

KERSTIN ENGHOLM GALERIE

**Surface Modeling**  
**curated by \_ Carson Chan**

**Jon Rafman** (\*1981, l. in Montreal),  
**Jeremy Shaw** (\*1977, l. in Berlin), **Britta Thie** (\*1988, l. in Berlin)

Surface Modeling ist technisch gesprochen eine mathematische Methode zur Darstellung von Festkörpern. Um eine feste Form – digital oder sonst wie – zu berechnen und zu visualisieren, muss man erst glaubhaft eine erlebbare Realität schaffen. Beatriz Colomina's provokante These, dass das Bett heute der produktivste Ort sei, kann mithin auch als räumliches Problem aufgefasst werden. *Surface Modeling* mit Arbeiten von Jon Rafman, Jeremy Shaw und Britta Thie reduziert das Bett auf das Elementare – eine erhöhte horizontale Mehrzweckfläche.

Colomina erwähnt auch die Tatsache, dass immer mehr Menschen von ihrem Bett aus arbeiten. Dies kann als symptomatisch für das Verflachen und Verwischen der sozialen, beruflichen und privaten Lebensbereiche verstanden werden, an das wir uns in der Informationsökonomie bereits gewöhnt haben. Das Bett oder die horizontale Fläche war aber vielleicht immer schon eine Mehrzweck-Produktionsstätte. In Japan beispielsweise dient die Tatami-Matte mindestens seit dem 17. Jahrhundert als Ess-, Arbeits-, Freizeit- und Schlafunterlage.

Die drei ausstellenden künstlerischen Positionen bieten ihre persönliche Deutung der Produktivfläche. Auf einer Matratze spielen wir Videospiele und kundschaften neue Orte aus. Oder wir nehmen Drogen, um unsere Sinne zu befreien. Oder wir machen Fotos von uns und schicken sie an Freunde. Das eine produziert Raum, mit dem anderen fliehen wir die Wirklichkeit, mit dem Dritten produzieren wir ein Ich.

So stellen wir alle unsere Realität her. Wir modellieren die Flächen um uns – bis sie zu Wirklichkeit werden.

**Carson Chan** (\*1980) lebt als Architekturkritiker und Kurator in Berlin.

## Surface Modeling

In technical terms, surface modeling is a mathematical technique for representing solid-looking objects. To render a form, digitally or otherwise, into a semblance of something tangible, a believable, livable reality needs to be produced. Beatriz Colomina's provocation—that today the bed has become the prime place of productive engagement—can be understood as a spatial question; *Surface Modeling*, featuring the work of Jon Rafman, Jeremy Shaw, and Britta Thie, strips the bed down to its most elemental: a raised, multipurpose horizontal surface.

That more and more people are working from their beds, a fact that Colomina cites, could be understood as being symptomatic of the flattening and collapsing of our social, professional, and personal spheres, a condition familiar to those in the information economy. But perhaps the bed, or horizontal surface, has always been a multipurpose place of production. In Japan, the tatami mat is a floor covering that has allowed for dining, working, entertaining, and sleeping since at least the seventeenth century.

The work of each of the three artists provides a different interpretation of the productive surface. On a mattress, we play video games, exploring new places; we take drugs to break free from our senses; we take photographs of ourselves and then broadcast them to our friends. One produces space, another a mode of escape, and the last produces the self. These are the methods in which we create our reality, and in which we model the surfaces around us until they become real.

**Carson Chan** (\*1980) is an architecture writer and curator based in Berlin.





✦ Videostill aus video still from  
**Jeremy Shaw, DMT, 2004**  
 8-Kanal-Videoinstallation  
 8-channel video installation,  
 6:18–20:11, variable Größe dimen-  
 sions variable, courtesy of the  
 artist and Johann König, Berlin

➔ Videostills aus video stills from  
**Britta Thie, Having a Coke W U,**  
 2013, digitales Video digital video,  
 2:21

