



Grußwort

Das Humboldt Lab Dahlem war ein Projekt der Kulturstiftung des Bundes in Zusammenarbeit mit der Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Es entwickelte für das geplante Humboldt-Forum in Berlin-Mitte neue Formen der Darstellung von Artefakten des Ethnologischen Museums und des Museums für Asiatische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin in Dahlem. Am Anfang des Experiments stand die Frage, wie die Begegnung mit den Dingen, die ein Museum beherbergt, einen neuen Blick auf unsere Gegenwart des Globalen aufschließen kann. Bei seiner Suche nach Lösungen bezog das Humboldt Lab Dahlem deshalb WissenschaftlerInnen, KustodInnen, KuratorInnen und KünstlerInnen gleichermaßen ein. Die Resultate wurden im Rahmen sogenannter „Probebühnen“ im laufenden Museumsbetrieb regelmäßig präsentiert und zur Diskussion gestellt. Auf diese Weise gab das Humboldt Lab Dahlem Impulse für den Umgang mit aktuellen Herausforderungen hinsichtlich Präsentation und Vermittlung, vor denen auch andere Museen in Deutschland und Europa stehen.

Hortensia Völckers

Künstlerische Direktorin

Kulturstiftung des Bundes

Prof. Dr. Hermann Parzinger

Präsident

Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Spiel der Throne / Teaser

Das „Spiel der Throne“ widmete sich der künstlerischen Inszenierung eines chinesischen Kaiserthrons aus der Sammlung des Museums für Asiatische Kunst (Ära Kangxi, 1662–1722). Konstantin Grcic, Kirstine Roepstorff, Simon Starling und Zhao Zhao präsentierten Ausstellungskontexte, die zu einem absurd anmutenden Nebeneinander von vier Thronräumen arrangiert wurden. Dabei distanzierte sich das Experiment von einer Rekonstruktion architektonischer Zusammenhänge; stattdessen nutzte es inhaltliche Bezugsebenen des historischen Artefakts, um assoziative Erlebnisse in einem zeitgenössischen Kontext zu schaffen. Das Projekt wagte ungewöhnliche Annäherungen an die Machtsinsignien eines in Europa lange auf seine Exotik reduzierten Landes und fragte nach dem Potenzial szenischer Interpretation im Museum.

Spiel der Throne / Projektbeschreibung

von Angela Rosenberg

Die Ausstellung „Spiel der Throne“ widmete sich experimentellen künstlerischen Präsentationsformen historischer Artefakte und den Möglichkeiten von Ausstellungsarchitektur, Ausstellungsdesign und Szenografie. Im direkten Nebeneinander befassten sich drei internationale KünstlerInnen und ein Designer mit einem herausragenden Objekt aus der Sammlung des Museums für Asiatische Kunst in Berlin. Im Zentrum der Betrachtungen von Konstantin Grcic, Kirstine Roepstorff, Simon Starling und Zhao Zhao stand der chinesische Kaiserthron mit dazugehörigem Paravent, angefertigt von den kaiserlichen Werkstätten in der Ära Kangxi (1662–1722). Das künstlerische Experiment „Spiel der Throne“ bewegte sich weg von einer Rekonstruktion architektonischer Palastbezüge und hin zu explizit inhaltlichen Bezugsebenen. Im Rahmen des Humboldt Lab wollte es Zugänge zum Exponat schaffen, die ein sinnliches, assoziatives Erlebnis ermöglichen und diskursive, in unsere Gegenwart hineinwirkende Räume. Diese waren modellhaft in einem nahezu absurd anmutenden Nebeneinander von vier Thronsälen begehbar. Das Setting für diese imaginären Thronsituationen bestand aus vier abstrahierten, in Originalgröße nachgebauten Thronensembles. Sie dienten als Platzhalter für den eigentlichen Thron, der aus restauratorischen Gründen nicht bewegt werden durfte. Das Projekt, benannt nach dem amerikanischen Fantasybestseller „A Game of Thrones“ von George R. R.



Martin, wagte damit eine ungewöhnliche Annäherung an die Machtinsignien eines in Europa lange auf seine Exotik reduzierten Landes und fragte zugleich nach dem Potenzial szenischer Interpretation im Museum überhaupt.

Wissenschaftliche Recherche

Der Ausstellung ging eine Recherchephase voran, die sich mit der Inszenierung chinesischer Kaiserthronen in Palästen, Museen und Sammlungen befasste. Eine Auswahl von Texten und Bildern informierte im Rahmen der Ausstellung über Architektur und Gestaltung kaiserlicher Palastanlagen in China, die tradierten kanonischen Vorgaben folgten, von denen aber nur wenige im Original und am ursprünglichen Standort erhalten sind.

Während die Paläste in China oder große Filmproduktionen ein vermeintlich authentisches Bild eines chinesischen Thronsaals wiedergeben, ist dieser historisch-architektonische Kontext in Museen kaum überzeugend zu vermitteln. Stattdessen wählen Aufstellungen von Thronen oft karge, neutrale Annäherungen an den imperialen Rahmen. Auch die Präsentation des chinesischen Kaiserthrons im Berliner Museum für Asiatische Kunst war nicht unproblematisch, denn sein architektonischer Kontext konnte nicht rekonstruiert werden, da der ursprüngliche Aufstellungsort nicht mehr existiert.

Künstlerische Umsetzung

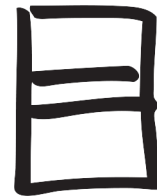
Die künstlerischen Interventionen nahmen genau diese Ungewissheit zum Anlass, über die Möglichkeiten einer alternativen Thronsaalarchitektur nachzudenken und damit einen Zugang zu schaffen, der neue Möglichkeiten der Deutung und Vermittlung im Museum erschließt. Mit ihren individuellen Vorschlägen schufen die ausgewählten KünstlerInnen und Designer alternative Sichtweisen auf das museale Objekt. Sie gingen dabei analytisch-minimalistisch, provokativ-emotional, poetisch-narrativ oder konzeptionell-atmosphärisch vor und thematisierten den Thron als Machtinsignie, als Zentrum absoluter Macht oder setzten ihn als Sinnbild der Gewalt und Ungerechtigkeit in Szene. Mit dem Fokus auf unterschiedliche Aspekte der Form, Gestaltung, Ausstattung, Geschichte oder Symbolik, erlaubten sie einen vielseitigen Zugang zum historischen Objekt und eröffneten ein kaleidoskopartiges Bild der Geschichte, das bis in die Gegenwart reicht.

„migong“

Konstantin Grcic ist Industriedesigner und entwirft Produkte, die oft als reduziert und minimalistisch beschrieben werden. Diese formale Strenge kombiniert er mit Humor, Scharfsinn und Eleganz. Sein Entwurf für eine Throninszenierung bestand aus einem begehbaren Labyrinth, das formal das charakteristische Winkelhakenmuster des Thronensembles aufgriff. Ausgehend von dem in der chinesischen Kunst häufig verwendeten Ornament, nahm Grcic mit einer Art „Schutzraum“ Bezug auf die verschachtelte Struktur chinesischer Palastarchitektur. Um bis zum Kaiser zu gelangen, galt es, mehrere Gebäude und Höfe zu passieren oder administrative Hürden zu überwinden. Ähnlich sieht es mit der Aufstellung des Throns in einem Museum aus. Grcics Labyrinth mit dem Titel „migong“ (Labyrinth), stellte den BetrachterInnen ein Autorität signalisierendes und auf Ordnung und Entschleunigung wirkendes Hindernis in den Weg – mit der nachdrücklichen Aufforderung, sich hinten anzustellen. Diese Geste war sowohl eine Referenz an die hierarchischen Strukturen im Kaiserpalast als auch ein Verweis auf die Möblierung öffentlicher Orte, insbesondere von Museen. Sie kommentierte auf ironische und kritische Weise die im musealen Kontext oft überstrapazierte Metapher vom Schaffen eines „breiten Zugangs“ zum Exponat.

„Daughters of the Immortal Mother“

Die Künstlerin Kirstine Roepstorff arbeitet mit dem Prinzip der Collage und bedient sich eines umfassenden Spektrums an Quellenmaterial und Referenzsystemen. Ihre Lichtobjekte in der Installation „Daughters of the Immortal Mother“ (Töchter der Unsterblichen Mutter) bezogen sich auf das Bildprogramm des Berliner Thronensembles sowie auf die mediale Qualität von Lampions. Ursprünglich in China erfunden und während der Kulturrevolution verboten, dienen Lampions dort nicht nur zur Dekoration. An Häusern angebracht, unterschiedlich eingefärbt oder mit Schriftzeichen versehen, informieren sie auch über Tod, Geburt oder gesellschaftliche Ereignisse. Mit Gerüsten aus Stahl, Holz oder Bambus und darüber gespannten Materialien, wie Bändern oder Papier, warfen Roepstorffs Objekte nicht nur Licht, sondern auch Schatten in den Raum. Inspiriert von figurativen Motiven aus der chinesischen Mythologie – Phönix, Drache, Schildkröte und Tiger –



folgte die Künstlerin Aspekten der chinesischen Fünf-Elemente-Lehre, die Gesetzmäßigkeiten dynamischer Prozesse wie Werden, Wandlung und Vergehen erforscht. Roepstorffs Lampions produzierten ein dramatisches Spiel von hellem Licht und harten Schatten, die das Thronensemble nicht nur beleuchteten, sondern die darin vorhandenen Figuren animierten und ergänzten.

„Screen Screen“

Simon Starling befasst sich als Künstler mit natürlichen und kulturellen Veränderungsprozessen. Dabei stellt er unerwartete Beziehungen zwischen Artefakten aus verschiedenen Bereichen der Wissenschaft oder der Kultur- und Kunstgeschichte her. In Starlings Videoinstallation „Screen Screen“ wurde der Thron mit seinem eigenen Abbild konfrontiert. Dafür setzte der Künstler dessen reiche Intarsien in Szene und die Art und Weise, wie diese das Licht reflektieren und modifizieren. Gleichzeitig nahm seine Installation die Anordnung von Thron und Paravent auf und reflektierte sie in der Beziehung zwischen Videoprojektor und Projektionsfläche, sowie der gegenseitigen Abhängigkeit ihrer Wirkungsmacht. Die Filmsequenz erforschte in Makro Einstellungen die kunsthandwerkliche Finesse winziger Details von Thron und Paravent. Mit bloßem Auge kaum erkennbar, erinnern deren geometrische Strukturen an die Pixel von Computerbildern. Durch diese Analogie ergibt sich eine überraschende Entsprechung zwischen Kunsthandwerk und Medientechnologie, aber auch zwischen traditionellen und modernen bildgebenden Verfahren in China, sowie deren Auswirkungen auf den globalen Alltag. Begleitet wurde die Installation von klassischer chinesischer Musik, gespielt auf der Qin, dem traditionellen, ältesten chinesischen Saiteninstrument, interpretiert vom zeitgenössischen Musiker Liang Mingyue.

„Waterfall“

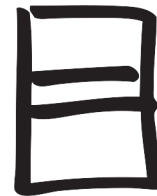
Die inhaltliche, formale und mediale Vielfalt im künstlerischen Werk Zhao Zhaos ist Ausdruck einer kritischen Haltung zur chinesischen Politik. Um konstruierte Bedeutungen infrage zu stellen, fordert er die gesellschaftliche Wirklichkeit und ihre ideologischen Konventionen ebenso heraus wie kulturelle Stereotypen und die Dominanz bestimmter, meist europäischer Kategorien der Kunstgeschichte. In Zhao Zhaos Installation „Waterfall“ versank der kaiserliche Thron in einem Sturzbach von rotem Wachs, der zu pittoresken Formen erstarrt war. Während der Künstler die vermeintlich kunstvolle Form des Throns mit einer physischen Gewalt suggerierenden Geste den Blicken des Betrachters entzog, machte er gleichzeitig seine eigene und die Auseinandersetzung seiner künstlerischen Umgebung mit diesem Relikt der chinesischen Monarchie transparent. Auf einem Bildschirm waren die Überlegungen des Künstlers als Einträge auf seinem Blog nachzulesen, neben Reaktionen und Kommentaren aus China. Der teils in englischer Übersetzung zugängliche Blog eröffnete auch Berliner MuseumsbesucherInnen die Möglichkeit, sich an der Auseinandersetzung über den Umgang mit dem musealisierten Artefakt zu beteiligen. Die Dynamik dieses demokratischen Austauschs stand in deutlichem Gegensatz zu der wie eingefroren wirkenden Bewegung des roten Wachses; sie verwies einerseits auf die kaiserliche Vergangenheit und deren gewaltsame Strukturen, andererseits auf die Stagnation demokratischer Bemühungen des aktuellen chinesischen Regimes.

Filmische Annäherung

Eine weitere Annäherung an die institutionalisierte Macht und die Inszenierung des Kaisers als ihrem Zentrum realisierte der Künstler und Filmemacher Daniel Kohl. Er nahm anlässlich der Ausstellung historisierende Spielfilme als Ausgangspunkt und nutzte Sequenzen, die chinesische Thronsäle in der Verbotenen Stadt zeigen, als Samples. Den Fluss der Filmhandlung und die Rauminszenierung der Filmbilder dekonstruierend, setzte er die einzelnen Bildteile anschließend wieder wie ein Puzzle in einem imaginären 3D-Raum zusammen. In seiner geloopten Filmcollage „babao suipian“ (Gemischte Schnipsel) wurde auf diese Weise der Blick auf die Machthaber auf ihren Thronen selbst zum Thema.

Letztlich hat das „Spiel der Throne“ deutlich gezeigt, dass experimentelle, künstlerische Formate die Präsentation eines herausragenden Sammlungsobjekts nicht nur formal sondern vor allem inhaltlich bereichern können. Die Ausstellung war daher auch, in theoretischer und praktischer Hinsicht, wegweisend für die Idee einer Neugestaltung des zukünftigen Thronsaals im Humboldt-Forum, die der Architekt Wang Shu umsetzen wird.

Angela Rosenberg ist Kunsthistorikerin, Kuratorin und Autorin. Ein zentrales Thema ihrer Arbeit kreist um die Strukturierung von Sammlungen und die Möglichkeiten interdisziplinärer Ausstellungsprojekte. Seit 2000 publiziert sie



regelmäßig für Museen, Sammlungen und Zeitschriften zur zeitgenössischen Kunst, insbesondere zur internationalen Kunstszene in Berlin.

Zusätzlich können Sie unten stehend eine ausführliche, unter der Redaktion von Angela Rosenberg entstandene, Dokumentation des Projekts „Spiel der Throne“ sowie des Symposiums „Erinnerung als konstruktiver Akt“ als PDF-Dokument abrufen. Die Online-Publikation ist auch im Katalog der Deutschen Nationalbibliothek verzeichnet (URN: urn:nbn:de:101:1-201403172660).

Dokumentation „Spiel der Throne“ / Symposium „Erinnerung als konstruktiver Akt“ (PDF)

Spiel der Throne / Positionen

Modell von / Modell für: Zur Funktionalität der Ausstellung

von Jörn Schaff

Die vier Paravents und die davor stehenden Throne sind grau beziehungsweise weiß gestrichen. Es handelt sich um lebensgroße Nachbildungen zweier zusammengehörender Objekte aus der Sammlung des Museums für Asiatische Kunst in Berlin. Die monotone Farbgebung betont die Differenz zu den Originalen. Ziel ist nicht die Vermittlung eines naturalistischen Eindrucks, sondern die Betonung bestimmter Attribute: Umriss, Form, Größe, Volumen. Sie reichen aus, um einen Eindruck von der Gestalt der Vorbilder zu vermitteln und eine Vorstellung davon, welchen Raum die Präsentation von Paravent und Thron einnehmen würde. Denn darum geht es beim „Spiel der Throne“: um die Frage, wie das Ensemble in angemessener Weise präsentiert werden könnte, welche Aspekte es dabei zu berücksichtigen gilt.

Zur Beantwortung dieser Frage wurden ein Designer und drei KünstlerInnen eingeladen, sich mit den Sammlungsstücken zu beschäftigen und ihre Erkenntnisse jeweils auf eines der nachgebildeten Ensembles zu übertragen. Das ihnen zur Verfügung gestellte Recherchematerial bildet den Auftakt zur Ausstellung. Präsentiert in einem Vorraum, informiert ein illustrierter Wandtext über vergleichbare Ensembles und deren Aufstellung in chinesischen Palästen, in Sammlungen und Museen. Eine künstlerische Filmcollage von Daniel Kohl liefert Eindrücke von Thronhallen in Hollywoodfilmen. In der fensterlosen Ausstellungshalle selbst stoßen die AusstellungsbesucherInnen auf eine kreuzförmige Ausstellungsarchitektur mit vier identisch großen, nahezu quadratischen Räumen. Die Stellwände schließen weder mit der Decke noch mit den Seitenwänden der Halle ab, wodurch erstere die Anmutung von Kulissen erhalten. Dies wiederum betont den bühnenartigen Charakter der vier Ausstellungsflächen, die den Eingeladenen für die Entwicklung potenzieller Präsentationsszenarien zur Verfügung standen. Während sich der Designer Konstantin Grcic und die Künstlerin Kirstine Roepstorff überwiegend der Strukturierung des Raums widmeten, bearbeiteten die Künstler Simon Starling und Zhao Zhao die Exponate selbst.

Auf den ersten Blick leuchtet der Modellcharakter der Szenarien sofort ein. Allerdings werfen das Erscheinungsbild der Exponate, ihre Vervielfachung und die rechteckige Grundform des Ausstellungsorts bei genauerer Betrachtung die Frage auf, was genau das Modell ist, das das „Spiel der Throne“ vorstellt. Ein Grund dafür liegt in der Mehrdeutigkeit des Begriffs. „In general usage“, bemerkt etwa John Miller, „the word model means, alternately: an example to be emulated, an ideal, a simplified representation, a particular version of a product, and, ultimately, a person who poses for art, fashion or advertising.“¹ Selbst wenn wir uns auf die Bedeutung „vereinfachte Repräsentation“ beschränken, ist die Zuordnung nicht einfach, denn, wie Miller weiter ausführt: „As a simplified representation, the model has the virtue of comprehensibility. It may represent things as they are, as they might be or as they should not be.“² Welchem dieser Zwecke die Szenarien in der Ausstellung zuzuordnen sind, ist bei genauerem Hinsehen nicht eindeutig. Als Nachbildungen sind die grauen beziehungsweise weißen Objekte Modelle der originalen Sammlungsstücke, jedoch stehen sie nicht in der Ausstellung, um den BetrachterInnen deren Komplexität verständlich zu machen – in dem Sinne wie etwa ein Architekturmodell einen Baukörper veranschaulicht. In gewisser Hinsicht geht es überhaupt nicht um sie, dienen sie doch vor allem als Platzhalter, an denen sich die mögliche Realität künstlerischer Bearbeitungen erproben lässt. Auf diesen liegt dann auch das Hauptaugenmerk. Aber erfüllen sie eine Modellfunktion? Wenn ja, dann repräsentieren sie die Dinge „wie sie sein könnten“. Jedoch ist



es nicht eindeutig, was genau die vier Szenarien repräsentieren. Sicherlich nicht konkrete, also auf eine Realisierung angelegte Vorschläge zur zukünftigen Präsentation des Kaiserthrons im Humboldt-Forum. Insbesondere die mit Wachs überzogene Variante Zhaos käme hierfür aus restauratorischen Gründen nicht infrage. Handelt es sich um konkrete Vorschläge für eine künstlerische Intervention? Dies wäre ein eigenartiger Vorgriff auf eine noch gar nicht existierende und ebenso wenig entschiedene Zukunft. Die Logik der Intervention verlangt nach einer konkret vorhandenen Situation, das einzig Konkrete im „Spiel der Throne“ sind aber die oben beschriebenen gegenständlichen und räumlichen Vorgaben, wobei letztere offensichtlich auf keine bestimmten Räumlichkeiten bezogen sind, insbesondere nicht auf eine zukünftige Raumordnung im Humboldt-Forum. Insofern ließe sich die Frage stellen, ob es sich bei den vier Präsentationen überhaupt um Modellszenarien handelt.

Was also präsentiert das „Spiel der Throne“ den AusstellungsbesucherInnen eigentlich? Eine mögliche Antwort lautet: Sowohl die einzelnen Beiträge als auch die Ausstellung als Ganzes entfalten ihre Wirkung auf der Ebene des Kommentars. Die Installationen Grcics, Roepstorffs, Starlings und Zhaos kommentieren Aspekte der zur Disposition stehenden Exponate, etwa in Bezug auf ihre historische Funktion, Macht zu repräsentieren. Darüber hinaus kommentieren sie das Prinzip der musealen Präsentation selbst. Der rote Wachs, mit dem Zhao das Modell Thron und Paravent überzogen hat, weckt überdeutlich Assoziationen an Blut, aber auch an die Farbe der Nationalfahne Chinas. Zusammen mit dem von ihm eingerichteten Blog lässt sich seine Arbeit als Plädoyer für die zeitgenössische Kontextualisierung historischer Artefakte und gegen deren reduzierte Präsentation als ästhetisches Objekt verstehen. Bei Simon Starling nimmt der Videoprojektor die Position des Kaisers ein, indem Starling ihn auf dem Thron platziert. In der Gegenüberstellung der Exponate mit dem projizierten Film wird daraus ein Kommentar auf die Macht medialer Vermittlung. Das Video zeigt Details des Paravents, die für die auf Distanz gehaltenen AusstellungsbesucherInnen so nie zu erkennen wären. Gleichzeitig löst sich die Vorstellung eines in sich geschlossenen, in seiner Gesamtheit zu erfassenden Objekts in den Details der Nahaufnahmen auf. Wenn Roepstorff an historische chinesische Vorbilder angelehnte Lampions in den Ausstellungsraum hängt, plädiert sie scheinbar für einen atmosphärischen Zugang, stellt den Thron aber in einen weiteren kulturellen Zusammenhang. Gleichzeitig betont das den gesamten Raum erfassende Licht, dass die BetrachterInnen den Exponaten nicht einfach gegenüberstehen, sondern mit ihnen Teilnehmer an der gemeinsamen Präsentationssituation sind. Vergleichbares gilt für die an Absperrgitter erinnernden Elemente, mit denen Grcic den Saal bestückt hat. In ihrer labyrinthartigen Anordnung regulieren sie die Bewegungen der BetrachterInnen, vergegenwärtigen ihnen ihre körperliche Anwesenheit und stellen physisch erlebbar eine Beziehung zwischen kaiserlicher und museal institutioneller Macht her.

Zusammengenommen zeigen die vier Szenarien vor allem eins: die Relativität einer jeden musealen Präsentation. In ihrer Gesamtheit lässt sich die Ausstellung damit als eine Aufforderung verstehen, diese Relativität zur Grundlage zukünftiger Präsentationskonzepte des Humboldt-Forums zu machen. Damit verbunden wäre die Anerkennung und Sichtbarmachung des Umstands, dass jedem Ansinnen, eine Kultur durch die Präsentation von Objekten näher zu bringen, die Entfernung eben dieser Objekte aus ihrem kulturellen Zusammenhang vorausgeht. Die gleich mehrfachen Abstraktionsmaßnahmen, welche die Szenarien von einem konkreten Wirklichkeitsbezug entfernen, scheinen auf die Gefahr hinzudeuten, dass der Versuch, das museale Displacement mit szenografischen Mitteln zu überbrücken, stets die kulturellen, sozialen und politischen Implikationen des Sammelns, Ordnen und Präsentierens zu verschleiern droht. Insofern ist die Funktion der Ausstellung „Spiel der Throne“ weniger, Modelle für die zukünftige Präsentationspraxis zu liefern (auch nicht in Hinblick auf die Einbeziehung von KünstlerInnen), sondern vielmehr an die Herausforderungen zu erinnern, denen sich die an der Konzeption und Planung des Humboldt-Forums Beteiligten zu stellen haben.

¹ John Miller: „Modell/Model“, in: Jörn Schaff, Nina Schallenberg, Tobias Vogt (Hg.), *Kunst Begriffe der Gegenwart. Von Allegorie bis Zip*, Walther König, Köln 2013, S. 193–197, 193.

² Ebd., S. 194.

Dr. Jörn Schaff arbeitet am Sonderforschungsbereich 626 „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“ der Freien Universität Berlin und beschäftigt sich mit der Situativität künstlerischer Displays. 2009–2011 war er beteiligt an der Entwicklung des Studiengangs „Kulturen des Kuratorischen“ an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig.



Spiel der Throne / Credits

Ein Projekt im Rahmen der Probebühne 2, 18. Juni bis 27. Oktober 2013

Kuratorin: Angela Rosenberg

Wissenschaftliche Mitarbeit: Nadia Pilchowski

Ausstellungsbau: Nadine Ney, Günter Krüger

Modellbau: Werkstatt für Theaterplastik, Berlin

Medientechnik: eidotech, Berlin

Grafik: Renate Sander

Filmcollage: Daniel Kohl

Übersetzung: Karl Hoffmann

Unterstützung in inhaltlichen und organisatorischen Fragen: Winfried Bullinger, Lars-Christian Koch, Uta Rahman-Steinert, Klaas Ruitenbeek, Ching-Ling Wang und Albrecht Wiedmann

Produktion der Installation von Zhao Zhao: Dipl.-Ing. Klaus-Peter Klenke, Buchal-Kerzen, Reetzerhütten; Susan Si, Beijing; Martin Weber, ATND, Berlin

Konstantin Grcic: „migong“, 2013

Mixed-Media-Installation

Thronmodell mit Paravent und Podest aus MDF, verzinkte Stahlrohre, Rohrverbinder, Spiegel

Maße variabel

Courtesy Konstantin Grcic

Kirstine Roepstorff: „Daughters of the Immortal Mother“, 2013

Mixed-Media-Installation

Thronmodell mit Paravent und Podest aus MDF, Lichtobjekte aus verschiedenen Materialien

Maße variabel

Courtesy Studio Roepstorff, Berlin

Simon Starling: „Screen Screen“, 2013

Mixed-Media-Installation

Thronmodell mit Paravent aus MDF, HD-Videoprojektion mit Sound

Maße variabel

Dauer: 6,24 min

Kamera: Christoph Manz

Produktion und Bearbeitung: Annette Ueberlein

Musik: Tien-feng-huan-pei (Der Klang des Jadeschmucks, der die Himmel erfüllt), Liang-xiao-yin (Heiterer Abend), gespielt von Liang Mingyue (Qin), Yangguan san die – Parting at Yangguan (Aufnahme: 1975), Hg. Artur Simon, 2002, in Zusammenarbeit mit der Abteilung Musikethnologie, Medien-Technik und Berliner Phonogramm-Archiv, Ethnologisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz, Wergo SM 1706 2

Courtesy Simon Starling; neugerriemschneider, Berlin

Zhao Zhao: „Waterfall“, 2013

Mixed-Media-Installation

Thronmodell mit Paravent und Podest aus MDF, Paraffinwachs, rote Farbe, Computer mit Bildschirm

Maße variabel

Courtesy Alexander Ochs Galleries Berlin | Beijing

Daniel Kohl: „babao suipian“, 2013

DVD, Farbe, ohne Ton, Loop

Dauer: 3,23 min



Spiel der Throne / Impressum Dokumentation

Herausgeber: Humboldt Lab Dahlem, ein Projekt der Kulturstiftung des Bundes und der Stiftung Preußischer Kulturbesitz (2012-2015). Leitung: Martin Heller, Viola König, Klaas Ruitenbeek, Agnes Wegner

Redaktion: Angela Rosenberg

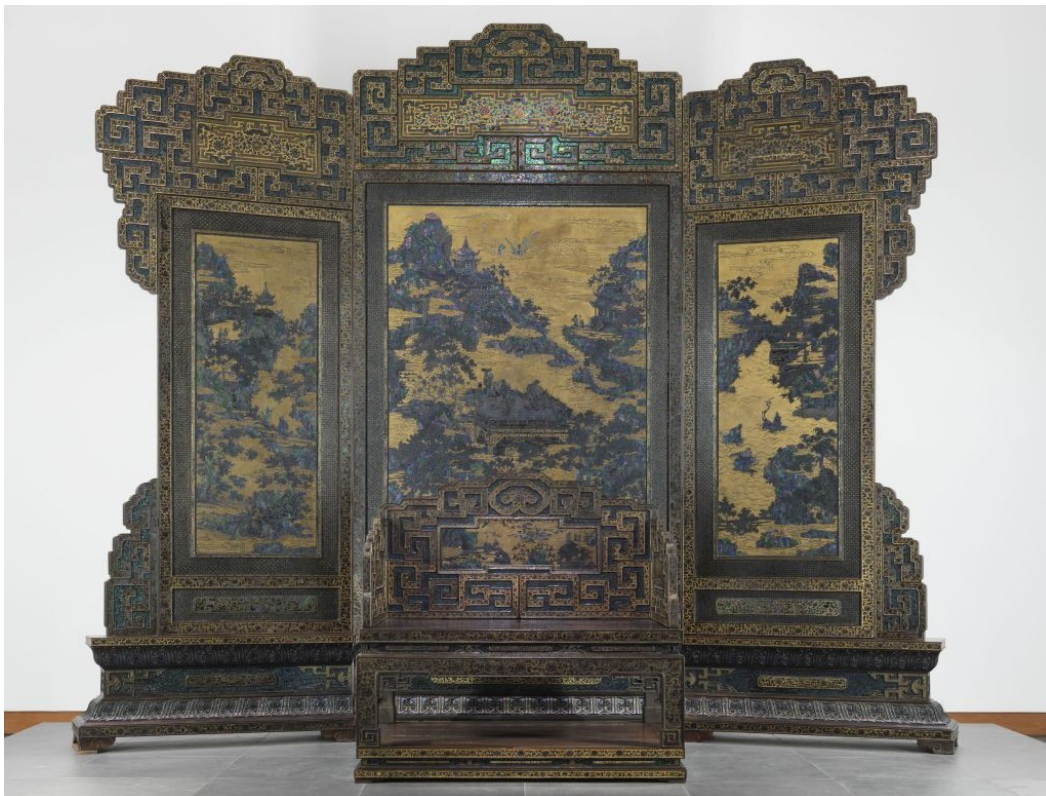
Mitarbeit: Carolin Nüser

Korrektorat: Elke Kupschinsky

Stand März 2014

Die präsentierten Texte sind unabhängige AutorInnentexte und geben nicht in jedem Fall die Meinung des Humboldt Lab Dahlem wieder. Die Rechte liegen, wenn nicht anders angegeben, beim Humboldt Lab Dahlem.

Hinweis für die PDF-Druckversion: alle Links sind auf den entsprechenden Unterseiten von www.humboldt-lab.de abrufbar.



Kaiserlicher Thron mit Paravent, Qing-Dynastie, frühes 18. Jh. © Staatliche Museen zu Berlin, Museum für Asiatische Kunst, Foto: Jens Ziehe



Konstantin Grcic, „migong“, Foto: Jens Ziehe



Kirstine Roepstorff, „Daughters of the Immortal Mother“, Foto: Jens Ziehe, © VG Bild-Kunst, Bonn 2015



Simon Starling, „Screen Screen“, Foto: Jens Ziehe



Zhao Zhao, „Waterfall“, Foto: Jens Ziehe



BesucherInnen bei der Eröffnung, Foto: Sebastian Bolesch