

Halbe Konzeptkunst (oder: spiel ums Ganze!)

ich sitze unter dem Eindruck eines Netzwerktreffens selbstverwalteter Häuser in einer anderen Stadt und einer Ausstellung schön-stolprig-holpriger Malerei beim Zwischenstop in wieder einer weiteren Stadt im Zug nach Hause und das Gespräch mit einer Freundin im Transit zwischen beiden hallt nach...

... es dreht sich um halb-offene Ausgangspunkte in Leonies spiel/Arbeiten, die unbeendet-unbeendbare Fragen, die sie berühren... dass „abgeschlossen“ sowieso nicht so viel Sinn ergibt im Verhältnis zu infinite games<sup>1</sup>, bei denen es nicht ums gewinnen und verlieren geht, oder eben bei nicht final beantwortbaren Fragen... dass dabei das Konzept/Concept (oder Sinn) nicht schon fertig am Anfang stehen kann (und dann nur noch ausgeführt werden oder nicht), sondern dass es bei so halb fixen Setzungen darum geht, los zu kommen und zu tun, was diese „Setzungen“ erstmal ermöglichen. Und dann weitersehen, vielleicht verwerfen, dazufügen, weiten, bewegen... Konzept wenn dann eher am Ende durch den Prozess als am Anfang. Und erstmal klar auch für die erste Spielerin/Künstlerin selbst... und was das ALLES (und das ist noch nicht mal alles!) mit Kunst (machen) zu tun hat - und den dabei entstehenden Spielzeugen (Zeug\*innen des Spielens), die ja dann auch keine (End)Produkte sind...

Mit diesem Wust im Kopf versuche ich mir die Ausstellung vor-zustellen. Ganz schön fantasy und irgendwie nicht so recht das, worum es geht. Ich weiß zwar ungefähr, wie der Raum aussieht – aber eben ohne die Kusszahlinstallation und den 'echte Sonnen'-Film. Ich kenne auch die Kugeln, aber das ist jetzt in etwa so remote, wie sich contemporaryartdaily oder insta von irgendwas anzuschauen - ein Unterschied um (fast) ALLES. Weil der Sinn und Unsinn sich auch für mich und die Anderen da hin Kommenden ja erst im einlassen auf all die Anteile der Installation im Raum und im Da-sein ergeben wird. Im einsteigen auf die paar wenigen Setzungen/Regeln und den Kontext. Und wie sich und was sich dann entfaltet, aus dem was darin bewusst angelegt war und schon behandelt wurde, genauso wie aus dem, was unbewusst aber da drin, und damit möglich ist. Nicht alles (-> s. Setzungen), aber eben auch nicht nur das vorher und dabei schon Gedachte. Jedesmal und durch jede\*n auch weiter und anders beweglich, das Spielfeld, Spannungsfeld betretbar, der Spielraum ausweitbar... ein fuzzy-logic-halboffenes Angebot steht im Raum.

(side note & reminder fast 2 myself: Auf der Suche nach einer connection/Ver-Bindung oder Sinn beim Aufsuchen von Kunsträumen - wenn ein Einstieg in die Ver/Suche nicht grundsätzlich möglich wäre, würde das besuchen von Kunsträumen ja noch weniger Sinn ergeben, als durch die tagesaktuelle Scheiternsanfälligkeit der Schnittstelle Mensch-Kunst sowieso schon. Wenn z.B. selber schon voll, müde, woanders mit dem Kopf und Körper. Ist ja Arbeit, wenn auch playwork, eher als Konsum jedenfalls, die es braucht, damit die Kunst an, auf und weiter geht)

Auch so eine Frage: Was brauchts, damit was losgeht, wieviel Regeln und wie wenige, Wissen, Zugang dazu, was fehlt (mir), kann ich das einbringen, wo mich einbringen? Von da aus der gar nicht weite, assoziative Sprung zu Fragen wie: In welchen Formen handeln Leute verbindlich wichtige Dinge in ihren Leben aus? Und ist das dann, nur weils ums Eingemachte

---

<sup>1</sup> Leben/leben als so 1 game: (ur)Knall vor dem und am Anfang und am Ende, das große NICHTS drumherum, flackert massiv auch im filmen und spielen mit den Kids auf dem Abenteuerspielplatz auf. Wie auch andere, existenzielle und alltäglichen Fragen, um die sich Spiele mit Feuer, mit Nägeln, Holzkugeln, Klopapier, Ton, Lehm, mit Tränen, mit lachen, mit Musik und Anderem, drehen.

geht, nicht einfach auch spiel/en? Und in welcher Beziehung steht das zum kommenden Film mit Flaschendreher als grenzaustestendem Ritual, das es ermöglicht Dinge zu tun, die als Potential oder Begehren im Raum stehen - nicht auf Kuss(zahlen) beschränkt.

Was mich persönlich interessiert, so als clown.... also die Sache mit den Kugeln, den Bällen: Warum die so ein universelles Tool sind, ob das was damit zu tun hat, dass wir auf einer, aus etwas Distanz gesehen relativ winzigen, leuchtend blauen, sich drehenden Kugel durchs All rauschen, a rush called life, ein winziges aufflackern von (manchmal frei-)drehender Energie, fühlen und Gedanken? Und wie das wohl für mich fassbar werden kann, wo ich die Kugeln ja nicht anfassen kann... aber das werd ich dann sehen und erfahren, wenn ich mich in front of them, vielleicht wie durch „singstar“ animiert durchs Angebot, im Raum bewege - c u there...

Noch ist das Alles allerdings reine Vor-stellung, inzwischen ist es draußen dunkel und wieder hell geworden, Tage sind vergangen und ich sitze in einem neuen Zug, einer anderen Kugel-Bahn...

bonk4∞

### ***In der dritten Dimension ist die Ermittlung der Kusszahl nicht so einfach.***

**Leonie Nagel & KERFE**

12.10.2024 - 03.11.2024 (geöffnet Donnerstags 16-19 Uhr und Sonntags 12-16 Uhr)  
Cittipunkt e.V. Brüsseler Straße 36a, 13353 Berlin

„Dutzende Möglichkeiten“, 2024, 5 Regale à 9cm x 150cm x 11cm mit jeweils 12 Kugeln Ø 7cm, Holz, Lack, Acrylfarbe und ein Regal 8,8cm x 150cm x 9,8cm mit 12 Kugeln, Acrylglas, Glas

„Verben (Das Wort sagt uns was geschieht und in welcher Zeit etwas geschieht.)“, 2024, 4 Punkte [Gefühle, Geld, Kartoffeln, Entscheidungen], jeweils 150cm x 150cm, Laserdruck auf rotem Kopierpapier

„Echte Sonnen“

Film, 2024, 44 min., Farbe, Deutsch mit englischen Untertiteln

ein Film von und mit KERFE

KERFE dieses Mal: Anjali, Daria, Henrietta, Jona, Juka, Leonie [Nagel], Lia, Mathilda, Maxime, Micha [bonk4∞], Oskar, Pauline, Samuel, Sophia und Tim

In der Sonnenstadt wird die Sonne geklaut aber auch das Geld. Mehrere Dieb\_innen sind unabhängig voneinander auf der Flucht und eine Gruppe von Detektiv\_innen ist ihnen zusammen mit ihrem Erdmännchen und ihrem rosa Monster auf der Spur. Die nette Bibliotheksmitarbeiterin wird ermordet und nur durch eine psychologisch/medizinische Recherche kann die Täterin ermittelt werden. Die Handlung wird einerseits zwischendurch immer wieder verhandelt und andererseits beim Handeln erspielt. Durch Besprechen und Improvisieren entsteht ein chaotischer Krimi in dem „echt“ und „fake“, Einfall und Tat und Rahmen und Spiel kaum voneinander zu unterscheiden sind.

Der Film wurde auf dem Abenteuerspielplatz FORCKI in Berlin Friedrichshain gedreht.