

# DAM GALLERY

## Banz & Bowinkel

### Cylinder & Bots

11. Mai – 29. Juni 2019

Giulia Bowinkel (\*1983) und Friedemann Banz (\*1980) erforschen innerhalb ihrer künstlerischen Arbeit die menschliche Wahrnehmung der um virtuelle Elemente erweiterten realen Welt. Innerhalb ihrer generierten Szenarien ist der Computer zugleich Arbeitsmittel und Inhalt.

In der Einzelausstellung *Cylinder & Bots* wird die neue Serie *Primitives* den erstmals live simulierten augmentierten Arbeiten *Bots* gegenübergestellt. Auf dem Boden liegende Vinylprints dienen als Marker, auf dem verschiedene Konstellationen von *Bots*, die durch die AR-Anwendung von Banz & Bowinkel sichtbar werden, unterschiedlichen Choreografien nach Meta-Regeln folgen und sich innerhalb derer selbst orientieren. Dabei vollführen sie jedoch unweigerlich eine tragisch-komische Performance, da ihr Handeln keineswegs von einem eigenen Willen, sondern von ihren Kreatoren, den Künstlern, dirigiert wird. Banz & Bowinkel hinterfragen mit dieser Arbeit das menschliche Realitätsempfinden, das vom permanenten Umgang mit Computern und sozialen Netzwerken geprägt ist und dadurch den Menschen selbst zum gesteuerten Bot in einer semi-virtuellen Welt werden lässt. Gleichzeitig lenken sie den Blick auf die Programmierer, die die Algorithmen erzeugen und dadurch die Bewegungen im Cyberspace und in der Folge im realen Raum maßgeblich vorgeben.



Diesen Arbeiten gegenüber stehen die ikonisch anmutenden *Primitives*. Die Primitive, deren Bestandteil auch die platonischen Körper sind, bilden die Grundbausteine eines jeden 3D-Programms. In der Computergrafik lassen sich aus diesen elementaren ein-, zwei- oder dreidimensionalen geometrischen Formen kompliziertere Gebilde zusammensetzen. Hat Cézanne versucht, in Landschaften und Stillleben die ihnen zu Grunde liegenden geometrischen Formen wie Kegel, Kubus und Zylinder sichtbar zu machen, sind heute im gängigen 3D-Computerprogramm dieselben Formen Grundrepertoire zum Generieren der digitalen Welten. Gleichzeitig zeigen die parametrischen Primitive, die noch nicht für eine Ausgabeart umgerechnet wurden, ihre perfekte, mathematisch berechnete Form. Ähnlich wie bei Platons Ideenlehre, in der die Ideen als eigenständige Entitäten existieren und dem Bereich der sinnlich-wahrnehmbaren Objekte ontologisch übergeordnet sind, scheinen auch die Formen im Computer einer anderen Dimension anzugehören, der man sich im Realen nur annähern kann. Hier wird sichtbar, dass der Computer einer anderen Logik folgt als der in unserem realen Umfeld, welches jedoch maßgeblich vom Computer verwaltet und verrechnet werden soll. So lenken Banz & Bowinkel zwar den Fokus auf das Ikonische der Primitive, brechen jedoch gleichzeitig mit ihrer mathematischen Perfektion, dadurch, dass sie das Urbild zum Abbild transformieren. Die Frage bleibt, inwieweit der Computer sich schöpferisch manifestieren kann, wenn er doch eigentlich im Bereich des Idealen gefangen ist.

Die mehrmals mit Preisen ausgezeichneten Werke von Giulia Bowinkel und Friedemann Banz sind unter anderem im Museum Abteiberg Mönchengladbach, im Zeppelin Museum Friedrichshafen, dem Haus der elektronischen Künste in Basel sowie der Halle für Kunst & Medien in Graz ausgestellt worden.

*Cylinder & Bots* wird unterstützt durch

