

“21”

Elisabeth Friedl, Ursula Graf

2006_“21”, catalogue by hilger contemporary, ISBN: 3-900318-74-3

Seit Jahren bewegt sich Julie Monaco im Raum der Konstruktion. Analytische Überlegungen zu analogen wie digitalen Konstrukten liegen ihrer Arbeit zugrunde. Das Ergebnis dieser Recherche sind faszinierende Bilder, die anfänglich klassisch anmutende Landschaften darstellten und nun durch erneute Interventionen immer abstrakter werden. Die Dekonstruktion der Konstruktion setzt ein. Beginnen wir mit der Konstruktion: Oberflächlich betrachtet komponiert Julie Monaco Landschaftsbilder, vor allem Meeransichten, die klassischer nicht sein könnten: tief liegende Horizonte suggerieren eine endlose Weite, das Meer liegt einmal bleiern unbewegt, mal stürmisch aufgepeitscht vor dem Betrachter, darüber bauen sich fulminante Wolkenformationen auf. Der Betrachter-Standort ist unterschiedlich angelegt und liegt von sehr hoch, bis ganz tief, sodass man das Wasser förmlich riechen kann. Die holländischen Landschaftsmaler des 17. Jahrhunderts, wie Van Goyen oder Ruisdael prägten dieses Sujet grundlegend, das cinemascopartig gestreckte Format, das Julie Monaco vor allem benutzt, verstärkt diesen Eindruck zusätzlich. Insgesamt herrscht eine düstere, unheimliche Stimmung vor. Trotz dieser perfekten Suggestion lässt uns irgendetwas zweifeln: irgendetwas an diesen eindringlichen Meeransichten ist unbestimmt, eigenartig. Die Lichtinszenierung ist unreal, Licht und Dunkel so ungewöhnlich verteilt, wie es die Natur nie vorspielen kann. Die Horizontlinie ist zu scharf, die Wolken hängen zu tief, die Wellen glänzen verdächtig ... Der Sepiaton der Ansichten verweist zunächst in den Bereich der Fotografie, wie es sie aber schon lange nicht mehr gibt, also zu längst Vergangenen, doch die Recherche im Repertoire der Erinnerung führt uns nicht viel weiter. Eher sind es visionäre Darstellungen, die eventuell Zukünftiges erahnen lassen. Zu Perfekt ist die Suggestion – die Konstruktion.

Julie Monaco erzeugte mit ihrer Bildserie cs_0 eine künstliche, abstrahierte Realität. Die wildromantische Natur wurde durch einen Rechenprozess rein digital erzeugt. Ihre Basis ist die Zahl, ein numerischer Code. Für das erstellte Image gab es weder konkrete Vorlagen wie Fotografie oder Scans, noch wurde das Bild von einem realen Abbild generiert. Die Landschaftsbilder wurden durch Software-Tools erstellt, deren Auswahl und Parameter sich aus mehreren Computerprogrammen defi-

nierte. Ein so erstelltes dreidimensionales Modell wurde mittels Rendering visualisiert, d.h. mittels computerunterstützter Prozesse (Algorithmen) optisch aufgewertet.

So diametral entgegengesetzt sich auch die Darstellung (das errechnete Bild) vom Dargestellten (die Natur) zu befinden scheint, so konkret besteht eine Analogie zwischen diesen beiden Medien: das Fraktal, das als kleinster gemeinsamer Nenner die Computertechnologie mit der Natur verbindet. 1975 machte Benoit Mandelbrot eine folgenreiche Beobachtung, wonach „Wolken keine Kugeln, und Berge keine Kegel“ seien. Somit habe man sie mit bisherigen geometrischen Figuren viel zu unpräzise umschreiben müssen. Der Berg sei daher mit einer Dimension zu beschreiben, die nicht ganzzahlig, sondern fraktal (lat. fractus, gebrochen) sei. Um diesem Manko abzuwehren, ordnete Mandelbrot alle Figuren gebrochener Dimension der Gattung der Fraktale zu. In der Natur entstehen Fraktale durch wiederholte Anwendung eines geometrischen Prinzips, in der Computertechnik durch die Iteration (Rückkopplung) einer mathematischen Gleichung. So findet die fraktale Mathematik hauptsächlich bei der Erstellung von Bildern Anwendung. Wie schon angedeutet, können Fraktale natürliche Erscheinungen naturgetreu wiedergeben, weshalb sich die fraktale Geometrie besonders für die Generierung von Wolken, Bergen, Bäumen und Meeresoberflächen eignet.

Julie Monaco nützt und beherrscht in kongenialer Weise die Möglichkeiten der Computertechnik und setzt sie auf kürzestem Wege logisch und prägnant in Kunstwerke um. Dabei operiert sie bewusst mit paradigmatischen Kategorien der Kunstgeschichte (Fenstermotiv, Leinwandformat, Farbgebung in Sepia) und tritt damit in Dialog mit einer Reihe von Meisterwerken, wie zum Beispiel den Meeransichten von Hiroshi Sugimoto. Ähnlich dem Kinobreitbildformat wurde die Datenmenge auf ein Formatverhältnis von 16/9 visualisiert, welches Illusion und einen fiktiven Raum optimal inszenierte. cs_0 und cs_1 verhielten sich wie Filmstills aus einer Animation und suggerierten in ihrer dynamischen Abfolge von Sujets wie Himmel, Wolken und Wasserbeschaffenheit eine Bewegung innerhalb der Konstruktion und schafften eine zeitliche Verzögerung in beide Bildrichtungen. Ihr Interesse an der Analyse

von systematischen Möglichkeiten demonstrierte Julie Monaco bereits in früheren Arbeiten, z.B. mit *basic_box* von 2000/2001, in welcher sie die Variationen einer Schachtel im dreidimensionalen (Computer-) Raum, untersuchte. Mit der Serie der *cs_0* wurde das Ergebnis eines systematischen (Rechen-) Prozesses zum ersten Mal verbildlicht.

In diesen synthetischen Bildern führt uns Julie Monaco die Natur auch als Sehnsuchtsorte unserer Erinnerung vor Augen. Laut Jacques Le Goff ist erinnerte Vergangenheit immer eine rekonstruierte Vergangenheit. In diesem Falle ganz konkret „rekonstruiert“.

Digital revision I

Das anfängliche Repertoire der Meeransichten wurde erweitert durch jenes der Gebirgslandschaften, welche aber ähnlich enigmatisch wirken, jedoch durch die deutlicheren Brüche und Sprünge in der Konstruktion wesentlich abstrakter wirken. Zuweilen ist unklar, ob es sich bei der dargestellten Oberfläche um feste oder flüssige Materie handelt, der synthetische Charakter tritt stärker hervor. Dieser indifferente Zustand ist in den sehr atmosphärischen Wolkenbildern insofern auf die Spitze getrieben, als dass auch der eindeutige Horizont aufgegeben ist und eine Art Schwebezustand erreicht wurde. Licht und Dunkel bestimmen für sich.

Beherrschten bis zu diesem Punkt die Elemente Wasser, Luft und Erde ganz eindeutig die Bildwelt Julie Monacos, so tritt in den jüngsten Arbeiten ein viertes, weniger bestimmtes Bildelement hinzu, das man aufgrund seines dynamischen Charakters mit dem des Feuers assoziieren kann. Erde, Feuer, Wasser und Luft hielten die griechischen Naturphilosophen (seit Empedokles) ja für die Grundlagen unserer realen Welt und sind in den Arbeiten Julie Monacos auch die grundlegenden Gestaltungselemente. Der abstrahierten Realität trägt sie nun vermehrt Rechnung, indem sie diesem vierten Element breiten Raum einräumt. Dynamische Wirbel schieben sich zwischen Betrachter und konstruierter Landschaft und lassen einen verwüsteten, chaotischen Eindruck zurück. Wie kosmische Explosionen breiten sich diese Wirbel über den Landschaften aus. Perspektive und Tiefenraum werden durch diesen Flächenbrand überlagert, Geformtes wird durch Informelles sabotiert, die Konstruktion dekonstruiert. Dem steuerbaren, kontrollierten Rechenprozess wird ein nicht berechnetes und unberechenbares Element entgegengesetzt, fast möchte man behaupten entgegengeschleudert. Das hochgerechnete Bild wird einem gestalteten Störversuch ausgesetzt und es tritt zum ersten Mal die Handschrift der Künstlerin selber ins Bild, denn die Wirbel haben analoge Ursachen: mit Schwämmen und/oder breiten Pinseln wurden sie von Hand erzeugt und dann mit dem digitalen Bildmaterial collageartig verknüpft. Dem hoch

Artifiziellen, das auf die Natur referiert, sie suggeriert, wird die Natur selber entgegenstellt: die dynamische, schaffende Natur der Künstlerin. Die Analogie von *natura naturans* (die schaffende Natur) und *natura naturata* (die geschaffene Natur) drängt sich auf, ohne hier auf die Komplexität der Thematik eingehen zu können.

Digital revision II

Das Bedürfnis, in den Schaffensprozess direkt und nicht nur via Tastatur und nochmals via Tastatur eingreifen zu können und dabei mehr als eine Art controller eines einmal initiierten, total rationalisierten Prozesses zu fungieren, ist bereits Thema der „line buildings“. In diesen Arbeiten werden mehrere Zeichnungen zum Ausgangspunkt für ein digitales Liniengewirr verwendet. Mit einem Stift werden zwei bis drei Linien von Hand in ein 3D Programm gezeichnet und durch die Verbindung der Linien, die der Computer errechnet, ein chaosähnlicher Zustand simuliert. Diese ganz bewusste, analoge Störung der geordneten Welt der Fraktale stellt eine einschneidende Richtungsänderung im Werk Julie Monacos dar. Der direkte Eingriff der Handzeichnung löst den zu eng gewordenen Rahmen der Fraktale. Somit findet nicht nur eine – nach den gerechneten Landschaften – formale Neuorientierung statt, sondern es manifestiert sich ein Neu-Denken eines zu berechenbar gewordenen Prozesses. Der Ausbruch aus der Endloschleife ist vollzogen.

Bei diesen „line buildings“ handelt es sich nicht um rein flächige, sondern um dreidimensionale Gebilde, die durch unterschiedliche Linienstärken entstehen. Zudem werden die von Hand gezeichneten Linien denen der gerenderten so angepasst, sodass der Unterschied zwischen analog und digital nicht mehr unterscheidbar ist – und doch wird genau diese Dualität zum konstitutiven Element der „line buildings“. Analoge und digitale Zeichnung treten somit in einen Dialog, der auf dem Bildträger (Büttenpapier) nicht mehr sichtbar zu trennen ist. Die Dynamik der Handzeichnung initiiert einen Prozess, der auf eine Beschleunigung des Bildgegenstandes abzielt. In dieser rein graphischen Lösung sind Form und Inhalt identisch, verschmolzen zu einem kosmischen Knäuel und doch fundamental auf ihren dualen Charakter begründet.

Konnte man die früheren Arbeiten Julie Monacos noch als, mittels digitaler Technologie erstellte, erinnerte und rekonstruierte Vergangenheit verstehen, so weisen die neuen Bilder trotz des traditionellen, analogen Eingreifens der Handzeichnung, vorbehaltlos in eine visionäre, tatsächlich chaotische Zukunft.