



**KONSCHT
HAL
ESCH**

Espace d'art
contemporain



Distance, Jeppe Hein
18.06.2022 - 04.09.2022

Jeppe Hein - *Distance*, exhibited at LIFE, 2014
Photo (c) Marc Domage

Pädagogisches Begleitheft



SOMMAIRE

<i>Distance</i>	3
<i>Modified social bench</i>	14

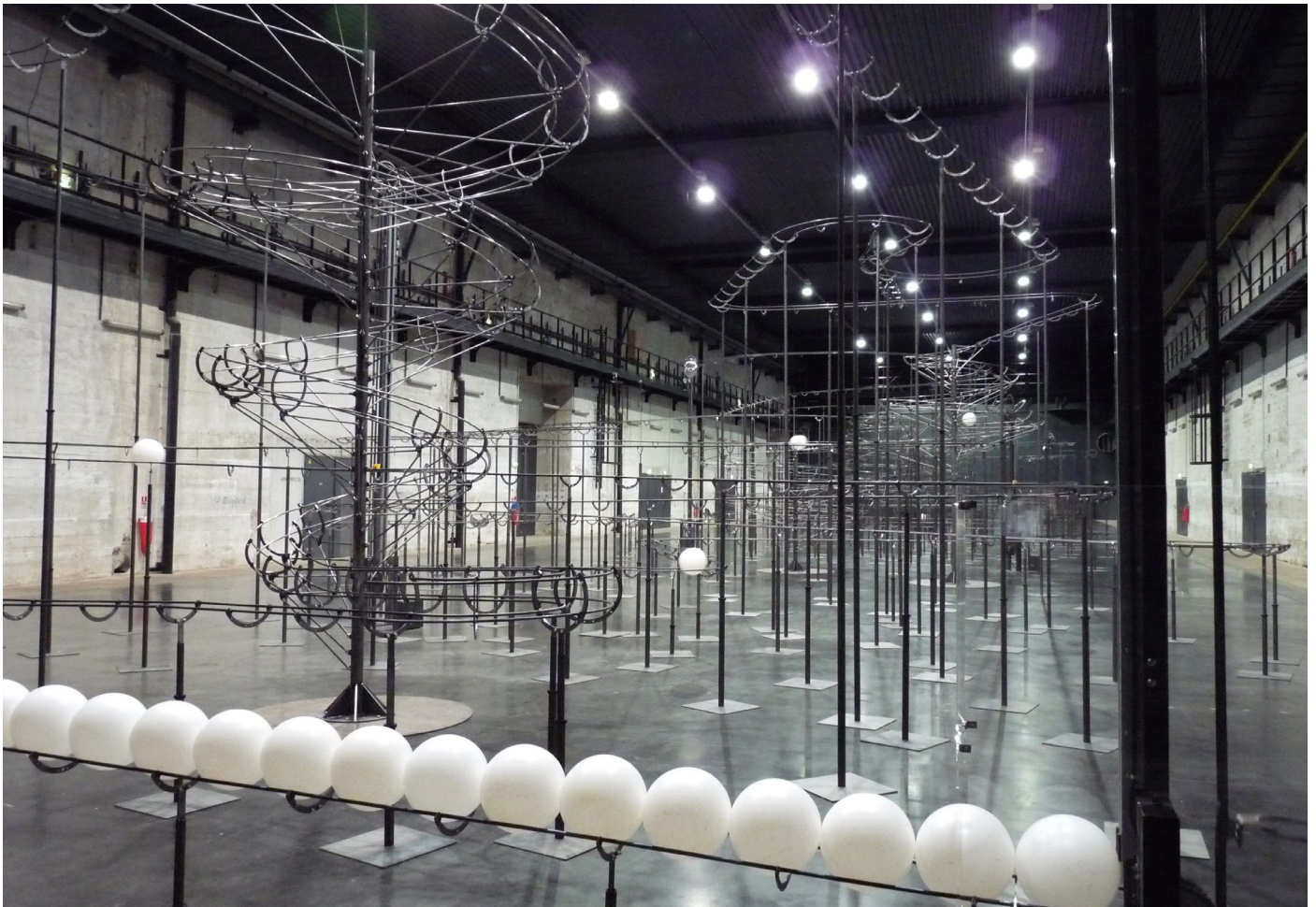
Jeppe Hein - *Distance*

Distance von Jeppe Hein wird die Kunschthal Esch über mehrere Stockwerke hinweg verwandeln. Die monumentale Installation leistet einen spektakulären Beitrag zur Erkundung der architektonischen und szenografischen Möglichkeiten des ehemaligen Möbelhauses. Die Arbeit ist eine ortsspezifische Installation, die sich auf die jeweilige architektonische Konfiguration des Ausstellungsraums bezieht. Durch die modulare Bauweise mit Stahlschienen ist sie an verschiedene räumliche Gegebenheiten anpassbar und wird so montiert, dass sie durch das gesamte Gebäude bzw. den Ausstellungsraum läuft. So nimmt das Werk je nach Ausstellungsort unterschiedliche Formen an.

Distance lädt Zuschauer*innen jeden Alters ein, die neu geschaffene Kunsthalle zu erkunden. Die spielerische Seite der Installation trägt zur Identitätsbildung der neuen Kulturinstitution in Esch bei, da diese einen demokratischen und barrierefreien Zugang zur Kunst von heute ermöglichen will.

Wenn die Besucher*innen den Raum betreten, reagiert ein Sensor und gibt eine Kugel frei, die sich in Bewegung setzt und auf dem 800 Meter langen Rundkurs durch Loopings, scharfe Kurven und andere dynamische Abschnitte läuft. Zunächst folgen die Besucher*innen der weißen Plastikkugel auf ihrem Weg, aber da mehrere Besucher*innen alle 15 Sekunden eine neue Kugel auslösen, verliert man bald die Spur der eigenen Kugel und beginnt, die gesamte Architektur als eine bewegte und dynamische Struktur zu erleben. Der mechanische Aspekt dieser Arbeit erinnert an die Industrieära von Esch, ein Zeitalter der Maschinen, das nun vorbei ist.

Eine *social bench* von Jeppe Hein wird ebenfalls auf dem Vorplatz der Kunschthal ausgestellt werden und von der Öffentlichkeit benutzt werden können. Dieses Werk ist Teil der Skulpturenausstellung im öffentlichen Raum der Stadt Esch-sur-Alzette, die vom 16.06. bis 11.10.2022 zu sehen ist.



Jeppe Hein - *Distance*, exhibited at LIFE, 2014
Photo (c) Marc Damage



Über den Künstler Jeppe Hein

Jeppe Hein wurde 1974 in Kopenhagen geboren. Er lebt und arbeitet in Berlin und Kopenhagen. Seine Arbeit befasst sich mit dem Begriff der Interaktivität, die er hinterfragt und inszeniert. Er interessiert sich für den "Berührungspunkt", der zwischen dem Werk, dem Betrachter und dem Raum besteht.

Die Installationen des Künstlers führen systematisch den Begriff des **Spiele** ein. Der Künstler stellt den Besucher in den Mittelpunkt der interaktiven Auslösung des Werks.

Beispiel : Eine Brunnenskulptur hört auf zu sprudeln, wenn sich der Betrachter nähert, und drängt in die Mitte der Installation. Die Erfahrung erweist sich manchmal als gefährlicher: Eine Stahlkugel wirbelt alles auf ihrem Weg durcheinander, sobald ein Besucher die Ausstellung betritt (360° Presence), oder beruhigt sich, wenn er geht...

Bewegung ist Teil seines Vokabulars

Jeppe Hein verwendet einfache Formen (Kugeln, Würfel, Labyrinth) und rohe Materialien (Stahl, Spiegel, Wasser), die in seiner Praxis immer wieder auftauchen. So wird er oft als Erbe der minimalistischen Strömung betrachtet: Die Wahl geometrischer Volumen und reiner Materialien ermöglicht es, Objekte zu produzieren, deren Thema nichts anderes als die Skulptur selbst ist. Er setzt Systeme ein, die die Beziehungen des Menschen zu seiner Umwelt auf den Kopf stellen. Die Aktivierung des Kunstwerks unterliegt stets der zufälligen Choreografie des Publikums.



Jeppe Hein
Photo (c) Jan Stempel Photography



“Distance bietet den Besuchern die Möglichkeit, an der Handlung des Stücks teilzunehmen, mit der Überraschung des Unerwarteten konfrontiert zu werden. (...) Jede Person kann mein Werk auf individuelle Weise erfahren, dennoch hat meine Arbeit auch diese Fähigkeit, verschiedenen Hintergründen und ihnen die Möglichkeit zu geben, miteinander zu kommunizieren.”

Jeppe Hein, Interview mit Sophie Legranjacques, April 2014

Eine “Skulptur im Raum”

Distance ist eine vom Künstler Jeppe Hein entworfene Skulptur. Das 2004 geschaffene Werk wird für jeden Raum völlig überdacht und neu geschaffen, um sich an die Architektur des betreffenden Ortes anzupassen. Es handelt sich um ein **in situ** Werk.

Jeppe Hein ist ein Künstler, der sich mit den Bedingungen beschäftigt, unter denen ein Werk und ein Raum wahrgenommen werden können. Diese drei Elemente - Werk, Raum und Betrachter - sind eng miteinander verknüpft oder sogar miteinander verbunden. Die Skulptur breitet sich buchstäblich im Raum aus und lädt den Besucher ein, zu spielen, zu flanieren, zu entdecken und so dem Kunstwerk näher zu kommen.

Für diesen jungen dänischen Künstler ist ein Werk noch vor einer "Kunsterfahrung" eine "reale" Erfahrung: Sie spricht den Körper und den Blick an und bietet eine Art Spiel im Raum mit dem Besucher.

*"Nichts zwingt uns zur Bewegung. Der Zuschauer kann zum Akteur werden, wenn er es möchte. Das ist auf jeden Fall das Prinzip meiner Arbeit. Es gibt eine Teilnahme: Ich bevorzuge es, wenn sie aktiv vom Besucher ausgeht, aber dieser kann auch völlig passiv sein. Das ist seine Entscheidung *.*

*Jeppe Hein, Art Actuel, Janvier-Février 2008

Kunst als kollektive Erfahrung

Es ist eine soziale Reflexion, die Jeppe Hein vorschlägt: eine, die die Besucher, ihre Beziehung zu den Kunstwerken und zur Kunst "im Allgemeinen" einbezieht. *Distance* ist eine Maschine, die nichts produziert außer Bewegung und damit Begegnung.

Wie funktioniert es?

Bei Annäherung des Besuchers treibt die "Machine" mithilfe von Bewegungsmelder eine Kugel über eine Stahlbahn aus, die innerhalb eines bis zu über 730 Meter langen Parcours verläuft.

Die Besucher sind eingeladen, den auf der Bahn abgelegten Bällen zu folgen. Die Bälle sind alle identisch und bewegen sich nach dem Prinzip der mechanischen Kräfte.

Sie verlangsamen, beschleunigen, halten an und fahren wieder los, je nach Neigung und Höhenunterschied der Strecke.

Es entsteht ein subtiler Dialog zwischen dem Betrachter, der Kugel und der Architektur.

Die Lesearten des Werkes

Es sind mehrere Lesarten des Werkes möglich.

1. Die **Beziehung zur Architektur** ist offensichtlich, natürlich und grundlegend. Es geht nicht so sehr darum, das Kunstwerk zu entdecken, sondern vielmehr darum, "die Architektur durch das Kunstwerk zu erfahren".

2. **Mit den Maßstäben zu spielen:** der Architektur (gross) und dem menschlichen Maßstab (klein, beweglich, fließend, spontan),

3. **Mit dem Besucher zu spielen:**

Der Besucher betätigt die Kugel, kann ihr folgen, wenn er will, und wird so eingeladen, sich zu bewegen, zu überqueren und mit dem Werk und den anderen Besuchern in Beziehung zu treten.

4. **Mit Formen zu spielen:** zwischen Skulptur, Architektur, Karussell und einer fantastischen Höllenmaschine. Jeppe Heins Skulptur ist schwer zu "klassifizieren": Sie erinnert an all diese Formen und an keine von ihnen.



Jeppe Hein
Triangular Water Pavillon, 2007
 water, high-polished steel, iron grating, nozzles, pumps, spy mirror glass
 230 x 950 x 950 cm

Beispiel: *Triangular Water Pavillon* 2007

Die Installation besteht aus zwei silbrigstählern eingefassten Wänden aus Spionglás und einer dritten Wand aus Wasserfontänen, die aus einer Bodenleiste sprudeln. Die Wände bilden ein Dreieck, und laufen in spitzen Winkeln aufeinander zu. Nähert sich der Betrachter den Fontänen, fallen diese in sich zusammen. Der Weg ins Innere des Dreiecks ist frei. Ein Zauber. Hier verbindet sich die Aufführung eines Wasserballetts mit dem schicken Design eines Pavillons, der seine Nähe zu Arbeiten von Dan Graham nicht zu verbergen versucht - zu einem Kultraum spielerischer Unterhaltung.

Dan Graham (American, 1942–2022)
Little Perforated Cylinder inside Big Two-Way Mirror Cylinder, 2019
 Two-way mirror glass, stainless steel, punched stainless steel sheets
 230 x 360 x 360 cm.

Bezug zur Kunstgeschichte:

Minimal Art

Der Minimalismus (oder Minimal Art) ist eine Kunstbewegung der zeitgenössischen Kunst, die Anfang der 1960er Jahre in den USA entstand und auf dem Prinzip der maximalen Ökonomie der Mittel beruht. Minimalistische Künstler verwenden elementare Strukturen, die aus einfachen Materialien bestehen und oft unbearbeitet gelassen werden. Mithilfe von Farben und einzelnen Materialien werden Objekte hergestellt, die keine emotionale Geschichte haben und deren Inhalt nichts anderes als die Skulptur selbst ist. Es handelt sich um eine minimale Darstellung, weil sie sich auf das Wesentliche beschränkt.

Die Werke von Jeppe Hein beziehen sich auf die Arbeit von **Dan Graham**. Dan Graham, der seit den 1960er Jahren eine wichtige Figur in der zeitgenössischen Kunstlandschaft ist, hat sich auf die Gestaltung von menschengroßen Architekturskulpturen konzentriert, die sich durch Strukturen mit klaren Linien und spiegelnden Oberflächen auszeichnen. Seine Pavillons aus Spiegel und Glas, die meist für öffentliche Räume gedacht sind, werfen die Frage auf, wie man sich selbst und andere in der unmittelbaren Umgebung wahrnimmt.

Jeppe Hein wie Dan Graham spielen mit Materialien, um Beobachter und Beobachtete, öffentliche und private Räume, Innen- und Außenräume zu verwirren.

Zwischen Kunst, Architektur und Design werden die Funktionalität und die Gesellschaftlichkeit von Kunstwerken selbst hinterfragt.





"Wir wollen den Zuschauer interessieren, ihn aus seinen Hemmungen reißen, ihn auflockern. Wir wollen ihn zum Mitmachen bewegen. Wir wollen ihn in eine Situation bringen, die er auslöst und umgestaltet. Wir wollen, dass er sich auf eine Interaktion mit anderen Zuschauern einstellt. Wir wollen beim Zuschauer eine starke Wahrnehmungs- und Handlungsfähigkeit entwickeln".

Manifest, 1963



Jeppe Hein
Smoking Bench, 2002
fog machine, stainless steel, technical apparatus, pillow, mirror
bench 45 x 60 x 60 cm, mirror: variable

Beispiel: *Smoking Bench*, 2002

An der Wand hängt ein großer Spiegel, vor dem eine kleine Bank steht. Wenn der Besucher auf der Bank Platz nimmt, sieht er sein eigenes Spiegelbild, um sich kurz darauf in Rauch zu hüllen. Durch einen kleinen Auslöser wird eine Nebelmaschine in der Bank aktiviert, die Rauch aus kleinen Löchern rund um die Sitzfläche entweichen lässt. Während die Besucher ihr Spiegelbild betrachten, sehen sie sich selbst in einer Rauchwolke verschwinden und erst wieder auftauchen, wenn sich der Nebel auflöst.

Bezug zur Kunstgeschichte:

Kinetische Kunst

Bewegung ist ein wichtiger Teil der kinetischen Kunst. Die Bewegung kann durch den Wind, die Sonne, einen Motor oder den Betrachter erzeugt werden. Die kinetische Kunst umfasst eine Vielzahl von Techniken und Stilen, die sich überschneiden.

Einige optokinetische Künstler haben sich in einem Kollektiv, der *Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV)*, zusammengeschlossen mit dem Ziel, allen Menschen die Möglichkeit zu geben, sich ihrer Kunst zu nähern. Sie bevorzugten eine Kunst, die für den Betrachter direkt zugänglich ist und bei der dieser die Werke berühren und manipulieren kann.

Jean Tinguely (1925-1991), Schweizer Bildhauer, Maler und Zeichner. Tinguely war weder ein Mechaniker noch ein Techniker oder Ingenieur. In den Augen der Fachleute waren seine Maschinen erbärmlich konstruiert! Er ist ein Bildhauer, der vor allem gebrauchte Materialien verwendet, denen er mithilfe von Motoren neues Leben einhaucht. Unregelmäßigkeiten, Pannen und Fehlfunktionen erscheinen als organisierende Prinzipien einer Vorgehensweise, die ihre Tiefe unter einer scheinbaren Leichtigkeit verbirgt. Diese Werke lassen sich «in Gang setzen» durch das Publikum, es liegt an ihm, sie zu betätigen.



Jean Tinguely,
« Fatamorgana – Méta-Harmonie IV » (détail), 1985



Distance bietet auch vielfältige pädagogische Ansätze:

- Die des **Spiels** zwischen dem Werk (dem Ball), dem Raum und mir, dann zwischen mir und den anderen.
- Die **Interdisziplinarität**, die auch hier vielfältig ist. *Distance* ermöglicht es, künstlerische und wissenschaftliche Ansätze miteinander zu verknüpfen: insbesondere die mechanische Physik durch die Untersuchung von Bewegung (Kraft, Schwerkraft, Schwerelosigkeit, Geschwindigkeit) und deren optische Auswirkungen auf die Wahrnehmung.
- Auch die Welt des **Tanzes** und der **Choreografie**, ja sogar der **Musik**, wird durch die Bedeutung, die der Zeit und dem Rhythmus dieser fröhlichen und faszinierenden Erfahrung beigemessen wird, gekreuzt.

Raum

Traditionell wird die bildende Kunst als die Kunst des Raums und der Form betrachtet. Die Form entfaltet sich im Raum und verändert gleichzeitig dessen Wahrnehmung.

Distance entfaltet sich im Raum. Es ist eine Skulptur, die mit dem Betrachter interagiert und ihn dazu einlädt, die Umgebung, in der er sich befindet, neu zu entdecken.

Zeit

Distance ist eine Skulptur, die die Zeit hinterfragt: Der Ball, der auf der Bahn zirkuliert, folgt einer Schleife. Sie legt eine Strecke zurück, im Raum und ... in der Zeit! Jeppe Hein hat eine riesige Maschine entworfen, die kein Messinstrument im eigentlichen Sinne ist, sondern dazu einlädt, sich der Zeit, die vergeht, bewusst zu werden. Jeppe Hein schafft mit *Distance* einen «anderen Raum». Denn *Distance* ist eine imaginäre Maschine, die funktional, aber nicht utilitaristisch ist und ihrer eigenen Zeitlichkeit gehorcht. *Distance* gehört also zu einem Raum außerhalb der Realität, außerhalb des Alltags, ausserhalb der Zeit.

Spiel

Anwesenheitssensoren, Auslösungen ohne das Wissen des Besuchers, Werke, die in Abwesenheit des Publikums zum Leben erweckt werden... Die Skulptur von Jeppe Hein inszeniert Bewegung.

Das Spiel mit den Besuchern ist Teil von Jeppe Heins sanfter und poetischer Arbeit, die mit sparsamen Mitteln auskommt. Dieser minimale Ansatz in der Kunst soll Raum für die Beziehung lassen, die für einen kurzen Moment zwischen dem Kunstwerk und dem Besucher besteht. Jeppe Hein versucht, das Spektakel der Bewegung zu zeigen, ohne spektakulär zu sein...

Es geht hier nicht um eine Performance, die mit Geschwindigkeit zu tun hat (der Rhythmus der Kugel ist variabel und wird ständig kontrolliert), sondern vielmehr darum, den Fluss, die zirkulierende Energie sichtbar zu machen.

Distance kann als eine große Maschine betrachtet werden, die keine Objekte, sondern Bewegung produziert: Bewegung der Kugeln, Bewegung der Besucher und damit Bewegung im Raum. Diese ständige Bewegung führt zu Orientierungslosigkeit: Verlust der Orientierung, Verlust des Zeitgefühls ...

Man kann darin auch eine Anleihe an die Welt der Ingenieurskunst sehen, in der große Erfindungen neben utopischen Architekturen stehen, die immer auf der Suche nach einer besseren Welt sind. Einfache physikalische Phänomene wie Schwerkraft, Levitation, Beschleunigungsprozesse, Bewegung, Flugbahn und Geschwindigkeit.



LERNRESSOURCEN

Wir schlagen Ihnen Aktivitäten vor, die von der Lehrkraft in den Ausstellungsräumen oder im Klassenzimmer durchgeführt werden können. Jede Aktivität kann an das Niveau der Klasse und der Schüler angepasst werden.

In der Ausstellung

Spiel

- Sich eine Geschichte/ein Rennen/eine Verfolgungsjagd/eine Umgebung mit Hintergrund und Figuren vorstellen.
- Die Beziehung zwischen Mensch und Maschine hinterfragen?
- Welche Maschine würdest du erfinden, damit sich Menschen treffen können?

Raum

- Einem Ball auf dem Rundkurs entsprechend seinem Rhythmus folgen, sich entlang der gesamten Struktur verteilen, um die Oberfläche "körperlich zu erfassen".
- Sich durch das Kunstwerk bewegen und die Treffpunkte mit den Bällen und Hindernissen beobachten, Den Raum und die Struktur mit Adjektiven bezeichnen.
- Wie oft tauchen die Bälle auf der Bahn auf? Warum? Vergleichen Sie die Bewegung der Bälle und die Bewegung des Zuschauers. Was sind die Unterschiede, was die Gemeinsamkeiten? Könnte das Werk ohne das Publikum existieren? Warum?

Zeit

- Wissen Sie, wie lange es dauert, bis der gesamte Rundgang vom Ball? vom Besucher? absolviert wird?
- Wie können Sie diese Zeit messen?
- Welche Werkzeuge gibt es, mit denen man die Zeit messen kann?



Jeppe Hein - Distance, exhibited at LIFE, 2014
Photo (c) Marc Damage



An die Fotoapparate, fertig, los!

Jepppe Hein verwendet in diesen Werken einfache geometrische Formen. Betrachte das Werk mit den Augen eines Fotografen. Geh näher ran, geh weiter weg, bewege dich im Raum, lege dich auf den Boden und beobachte die Formen und Texturen, aus denen das Werk besteht.

Das Schlüsselwort ist «Bildausschnitt»: Jetzt geht es darum, geometrische Formen (Kurven, Linien,...) und Texturen durch deinen Bildausschnitt zu betonen (deine Wahl dessen, was in den Rahmen des Bildes passt).

Erstelle eine Reihe von Fotografien, die als abstrakte Kompositionen bezeichnet werden können.

Schlagschatten und Architektur können ebenfalls eine Inspirationsquelle für diese Fotoreihe sein.

Wenn du in die Schule zurückkehrst, erstelle nun eine Fotoserie, die formal an die Fotos erinnert, die du in der Korschthal gemacht hast. Suche Elemente, die dem Kunstwerk ähneln (Kran, Riesenrad, Metallkugel, Straßenlaternen...).

Bezug zur Kunstgeschichte:

László Moholy-Nagy

Lichtspiel: schwarz, weiss, grau, 1930

1927, vier Jahre nach seinem Eintritt in den Lehrkörper des Bauhauses in Weimar, veröffentlichte Moholy-Nagy Malerei, "Fotografie, Film". In diesem einflussreichen Buch, das er gemeinsam mit Walter Gropius, dem Direktor des Bauhauses, publizierte, behauptete er, dass die Fotografie und das Kino eine "Kultur des Lichts" hervorgebracht hätten, die die innovativsten Aspekte der Malerei überholt habe. Moholy-Nagy rühmte die Fotografie - und damit auch den Film - als das Medium der Zukunft schlechthin. Sein Interesse an der Bewegung von Objekten und Licht durch den Raum veranlasste ihn zur Konstruktion der Lichtrequisite für eine elektrische Bühne (Licht-Raum-Modulator). Dieses Objekt ist das Thema von "Ein Lichtspiel: schwarz weiss grau", Moholy-Nagys einzigem abstrakten Film, der seine Versuche zusammenfasst, den Akt des Sehens aus verschiedenen Blickwinkeln zu visualisieren.

László Moholy-Nagy

Lichtspiel: schwarz, weiss, grau, 1930

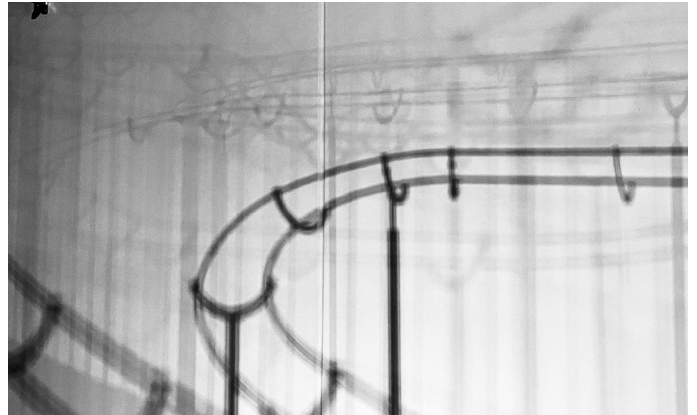
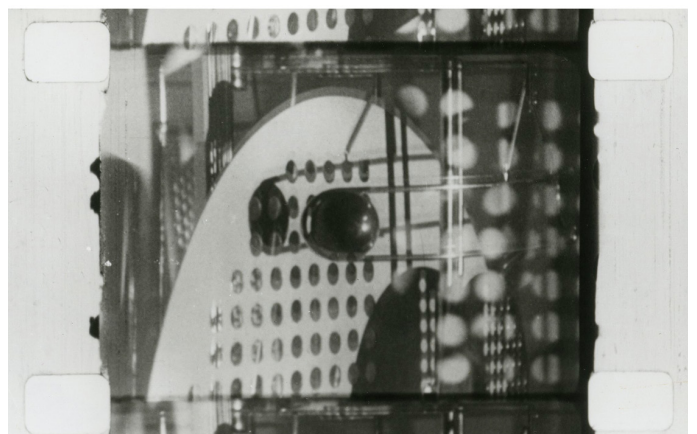


Foto: Korschthal





Im Unterricht

1. Same Same

Nach der Betrachtung der *Distance*-Installation wird bei einem Spaziergang durch die Stadt nach konstruierten Elementen gesucht, die dem Kunstwerk ähneln (Kran, Riesenrad, Metallkugel, Straßenlaternen,...). Ziel ist es, diese auf ein Blatt Papier zu zeichnen, um ein Formenrepertoire zu erstellen. Wenn du von der Korschthal in die Schule zurückkehrst, kannst du auch einen visuellen Atlas erstellen, der Bilder enthält, die dich formal an das Werk von Jeppe Hein erinnern. Deine Zeichnungen und das visuelle Atlas kannst du jetzt für deine Collage einer Maschine verwenden.

Ziel: Städtische Strukturen erkennen, Formen beobachten und katalogisieren und in einem Gemeinschaftswerk verwerten.

2. Der verrückte Wissenschaftler

Du bist ein großer Erfinder und hast den Auftrag erhalten, eine unglaubliche Maschine mit Hilfe der Collage-Technik zu entwickeln. Jeppe Heins Maschine erschafft keine greifbaren Gegenstände. Welche Maschine würdest du gerne erfinden die etwas herstellt was man nicht anfassen kann? Wäre es zum Beispiel eine Maschine, die Menschen glücklich macht?

In einem zweiten Schritt kannst du ein Modell dieser Maschine erstellen.

Schließlich kannst du die Gebrauchsanweisung / das technische Handbuch für die Maschine erstellen. Nehmen wir als formales Beispiel die technischen Handbücher für den Aufbau von Möbeln. Versuche, alle Handgriffe und Bewegungen zu beschreiben, die dafür notwendig wären.

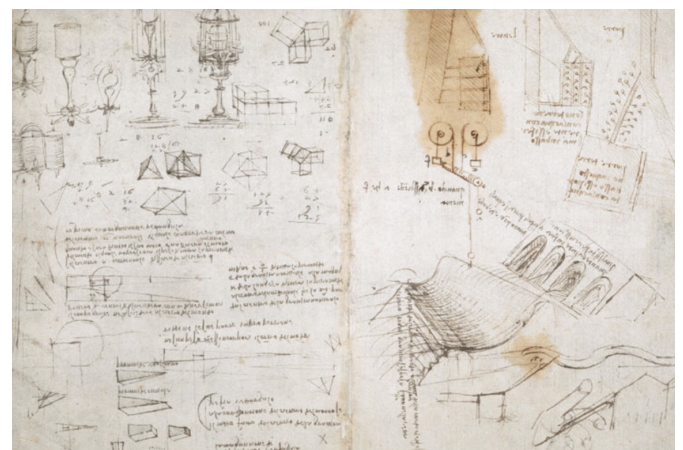
- Was muss als Erstes getan werden?
- Welche Werkzeuge sollten für die verschiedenen Schritte der Gestaltung verwendet werden?
- Was ist die richtige Abfolge von Schritten, um diese Maschine zu erstellen?

Ziel: Experimentieren mit der Vorbereitungsarbeit und den Überlegungen, die eine kreative Arbeit innewohnen.

Beispiel für eine digitalisierte Seite aus Leonardos Codex Arundel. Kredit: British Library

Bezug zur Kunstgeschichte:

TECHNIK: Die Maschinen von Leonardo da Vinci (1452-1519), Leonardo da Vinci war ein florentinischer Maler und ein universeller Geist, der Künstler, Wissenschaftler, Ingenieur, Erfinder, Anatom, Maler, Bildhauer, Architekt, Urbanist, Botaniker, Musiker, Dichter, Philosoph und Schriftsteller zugleich war! Als Ingenieur und Erfinder entwickelte er Ideen, die seiner Zeit weit voraus waren, wie das Flugzeug, den Hubschrauber, das U-Boot und sogar bis hin zum Automobil. Nur sehr wenige seiner Projekte wurden zu seinen Lebzeiten realisiert, aber einige seiner kleinsten Erfindungen (wie eine Maschine zur Messung der Streckgrenze eines Kabels) fanden Eingang in die Welt der Manufakturen. Als Wissenschaftler hat Leonardo da Vinci das Wissen in den Bereichen Anatomie, Bauwesen, Optik und Hydrodynamik stark vorangetrieben.





3. Die Zeit läuft

Wie kann man die Zeit erleben, wahrnehmen und darstellen... ?

Was dauert lange? Nicht lange? Wann ist dir Zeit zu kurz? Wann scheint Sie unendlich?

Finde Situationen und Aktivitäten: Schlafen, Zähne putzen, einen Keks essen, ein Bad nehmen...

Jetzt erstelle eine künstlerische Produktion, die das Vergehen der Zeit sichtbar macht, eine Art "Maschine", die die Zeit einfängt.

Beobachte die Gegenstände und das Leben um dich herum. Versuche, kleine Sequenzen aus dem Alltag zu filmen, die für dich das Verstreichen der Zeit verdeutlichen: Es könnte zum Beispiel ein tropfender Wasserhahn sein oder ein Blatt, das auf den Boden fällt....

Ziele: Mit der Zeit experimentieren, den Begriff der Dauer auf objektive und subjektive Weise erfahren. Sich bewusst werden, dass die objektive Zeit im Gegensatz zur subjektiven Zeit immer gleich schnell vergeht.

Bezug zur Kunstgeschichte:

Olafur Eliasson

Weather project, 2003, Tate Modern, London

"Ein Künstler ist in das Leben, in die Realität der Welt involviert (...). Mein Studio ist auf diesem Engagement aufgebaut".

Olafur Eliasson ist ein zeitgenössischer dänischer Künstler. Sein Werk untersucht die Beziehung zwischen Natur und Technologie, wenn Elemente wie Temperatur, Geruch oder Luft teilweise in skulpturale Elemente und künstlerische Konzepte umgewandelt werden. Er bezeichnet sein Atelier als Studio-Labor, in dem Fragen, Forschung und Experimente die wesentliche Grundlage seines künstlerischen Ansatzes bilden. Er verwandelt dann diese Elemente, spielt mit den Sinnen seiner Betrachter und wandelt sie zum Teil in skulpturale Elemente und künstlerische Konzepte um.

"Als Künstlerin möchte ich eine Ausstellung auch durch meinen Körper sehen. In der Kunst versteht man körperlich, was passiert, ohne durch Worte zu gehen".

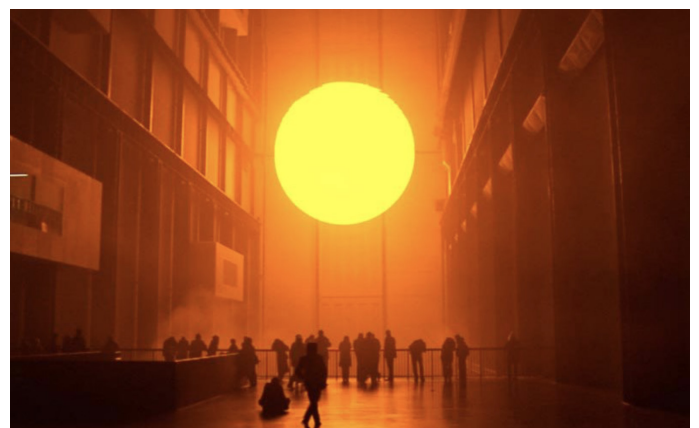
Olafur Eliasson
Weather project, 2003, Tate Modern, London

4. Labyrinth

Anhand von Beispielen für Labyrinth, die von Jeppe Hein entworfen wurden, soll eine Bestandsaufnahme bestehender Labyrinth durchgeführt werden:

- Gänge von Tieren oder Insekten (Ameisenhaufen, Baue...)
 - Stadtpläne, Satellitenfotos von Städten, Autobahnkreuzen, Architekturpläne...
 - Formen in der Natur, unterirdische Galerien
- In einem zweiten Schritt gestaltest du dein eigenes Labyrinth.

Ziel: Experimentieren mit der Idee des Weges, der Dauer und des Verlusts von Bezugspunkten durch das Werk.



5. Be an Engineer

Jetzt bist du an der Reihe, ein verrückter Wissenschaftler zu werden, der eine Höllemaschine entwickelt.

Eine Rube-Goldberg-Maschine ist eine Nonsens-Maschine, die eine bestimmte Aufgabe absichtlich in zahlreichen unnötigen und komplizierten Einzelschritten in Kettenreaktion ausführt. Dies hat keinen praktischen Nutzen, sondern soll bei der Beobachtung Vergnügen bereiten.

Rube Goldberg (1884-1970), war ein US-amerikanischer Zeichner, der sich auf Pressezeichnungen und Comics spezialisierte. Er war außerdem Erfinder, Bildhauer und ausgebildeter Ingenieur.

Versuchen Sie, im Unterricht eine solche Maschine zu bauen. Ziel der Arbeit ist es, gemeinsam eine Montage zu bauen, die aus einer Folge von einfachen Maschinen und Alltagsgegenständen besteht und durch das Prinzip von Aktion und Reaktion miteinander verbunden ist.

Bezug zur Kunstgeschichte:

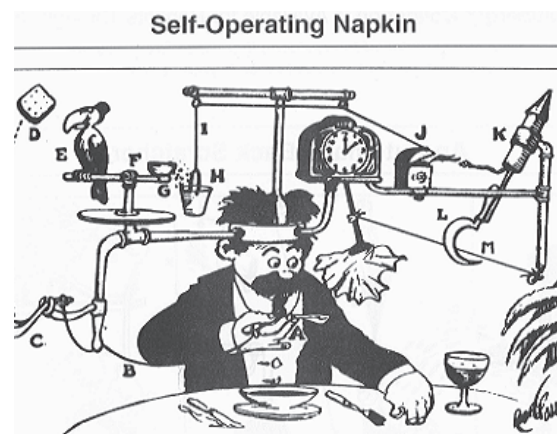
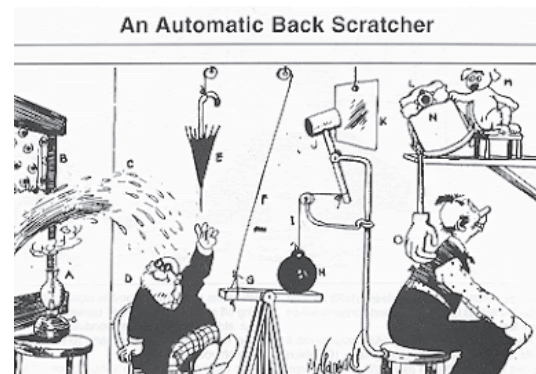
“Der Lauf der Dinge”

Peter Fischli und David Weiss 1987, 16 mm

Ein Müllsack setzt sich langsam in Bewegung ... das Ergebnis ist eine absurde und aufregende Kettenreaktion, in der Feuer, Wasser, Gravitation und den Lauf der Ereignisse bestimmen. Eine Erzählung, deren einzige Themen die physikalischen Kräfte, die Kausalität zwischen einer Handlung und einem Ereignis sowie die vergehende Zeit sind. In ihrem Video inszenieren Fischli & Weiss die wuchernde mechanische Aktivität von Gegenständen angesichts der Abwesenheit einer menschlichen Figur. In Der Lauf der Dinge kann nichts zu spät oder zu früh geschehen. Der Film beschreibt somit eine Bewegung, die in einer Analogie zum Lauf des Lebens endlos fortbestehen kann.

“Der Lauf der Dinge”

Peter Fischli und David Weiss 1987, 16 mm





Modified social bench

Eine *social bench* von Jeppe Hein ist ebenfalls auf dem Vorplatz der Kunschthal ausgestellt und kann von Personen benutzt werden. Dieses Werk ist Teil der Skulpturenausstellung im öffentlichen Raum der Stadt Esch-sur-Alzette, die vom 16.06. bis 11.10.2022 zu sehen ist.

Modified social benches ist eine Serie von ungewöhnlichen skulpturalen, spielerischen Möbeln. Die Bänke wurden ursprünglich als humorvolle Kritik an der kontrollierenden und ausgrenzenden Gestaltung des städtischen Raums konzipiert.

Die Grundform der Bänke ist der traditionellen Park- oder Gartenbank nachempfunden, wurde jedoch in unterschiedlichem Maße modifiziert, so dass das Sitzen zu einer besonderen körperlichen Anstrengung wird. Sie fordern uns heraus, auf ihnen zu sitzen, zu klettern und zu spielen, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Durch die Veränderung der Form der Bänke hat Jeppe Hein spielerische Möbel geschaffen, die irgendwo zwischen Kunstwerken und funktionalen Designobjekten angesiedelt sind. *Modified social benches* fördern den Austausch zwischen den Benutzern und den Passanten und verleihen der Arbeit damit eine soziale Qualität.



Modified social benches 2005
Powder-coated galvanised steel



Im Rahmen der Ausstellung *Distance* von *Jeppé Hein* stellen wir verschiedene kostenlose pädagogische Programme zusammen, um den Zugang zu den Werken und Ausstellungen zu erleichtern.

Wir bieten Ihnen verschiedene Projekte an, die für jede Klasse geeignet sind.

Freie Besichtigungen:

Auf Anfrage können Sie mit Ihren Schulklassen auch außerhalb der Öffnungszeiten kommen und die Korschthal auf eigene Faust besuchen.

Führungen

Unsere Kunstvermittler freuen sich darauf, Sie zu einer spielerischen und interaktiven Führung zu begrüßen, die auf Ihre Klasse zugeschnitten ist. Die Führungen dauern 60 Minuten und werden auf Luxemburgisch, Französisch, Englisch, Deutsch und Portugiesisch angeboten. Alle Führungen sind kostenlos.

Führungen mit anschließender Aktivität :

Wir bieten auch eine Führung mit anschließender kleiner Aktivität in den Ausstellungsräumen an. Diese Führungen dauern maximal 1,5 Stunden und werden an das Niveau der Schulklasse angepasst. (Dauer 90min.)

Für weitere Informationen oder Anmeldungen,
wenden Sie sich bitte an :

Valérie Tholl, responsable publics et médiation
Téléphone : 621 674 934
Mail : valerie.tholl@korschthal.lu