

„node#2;“ - skin#26/revolve#78/revolve#78/skin#25
Michael Mieskes
25–27 May 2018

Die Ausstellung node#2 zeigt Objekte, die aus einem Pendelspiel zwischen analogem und digitalem Raum entstanden.

Sie changieren zwischen Fläche und Plastizität, Porosität und hermetischer Dichte, zwischen geometrischem Körper und anthropomorpher Form. Ihre Erscheinung schwankt zwischen dem strukturellen Wachstum eines „gewachsenen“ Materials und einer oberflächigen, austauschbaren, projizierten Simulationen. Sie wirken trotz ihrer Plastizität immateriell, trotz ihrer Ausgedehntheit fast zweidimensional. Sie entziehen sich ihrer räumlichen Wirkung durch Fläche oder erzeugen - trotz ihres virtuellen Ursprungs aus einem „schwerelosen“ Raum - eine körperliche Erfahrung. Sie sind Übertragungen eines Prozesses, welcher sie als codierte Information gleichsetzt.

Vielleicht büßen sie ihren referenziellen Charakter als Kunstwerk ein, leiten damit das Denken in die Irre, erzeugen aber doch eine produktive Kraft als neue „Formrealität“. Sie sind Produkte einer digitalen Werkzeug- und Materialpalette und nehmen wiederum Einfluss auf analoge Produktionen. Sie stellen Übersetzungen eines synthetischen, maschinellen Prozesses dar, auf den handwerkliche Reaktionen folgen. Sie machen einen Transfer aus einer virtuellen, simulierten Ebene sichtbar oder sind Imitationen dieses Transfers. Sie sind vermittelnde Knotenpunkte zweier Räume, entstanden in einer Welt, die durch ihre digitale Realität (de-)formierend auf eine Formproduktion einwirkt.