

BUNDESKUNSTHALLE

Pressemappe

INTERACTIONS 2024

1. Mai bis 27. Oktober 2024

Inhalt

1.	Informationen zu INTERACTIONS 2024	Seite 2
2.	Allgemeine Informationen	Seite 2
3.	Medieninformation	Seite 4
4.	Werktexte	Seite 5
5.	Programm 1. Mai 2024	Seite 14
6.	Aktuelle und kommende Ausstellungen	Seite 15

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 2024

Laufzeit 1. Mai bis 27. Oktober 2024

Pressesprecher Sven Bergmann

Kuratorin Susanne Kleine

Eintritt 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
#Interactions2024



Medieninformation

Interactions 2024

1. Mai – 27. Oktober 2024

Im letzten Jahr hat die Bundeskunsthalle ein Sommerprogramm der Interaktionen, des Spiels sowie visueller und akustischer Impulse rund um das Haus veranstaltet und die vorhandenen Kunstwerke im Außenraum ergänzt: Den sich allsommerlich auf dem Platz präsentierenden Wasserpavillon *Circular Appearing Rooms* von Jeppe Hein und die *Bonner Rutschbahn* von Carsten Höller, die sich um ihre eigene Achse drehend die Fassade herabschlingelt.

Mit den *Interactions 2024* werden erneut verschiedene Orte des öffentlichen Raumes der Bundeskunsthalle besetzt: Vom Dach über das Foyer in den Innenhof und auf dem Vorplatz werden ausgewählte Kunstwerke oder Aufführungen angeboten, die zum interaktiven Spiel, zur Reflexion oder zum Verweilen einladen. Die Werke beinhalten jeweils eine eigene Erzählung, die es neben der Interaktion zu entdecken gilt, beschäftigen sich aber auch mit diversen ‚Bildsprachen‘ als grenzüberschreitende und universelle Kommunikationsform.

Alle teilnehmenden Künstler*innen sind an Ausdrucksformen und Techniken interessiert, die die mögliche Distanz zur Kunst abbauen und Menschen in unserer komplexen diversifizierten Gesellschaft vielleicht leichter in Austausch treten lassen. In diesem Jahr kommt u. a. die große Installation *Bouncer* von Gabriel Lester auf dem Dach hinzu, die ein kollektives, aber auch ein individuelles Raumerlebnis ermöglicht, indem man eine Reihe von Schwingtüren wie in einem StopMotion-Moment durchschreitet. Linda Nadjji bietet mit zwei vergoldeten Hochsitzen *Meanwhile* sowohl auf dem Dach als auch im Foyer eine gedankliche Brücke zwischen Innen und Außen an und hinterfragt durch den ungewöhnlichen Perspektivwechsel die Optionen von Kommunikation. Clare Strand wiederum reflektiert auf verspielte Art und Weise mit ihrem Jahrmarktstand *All that Hoopla* die Mechanismen des Kunstmarktes.

Temitayo Ogunbiyi bereichert den Parcours auf dem Museumsplatz mit einem organischen Klettergerüst bestehend aus mehreren mit Pflanzenfasern umwickelten Stahlstangen. Die Formen dieser Stäbe, die von Pflanzen und Haarsträhnen inspiriert sind, interpretieren Linien, die Lagos mit dem Rhein und damit mit verschiedenen Gemeinschaften in Europa verbindet.

Esra Gülmen bietet mit ihren Wippen *Controversy TeeterTotter* an, spielerisch eine Balance zwischen zwei konträren Aussagen zu finden, während Finnegan Shannons blaue Außenbänke *Do you want us here or not* wieder zum Verweilen einladen. Olaf Nicolais Fußballtorwände auf der Südwiese fördern den individuellen und kollektiven Wettbewerb, während die Arbeit gleichzeitig verschiedene kulturelle und zeitliche Ebenen ‚ins Spiel‘ bringt.

Mit Interaktionen, Interventionen, auch möglichen Irritationen laden wir Sie ein, an der Kunst spielerisch teilzuhaben und in den Austausch zu treten. Kunst kann ein offenes Angebot sein, das sowohl dem individuellen als auch dem gemeinsamen Erleben dient – ein Miteinander, bei dem Konventionen oder starre Rollen hinterfragt, Offenheit, Toleranz und Sensibilität gefördert werden.

Werktexte

Die Nummerierung bezieht sich auf den beiliegenden gelben Übersichtsplan

1 [auf dem Dach]

Gabriel Lester

***Bouncer #2*, 2024**

Verzinktes Metall, PVC-Schaumstoffplatte, Aufkleber

Courtesy der Künstler

Die raumgreifende, eigens für *Interactions 2024* gefertigte Installation *Bouncer #2* ermöglicht ein individuelles, aber auch kollektives Raumerlebnis, indem man eine Reihe von Schwingtüren wie in einem Stop-Motion-Film durchschreitet. Geht man durch die Türen, befindet man sich immer in einem durch Schwingtüren begrenzten Raum, den man aber aktiv öffnen kann; der Titel „Rauschmeißer“ ist dabei humorvoll gemeint. Man scheint in einem Mechanismus gefangen, in dem man konstant eine Reihe von Grenzen und Veränderungen durchlaufen muss, um an das vermeintliche Ziel zu kommen, wobei hier sicher auch „der Weg das Ziel“ ist. Der Künstler sagt dazu: „Für mich verkörpert es das Taumeln des Lebens, indem es endlose neue Schwellen suggeriert, die es zu überschreiten gilt, während man im Verlauf des Lebens selbst gefangen bleibt.“

Öffnet man die erste Tür, sieht man auf der zweiten einen farbigen Punkt, der sich beim weiteren Vorangehen und Türöffnen immer weiter zu einer vollfarbigen Fläche entwickelt – oder umgekehrt, je nachdem, von welcher der beiden Seiten aus man die Arbeit betritt. Diese Abfolge suggeriert, dass es ein Ziel gibt, auf das man zugeht oder von dem man weggeht, und sie verdeutlicht darüber hinaus eine konzertierte Abfolge von Raum und Zeit. Kunsthistorisch gesehen, erinnert das aktive Moment der Arbeit an das berühmte *Horse in Motion* von Eadweard Muybridge, 1878, das erste Beispiel der Chronofotografie, seiner frühen Methode, um den Lauf der Zeit fotografisch festzuhalten, und ein wichtiger Schritt in Richtung bewegtes Bild und Film.

Das visuelle Bild, die Wahrnehmung der Arbeit verändert sich in einem selbst gewählten Rhythmus, je nachdem, wie schnell man sie durchschreitet. Dabei entstehen durch das Schlagen der Schwingtüren Geräusche auf einer eher rhythmischen Ebene und Erinnerungen an Sequenzen eines Schlagzeugcomputers oder an Trommelwirbel, aber auch an das Klicken durch Bildschirmfenster, das Browsen und Scrollen können assoziiert werden.

Insgesamt lässt die manchmal slapstickartige Installation – neben dem Spaß – auch über die sich wiederholenden Herausforderungen und Absurditäten des Lebens nachdenken.

2 [auf dem Dach]


FAMED

***Seele und Dekor*, 2023**

Hüpfburg aus PVC-Polyester, Gebläse

Courtesy die Künstler

Auf dem Dach der Bundeskunsthalle wird eine übergroße Hüpfburg zum individuellen oder kollektiven Spiel oder vielleicht auch als Schutzraum angeboten. Der mehrdeutige Charme der „aufgeblasenen“ Arbeit besticht durch seine Referenz: *Das Kapital*, eine Kritik der politischen Ökonomie und eines der Hauptwerke von Karl Marx von 1867, wurde



formal in eine Hüpfburg überführt und so konzipiert, als ob jemand das Buch während einer Lesepause auf die Buchdeckel gestützt abgestellt hat. Ganz offensichtlich ist die Leserin/der Leser nicht weit gekommen, da es weit vorn aufgeschlagen ist, was die ungleichen Wandstärken belegen. Es bleibt imaginiert, ob das Buch noch weitergelesen oder für immer weggelegt wurde.

Die beiden Mitglieder des Künstlerduos sind in der ehemaligen DDR geboren, in beiden Gesellschaftssystemen aufgewachsen und durch die Ereignisse der politischen und gesellschaftlichen Wende in Deutschland 1989 geprägt. Das Standardwerk hat sie lange Jahre begleitet, war allerdings „eher als These und (auratisches) Objekt präsent, welches den Praxistest aber nie so richtig bestehen konnte.“

Die „Seele“ des Buches wird kritisch hinterfragt, steht symbolisch für eine Gesellschaft und ihre Werte. Die schwarzen Linien als Stellvertreter für den Text unterstreichen zum einen den Symbolcharakter und zum anderen unterlaufen sie – nun nicht mehr sichtbar – das Potential von Kapital, was damit auf tönernen Füße gestellt wird.

Das „Dekor“, die Gestaltung des Buches, verbindet beide Gesellschafts- und Wirtschaftssysteme durch die Kombination aus der am weitesten verbreiteten Ost-Ausgabe (durch Übernahme der hierfür entworfenen Typografie) und einer der derzeit günstigsten West-Ausgaben in ihren Proportionen und dem roten Einband.

Im Spiel und der Interaction kann man sich zum einen dem Spaß und den Emotionen hingeben, als auch zum anderen sich dessen bewusst werden, dass man vom Kapital im wahrsten Sinne des Wortes umgeben ist – die Fragen „Worin besteht unser Kapital und welche Rolle spielen Kunst und Kultur dabei?“ schwingen dabei immer mit.

3 [auf dem Dach und im Foyer]

Linda Nadjj


Meanwhile IV, 2024

Metall, Gold beschichtet

420 x 650 x 260 cm

Courtesy die Künstlerin

Die Künstlerin widmet sich in ihrer Arbeit einem Objekt aus unserem (weitläufiger gedachten) Lebensumfeld – Hochsitze, die aus dem eigentlichen Kontext genommen und als bearbeitete Readymades in architektonischer Doppelform über die goldfarbene Beschichtung umgewertet werden. Die beiden feingliedrigen Metallkonstruktionen, die in einem engeren Abstand zueinander installiert sind, ergänzen die ursprüngliche Funktion der Beobachtung in die Ferne um die Möglichkeit des näheren Betrachtens, da das Moment eines möglichen Dialoges mitgedacht und angeboten wird. Wird auf einem Hochsitz üblicherweise nicht kommuniziert, um die beobachteten Tiere nicht zu verschrecken, ist hier, im musealen Kontext, Kommunikation erlaubt und erwünscht: Man kann den Quader mit Sitzbank über eine Leiter erreichen, mit einer anderen Person „auf Augenhöhe“ auf dem zweiten Hochsitz kommunizieren oder über den Perspektivwechsel reflektieren – begibt man sich doch auf eine andere, höhere Ebene. Das Einnehmen des erhöhten Sitzes ist oft eng verbunden mit einer autoritären Herrschaftssymbolik und auch die Nobilitierungsgeste der Vergoldung unterstreicht die mögliche Machtdemonstration. Sehen und gesehen werden, aber auch exponiert sein oder (hilflos) ausgeliefert sein sind Teil des Werkgedankens. Das Moment des Performativen, der aktive Umgang mit der Skulptur ist eine künstlerische Addition, die neben der formalen Bildsprache über Fragen von Bedeutungsebenen, Werten, Perspektiven oder Wahrnehmung nachdenken lassen.



4 [auf dem Dach und im Treppenhaus]

Clare Strand

***All that Hoopla*, 2016**

Diverse Materialien

Courtesy die Künstlerin und Parrotta Contemporary Art, Köln / Bonn

Clare Strands künstlerische Praxis beschäftigt sich häufig mit der Kulturgeschichte der Fotografie und ihren zahlreichen sozialen und wissenschaftlichen Anwendungen. Die Fotografie als Mittel kollektiver kultureller und individueller Identität bleibt für sie eine zentrale Reflexion. Rund um die Fotografie als Medium entwarf Strand einen Jahrmarktstand, den sie 2016 in Zusammenarbeit mit dem Haager Ausstellungsraum LhGWR im Außenbereich der Unseen Photo Fair and Festival in Amsterdam aufstellte. Die Aufforderung lautete 5 oder 8 Euro zu bezahlen, um ein Foto zu „hupen“ und eines ihrer signierten fotografischen Werke in limitierter Auflage zu gewinnen – dieselben Werke, die auf der Messe zum vollen Preis verkauft wurden! Mit dieser Intervention untergrub Strand die Autorität ihrer Galerie, indem sie in direkten Wettbewerb mit ihr trat. Indem sie ein unkalkulierbares Risiko einging, welche Aktivität (die Kunstmesse oder der *Hoopla*-Stand) finanziell lukrativer sein könnte, versuchte Strand ihrerseits, gleiche Bedingungen für den Erwerb ihrer Kunstwerke zu schaffen. Bis heute wird der Stand bei verschiedenen Festivals, Messen und Veranstaltungen aufgestellt, offen für jeden, der das Spiel spielen und eine Investition auf dem Kunstmarkt wagen möchte – Sie sind also herzlich eingeladen!

All That Hoopla funktioniert als interaktives, „soziales Ereignis“, das Menschen zusammenbringt und die traditionellen Dynamiken und Mechanismen von Galerie und Publikum, Künstler und Publikum, Galerist und Künstler hinterfragt. Als Mikrokosmos der Kunstwelt reflektiert die ‚Skulptur‘ humorvoll und spielerisch die Variablen Risiko, Zufall, Kalkül, Glück, Freude, Hoffnung, Frustration oder Verlust als Teil des Kunstmarktes. Und der (emotionale oder wirtschaftliche) Wert von Kunst, von Fotografie, gerade im Zeitalter der medialen Vervielfältigungsmöglichkeiten und von KI, wird subtil, präzise, klug und aufmerksam vor Augen geführt.

5 [auf dem Dach]

Finnegan Shannon


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

Edelstahl, Lack

Courtesy die Künstlerin und 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 – entworfen, 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: *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 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 wurden in direkter Ansprache visualisiert. Aber auch ein kommunikatives Miteinander, ein kollektives Erlebnis wird ermöglicht, wenn sich z.B. mehrere Personen auf einer Bank versammeln. Diese Einladung ist Teil der Arbeit und komplettiert das Werk durch die Nutzung der Besucher*innen. Shannons kluge Kombination von Kritik, Funktionalität, Komfort und Teilhabe macht die Museumsbänke zu einer Art interaktivem Wahrzeichen.

6 [auf dem Dach und im Innenhof]

Esra Gülmen

***Controversy Teeter-Totter*, 2023**

Pulverbeschichtetes Metall

Courtesy die Künstlerin

Esra Gülmen, Künstlerin und Designerin, fokussiert sich in vielen ihrer Bildfindungen auf Sprache als typografisches Ausdrucksmittel. Worte, einfache Aussagen, Fragen und Sätze bilden ihr Motiv und öffnen beim Betrachten ihrer Arbeiten imaginäre Bildräume und Assoziationen. Als Zeugin und Beobachterin des Zeitgeistes lässt sie sich von Sprüchen und Klischees ebenso inspirieren wie von ihren eigenen Gefühlen. Mit dieser künstlerischen Praxis überhöht sie nicht künstlich, sondern spricht die Betrachter*in auf Augenhöhe an. Ihre Entscheidung für eine einfache, oft humorvolle und universell verständliche Sprache ermöglichen es ihr, u.a. Botschaften zu relevanten Themen unserer Zeit wie Rassismus oder Menschenrechte zu vermitteln. Ihre Werke bedienen sich verschiedener Techniken wie Zeichnung, Skulptur, Objekt oder Installation und zeichnen sich durch eine Mischung aus grafischer Reduktion und zeitgenössischen Motiven aus.

Gülmen bietet mit ihren kontroversen Wippen, den *Controversy Teeter-Totter*, an, im Wettbewerb mit einem Gegenüber spielerisch eine Balance zwischen zwei konträren Aussagen, zwischen Höhen und Tiefen zu finden: Wofür entscheide ich mich, bzw. kann ich es mittels meines körperlichen und mentalen Einsatzes beeinflussen, welche Aussage oben, also scheinbar Gewinnerin ist? Unsicherheiten, Willenskraft oder auch Zufälliges führen spielerisch zu einer Entscheidung und Haltung, die man leicht wieder verlieren kann, auch im übertragenen Sinne. Dies führt uns die Künstlerin mit Wortpaaren wie *I'm so European – I'm not European* oder *Love – Hate* anschaulich vor Augen.



7 [auf dem Museumsplatz]

Temitayo Ogunbiyi

You will follow the Rhein and compose play (playground), 2023

Stahl, Gummi und Manilla-Seil

Courtesy die Künstlerin

Die in Lagos/Nigeria lebende Künstlerin Temitayo Ogunbiyi erkundet das Potenzial spielerischer Interaktion, um essenzielle Themen wie Migration und Austausch, aber auch materielle und soziale Kulturen zu erforschen. Sie schafft Dialoge zwischen globalem Zeitgeschehen, anthropologischen Geschichten und Botanik. Auch die Systeme, die die Bewegung von Menschen und Waren erfassen, vermitteln und lenken, sind häufig Gegenstand ihrer Untersuchungen.

Für *Interactions 2024* bereichert Temitayo Ogunbiyi den Parcours mit einer organischen Kletterkomposition, bestehend aus sieben mit Pflanzenfasern umwickelten Stahlstangen, die aus dem Boden zu wachsen scheinen. Der „Playground“ war im letzten Jahr im Rahmen einer Einzelausstellung im Außenraum des Museum Tinguely in Basel zu sehen, in Bonn wird eine leicht modifizierte Variante gezeigt.

Die Formen der Stangen, von Pflanzen und Haarsträhnen inspiriert, erinnern an Linien, die Verbindungen zwischen dem Hier, dem Rhein, verschiedenen Gemeinschaften in Europa und ihrer Heimat in Lagos entstehen lassen. Ogunbiyi versteht die offene Versuchsanordnung eines Spielplatzes als Möglichkeit für Kinder und Erwachsene, neue Erfahrungen zu machen und darüber nachzudenken, wie sich Körper in der Welt bewegen und die soziale Interaktion erweitern.

8 [auf dem Museumsplatz]

Carsten Höller

Bonner Rutschbahn, 2018


Edelstahl, Polycarbonat

Courtesy der Künstler

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 den Besucher 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 Besucher*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



unbeteiligt. Dies hat viel mit der Überwindung möglicher Ängste oder der einfachen Freude und dem Ausleben des Spieltriebs zu tun. Die reflektierte, freie Entscheidung des Betrachtenden, 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.

9 [auf dem Museumsplatz]

Jeppe Hein

Circular Appearing Rooms, 2018

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

Courtesy der Künstler

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 den Besucher 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.“

10 [auf dem Museumsplatz]

Olaf Nicolai

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

Indoor, 2001, Schenkung Privatsammlung Bielefeld an das Marta Herford


Outdoor, 2023, courtesy Galerie EIGEN + ART Leipzig/Berlin

Holz, Metall, Lackfarbe, Fußbälle

Speziell für *IINTERACTIONS* hat Olaf Nicolai eine außenraumtaugliche Variante seiner Fußballtorwände herstellen lassen.

Die Torwand besitzt in Deutschland Kultstatus, sie 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 starkfarbige, 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 Sie einen Rekord auf!

11 [im Treppenhaus]

Tomas Kleiner

Aufbruch in die Schwebe, 2023

Video, Sound, 2023/2024

Installation 2024

Courtesy the artist and Petra Rinck Galerie

Die Videoarbeit über ein performatives Projekt in Bremerhaven 2023 mit Flugobjekten aus ausrangierten Flugschirmen korrespondiert mit ehemaligen verschiedenfarbigen, collagierten Rettungsschirmen, die im Luftraum unseres Treppenhauses installiert sind. Dadurch mischen sich auf eine poetische Art und Weise die Ebenen von Abbild und Bild und das Spiel mit dem Innen- und Außenraum wird unterstrichen.


Kleiner beschäftigt sich mit gesellschaftsrelevanten, politischen und ökologischen Themen, verlässt dabei oft den geschützten Bereich des Ateliers, begibt sich mit seinen Arbeiten in den öffentlichen Raum und generiert Orte der Begegnung und des Dialoges. Mit seinen umgebauten, experimentellen Flug- und Windobjekten schafft er fluide Skulpturen, die sich in der Interaktion mit dem Wind einer Kontrolle entziehen und fast wie eigenständige Wesen eine Dynamik entwickeln, die lautmalerisch wirkende Bilder hervorbringt. Die Sichtbarkeit des Windes, sein „Atem“, mal schwach, mal kräftig wird ebenso Teil des skulpturalen Gedankens, wie auch die eigene Kraft in der Nutzung der Objekte. Fragen der Schwerkraft stehen im Austausch mit Schwerelosigkeit, mit einer „Leichtigkeit des Seins“.

Video

Installation, Production & Cut: Tomas Kleiner

Camera: Lorenz Obermeiner /Stifter Studio

Sound: Anna Hummen



12 [LED-Wand an der Eingangsfassade und im Salon]

Jonas Lund

***Race Condition*, 2022**

Recording eines Videospiele

Courtesy der Künstler und OFFICE IMPART

Jonas Lund ist ein schwedischer Konzeptkünstler, der Gemälde, Skulpturen, Fotografien, Websites und Performances schafft, die sich kritisch mit zeitgenössischen vernetzten Systemen und Machtstrukturen auseinandersetzen.

Race Condition ist ein Online-Rennspiel, bei dem man mit rasanter Geschwindigkeit durch den Weltraum fliegt und Farben und Formen vorbeirauschen sieht. Sieger wird man nicht durch die eigenen Fahrkünste, sondern durch etwas, das außerhalb ihrer Kontrolle liegt, nämlich die Eigenschaften und Merkmale einer Münze!

Für unsere LED-Wand hat Lund Sequenzen zusammengestellt, die in einem regelmäßigen Rhythmus zu sehen sind.

In unserem SALON bieten wir die Möglichkeit, das Rennen vor Ort an einem Rechner online zu spielen. Ansonsten führt Sie ein QR-Code zum Spiel, das Sie dann zu Hause an ihrem Rechner mit der Tastatur spielen können.

13 [im Innenhof]

LIGNA

***Meet me at the Bench*, ongoing project**

Kostenfreie App


Courtesy LIGNA und die Künstler

Meet me at the Bench ist eine App für Smartphones, die unsere Besucher*innen einlädt, in Hörstücke unterschiedlicher Länge von 15 internationalen Tänzer*innen, Künstler*innen und Performer*innen einzutauchen. Lassen Sie sich mit ihren Stimmen im Ohr auf eine akustische und performative Reise in andere Welten, Orte und Gedanken mitnehmen.

Bänke laden Passant*innen ein, ihren Weg zu unterbrechen, sich auszuruhen, die Umgebung zu betrachten oder über etwas nachzudenken. Aber es kann auf ihnen auch zu unerwarteten Begegnungen kommen – zum direkten Austausch mit anderen Personen auf der Bank oder indirekt mit den der Künstler*innen, die zwar weit weg, über die Erzählung jedoch ganz nah sind.

Bänke, vor allem im öffentlichen Raum, sind fest installiert oder mobil, haben weltweit in den unterschiedlichsten Kulturen verschiedene gesellschaftliche und kulturelle Bedeutungen und Wertigkeiten. Ihre Gestaltung ist zwar im allgemeinen funktional, unterscheidet sich aber durch ihren formalen und ästhetischen Ausdruck. Sie sind Orte der Kommunikation, des Austausches oder des individuellen Verweilens. An manchen Orten können sie eine Gefahr bedeuten, an anderen verschwinden sie zusehends aus dem öffentlichen Raum.

LIGNA, bestehend aus den Medien- und Performancekünstlern Ole Frahm, Michael Hüners und Torsten Michaelsen, versammelt mit dem *Audiowalk* 15 beteiligte Künstler*innen, die die unterschiedlichsten Situationen akustisch transparent machen – politische, individuelle oder auch poetische Erzählungen verbinden uns mit ihren Erfahrungen: Einige, wie Chto Delat (Russland), wurden durch die jüngsten politischen Ereignisse ins Exil gezwungen, andere leben bereits länger im Exil, etwa Maryam Bagheri Nessami (Iran). Ishvara Devati (Indonesien) oder Zora Snake (Kamerun) berichten aus



Ländern, in denen Bänke vor allem als Zeichen des Kolonialismus betrachtet werden. Und die chinesische Choreografin Wen Hui verwandelt die Bank in einen fliegenden Teppich der Imagination und begibt sich mit den Hörer*innen auf eine Reise um die Welt.

Beiträge von: Andrezza Alves (Recife, Brasilien, z. Zt. in Lissabon, Portugal), Maryam Bagheri (Teheran, Iran) und Mitra Ziaei Kia (Teheran, Iran, z. Zt. in Aukland, Neuseeland), Panaibra Gabriel Canda (Maputo, Mosambik), Nina Gasteva (St. Petersburg, Russland) und Tsaplya Olga Egorova (St. Petersburg, z. Zt. in Hamburg) [Chto Delat Collective], Kelly Cooper / Nature Theater of Oklahoma (New York, USA), Tamara Cubas (Montevideo, Uruguay), Ishvara Devati (Jakarta, Indonesien), Raquel Meseguer mit Jamie Michael McCarthy (Bristol, UK), Anton Ovchinnikov (Kiev, Ukraine, z. Zt. in Wilna, Litauen), Christoph Schäfer / Park Fiction (Hamburg), Maria Sideri (Athen, Griechenland), Zora Snake (Jaunde, Kamerun / Brüssel, Belgien), Tedious Work (Birmingham, England, z. Zt. in Freiburg / Frankfurt a.M.), Mohamed Toukabri (Tunis, Tunesien, z. Zt. in Brüssel), Wen Hui (Peking, China, z. Zt. in Frankfurt a.M.)

Stimmen: Christiane Nothöfer, Isaak Dentler, und die Künstler*innen

Mastering: Günter Reznicek

Dramaturgische Beratung: Anna Bründl

Programmierung: DCP

Übersetzungen ins Deutsche: Michael Hein und LIGNA

Besonderen Dank an Stephan A. Shtereff, Anna Wagner, Maximilian Zahn und ping Tonstudio Köln.

Eine Produktion von LIGNA, in Koproduktion mit Theater der Welt.

Gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm NEUSTART KULTUR (tanz:digital) des Dachverbandes Tanz Deutschland und durch das Kulturamt der Stadt Frankfurt a.M.

14 [im Salon]

Temitayo Ogunbiyi

***You will flow*, 2023**

Temitayo Ogunbiyis *You will flow*, ein virtuelles Spielplatzerlebnis, ist eine Fortsetzung der laufenden Forschungen der Künstlerin über die politischen und pädagogischen Möglichkeiten spielerischen Verhaltens, die Wege und Linien, die Menschen und ihre Traditionen verbinden, und die Macht der Zusammenarbeit mit lokalen kulturellen Markern.

You will flow ist einer der ersten Vorstöße der Künstlerin in das digitale Spieldesign. Es basiert auf den laufenden Forschungen und Experimenten der Künstlerin mit dem öffentlichen Raum und dem Spiel sowie auf einer eingehenden Untersuchung der Beziehungen zwischen dem Aufbau von Infrastruktur, skulpturalen Spiellandschaften, anthropologischen Erzählungen und botanischer Forschung.

Mit *You will flow* bietet Ogunbiyi eine Reflexion über die Folgen aktueller ökologischer Herausforderungen und technologischer Fortschritte und auf die Frage, wie Kunst darauf reagieren kann.

Studio Temitayo Ogunbiyi: Anthony Uchenna Ajaero, Ojooluwatide Ojo, Esther Bello, Motorola John Elizabeth

Spielgestaltung: Ayodele Arigbabu

Musikkomposition: Sheila Chukwulozie

Wir bieten hier im SALON die Möglichkeit, vor Ort online zu spielen.



Programm 1. Mai 2024, 12–19 Uhr

Dach 12–18 Uhr

Clare Strand, *All that Hoopla*
Angeleitetes Spiel

Dach 13 Uhr

Führung der Kuratorin Susanne Kleine

Dach und/oder Museumsplatz 14 Uhr

Tomas Kleiner, *Aufbruch in die Schwebel*
Nutzung eines Flugschirms

Foyer 14 Uhr

Workshop *simply feelings* mit Esra Gülmen

Innenhof 14.30 Uhr

Meet me at the Bench mit Torsten Michaelen

Ausstellung, Dach und/oder Museumsplatz 15 Uhr

Werkaktivierungen Franz Erhard Walther

Dach 16 Uhr

Werkvorführung *Bouncer* durch Gabriel Lester

Dach und/oder Museumsplatz 17 Uhr

Tomas Kleiner, *Aufbruch in die Schwebel*
Nutzung eines Flugschirms

Foyer 16 Uhr

Workshop *simply feelings* mit Esra Gülmen

Foyer oder Dach 17.30 Uhr

Linda Nadj
Gespräch mit der Künstlerin auf dem Hochsitz *Meanwhile*

Ein Projekt des Salon

Museumsplatz 12–18 Uhr
raumlaborberlin, *Loomcycle*, 2023/24
Gemeinsames Weben an der fahrenden Weberei

Aktuelle und kommende Ausstellungen

KENGO KUMA ONOMATOPOEIA ARCHITECTURE

bis 1. September 2024

Im Japanischen besteht Onomatopoesie, zu Deutsch „Lautmalerei“, oft aus Doppelsilben, deren Verdoppelung wiederum die Sprache zum Klingen bringt. Der international renommierte Architekt verwendet Onomatopoesie zur Kategorisierung seiner Projekte und als Gestaltungssprache von der frühen Konzeption an: von der Auswahl der Materialien bis zur Konstruktion des gesamten Gebäudes. Für seine Projekte nutzt Kuma hauptsächlich Holz, Papier und Metall – traditionelles japanisches Material – und wendet sie auf seine eigene und zeitgenössische Weise an. In seiner Vision sprechen die Oberflächen nicht nur den Sehsinn an, sondern auch den Geruchs- und Tastsinn.

Die Ausstellung besteht aus den Modellen einiger seiner bedeutendsten Gebäude, die den Besucher dazu anregen, den Klang der verschiedenen Materialien zu entdecken. Kumas Gebäude haben oft eine unerwartete Leichtigkeit oder eine Art von Bewegung, die er auf sein eigenes musikalisches Konzept zurückführt. Da er Beton so weit wie möglich vermeidet, scheinen seine Gebäude leicht auf dem Boden zu ruhen. Kuma bezeichnet sich selbst als "Materialist", im physikalischen Sinne des Wortes.

Die Ausstellung ist eine Übernahme aus dem Palazzo Cavalli-Franchetti, die anlässlich der Architekturbiennale 2023 entwickelt worden ist.


„Bilder im Kopf, Körper im Raum“ FRANZ ERHARD WALTHER

bis 28. Juli 2024

Aufgrund einer andauernden Aktualität und Relevanz für die gegenwärtige Kunst und auch zu Ehren seines 85. Geburtstages plant die Bundeskunsthalle für das Jahr 2024 eine große Übersichtsausstellung zum Werk von Franz Erhard Walther (*1939).

Franz Erhard Walther formuliert Anfang der 1960er – im Umfeld des Minimalismus und jenseits des klassischen Verständnisses von Skulptur und Malerei – einen neuen Werkbegriff, der die Betrachter*in als Akteur*in mit einbezieht. Damit belegt der Künstler den Begriff von Skulptur und dem des Rezipienten als eine grundlegende Hinterfragung und versteht die ausgeführte „Handlung als Werkform“: Gesten und Handlungen werden zum essentiellen Bestandteil der Arbeit. Franz Erhard Walther wurde – nicht zuletzt auch durch sein überragendes Engagement als Professor an der Hochschule für bildende Künste Hamburg – zu einem der bedeutendsten und einflussreichsten Künstler und Lehrer Deutschlands. Die kunsthistorische Bedeutung seines Werkes ist unumstritten.

Die Ausstellung soll eine konzentrierte, repräsentative Auswahl von handlungsbasierten Arbeiten präsentieren sowie Zeichnungen „als Innenblick“ aus verschiedenen Perioden. Filmische Dokumente, auch neue Aufnahmen vor Ort, belegen zudem die Zeitlichkeit



der verschiedenen Handlungen / Aktivierungen durch den Künstler und die Partizipierenden. Manche Exponate in der Ausstellung, ebenso eigens angefertigte ‚Exhibition Copies‘, können aktiviert werden. Durch die Interaktion zwischen Körper und Objekt wird jede*r selbst zum Teil des Kunstwerks.

Die Ausstellung ist eine Kooperation der Bundeskunsthalle mit der Franz Erhard Walther Foundation.

FÜR ALLE! DEMOKRATIE NEU GESTALTEN

30. Mai bis 13. Oktober 2024

Medienkonferenz: Mittwoch, 29. Mai 2024, 11 Uhr

Braucht die Demokratie ein Update? Haben wir uns zu lange darauf verlassen, dass unsere Demokratie durch nichts zu erschüttern ist? Mit Demokratie verhält es sich so: Es gibt sie nur, wenn wir fortwährend an ihr arbeiten. In einer Welt, die sich täglich verändert, muss sie ständig „fit“ gehalten werden. Es ist also Zeit, unsere demokratischen Muskeln zu stärken!

Besucher*innen spüren am eigenen Leib, was es bedeutet, empathisch zu sein, langen Atem zu beweisen oder Kompromisse auszuhandeln. Darüber hinaus beleuchtet *Für alle! Demokratie neu gestalten* den aktuellen gesellschaftlichen Wunsch nach mehr Teilhabe ebenso wie die traditionellen Formen der Demokratie. Wie wurde bislang für Demokratie gekämpft, für gleiche Rechte und Freiheit? Neben Kunst und Design werden Zeugnisse aus der politischen Kulturgeschichte, der Architektur sowie aus Film und Fotografie zu sehen sein. Die Ausstellung wird ein Ausflug an die Wendepunkte der Geschichte, an die Anfänge und Marksteine der Demokratie, ebenso wie ein mutiges Spekulieren in Richtung Zukunft: Wie sieht die Demokratie von morgen aus?

Ein Ausstellungsprojekt der Bundeskunsthalle in Bonn
und der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, Kunstgewerbemuseum

Änderungen vorbehalten!
Stand: April 2024

Das Ausstellungsprogramm 2024 finden Sie unter www.bundeskunsthalle.de/presse