

Nevin Aladağ
The Playground Project

Kristina Buch

Ólafur Elíasson

Jepppe Heið

Carsten Holler

Christian Jankowski

Lobet & Pons

Michel Majerus

Andreas Schmitt

Thomas Schütte

Superflex

Rirkrit Tiravanija

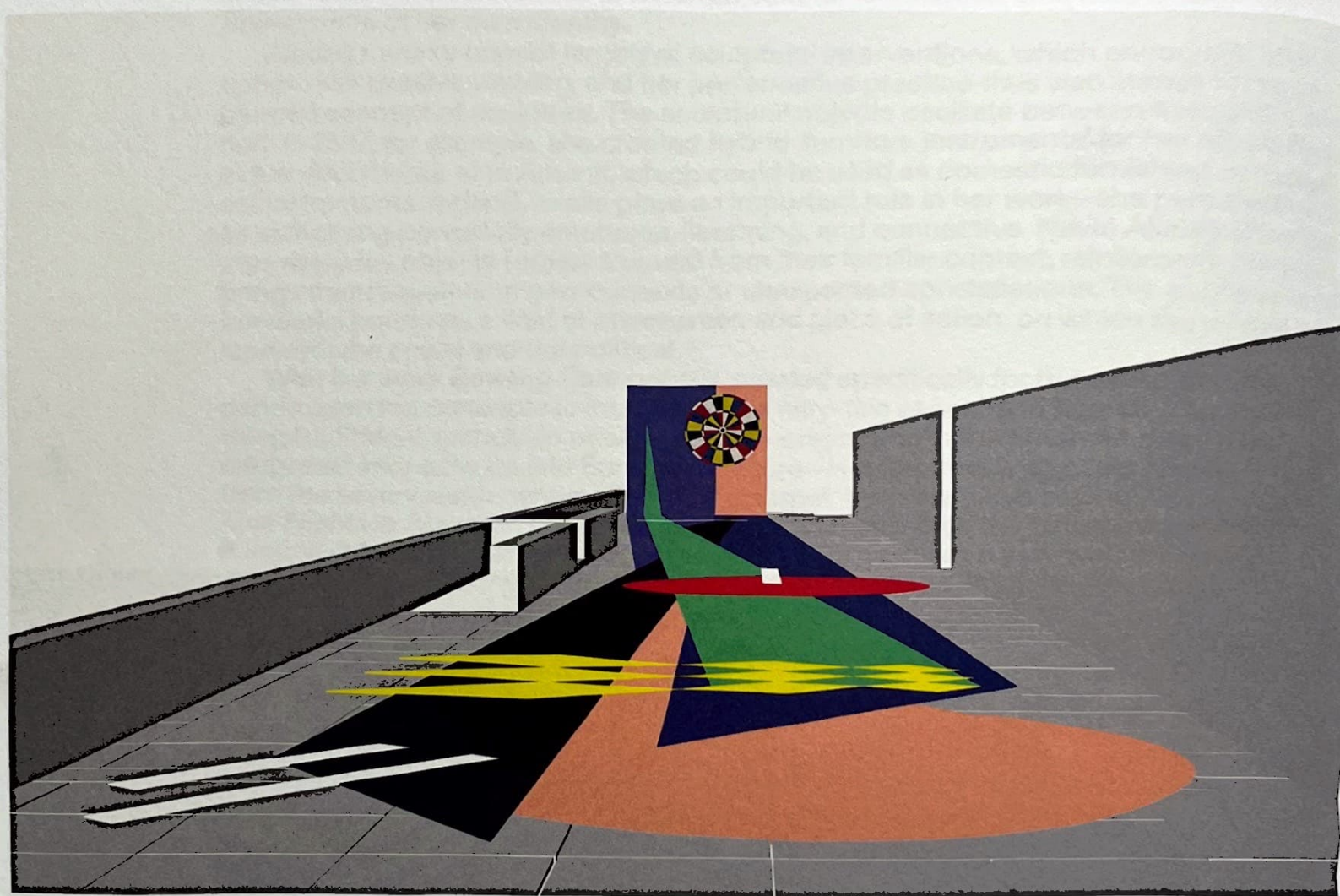
Alvaro Urbano

Ina Weber

31. Mai bis 28. Oktober 2018

BUNDESKUNSTHALLE

Kristina Buch
* 1983, Meerbusch
Lebt und arbeitet in Düsseldorf/
Lives and works in Düsseldorf



Die Künstlerin studierte zunächst Biologie und evangelische Theologie, bevor sie zum Londoner Royal College of Art und zur Kunstakademie Düsseldorf, in die Klasse von Rosemarie Trockel, wechselte. Diese wissenschaftliche und künstlerische Basis führte 2015 zu einer Gastprofessur am Lehrstuhl „Next Society“ an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel, dessen Auftrag wie folgt definiert ist: „Mit der Gestalt, die die Zukunft und unsere Gesellschaft einmal annehmen werden, beschäftigt sich sowohl die Wissenschaft als auch die Kunst.“ Das Arbeiten an dieser Schnittstelle kennzeichnet unter anderem die künstlerische, konzeptionelle Herangehensweise von Kristina Buch. Ihre Themen sind relevant, spiegeln Fragen unserer Gesellschaft und ihrer Ausgestaltung. In ihrer Vielschichtigkeit können sie auf verschiedenen Bedeutungsebenen und hinsichtlich unterschiedlicher Fragestellungen gelesen werden: Was bedeuten Leben, Zeit, Schöpfung, Spirituelles, Natur, Technik, Materie, Leere / Überfüllung, Informationen, Darstellung, geistige / formal-ästhetische Strukturen, Realität / Wahrheit / Täuschung, individuelle und kollektive Erfahrung, Bewusstsein / Achtsamkeit? Buchs Werke sind ästhetisch, poetisch, manchmal augenzwinkernd, und sie bewegen sich zwischen den Genres, wobei der Raum, eine Definition des (gedanklichen und spirituellen) Zwischenraumes, das Auflösende und das Zufällige ebenfalls eine wichtige Rolle spielen.

2012 zur *dOCUMENTA (13)* in Kassel hat sie mit einer poetischen Arbeit großes Aufsehen erregt, die, so ‚einfach‘ sie schien, so viel aussagte: Am Friedrichsplatz bepflanzte sie eine 100 m² große Fläche mit 3000 Pflanzen aus 180 verschiedenen schmetterlingsfreundlichen Arten und setzte dort 40 verschiedene Falterarten aus. Sie schuf damit eine natürliche, aber künstlich angelegte Insel, ein Paradiesgärtchen im städtischen Raum, das auf die Bedeutung dieses Lebensraumes hinwies.

Darüber hinaus beschäftigt sie sich immer wieder auch mit dem Thema Spiel: Sie erfindet neue Spiele oder Spielfelder, die absurd wirken, meist nicht (be-)spielbar sind und wie erstarrt in einem Zustand zwischen Vergangenen und Zukünftigem erscheinen. Ihre Arbeit *It's normal that reality happens. (these games will fall apart)*, 2016 in Meran im öffentlichen Raum installiert, zeigt vordergründig die Überreste der Linienmarkierungen eines Spielfeldes, die wie feine Intarsien aus weißem Marmor in den Rasen eingelegt sind. Sie sehen aus wie Fragmente einer verfallenen Architektur, doch die Linien folgen keinen Regeln und nicht der Logik eines bestimmten Spiels.

Diesem irritierenden Zufallsprinzip folgt auch *Playing above the snake line*. Die Arbeit bespielt den hinteren Umlauf des Daches in seiner gesamten Länge. Die grafisch abstrakte Installation besteht aus einem langen Bodenmosaik mit klaren Farbflächen und den Linien eines fiktiven Spielfeldes, deren Richtungen und Perspektiven nicht logisch verlaufen. Hier wird sicherlich auch auf einen gesellschaftspolitischen Kontext angespielt, sind doch das Abstecken, die Uneindeutigkeit oder Brüchigkeit sowie die Öffnung von Grenzen Teil des ‚Spielplans‘ der Künstlerin. Am Ende des ‚Spielfeldes‘ befindet sich eine überdimensionale Dartscheibe, die in ihrer Farbigkeit und Formensprache an gotische Fensterrosen erinnert. Das Spektrum der gesamten Arbeit ist an eine liturgische Farbpalette oder deren weniger geläufige Varianten angelehnt, wird jedoch an einigen Stellen von einem Hutton durchbrochen, der auf den Menschen verweist. Damit bekommt das ‚Spiel‘ ein Moment des Surrealen, des Sakralen und Ritualen, so dass sich die Arbeit wie ein Hybrid an der Schnittstelle zwischen Realität und Imagination bewegt.

Welche Regeln für das Spiel / das Spielfeld gelten, bleibt ungeklärt. Deren Fehlen fordert vom Besucher eine aktive Teilhabe, eine Reflexion—er ist „in die Spielsituation geworfen, so wie er ins Leben geworfen ist“. Die Arbeit ist nicht nur horizontal verlegt, sondern wird zusätzlich in der Vertikalen nach oben geführt—auf diese Weise und durch den Titel suggeriert die Künstlerin, dass das fiktive Spiel über die Realität und unser Wissen hinausgeht und es höhere, weitere Erkenntnisebenen gibt. Dies unterstreichen auch die weißen Linien, begradigte Schlangenlinien, die ein Symbol für das Verhaftetsein im Irdischen sind, während „oberhalb der Schlangenlinie spielen“ als Metapher für die Überschreitung der feinen Grenze zwischen Erde und Himmel zu lesen ist—so strebt der Mensch ‚spielerisch‘ über die Realität hinaus zum Imaginären und Geistigen.

The artist first studied Biology and Protestant Theology before enrolling in the Royal College of Art in London and later in the Academy of Art in Düsseldorf, where she studied under Rosemarie Trockel. In 2015, this scholarly and artistic basis led her to a visiting professorship within the frameworks of 'The Next Society' master symposium at the FHNW Academy of Art and Design in Basel, the remit of which is defined as follows: 'What our lives and our society will look like in the future is a question that preoccupies both science and art.' Working at this interface is characteristic of the artistic, conceptual approach of Kristina Buch. Her themes are relevant and reflect questions of our society and its design. In their diversity, they can be interpreted on various levels and in the context of different questions: What do life, time, creation, the spiritual, nature, technology, matter, emptiness / overfilling, information, representation, mental / formally aesthetic structures, reality / truth / deception, individual and collective experience, consciousness / attentiveness actually mean? Buch's works are aesthetic, poetic, and at times tongue-in-cheek, and they oscillate between genres, whereby space, a definition of (mental and spiritual) intermediate space, the dissolving, and the coincidental also play an important role.

At the *dOCUMENTA* (13) in Kassel in 2012, she attracted a great deal of attention with a poetic work, which, as 'simple' as it may have appeared, said very much: She covered an area on Friedrichsplatz measuring one hundred square metres with 3,000 plants from 180 different butterfly-friendly varieties and set forty different species of butterflies free there. In doing so, she created a natural, but artificially laid out island, a small garden of paradise in an urban space, which pointed to the significance of this living environment.

She also repeatedly deals with the theme of play: She invents new games or playing fields that seem absurd, are generally not playable or cannot be played on, and appear frozen in a state somewhere between the past and the future. On the surface, her work *It's normal that reality happens (these games will fall apart)*, installed in a public space in Merano in 2016, depicts the remnants of the line markings of a playing field set into the grass like fine, white marble intarsia. They are reminiscent of fragments of a derelict building, yet the lines do not adhere to any rules or the logic of a particular game.

This irritating principle of chance is also followed by *Playing above the snake line*. The work is installed along the entire length of the rear edge of the roof. The graphically abstract installation consists of a long floor mosaic with clear fields of colour and the lines of a fictive playing field, the directions and perspectives of which do not appear logical. A socio-political context is certainly also suggested here, since the marking, the ambiguity or fragility, as well as the opening of borders is part of the artist's 'game plan'. At the end of the 'playing field', there is an oversized dartboard, the colouration and formal language of which calls to mind Gothic rose windows. The spectrum of the work as a whole is inspired by a liturgical colour palette or its less common variants, although it is interrupted in various places by a skin tone that refers to humans. The 'game' is thus lent a sense of the surreal, of the sacred and ritualistic, so that the work hovers like a hybrid at the interface between reality and imagination.

It remains unclear which rules apply to the game / playing field. The lack of these demands the active participation of the visitors, a reflexion—they are 'thrown into the situation of play, just as they are thrown into life'. The work is laid out not only horizontally, but also extends vertically upwards—in this way, as well as through the title, the artist suggests that the fictive game goes beyond reality and our own knowledge, and that there are higher, further levels of perception. This is also underscored by the white lines, straightened serpentine, which symbolise the attachment to the worldly, while 'playing above the snake line' can be interpreted as a metaphor for the transgressing of the fine line between earth and heaven—humans thus strive 'playfully' beyond reality for the imaginary and the spiritual.



It's normal that reality happens (these games will fall apart), Meran 2016