

BUNDESKUNSTHALLE

Pressemappe

INTERACTIONS

30. April bis 15. Oktober 2023

Inhalt

1.	Informationen zu INTERACTIONS	Seite 2
2.	Allgemeine Informationen	Seite 2
3.	Medieninformation	Seite 4
4.	Werkliste	Seite 6
5.	Texte zu den Werken/Performances	Seite 8
6.	Programm für den 30. April und 1. Mai 2023	Seite 22
7.	Mediaguide	Seite 24
8.	Aktuelle und kommende Ausstellungen	Seite 25

Pressesprecher
Sven Bergmann
T +49 228 9171-205
F +49 228 9171-211
bergmann@bundeskunsthalle.de

Kunst- und Ausstellungshalle
der Bundesrepublik Deutschland GmbH

Helmut-Kohl-Allee 4
53113 Bonn
T +49 228 9171-0
F +49 228 234154
www.bundeskunsthalle.de

Geschäftsführung
Dr. Eva-Christina Kraus
Oliver Hölken

Vorsitzender des Kuratoriums
Ingo Mix

HRB Nr. 5096
Amtsgericht Bonn
Umsatzsteuer ID Nr. DE811386971
Leitweg-ID 992-80160-58

Konto 3 177 177 00
Deutsche Bank Bonn
BLZ 380 700 59
IBAN DE03 3807 0059 0317 7177 00
BIC DEUT DE DK 380
Deutsche Bank Bonn
BLZ 380 700 59
IBAN DE03 3807 0059 0317 7177 00
BIC DEUT DE DK 380



Informationen zu INTERACTIONS

Laufzeit 30. April bis 15. Oktober 2023

Pressesprecher Sven Bergmann

Kuratorin Susanne Kleine

Der Eintritt ist frei.

Kulturpartner



Allgemeine Informationen

Intendantin Eva Kraus

Kaufmännischer Geschäftsführer Oliver Hölken

Öffnungszeiten
Dienstag 10 bis 19 Uhr
Mittwoch 10 bis 21 Uhr
Donnerstag bis Sonntag 10 bis 19 Uhr
Feiertags 10 bis 19 Uhr

Verkehrsverbindungen
U-Bahn-Linien 16, 63, 66 und Bus-Linien 10, 611, 630 bis Heussallee/Museumsmeile
DB-Haltepunkt Bonn UN-Campus hinter der Bundeskunsthalle: Linien RE 5, RB 26, RB 30 und RB 48

Parkmöglichkeiten
Parkhaus Emil-Nolde-Straße
Navigation Emil-Nolde-Straße 11, 53113
Bonn

Presseinformation (dt./engl.) www.bundeskunsthalle.de/presse

Informationen zum Programm
und Anmeldung zu
Gruppenführungen
T +49 228 9171-243
F +49 228 9171-244
vermittlung@bundeskunsthalle.de

Allgemeine Informationen (dt./engl.)
T +49 228 9171-200
www.bundeskunsthalle.de

Die Bundeskunsthalle wird gefördert
durch



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

magazin.bundeskunsthalle.de
facebook.com/bundeskunsthalle
twitter.com/bundeskunsthalle
instagram.com/bundeskunsthalle
#Bundeskunsthalle
#InteractionsBonn



Medieninformation

INTERACTIONS

30. April bis 15. Oktober 2023

Nevin Aladağ – Franka Marlene Foth – Ryan Gander – Jeppe Hein – Klara Hobza – Carsten Höller – Olaf Nicolai – Bettina Pousttchi – John Provencher – Rirkrit Tiravanija – Finnegan Shannon – Jan St. Werner

Die Bundeskunsthalle veranstaltet ein Sommerprogramm der Interaktionen, des Spiels sowie visueller und akustischer Impulse rund um das Haus und ergänzt damit die vorhandenen Kunstwerke im Außenraum: Den auf dem Platz präsentierten Wasserpavillon *Circular Appearing Rooms* von **Jeppe Hein**, die *Bonner Rutschbahn* von **Carsten Höller**, die sich um ihre eigene Achse die Fassade herab schlängelt, und *The Curve* von **Bettina Pousttchi** auf dem Dach, die sich der Bewegung widmet.

Mit den *Interactions* werden weitere Orte des öffentlichen Raumes der Bundeskunsthalle besetzt: Auf dem Dach, dem Museumsplatz und der Südwiese sowie im Innenhof, im Foyer, Treppenhaus und im Medienkunstraum werden ausgewählte Kunstwerke angeboten, die zum Spiel einladen, sich aber auch mit Bildsprachen, Sound und Bewegung als universelle Kommunikationsformen beschäftigen. Auch die LED-Wand an der Fassade ist erstmals Teil des Kunstprogramms.

Interaktionen, Interventionen, auch mögliche Irritationen geben unseren Besucher*innen die Möglichkeit, an der Kunst aktiv teilzuhaben. So überzieht **Nevin Aladağ** mit ihren *Verflechtungen* das Dach – eine Installation aus Teppichen, Basketballkörben und handgearbeiteten Bällen, die zum Spiel und zur Kommunikation einladen. Von Hand beschriftete Sitzbänke – *Do you want us here or not* – von **Finnegan Shannon** ermöglichen ein Innehalten und bieten im Dialog mit den anderen Kunstwerken einen Reflexionsort.

Manche Werke scheinen reines Spiel zu erlauben, etwa die Tischtennisplatten von **Rirkrit Tiravanija**, die aber dennoch ein gesellschaftliches Anliegen andeuten, oder die Fußballtorwände *Camouflage/Torwand 1–3 [Croy, Kleff, Maier]* von **Olaf Nicolai** auf der Südwiese, die verschiedene kulturelle und gesellschaftliche Ebenen miteinander verbinden. Während der *Animaloculomat* von **Klara Hobza** im Foyer einlädt, ein Selfie der ganz besonderen Art zu machen, ist mit **Ryan Ganders** kleiner Maus im Treppenhaus die Stimme seiner Tochter Teil der indirekten Interaktion mit uns.

Eine ganz andere Art der Direktheit und Kommunikation ermöglicht **Franka Marlene Foths** *Terpsichorean* im Medienkunstraum, bei dem sowohl die Tänzer*innen untereinander als auch die Besucher*innen immersiv eingebunden sind. **Jan St. Werner** lässt mit seinen beiden Soundstationen *Excitatory Yards* die Architektur der Bundeskunsthalle neu wahrnehmen – durch die aktiv ausgeführte Bewegung der Besucher*innen, die somit das eigene akustische Erleben steuern.



Darüber hinaus entführen uns **Franka Marlene Foth** und **John Provencher** mit ihren Beiträgen auf der LED-Wand an der Fassade in eine digitale Form der Wahrnehmung und beleben so diesen bisher von der Kunst unberührten Ort.

All diese Werke machen deutlich, dass Kunst ein offenes Angebot sein kann, das sowohl dem individuellen als auch dem gemeinsamen Erleben dient – einem Miteinander, bei dem starre Rollen und Verhaltensweisen hinterfragt, Offenheit, Toleranz und Sensibilität gefördert werden. Alle teilnehmenden Künstler*innen sind an Ausdrucksformen und Techniken interessiert, die die mögliche Distanz zur Kunst, aber auch innerhalb einer komplexen diversifizierten Gesellschaft abbauen lassen.



Werkliste

DACH

Nevin Aladağ, *Verflechtungen*, 2023
Carsten Höller, *Bonner Rutschbahn*, 2018
Bettina Pousttchi, *The Curve*, 2022
Finnegan Shannon, *Do you want us here or not (KAH)*, 2023

MUSEUMSPLATZ

Carsten Höller, *Bonner Rutschbahn*, 2018
Finnegan Shannon, *Do you want us here or not (KAH)*, 2023
Jeppe Hein, *Circular Appearing Rooms*, 2018
Rirkrit Tiravanija, *Ohne Titel (Morgen ist die Frage)*, 2018
Jan St. Werner, *Excitatory Yards*, 2023

LED-WAND

Franka Marlene Foth, *Terpsichorean*, 2022/23
John Provencher, *To see the wave as a sliding door*, 2019/23

SÜDWIESE

Olaf Nicolai, *Camouflage/Torwand 1–3 [Croy, Kleff, Maier]*, 2023

INNENHOF

Jan St. Werner, *Excitatory Yards*, 2023

FOYER

Klara Hobza, *Animaloculomat*, 2017
Finnegan Shannon, *Do you want us here or not (MMK und MHR)*, 2021

ab 26. Mai 2023 anlässlich der Ausstellung *Wer wir sind. Fragen an ein Einwanderungsland*
Lerato Shadi, *Batho ba ha ba Tlhalonganye*, 2020–2023

TREPPENHAUS

John Provencher, *To see the wave*, 2019/23
Finnegan Shannon, *Do you want us here or not (MMK und MHR)*, 2021
Ryan Gander, *I... I... I...*, 2019

MEDIENKUNSTRAUM, UG

Franka Marlene Foth, *Terpsichorean*, 2022/23

SÄULEN

ab 26. Mai 2023 anlässlich der Ausstellung *Wer wir sind. Fragen an ein Einwanderungsland*
Nuray Demir und Michael Annoff, *Hochkultur*, 2023

RESTAURANT und MUSEUMSPLATZ

Arbeiten von Alicja Kwade und Gregor Hildebrandt

FORUM, AUFFÜHRUNG

Sonntag, 30. April 2023, 18–18:45 Uhr und Montag, 1. Mai 2023 16–16:45 Uhr
Franka Marlene Foth, *Hyperbole Extended*, 2022/23



DACH, PERFORMANCES

Sonntag, 30. April und Montag, 1. Mai 2023, jeweils 12, 14 und 16 Uhr
Helga Wretman, **In-Group Photo**, 2017/23

Sonntag, 30. April und Montag, 1. Mai 2023, jeweils 13, 15 und 17 Uhr
Nevin Aladağ, **Body Instruments**, 2021/23

Sonntag, 30. April, 16:30 Uhr und Montag, 1. Mai 2023, 14:30 Uhr
Franka Marlene Foth, **Core**, 2023

Texte zu den Werken/Performances

DACH

Nevin Aladağ

Verflechtungen, 2023

Teppich, handgefertigte Bälle, Basketballständer

Courtesy Nevin Aladağ

Der fließende Übergang der Teppichbahnen, die auf dem Dach neue Wege und damit neue Perspektiven anbieten, zum luftig herabhängenden Teppich, der sich die Fassade herab dem Boden nähert und dort noch etwas weitergeht, fast fließt, ist für unsere Besucher*innen eine herzliche Einladung, über die Treppe auf das Dach zu gehen oder umgekehrt. Der herabhängende Teppich verbindet somit zwei Ebenen, oben und unten, den Vorplatz und, wie unser Architekt Gustav Peichl sagte, die „fünfte Fassade“, das Dach. Der hängende Läufer bietet diverse Assoziationsräume. Zum einen entsteht ein Dialog mit dem Gebäude, der sich aber in der Textur stark unterscheidet, da der Teppich weich anmutet und grundsätzlich nicht für den Außenraum gedacht ist. Damit öffnet sich eine vielleicht irritierend anmutende Schnittstelle zwischen Privatheit und Öffentlichkeit. Zum anderen bietet er einen Kontrapunkt zur Hermetik des Gebäudes, denn wie im Grimm'schen Märchen von „Rapunzel“ gibt es eine ungewöhnliche, rein assoziative Möglichkeit, in das Gebäude zu gelangen.

Der Teppich als Material bildet einen wichtigen Aspekt in Aladağs Werk: Traditionelles, wie der Orientteppich – schon früh Teil der europäischen Kultur –, wird mit Modernem, wie den drei Basketballkörben, kombiniert. Die Verflechtungen sind hier also nicht nur im Sinne der Fäden/der Fasern gemeint, sondern auch auf den zeitlichen und kulturellen Ebenen im Sinne einer visualisierten Diversität und Integration. Das Verständnis der Künstlerin, das Material als „social fabric“ zu lesen – nicht nur hinsichtlich der maschinellen (Läufer) und manuellen (Bälle) Herstellungsprozesse durch viele Beteiligte –, kann damit verknüpft werden.


Carsten Höller

Bonner Rutschbahn / Bonn Slide, 2018

Edelstahl, Polykarbonat

Courtesy the artist

Carsten Höller hat für die Bundeskunsthalle eine spezielle, ortsbezogene Rutschbahn für die Eingangsfassade entwickelt, die das Dach und den Vorplatz verbindet. Die 13,60 hohe und insgesamt 35 m lange Skulptur und die Architektur von Gustav Peichl gehen damit eine respektvolle Symbiose ein, die die Besucher*innen beides anders verstehen lässt als die separate Betrachtung von künstlerischer Ästhetik und funktionaler Nutzung. Der Künstler versteht ein Museum auch als Raum für Experimente, Innovationen und zum Erproben neuer Ideen und Konzepte. So erweitert er das Medium Skulptur zum Handlungsraum und macht die körperliche und emotionale Erfahrung und Wahrnehmung der Betrachter*innen auf spielerische Weise zum zentralen Bestandteil seiner Kunst. Trotz der Interaktion versteht er seine Arbeit aber nicht nur als effizienten, umweltfreundlichen und zeitsparenden ‚Transportweg‘, sondern auch als Skulptur, die von außen betrachtet kunsthistorische Verankerungen hat – Assoziationen an barocke Säulen oder die *Endless Column* (1938) von Constantin Brâncuși sind kein Zufall.



Höller versetzt die Nutzer*innen in eine individuelle „aktive Ungewissheit“ und sagt dazu: „Das eigentliche Material, mit dem ich arbeite, sind die Erfahrungen, die der Mensch macht.“ Das Rutschen – ein turbulentes und eher unerwartetes Erlebnis im sonst ruhigen musealen Raum – führt immer zu einer Veränderung, die sich auch in Mimik oder Haltung der Besucher*innen, unten angekommen, spiegelt: Niemand bleibt uneteiligt. Dies hat viel mit der Überwindung möglicher Ängste oder der einfachen Freude und dem Ausleben des Spieltriebs zu tun. Die reflektierte, freie Entscheidung der Betrachter*innen, die Skulptur entweder als übergroßes Objekt wahrzunehmen oder als partizipatives, kommunikatives soziales Element, gehört zum persönlichen Handlungsspielraum. Sie führt zur Erkundung/Erforschung des eigenen Inneren, der eigenen Wahrnehmung und fördert spielerisch ein verändertes Sehen, Denken und Handeln.

Bettina Pousttchi

***The Curve*, 2022**

Birke-Multiplex-Sperrholz, Acrylfarbe, Metallkonstruktion, Folie

Courtesy the artist

Mit der ca. 35 Meter langen und teilweise 4 Meter hohen Skulptur *The Curve* reagiert die Künstlerin Bettina Pousttchi auf die Architektur des Gebäudes von Gustav Peichl und dessen Verständnis des Daches als „Fünfte Fassade“ und als „weiteren Ausstellungsraum“. In der Nordwestecke platziert, schmiegt sich die Skulptur in Form einer begehbaren Steilkurve dynamisch in den Umraum ein. Markierungen, ähnlich denen einer Fahrbahn, führen Besuchende auf das Objekt zu und verbinden es assoziativ mit dem urbanen Kontext der Straße und dem Stadtraum. Die Künstlerin nimmt mit *The Curve* auch Bezug auf die legendäre Teststrecke für Autos, die der Fiat-Konzern auf dem Dach seines 1923 eröffneten Werks im Turiner Stadtteil Lingotto gebaut hatte. Sie stand in ihrer Zeit für Beschleunigung, Bewegung und Fortschritt und damit auch maßgeblich für die Utopie der Moderne. Pousttchis bautypologische Transformation einer Autokurve in eine Fahrradkurve lässt eine Skulptur entstehen, die Besucher*innen eine offene Bühne für Bewegung und Begegnung bietet, und lässt *The Curve* zu einem künstlerischen Statement für eine fluide Gesellschaft werden. So ist die begehbare Großskulptur auch eine Reflexion über fließende Veränderungen, Partizipation und Nachhaltigkeit und lässt die Grenzen von Realität und künstlerischer Fiktion verschwimmen.

Der künstlerische Fokus der Arbeit von Bettina Pousttchi liegt immer wieder in der Auseinandersetzung mit Strukturen des öffentlichen Raumes und umfasst neben Skulptur und Fotografie auch ortsspezifische Interventionen mit Mitteln der Fotografie im Maßstab von Architektur. So war zum Beispiel *Echo*, 2009, eine monumentale Fotoinstallation auf der gesamten Fassade der Temporären Kunsthalle Berlin zu sehen, die sich auf den Palast der Republik bezog. Mit *The Curve* realisierte die Künstlerin zum ersten Mal auch eine Skulptur im Maßstab von Architektur, die die Besucher*innen zur Interaktion und Partizipation einlädt.

Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko.

The Curve ist ausschließlich für Fußgänger zu nutzen!

Bitte nicht klettern oder Skates, Skateboards, Rollschuhe, Fahrräder oder Ähnliches benutzen.



Finnegan Shannon

***Do you want us here or not (KAH)*, 2023**

Edelstahl, Lack

Courtesy the artist and Deborah Schamoni

Finnegan Shannon arbeitet multidisziplinär und untersucht die Wahrnehmung und vor allem Praktiken von Zugänglichkeiten (von Kunst und Ausstellungsräumen) sowie eine ‚Kultur‘ der Behinderung in unzugänglichen Räumen. Mit *Do You Want Us Here or Not* wurde eine Serie von Bänken, Stühlen und Chaiselongues entworfen und erstmals – anlässlich der Ausstellung *Interactions* – auch aus Edelstahl für den Außenraum! Die provokante Fragestellung belegt das große Interesse Shannons an bewusster Integration, Inklusion sowie Teilhabe und fordert intensiv zur Überprüfung auch von institutionellen Angeboten und Infrastrukturen auf.

Wie kritisch und ausgeprägt Shannons Kommentare oft auch sind, die Sitzmöglichkeiten bieten vor allem Ruhe und Zeit und schaffen damit einen Zugang bzw. stellen eine reale Bedingung bereit, um sich mit den Kunstwerken Anderer auseinanderzusetzen oder sie einfach zu genießen: *Es war schwer, hierher zu kommen. Ruhen Sie sich hier aus, wenn Sie einverstanden sind. Oder: Ich möchte Zeit mit dem Himmel und der Brise verbringen. Setz dich, wenn du einverstanden bist.* – eigens für *Interactions* hat die Künstlerin Außenbänke realisiert, die zur Nutzung einladen.

Die in Handschrift entworfenen und mit Großbuchstaben beschrifteten Sitzbänke ermöglichen ein Innehalten und bieten im Dialog mit anderen Werken einen Ort der Reflexion. Die Individualität der Handschrift unterstreicht das Persönliche, das Unvollkommene, aber auch das Wertvolle und Einzigartige im musealen öffentlichen Raum. Individualität und Diversität statt Neutralität und Konformität wird in direkter Ansprache visualisiert.

Aber auch ein kommunikatives Miteinander, ein kollektives Erlebnis wird ermöglicht, wenn sich z.B. mehrere auf einer Bank versammeln, um sich zu sammeln. Diese Einladung ist Teil der Arbeit und lässt das Werk durch die Nutzung der Besucher*innen komplettieren. Shannons kluge Kombination von Kritik, Funktionalität, Komfort und Teilhabe macht die Museumsbänke zu einer Art interaktivem Wahrzeichen.

MUSEUMSPLATZ

Finnegan Shannon


***Do you want us here or not (KAH)*, 2023**

Edelstahl, Lack

Courtesy the artist and Deborah Schamoni

Finnegan Shannon arbeitet multidisziplinär und untersucht die Wahrnehmung und vor allem Praktiken von Zugänglichkeiten (von Kunst und Ausstellungsräumen) sowie eine ‚Kultur‘ der Behinderung in unzugänglichen Räumen. Mit *Do You Want Us Here or Not* wurde eine Serie von Bänken, Stühlen und Chaiselongues entworfen und erstmals – anlässlich der Ausstellung *Interactions* – auch aus Edelstahl für den Außenraum! Die provokante Fragestellung belegt das große Interesse Shannons an bewusster Integration, Inklusion sowie Teilhabe und fordert intensiv zur Überprüfung auch von institutionellen Angeboten und Infrastrukturen auf.

Wie kritisch und ausgeprägt Shannons Kommentare oft auch sind, die Sitzmöglichkeiten bieten vor allem Ruhe und Zeit und schaffen damit einen Zugang bzw. stellen eine



reale Bedingung bereit, um sich mit den Kunstwerken Anderer auseinanderzusetzen oder sie einfach zu genießen: *Es war schwer, hierher zu kommen. Ruhen Sie sich hier aus, wenn Sie einverstanden sind. Oder: Ich möchte Zeit mit dem Himmel und der Brise verbringen. Setz dich, wenn du einverstanden bist.* – eigens für *Interactions* hat die Künstlerin Außenbänke realisiert, die zur Nutzung einladen.

Die in Handschrift entworfenen und mit Großbuchstaben beschrifteten Sitzbänke ermöglichen ein Innehalten und bieten im Dialog mit anderen Werken einen Ort der Reflexion. Die Individualität der Handschrift unterstreicht das Persönliche, das Unvollkommene, aber auch das Wertvolle und Einzigartige im musealen öffentlichen Raum. Individualität und Diversität statt Neutralität und Konformität wird in direkter Ansprache visualisiert.

Aber auch ein kommunikatives Miteinander, ein kollektives Erlebnis wird ermöglicht, wenn sich z.B. mehrere auf einer Bank versammeln, um sich zu sammeln. Diese Einladung ist Teil der Arbeit und lässt das Werk durch die Nutzung der Besucher*innen komplettieren. Shannons kluge Kombination von Kritik, Funktionalität, Komfort und Teilhabe macht die Museumsbänke zu einer Art interaktivem Wahrzeichen.

Jeppe Hein

***Circular Appearing Rooms*, 2018**

Wasser, Edelstahl, Düsen, elektrische Pumpen, Computer-Kontrolleinheit, hölzerne Rampe

Courtesy the artist

Circular Appearing Rooms lädt ein, einen ca. 11,50 Meter großen, kreisrunden Wasserpavillon zu betreten und sich in ihm von Raum zu Raum zu bewegen. Die Wände aus Wasser bewegen sich in einem festgelegten Rhythmus und in bestimmten Höhen um die Besucher*innen herum und bilden innerhalb der großen Form kleine (Schutz-)Räume, in denen man ein gewisse Privatheit und Ruhe oder auch soziale Interaktion finden kann. Man kann die Arbeit, die sich konstant verändert, nur von außen betrachten oder hineingehen und Teil des Werkes werden – allein diese Wahlmöglichkeit erweitert den Skulpturbegriff. Auch der Erlebnisraum Kunst wird geöffnet und in den Außenraum gebracht. Spielerisch wird neugierig auf Kunst gemacht und mögliche Schwellenängste oder Grenzen überwunden: Unerheblich, aus welchem Kulturkreis man kommt, welchen Alters man ist oder welchem Geschlecht man angehört – die Arbeit ‚spricht‘ ohne Barrieren; als Ort sozialer Begegnung lädt sie zur Reflexion und/oder zum Miteinander ein. Jeppe Hein sagt selbst: „Die Menschen nutzen den Wasserpavillon als Ort purer Freude und kindlicher Verspieltheit, ebenso wie für Momente der Ruhe und Entspannung.“

Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko.

Auf den Holzbohlen besteht Rutschgefahr!

Kein Trinkwasser.



Rirkrit Tiravanija

***Ohne Titel (Morgen ist die Frage)*, 2018**

Hochglanzpolierter Edelstahlisch, Tennisplatte, Glas

© Rirkrit Tiravanija Courtesy the artist and neugerriemschneider, Berlin

Der Künstler Tiravanija stellt zwei Tischtennisarbeiten aus Edelstahl zur Verfügung, die sich von den handelsüblichen durch das hochwertige Material und vor allem durch einen eingestanzten Text unterscheiden. Mit einer Ausführung von 2015, *Morgen ist die Frage* (immer ohne Interpunktion!), verweist er etwa auf den Slowaken Július Koller (1939–2007) – eine der zentralen Künstlerpersönlichkeiten Osteuropas seit den 1960er-Jahren. Koller bezog sich in einigen Arbeiten auf Künstler, die sich zum Tennis- und Tischtennispielen trafen, weil ihnen dabei nicht drohte, abgehört oder beobachtet zu werden. Im Spiel verknüpfte Koller Sport und politisches Statement, indem er das Einhalten von Regeln und Fair Play als Basis gesellschaftlichen Handelns einforderte. Und er verwendet das Fragezeichen als universelles Symbol für seine Alltags- und Realitätsbefragung. Tiravanijas Arbeit ist somit eine eindeutige kunsthistorische und politische Referenz, übertragen in die Gegenwart: Hochwertiges, Reflektiertes wird mit Alltäglichem und Spaß in einen Dialog gebracht; man kann einzeln oder im Doppel spielen – die Besucher*innen bringen die Arbeit selbst ins Spiel.

Bitte bringen Sie Ihren eigenen Schläger und Bälle mit!

Jan St. Werner

***Excitatory Yards*, 2023**


Partizipatorische Raumsyntheseinstallation für zwei drehbare Lautsprecher und elektronische Impulse

Courtesy Jan St. Werner, in Zusammenarbeit mit / *in collaboration with* Michael Akstaller, Thomas Richter, Oliver Mayer, Marcin Pietruszewski

Jan St. Werner lässt mit seinen beiden experimentellen Soundstationen *Excitatory Yards* die Architektur der Bundeskunsthalle bewusst und anders als gewohnt wahrnehmen, da die Installation als akustische Verstärkung des Gebäudes und des Außenraumes im Dialog mit den Besucher*innen fungiert.

Durch eine aktiv ausgeführte, gesteuerte Drehung eines einzelnen Lautsprechers durch die Besucher*innen werden unterschiedliche Klänge ausgelöst, und es entsteht die Möglichkeit, die Bundeskunsthalle im Innenhof und ihre Umgebung auf dem Museumsvorplatz auf verschiedenen Frequenzen des Klangs akustisch zu erleben und zu erforschen. Die computergenerierten Sequenzen lösen deutliche Umgebungsreflexionen aus. Zusätzlich wird das Ohr selbst aktiviert, und es können Phantomtöne entstehen. Die Arbeit verbindet drei wichtige Aspekte der Phänomene Klang und Hören: Klangerzeugung, Impulsantwort der Umgebung und Interpretation des menschlichen Wahrnehmungsapparats. Die Künstler laden somit zu einem erfahrungsbasierten Konstruieren von visuellen und akustischen Räumen ein, bei denen das Publikum nicht nur Beobachter*in, sondern auch Akteur*in dieser „Raumsyntheseinstallation“ ist.

Die Umgebungen der beiden ‚Höfe‘ – ein kleiner, geschlossener (Innenhof) und ein großer, offener (Museumsvorplatz) – sind Co-Akteurinnen einer Komposition. Diese schließt die beiden Orte als auch die bewusst disparaten Erfahrungsbewegungen der Besucher*innen mit ein. Die beiden ‚Höfe‘ gehören zwar zu einem architektonischen Gesamtkonzept, sind aber zu weit voneinander entfernt, als dass man sie gleichzeitig und zusammen erleben könnte. Über die Erkundungen der Besucher*innen werden sie



miteinander verschränkt: Man erinnert sich an bestimmte Klänge, Reflexionen, Perspektiven und verknüpft diese mit den Erfahrungen der etwas weiter entfernten Umgebung; in der individuellen Wahrnehmung finden Klang- und Umgebungskoordinaten zusammen.

Ein größeres Bewusstsein für die Architektur, den Raum und das eigene akustische und visuelle Erleben in einem Spiel aus Distanz und Nähe ist essenzieller Teil der Arbeit.

LED-WAND

immer zur vollen Stunde

Franka Marlene Foth

Terpsichorean, 2022/23

Loop

Die Choreografin Franka Marlene Foth und Digitalkünstlerin Claudia Rafael zeigen in der raumfüllenden Medieninstallation *Terpsichorean AI Visuals*, die Performance und digitale Kunst in einen Dialog bringen: Live-Performance-Überschneidungen von *Hyperbole Extended* werden den visuellen AI-Darstellungen derselben Performer*innen gegenübergestellt.

Die Künstler*innen hinterfragen in ihrer Arbeit die menschliche Wahrnehmung und stellen die Unmittelbarkeit der Gegenwart in Frage. Da unsere Wahrnehmung der Welt durch die digitalen Werkzeuge, mit denen wir mit anderen und unserer Umgebung interagieren, ständig erweitert und verändert wird, verändert sich nicht nur unsere Vorstellung von der Welt, sondern auch die Vorstellung von uns selbst mit ihr. Unterscheidet sich unser digital erweitertes Leben in grundlegender Weise von unserem analogen Selbst? Welche Wechselwirkungen gibt es zwischen unserer Online- und unserer Offline-Identität? Wer ist wichtiger, das Individuum oder die Masse?

Künstlerinnen: Franka Marlene Foth & Claudia Rafael

Sound Design: Oleg Solovey

Tänzer*innen: Camille Jackson, Janan Laubscher, Amie-Blaire Chartier, Luca Völkel, Giusy Cirillo, Giordan R. Cruz

Fotograf: Mika Kailes

Stylist: Ourania Marmara

MakeUp Artist: Leana Ardeleanu


John Provencher

To see the wave, 2019/23

Loop

Courtesy the artist

Provencher ist ein kreativer Programmierer und unabhängiger Designer, der mit generativen Systemen experimentiert und sie unkonventionell in Genres und Formate überträgt, in denen sie üblicherweise nicht verwendet werden. Neben seiner Lehrtätigkeit – in der er kunsthistorische Rückblicke mit digitaler Zeitgenossenschaft in Verbindung bringt – entwickelt er NFTs, interaktive Videospiele oder andere Formate, die die datenbasierte Natur des World Wide Web nutzen. Dennoch bewegen sich einiger seiner Projekte sowohl im Online-Raum als auch im analogen. In seinen Arbeiten geht es um Datenverarbeitung und die Hinterfragungen unserer vielfältigen, medienbasierten



Wahrnehmung, seine künstlerische Praxis umfasst nicht unbedingt nur das Produkt, sondern untersucht vielmehr die Bedingungen, die ein Endprodukt hervorgebracht haben. Hier ist eine methodische Verbindung zu den zufallsbasierten Techniken des Dadaismus oder der instruktionsbasierten Konzeptkunst spürbar. Zufall ist ein entscheidender Teil seines intensiven Werkprozesses, und wenn er die visuellen Ergebnisse eines von ihm geschriebenen Programms durchkämmt, die Forschungsergebnisse eines Jahres durchsieht und assoziative Verbindungen zwischen ungeplanten Zusammenhängen findet, erkennt er, dass bei der Arbeit mit dem Zufall der schwierigste Teil darin besteht, zu lernen, wann man die Kontrolle abgeben und loslassen muss.

So scheint auch die Arbeit *To see the wave* einem zufällig generierten Algorithmus zu unterliegen bzw. visualisiert einen sich permanent wiederholenden Text in Wellenform, der sich in ständiger Veränderung befindet: Sowohl die Form als auch die Schrift variieren im Laufe der Zeit, die, mit Provenchers Worten gesagt, die „beste Interaktion“ ist.

SÜDWIESE

Olaf Nicolai

Camouflage/Torwand 1–3 [Croy, Kleff, Maier]

Variante Indoor, 2001

Schenkung Privatsammlung Bielefeld an das Marta Herford

Variante Outdoor, 2023

courtesy Galerie EIGEN + ART Leipzig/Berlin

Holz, Metall, Lackfarbe, Fußbälle


Speziell für die Ausstellung *Interactions* hat Olaf Nicolai eine außenraumtaugliche Variante seiner Fußballtorwände herstellen lassen.

Die Torwand besitzt in Deutschland Kultstatus, ist seit 1964 Markenzeichen des wöchentlichen „Aktuellen Sportstudios“ beim ZDF und Höhepunkt der Sendung, wenn zum Ende prominente Gäste auf die Torwand schießen. Seit 1966 existiert die auch heute noch bekannte Version der Torwand, die Nicolai nun zitiert.

Einzig die Gestaltung unterscheidet sich vom Original: Ein Camouflage-Muster aus Gelb, Weiß und Rosatönen überzieht die Fläche und lenkt das Auge eher ab – so wird die Treffsicherheit subtil unterlaufen. Was dem Prinzip der Tarnung entspricht, wofür das Muster seit dem Ersten und vor allem dem Zweiten Weltkrieg von verschiedenen Militärs genutzt wurde. Nicolais Verwendung des Allover-Musters verweist als kunsthistorisches Zitat sowohl auf Andy Warhols stark farbige, changierende *Camouflage*-Bilder ab 1986 als auch auf populäre, inflationäre Stoffprints und heutige Dress Codes und deren ambivalente Faszination.

Die Namen der Wände beziehen sich auf die legendären Torhüter Jürgen Croy (*1946 in Zwickau), Wolfgang Kleff (*1946 in Schwerte) und Sepp Maier (*1944 in Metten). Mit der Gleichzeitigkeit der Namen entsteht eine Konstellation, wie sie in den 1970er-Jahren, dem Höhepunkt der Karriere der Drei, real nie möglich gewesen wäre: Croy war damals der gefeierte Nationaltorhüter der DDR, zur selben Zeit haben Kleff und Maier in der BRD mit ihren Torwartleistungen Fußballgeschichte geschrieben. Obwohl im Vorrundenspiel der Fußball-Weltmeisterschaft von 1974 Croy und Maier im Hamburger Volksparkstadion in den Toren standen, war dies das einzige Aufeinandertreffen beider deutscher A-Nationalmannschaften und ihrer Keeper.

Wie Olaf Nicolai mit dieser Arbeit verschiedene kulturelle und zeitliche Ebenen ‚ins Spiel‘ bringt und Realitäten mit Fiktivem vermischt, zeigt nicht zuletzt die Tatsache, dass



eine Indoor-Variante der Torwand 2005 in einer Sendung des „Aktuellen Sportstudios“ zum Einsatz kam.

Bisher konnte im „Sportstudio“ noch kein Studiogast mit den je drei Versuchen pro Loch sechs Treffer erzielen. Selbst fünf Treffer sind ausgesprochen selten. Nehmen Sie also die Herausforderung an und stellen einen Rekord auf!

Bitte bringen Sie Ihre eigenen Fußbälle mit.

Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko.

Bitte nicht auf die Wände klettern!

INNENHOF

Jan St. Werner

***Excitatory Yards*, 2023**

Partizipatorische Raumsyntheseinstallation für zwei drehbare Lautsprecher und elektronische Impulse

Courtesy Jan St. Werner, in Zusammenarbeit mit / *in collaboration with* Michael Akstaller, Thomas Richter, Oliver Mayer, Marcin Pietruszewski

Jan St. Werner lässt mit seinen beiden experimentellen Soundstationen *Excitatory Yards* die Architektur der Bundeskunsthalle bewusst und anders als gewohnt wahrnehmen, da die Installation als akustische Verstärkung des Gebäudes und des Außenraumes im Dialog mit den Besucher*innen fungiert.

Durch eine aktiv ausgeführte, gesteuerte Drehung eines einzelnen Lautsprechers durch die Besucher*innen werden unterschiedliche Klänge ausgelöst, und es entsteht die Möglichkeit, die Bundeskunsthalle im Innenhof und ihre Umgebung auf dem Museumsvorplatz auf verschiedenen Frequenzen des Klangs akustisch zu erleben und zu erforschen. Die computergenerierten Sequenzen lösen deutliche Umgebungsreflexionen aus. Zusätzlich wird das Ohr selbst aktiviert, und es können Phantomtöne entstehen. Die Arbeit verbindet drei wichtige Aspekte der Phänomene Klang und Hören: Klangerzeugung, Impulsantwort der Umgebung und Interpretation des menschlichen Wahrnehmungsapparats. Die Künstler laden somit zu einem erfahrungsbasierten Konstruieren von visuellen und akustischen Räumen ein, bei denen das Publikum nicht nur Beobachter*in, sondern auch Akteur*in dieser „Raumsyntheseinstallation“ ist.

Die Umgebungen der beiden ‚Höfe‘ – ein kleiner, geschlossener (Innenhof) und ein großer, offener (Museumsvorplatz) – sind Co-Akteurinnen einer Komposition. Diese schließt die beiden Orte als auch die bewusst disparaten Erfahrungsbewegungen der Besucher*innen mit ein. Die beiden ‚Höfe‘ gehören zwar zu einem architektonischen Gesamtkonzept, sind aber zu weit voneinander entfernt, als dass man sie gleichzeitig und zusammen erleben könnte. Über die Erkundungen der Besucher*innen werden sie miteinander verschränkt: Man erinnert sich an bestimmte Klänge, Reflexionen, Perspektiven und verknüpft diese mit den Erfahrungen der etwas weiter entfernten Umgebung; in der individuellen Wahrnehmung finden Klang- und Umgebungskoordinaten zusammen.

Ein größeres Bewusstsein für die Architektur, den Raum und das eigene akustische und visuelle Erleben in einem Spiel aus Distanz und Nähe ist essenzieller Teil der Arbeit.



FOYER

Klara Hobza

***Animaloculomat*, 2017**

Verschiedene Materialien

Courtesy the artist and Soy Capitán, Berlin

„Sehen Sie sich, wie ein Tier Sie sieht“ – damit lädt Klara Hobza und der Hinweis über dem Eingang die Besucher*innen zum Eintritt in den *Animaloculomat* ein!

Formal als Zitat eines herkömmlichen Fotoautomaten im öffentlichen Raum entwickelte die Künstlerin in Zusammenarbeit mit dem Coder Mario Klingemann die Software sowie das mechanische Interface zwischen Software, Computer, Kamera, Bildschirm, Buttons, Münzeinwurf, Blitzlicht und Drucker. Als Prototyp einer „Künstler*innenmaschine“ – von Hand gebaut und verlötet –, erinnert diese partizipative Skulptur an einen Hybrid zwischen futuristischer Zeitmaschine und herkömmlichem Fotoautomaten, mit Elementen einer Jahrmarktbude, die durch ihre bunte Präsenz bestechen. Der

Animaloculomat leuchtet von Kopf bis Fuß, von roter Glühbirne auf der Antennenspitze bis zum Leuchtstoff-weißen Unterlicht rund um die Basis, welches das insgesamt 6 m hohe Objekt wie ein Ufo zum Schweben bringt. Dazwischen locken bunte, leuchtende Schilder, ein großer, eingebauter Monitor, auf dem eine Auswahl von Fotos vergangener Teilnehmer*innen durchläuft, und ein Spiegel neben der Eingangstür.

Sie betreten die Kabine, passen den Drehhocker auf Augenhöhe an, werfen einen Euro ein, wählen das Tier aus, durch dessen Augen Sie gesehen werden möchten (Fledermaus, Tintenfisch, Schlange, Springspinne, Pferd oder Drachenfisch), und werden fotografiert; eine Live-Vorschau auf dem Flatscreen über dem Eingang erlaubt die Teilnahme der anderen Besucher*innen.

Der *Animaloculomat* ist eine „Tierblickmaschine“, ein Fotoautomat besonderer Natur: Nicht rein wissenschaftlich fundiert, sondern spielerisch und mit künstlerischen Mitteln beantwortet er die vielleicht interessante Frage: „Wie sieht mich ein Tier?“ Mit diesem ungewöhnlichen Porträt seiner selbst wird die moderne virale Selfie-Kultur hinterfragt und vor allem konterkariert. Diese „künstlerische Interpretation des tierischen Sehens ist eine eigenwillige, jedoch plausible Spekulation“ – so augenzwinkernd die Künstlerin.

Der *Animaloculomat* entstand im Rahmen von „Kunst/Natur. Künstlerische Interventionen im Museum für Naturkunde Berlin“, einem Projekt des Museums für Naturkunde Berlin und der Kulturstiftung des Bundes.

Die Künstlerin zitiert mit ihrem Kunstwerk gängige Fotoautomaten im öffentlichen Raum. Wie die meisten Automaten dort ist der Fotoautomat daher nicht barrierefrei nutzbar.

Finnegan Shannon

***Do you want us here or not (MMK) – Bench 2*, 2021**


***Do you want us here or not (MMK) – Chaise lounge 2 und 3*, 2021**

***Do you want us here or not (MHR) – Chair*, 2021**

Sperrholz, Farbe, Schaumstoff, Stoff, Stofffarbe

Courtesy the artist and Deborah Schamoni

Finnegan Shannon arbeitet multidisziplinär und untersucht die Wahrnehmung und vor allem Praktiken von Zugänglichkeiten (von Kunst und Ausstellungsräumen) sowie eine ‚Kultur‘ der Behinderung in unzugänglichen Räumen. Mit *Do You Want Us Here or Not*



wurde eine Serie von Bänken, Stühlen und Chaiselongues eigens für Ausstellungsräume hergestellt – hier 2021 für das MMK, Museum für Moderne Kunst in Frankfurt, und das MHR, Museum Huis Rembrandt in Amsterdam. Die provokante Fragestellung belegt das große Interesse Shannons an bewusster Integration, Inklusion sowie Teilhabe und fordert intensiv zur Überprüfung auch von institutionellen Angeboten und Infrastrukturen auf.

Wie kritisch und ausgeprägt Shannons Kommentare oft auch sind, die Sitzmöglichkeiten bieten vor allem Ruhe und Zeit und schaffen damit einen Zugang bzw. stellen eine reale Bedingung bereit, um sich mit den Kunstwerken Anderer auseinanderzusetzen oder sie einfach zu genießen: *Lehnen Sie sich zurück. Entspannen Sie sich, wenn Sie möchten. Oder: Sitzen fühlt sich gerade gut an. Setzen Sie sich, wenn es Ihnen ähnlich geht.* Die in Handschrift entworfenen und mit Großbuchstaben beschrifteten Sitzbänke ermöglichen ein Innehalten und bieten im Dialog mit anderen Werken einen Ort der Reflexion. Die Individualität der Handschrift unterstreicht das Persönliche, das Unvollkommene, aber auch das Wertvolle und Einzigartige im musealen öffentlichen Raum. Individualität und Diversität statt Neutralität und Konformität wird in direkter Ansprache visualisiert. Aber auch ein kommunikatives Miteinander, ein kollektives Erlebnis wird ermöglicht, wenn sich z.B. mehrere auf einer Bank versammeln, um sich zu sammeln. Diese Einladung ist Teil der Arbeit und lässt das Werk durch die Nutzung der Besucher*innen komplettieren. Shannons kluge Kombination von Kritik, Funktionalität, Komfort und Teilhabe macht die Museumsbänke zu einer Art interaktivem Wahrzeichen.

TREPPENHAUS

John Provencher


To see the wave, 2019/23

html/javascript

Courtesy the artist

Provencher ist ein kreativer Programmierer und unabhängiger Designer, der mit generativen Systemen experimentiert und sie unkonventionell in Genres und Formate überträgt, in denen sie üblicherweise nicht verwendet werden. Neben seiner Lehrtätigkeit – in der er kunsthistorische Rückblicke mit digitaler Zeitgenossenschaft in Verbindung bringt – entwickelt er NFTs, interaktive Videospiele oder andere Formate, die die datenbasierte Natur des World Wide Web nutzen. Dennoch bewegen sich einiger seiner Projekte sowohl im Online-Raum als auch im analogen. In seinen Arbeiten geht es um Datenverarbeitung und die Hinterfragungen unserer vielfältigen, medienbasierten Wahrnehmung, seine künstlerische Praxis umfasst nicht unbedingt nur das Produkt, sondern untersucht vielmehr die Bedingungen, die ein Endprodukt hervorgebracht haben. Hier ist eine methodische Verbindung zu den zufallsbasierten Techniken des Dadaismus oder der instruktionsbasierten Konzeptkunst spürbar. Zufall ist ein entscheidender Teil seines intensiven Werkprozesses, und wenn er die visuellen Ergebnisse eines von ihm geschriebenen Programms durchkämmt, die Forschungsergebnisse eines Jahres durchsieht und assoziative Verbindungen zwischen ungeplanten Zusammenhängen findet, erkennt er, dass bei der Arbeit mit dem Zufall der schwierigste Teil darin besteht, zu lernen, wann man die Kontrolle abgeben und loslassen muss.

So scheint auch die Arbeit *To see the wave* einem zufällig generierten Algorithmus zu unterliegen bzw. visualisiert einen sich permanent wiederholenden Text in Wellenform,



der sich in ständiger Veränderung befindet: Sowohl die Form als auch die Schrift variieren im Laufe der Zeit, die, mit Provenchers Worten gesagt, die „beste Interaktion“ ist.

Ryan Gander

I... I... I..., 2019

Mischtechnik, animierte Maus, ca. 7 Min.

Privatsammlung

Die Arbeiten des britischen Konzeptkünstlers Ryan Gander sind oft Bruchstücke einer komplexeren, oft fiktiven Erzählung, die manchmal nur Spuren hinterlassen hat und dadurch Assoziationen evoziert. Sein Augenmerk richtet sich häufig auf das Spiel und die Fantasie von Kindern, die expansiver und weniger einschränkend sind als das Verhalten von Erwachsenen, die eher von der Realität, Normen und manchmal einem äußeren Anschein beeinträchtigt werden.

So blickt hier eine kleine animatronische Maus aus einem Loch in der Treppenwand. Auf dem Boden sind Gipsstücke und Staub verstreut, als ob die Maus gerade das Loch gebohrt und den Kopf herausgestreckt hätte. Das animierte Tier versucht, etwas zu erzählen, indem es die Stimme jüngerer Tochter des Künstlers verwendet, die mit ihren Worten ringt und stottert, weil sie nicht genau weiß, wie sie beginnen oder was sie sagen soll. *I... I... I...* ist daher Teil der indirekten Interaktion mit uns und möglicherweise der Beginn einer längeren Narration, die aber ein Geheimnis bleibt. Die Arbeit ist ein Zeugnis für unser Bedürfnis, Spuren zu hinterlassen, und ein Denkmal für die Sprache als universale Kommunikationsform. Der Künstler äußert sich dazu wie folgt: „Ihr Kampf ums Sprechen ist eine Illustration unseres Bedürfnisses, Geschichten zu erzählen und gehört zu werden, selbst wenn wir keine Geschichte zu erzählen haben. Ein Aufmerksamkeitshungriger in einer inhaltsleeren Welt.“

MEDIENKUNSTRAUM, UG

Franka Marlene Foth


Terpsichorean, 2022/23

Die Choreografin Franka Marlene Foth und Digitalkünstlerin Claudia Rafael zeigen in der raumfüllenden Medieninstallation *Terpsichorean AI Visuals*, die Performance und digitale Kunst in einen Dialog bringen: Live-Performance-Überschneidungen von *Hyperbole Extended* werden den visuellen AI-Darstellungen derselben Performer*innen gegenübergestellt.

Die Künstler*innen hinterfragen in ihrer Arbeit die menschliche Wahrnehmung und stellen die Unmittelbarkeit der Gegenwart in Frage. Da unsere Wahrnehmung der Welt durch die digitalen Werkzeuge, mit denen wir mit anderen und unserer Umgebung interagieren, ständig erweitert und verändert wird, verändert sich nicht nur unsere Vorstellung von der Welt, sondern auch die Vorstellung von uns selbst mit ihr. Unterscheidet sich unser digital erweitertes Leben in grundlegender Weise von unserem analogen Selbst? Welche Wechselwirkungen gibt es zwischen unserer Online- und unserer Offline-Identität? Wer ist wichtiger, das Individuum oder die Masse?

Künstlerinnen: Franka Marlene Foth & Claudia Rafael

Sound Design: Oleg Solovey



Tänzer*innen: Camille Jackson, Janan Laubscher, Amie-Blaire Chartier, Luca Völkel,
Giusy Cirillo, Giordan R. Cruz
Fotograf: Mika Kailes
Stylist: Ourania Marmara
MakeUp Artist: Leana Ardeleanu

Aufführung FORUM
Sonntag, 30. April, 18– 18.45 Uhr und Montag, 1. Mai, 16–16.45 Uhr

Franka Marlene Foth
***Hyperbole Extended*, 2022/23**

Hyperbole Extended beschreibt eine Synergie zwischen Tänzer*innen, Sound und Publikum: Eine vielschichtige, stark auf Sound basierende Live-Performance, welche die Poesie des Tanzes sowie die Expressivität und Stärke von Tänzer*innen sichtbar werden lässt und ihre Doppelrollen als Künstler*innen und Sportler*innen sowie den Körper als kreatives und identitätsstiftendes Ausdrucksmittel hervorhebt.


Choreografische Skulpturen und immersive Klänge bespielen den Raum. Das visuelle und auditive Erleben steht im Vordergrund sowie eine poetische Logik, in welcher der Tanz als genreübergreifendes, individuelles Narrativ den Zuschauer emotional auf die gleiche Ebene wie die der Künstler*innen hebt. Die Tänzer*innen bewegen sich zu den unverwechselbaren Klängen von Oleg Solovey, einem experimentellen ukrainischen Künstler aus Charkiw/Berlin, der auf unkonventionelle Kompositionsmethoden setzt. *Hyperbole Extended* ist ein zeitgenössisches Kunstwerk, welches die Grenzen zwischen Performance und traditionellen künstlerischen Disziplinen wie Tanz und Skulptur verwebt: Ein unvergessliches Erlebnis, welches die Kraft des menschlichen Ausdrucks und das transformative Potenzial von Kunst zum Ausdruck bringt.

Künstlerin und Choreografin: Franka Marlene Foth
Sound Design: Oleg Solovey
Tänzer*innen: Camille Jackson, Janan Laubscher, Amie-Blaire Chartier, Yi-Wei Tien,
Giusy Cirillo, Amalie Stitz

Performance/Workshop DACH
Sonntag, 30. April, und Montag, 1. Mai, jeweils 12–12.45 Uhr, 14–14.45 Uhr und 16–16.45 Uhr

Helga Wretman
***In-Group Photo*, 2017/23**
Performance/Workshop
Courtesy the artist

Die Arbeit lädt Besucher*innen ein, eine Entscheidung zu treffen und Teil einer Gruppe, einer Interaktion, zu werden, in der körperliche Übungen aus Distanz und Nähe unter Anleitung der Künstlerin ausgeführt werden. Durch die gemeinsame Betätigung aller Teilnehmenden entsteht ein kollektives Erlebnis, das über Gruppenzugehörigkeiten nachdenken lässt und die Grenzen der eigenen Befindlichkeit auslotet: Wann entscheiden wir uns für den individuellen Weg, wann für den kollektiven?



Helga Wretman selbst beschreibt ihr Konzept so: „Das menschliche Gehirn ist so vernetzt, dass es prägnante Verhaltensmuster hervorruft, die sich aus einer ‚In-Group‘-Menschen, zu denen der Einzelne bereits eine emotionale Beziehung hat – und einer ‚Out-Group‘-Menschen, mit denen er noch nicht vertraut ist – ergeben. Das Gefühl, das durch die Vertrautheit einer ‚In-Group‘ entsteht, ist traditionell wesentlich für das Gefühl der Zugehörigkeit und Sicherheit. Gemeinschaftliche Versammlungen und Gruppenaktivitäten erzeugen eine Menge persönlicher Daten wie Bilder, Korrespondenz, Tonaufnahmen usw. Diese Daten geben einen Einblick in den sozialen Kontext und die private Sphäre des Einzelnen, der an dieser besonderen Gruppe/Gemeinschaft teilnimmt. Die Instabilitäten unserer heutigen diversen wirtschaftlichen und politischen Systeme haben dazu geführt, dass der Einzelne sein Selbstkonzept und seine Identität festigen muss, um ein stärkeres Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln. Ein gängiger Bewältigungsmechanismus dieser Instabilität hat sich im so genannten Gruppenfoto manifestiert, das dazu dient, sowohl das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gruppe als auch das des Außenseiters zu verstärken. Diese Bilder von gruppierten Menschen sind in unserem Alltag omnipräsent geworden und scheinen in dem Maße zuzunehmen, wie Spannungen, die Vorstellungen von Identität, Rasse, Religion und Sicherheit in Frage stellen, weiter zunehmen.“

Bitte beachten Sie, dass Sie mit Ihrer Teilnahme der fotografischen Dokumentation zustimmen. Die Künstlerin holt vorab Ihr Einverständnis für die Teilnahme und die Weiterverwendung der Fotos ein.

Aufführung DACH

Sonntag, 30. April, und Montag, 1. Mai, jeweils 13–13.20 Uhr, 15–15.20 Uhr und 17–17.20 Uhr

Nevin Aladağ


Body Instruments, 2021/23

Performance

Courtesy the artist

Mit der Performance *Body Instruments* belegt Nevin Aladağ ihr Interesse an instrumentalen Interventionen: Ein Performer trägt speziell gefertigte Musikinstrumente, wie z.B. Glocken, an den Beinen, den Armen und Händen oder auf dem Kopf, während er sich langsam durch den (Außen-)Raum bewegt – vom Dach aus zu allen anderen Kunstwerken zieht er wie der sagenhafte „Rattenfänger von Hameln“ die Besucher*innen hinter sich her, nimmt sie mit auf eine temporäre Reise. Durch seine oft nur einfachen Bewegungen werden die Musikinstrumente aktiviert und erzeugen Klänge – der Körper als Instrument, die ausgeführte Bewegung, das experimentelle (Musik-)Spiel aus zufälligen und bewusst herbeigeführten Klängen.

Die historische und gesellschaftliche Anlehnung oder auch Referenz an die mittelalterliche Sage ist eine ebenso zulässige wie der kunsthistorische Bezug zu Oskar Schlemmers *Triadischem Ballett* (1922 uraufgeführt), dessen spielerischen Umgang mit Formen und Farben in Verbindung von Kunst und Tanz die Künstlerin zitiert und in eine eigene formale Sprache überträgt. Aber auch die sofortige Assoziation an sakrale oder profane Prozessionsbräuche, Fastnachtsumzüge mit Glocken, bis hin zur Tradition des Musizierens in der Öffentlichkeit durch den modernen Straßenmusikanten sind in der Perfor-



mance gedanklich enthalten – wie auch die Frage des Stellenwertes von Musik im öffentlichen Raum unserer Gesellschaft, je nach sozialem Kontext.

Performer: Przemek Kamiński

Aufführung DACH

Sonntag, 30. April, 16.30–16.40 Uhr und Montag, 1. Mai, 14.30–14.40 Uhr

Franka Marlene Foth


Core, 2023

In *Core* untersucht die Choreografin die Beziehung zwischen Musik, Bewegung und Identität – unter Berücksichtigung der kulturellen Bedeutung von Haaren und des Einflusses von Haarbewegungen auf die visuelle und emotionale Präsenz der beiden Darsteller*innen. Die Performance beschreibt eine Form der visuellen Poesie, bietet eine sinnliche und nachdenklich stimmende Erfahrung zum Innehalten und lädt zur Reflexion ein.

Künstlerin und Choreografin: Franka Marlene Foth

Score: Rip Swirl

Tänzer*innen: FMKF



Programm für den 30. April und 1. Mai 2023

Sonntag, 30. April 2023, 10–4 Uhr

LED-WAND, digital, immer zur vollen Stunde

Franka Marlene Foth, *Terpsichorean*, 2022/23

John Provencher, *To see the wave*, 2019/23

DACH, Kuratorinnenführung, 12 Uhr, ca. 30 Min.

DACH, Performance/Workshop, 12, 14 und 16 Uhr, jeweils ca. 45 Min.

Helga Wretman, *In-Group Photo*, 2017/23

DACH, Performance zu diversen Kunstwerken, 13, 15 und 17 Uhr, jeweils ca. 20 Min.

Nevin Aladağ, *Body Instruments*, 2021/23

DACH, Führung, 15 Uhr, ca. 30 Min.

DACH, Performance, 16:30 Uhr, ca. 10 Min.

Franka Marlene Foth, *Core*, 2023

FORUM, Aufführung, 18–18:45 Uhr

Franka Marlene Foth, *Hyperbole Extended*, 2022/23

DACH, Führung, 19 Uhr, ca. 30 Min.

MUSEUMSPLATZ, Musik, 19–21 Uhr

einer von denen

FOYER, Tanz in den Mai,

20 bis 22 Uhr

Frzante, DJ und Pole Performerin

22 Uhr bis 4 Uhr

Lars Eidinger *Anti Disco*

Montag, 1. Mai 2023, 10–19 Uhr

LED-WAND, digital, immer zur vollen Stunde

Franka Marlene Foth, *Terpsichorean*, 2022/23

John Provencher, *To see the wave*, 2019/23

DACH, Kuratorinnenführung, 12 Uhr, ca. 30 Min.

DACH, Performance/Workshop, 12, 14 und 16 Uhr, jeweils ca. 45 Min.

Helga Wretman, *In-Group Photo*, 2017/23

DACH, Performance zu diversen Kunstwerken, 13, 15 und 17 Uhr, jeweils ca. 20 Min.

Nevin Aladağ, *Body Instruments*, 2021/23



DACH, Führung, 15 Uhr, ca. 30 Min.

DACH, Performance, 14:30 Uhr, ca. 10 Min.
Franka Marlene Foth, *Core*, 2023

FORUM, Aufführung, 16–16:45 Uhr
Franka Marlene Foth, *Hyperbole Extended*, 2022/23

DACH, Führung, 17 Uhr, ca. 30 Min.

Mediaguide



Über die App der Bundeskunsthalle sind die Informationen in Deutsch und Englisch zu allen Kunstwerken auch zu hören und sind Videos zu sehen, die zeigen, wie man mit ihnen interagiert.

Laden Sie die App der Bundeskunsthalle über den QR-Code



oder unter www.bundeskunsthalle.de/app



Aktuelle und kommende Ausstellungen

1920ER!

Im Kaleidoskop der Moderne

bis 30. Juli 2023

Die 1920er-Jahre gelten als Umbruchphase und Experimentierfeld der westlichen Moderne. Die Gleichzeitigkeit und Radikalität dieser Epoche verleiht ihr noch im 21. Jahrhundert eine bemerkenswerte Aktualität und bildet den Ausgangspunkt dieser Ausstellung. Das Jahrzehnt wird einerseits von einer tiefen Zerrissenheit geprägt, andererseits wird es von einem ungebrochenen Fortschrittsglauben und noch nie dagewesenem Innovationsschub in allen gesellschaftlichen Bereichen (Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik) erfasst.

Die Disziplinen übergreifend angelegte Ausstellung will dieses kaleidoskopartige Bild der 1920er-Jahre einer aktuellen Betrachtung unterziehen. Drei große Themenkomplexe bestimmen und strukturieren das Ausstellungsnarrativ: Das Phänomen der Großstadt als Biotop und Zerrbild der Moderne; der Diskurs über die neuen Rollenbilder von Frau und Mann sowie die Konstruktion und Wahrnehmung der neuen Lebenswelten. Dabei soll nicht nur der Topos der *verrückten, wilden Jahre* bemüht, sondern die ästhetischen Zirkulationsprozesse zwischen den einzelnen Kunstströmungen und Kunstzentren jenseits der gängigen (geo-kultur-politisch sanktionierten) Denkmuster von Zentrum und Peripherie offengelegt werden. In den Fokus gerückt werden die prägenden Phänomene dieser Epoche – Globalisierung, Geschwindigkeit, Experimentierlust, Hinterfragung der Geschlechterrollen, urbane Lebenswelten, die Vielfalt künstlerischer Konzepte, veränderte Sehgewohnheiten, Technisierung, Massenkommunikation – erfassen und einen differenzierten Einblick in das Kaleidoskop der Moderne gewähren. Gleichzeitig stehen mögliche Parallelen zu den Entwicklungen in den ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts bewusst im Raum.

JOSEPHINE BAKER


Freiheit – Gleichheit - Menschlichkeit

18. Mai bis 24. September 2023

Medienkonferenz: Mittwoch, 17. Mai 2023, 11 Uhr

Josephine Baker (eigentlich: Freda Josephine McDonald), die 1906 in St. Louis am Mississippi in einem armen Schwarzenviertel geboren wurde, hat als Kind Rassenunruhen und Rassentrennung erlebt. Nach einem Karrierestart in Amerika, ging Baker nach Europa und wurde in Paris der verrückten 20er Jahre zum ersten schwarzen Weltstar und zur höchstbezahlten Revuetänzerin der Welt. Während des Zweiten Weltkrieges war Josephine Baker im Widerstand tätig, tanzte für die Truppen und spionierte für Frankreich. Zu ihrem Geburtsland Amerika hatte sie ein gespaltenes Verhältnis: sie kehrte immer wieder in USA zurück, zuletzt 1963, um Martin Luther King auf seinem Marsch nach Washington zu begleiten, und an seiner Seite eine Rede zu halten.

Schon früh begann Josephine Baker, große Wohltätigkeitsveranstaltungen zu organisieren, sie spendete die Honorare aller Konzerte, die sie während der Kriegsjahre gegeben hatte und adoptierte später zwölf Kinder aus zwölf Nationen. Ihr Leben lang engagierte sie sich gegen Rassismus und Antisemitismus.



Am 30. November 2021 wurde sie als sechste Frau überhaupt ins Panthéon aufgenommen, die letzte Ruhestätte großer Französinnen und Franzosen. Ein Grund, der zu Recht Geehrten eine Ausstellung zu widmen, die in unserer Frauenreihe präsentiert wird und an die große Präsentation *1920er! Im Labor der Moderne*, die fast parallel gezeigt wird, anknüpft. Im Fokus der Ausstellung stehen neben den spektakulären Auftritten, die politische und karitative Tätigkeit Josephine Bakers als Résistancemitglied und Bürgerrechtlerin.

WER WIR SIND

Fragen an ein Einwanderungsland

26. Mai – 8. Oktober 2023

Medienkonferenz: Donnerstag, 25. Mai 2023, 11 Uhr

Wie entsteht das „Wir“ in einer Gesellschaft? Gelingt dies nur über die Abgrenzung zu „den Anderen“? Ist es möglich in unserer Gesellschaft zu einem gemeinsamen und umfassenden „Wir“ zu gelangen?

Die Ausstellung *WER WIR SIND* stellt kritische Fragen an Deutschland als Einwanderungsland. Ein Begriff, gegen den sich die Politik lange gewehrt hat und der heute selbstverständlich erscheinen sollte. Migration ist kein Sonderfall – sie ist der Normalzustand. Auch die Migrationsgeschichte von Deutschland ist lang, aber weitestgehend unbekannt. Die Menschen, die nach Deutschland kamen, kämpften seit jeher darum, Teil der Gesellschaft und ihrer Geschichte zu sein. Erfahrungen von Rassismus und Diskriminierung sind bis heute Alltag für Menschen, denen die Zugehörigkeit zum „Wir“ abgesprochen wird. Ihre Wege sind gekennzeichnet von Widerständen, aber auch von Erfolgen. Die Ausstellung schaut auf die Strukturen unserer Gesellschaft: Wer darf mitreden und -bestimmen? Wer hat Zugang zu Räumen und Ressourcen – zu Bildung, Wohnraum und Kultur? Wer ist sichtbar in Politik und in Medien? *WER WIR SIND* wirft einen Blick auf die Errungenschaften wie auch die Probleme und Hürden im Ringen um ein gleichberechtigtes Miteinander.

Die Ausstellung zeigt Werke zeitgenössischer Künstler*innen und verbindet diese mit Zeitzeugnissen aus dem Kontext von Migration und Geschichte. Die Objekte und Dokumente stammen aus dem Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland (DOMiD) in Köln.

Eine Ausstellung der Bundeskunsthalle und DOMiD
(Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland)

Änderungen vorbehalten!
Stand: April 2023