braucht den Gegenstand und dessen Repräsentation nicht mehr: er schafft sich ein neues synthetisches Produkt. Somit ist die Information zu einem weitgehend selbständigen, fast autonomen System geworden.

Rosa Binnaria bewegt sich in einem Medium von Transformationen, innerhalb des Verhältnisses zwischen dem Bedeutsamen und seiner Bedeutung, zwischen Gegenstand und seiner Repräsentation bis zur Simulation und entwickelt sich wie eine spiralförmige Parabel.

Dieses Projekt sieht die Realisation einer Videoskulptur vor, die einen spiralförmigen Grundriß hat, deren Metall-Wände eine Art von kreisförmiger Zellen bilden. Die Wände der Spirale, die in dem Raum sind, werden immer niedriger bis zum Zentrum, wo sich ein Video-Projektor befindet. Dieser Projektor ist mit einem Video-Player verbunden, und die beständig rotierenden Bilder des Videos Rosa Binnaria werden an die Decke dieser Kabine projiziert.

Ein großer Teil dieses Videos ist mit der Digitalisierung von existierenden Objekten oder Bildern realisiert worden, die dann mittels eines 3D-Animations-Programms verarbeitet wurden. Diese Objekte mit ihren verschiedenen visuellen Sprachen wurden vielfältig Transformations-Prozessen unterworfen.

Die ersten Bilder des Videos sind einfache Aufnahmen des Objektes in seiner natürlichen Umgebung: daraus entwickelt sich dann langsam die Computer-Animation.

Das erste Stadium der Entfremdung besteht aus gezüchteten Rosen. Sie verwandeln sich dann in Objekte, die noch die Form des Gegenstandes haben, aber aus anderen Materialien bestehen (Plastik, Papier, Stoff etc.). Sie transformieren sich in Fotos (direkter Abdruck durch das Licht der Realität), die dann zu handgemalten Bildern werden. Auch die Farbe entzieht sich und läßt nur Linien zurück: Zeichnungen, Symbole, die sich verformen und zu Schrift werden: das Wort "Rose" in verschiedenen Sprachen der Welt. Nur am Ende dieses Prozesses, nach einer Fahrt in den Labyrinthen der Medien, erscheint die simulierte Rose, die Rose, die nur in dem Computer existiert.

Die Arbeit wurde an der Städelschule, Institut für Neue Medien, Frankfurt am Main, produziert.