



Michael Rees: „Putto 4 over 4“

Michael Rees bezeichnet sich selbst als multimedialen Bildhauer. Seine Skulpturen basieren auf der Anwendung von verschiedenen Visualisierungs- und Animationsprogrammen. Diese werden von ihm genutzt, um Gliedmaßen neu zu arrangieren, zu animieren und somit neu zu „beleben“. Im Computer entstehen anagrammatische Körper, Körper ohne Organe, Organe ohne Körper, deren Bewegungen der Bildhauer dann in einer Momentaufnahme in eine unbewegliche, massive Skulptur verwandelt. Die Möglichkeiten der digitalen Kunst überträgt Rees auf die analoge Kunst, der Medienkünstler wird zum Bildhauer, unterwegs von einer Ästhetik der Anatomie zu einer molekularen Ästhetik. Zur Realisierung seiner Projekte verwendet er neben aktueller Software auch neuartige Baustoffe. Rees, dessen Werke bereits im Whitney Museum of American Art in New York City, dem MARTa Herford und anderen Museen in den Vereinigten Staaten, Deutschland, der Türkei und Spanien ausgestellt wurden, schafft auf diese Weise eine Verbindung zwischen der virtuellen und der materiellen Welt.

Kuratiert von Peter Weibel,
Leiter Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe