

MIT HABAKUK DURCH DIE KUNSTHALLE DÜSSELDORF



BEGLEITHEFT ZUR AUSSTELLUNG

SURPRIZE.

DIE STIPENDIAT*INNEN DES
BEST KUNSTFÖRDERPREISES

Dieses Begleitheft für Kinder erscheint anlässlich der Ausstellung
SURPRIZE.

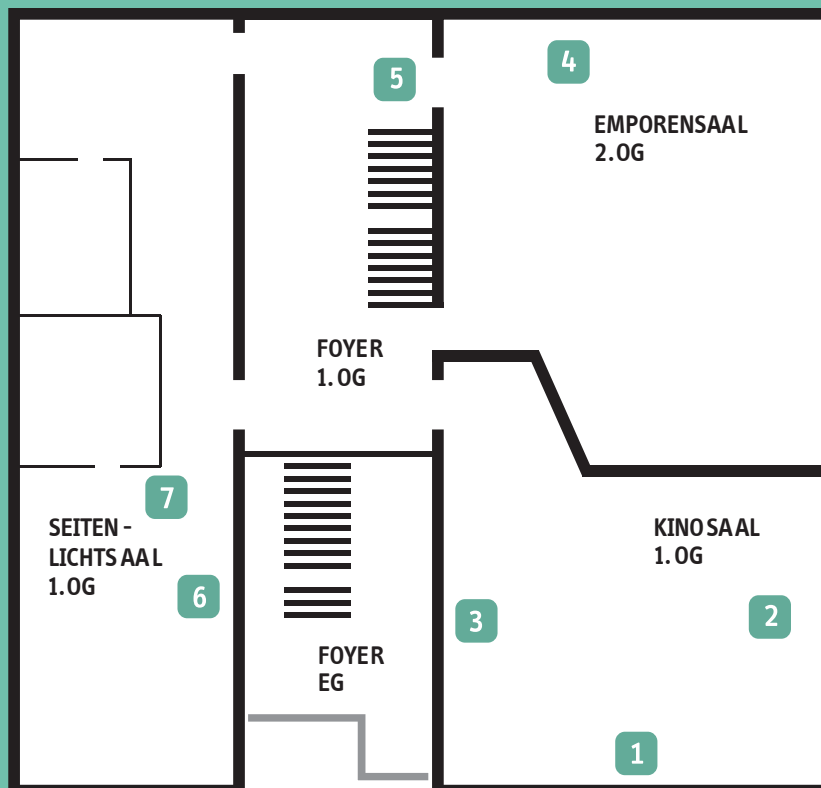
Die Stipendiat*innen des BEST Kunstförderpreises.

5.9. – 1.11.2020

Di – So 11 – 18 Uhr

Feiertage 11 – 18 Uhr

Am 2. Sonntag im Monat laden die Stadtwerke Düsseldorf bei freiem Eintritt
zum Familientag in die Kunsthalle Düsseldorf ein.



Herausgeber: Kunsthalle Düsseldorf | Grabbeplatz 4 | 40213 Düsseldorf

Konzept und Text: Anna Jocham, Dirk Schewe

Design: Katja Dohmen

Bildnachweise: Adobe Stock, alle anderen Bildrechte liegen bei den Künstler*innen

WILLKOMMEN IN DER KUNSTHALLE DÜSSELDORF! SCHÖN, DASS DU HIER BIST!



Mein Name ist „**Habakuk**“,
ich wurde im Jahr 1971 vom
Künstler Max Ernst aus
Bronze erschaffen.

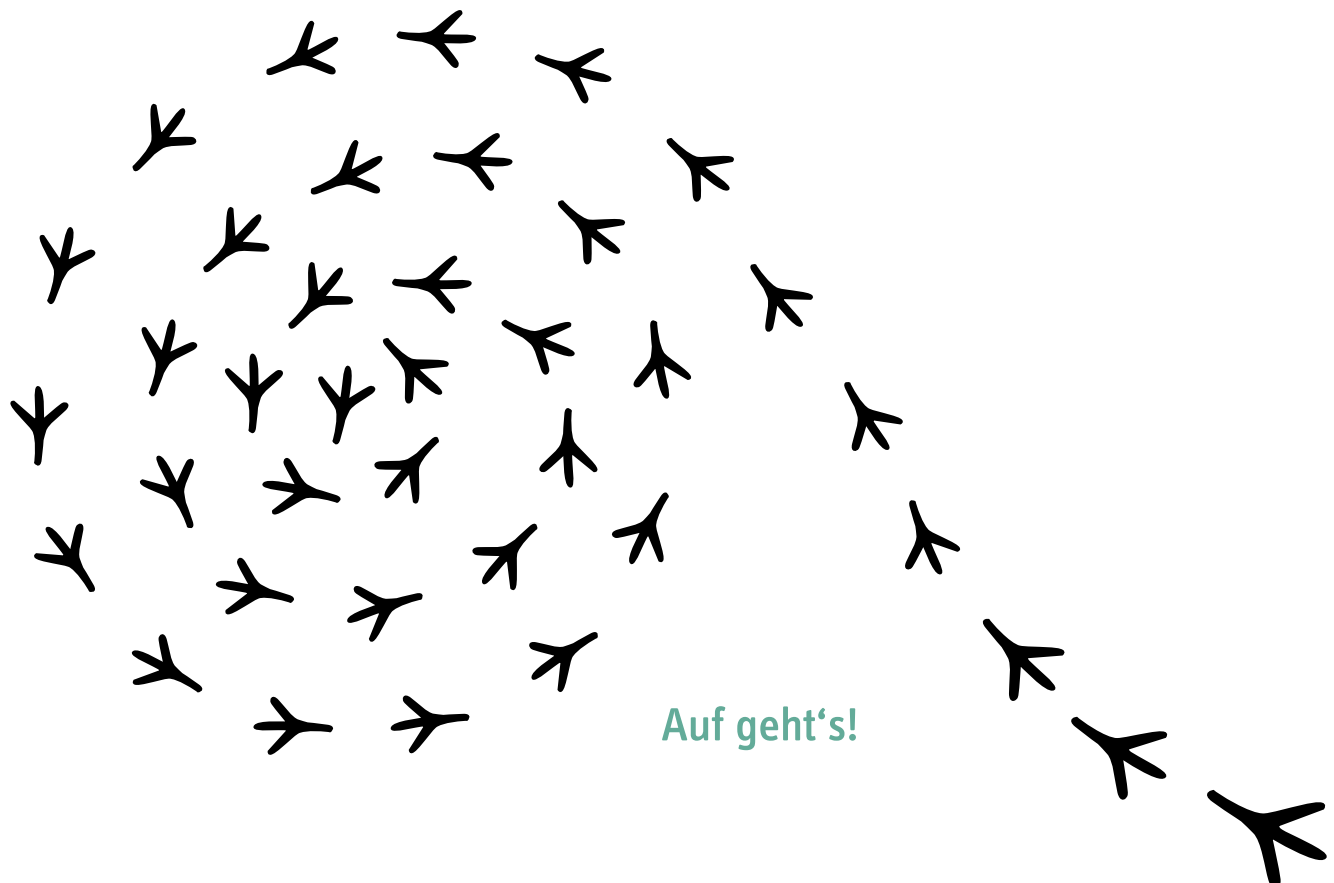
**Vielleicht hast du mich
schon vor der Kunsthalle
entdeckt?**

Nun möchte ich dich gerne mit auf eine Reise durch die Ausstellung „**SURPRIZE. Die Stipendiat*innen des BEST Kunstförderpreises**“ hier in der Kunsthalle Düsseldorf nehmen.

Seit zehn Jahren wird jungen begabten Künstler*innen der Kunstakademie Düsseldorf der BEST Kunstförderpreis verliehen. Dieser Preis ermöglicht den ausgewählten Künstler*innen ein Jahr lang Erfahrungen im künstlerischen Bereich zu sammeln und finanziell unterstützt zu werden.

Du wirst verwundert sein, wie unterschiedlich die Arbeiten der Künstler*innen sind. Manche haben mit einer Schreibmaschine gezeichnet, auf Teppiche Avatare gestickt oder zeigen dir andere Kulturen, wie den Tempel einer Pharaonin aus dem Alten Ägypten.

Wir wünschen dir nun viel Freude in der Ausstellung!



LUCIA SOTNIKOVA

1



LUCIA SOTNIKOVA: FIG 29, ZIOLKOWSKISTR., WOLGOGRAD, 2016 (DETAIL), ART PRINT
© LUCIA SOTNIKOVA



Bei der fotografischen Installation „Fig 29, Ziolkowskistr., Wolgograd“ von Lucia Sotnikova musst du ganz genau hinsehen! Kannst du erkennen, wofür die 15 Meter breite Wand über Jahre hinweg verwendet wurde, bevor Lucia daraus ein Kunstwerk geschaffen hat? Ich kann dir einen Tipp geben – man kann noch ein paar Tackernadeln erkennen und diese Wand war für alle sichtbar in der Stadt aufgestellt.



Jetzt bist du an der Reihe! Hast du eine Ahnung, wofür man diese große Wand verwendet haben könnte?

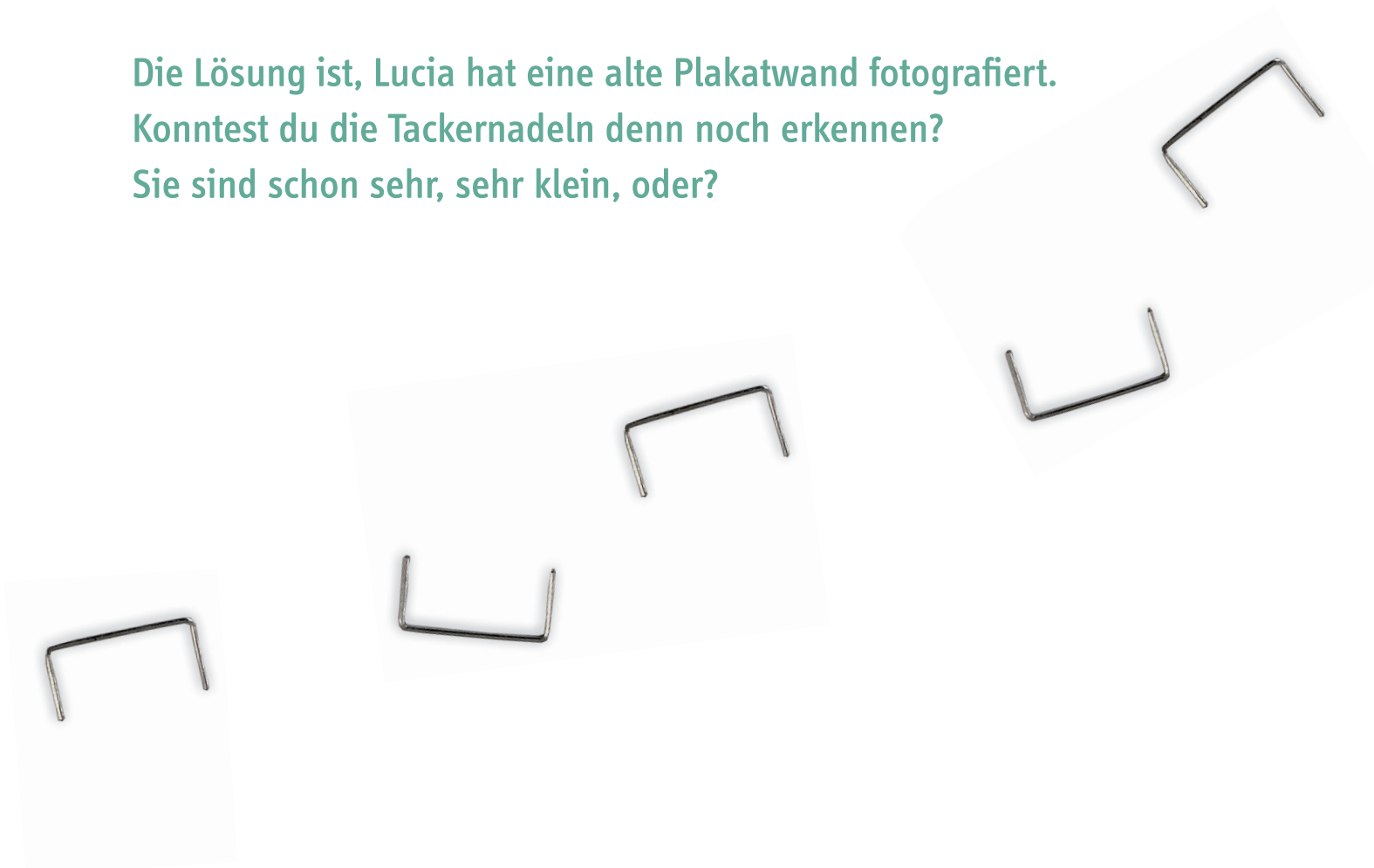
Deine Antwort:





LUCIA SOTNIKOVA: FIG 29, ZIOLKOWSKISTR., WOLGOGRAD, 2016 (DETAIL), ART PRINT
© LUCIA SOTNIKOVA

Die Lösung ist, Lucia hat eine alte Plakatwand fotografiert.
Konntest du die Tackernadeln denn noch erkennen?
Sie sind schon sehr, sehr klein, oder?



Im ersten Obergeschoss kannst du einen Holzwagen von Peter Uka entdecken, der ist sehr bunt und besteht aus vielen kleinen Details.

Der Künstler wurde in Benue, Nigeria in Afrika geboren und hat dort an dem Yaba College of Technology Malerei studiert, später dann auch in Düsseldorf.



Weißt du, wo sich der Kontinent Afrika und der Bundesstaat Nigeria auf dieser Weltkarte befinden?

Genau hier ist Peter Uka aufgewachsen. Nigeria ist ziemlich groß, oder? Es ist etwa 2,5-mal so groß wie Deutschland und dort leben mehr als doppelt so viele Menschen.



Auffällig sind die bunten Muster und Farben in Peter Ukas Arbeiten. Versuche doch selber einmal, so ein Muster zu entwerfen.



In Nigeria fahren viele Personen mit dem Bus, weil sie sich oft kein eigenes Auto leisten können. Peter Uka hat einen Wagen so bemalt, wie man in Afrika viele Busse bemalt.



Zeichne hier deinen eigenen bunten Bus!
Welche Gepäckstücke würdest du mitnehmen?



Fabian Pfleger malt sich mehrmals selbst in einem Bild und nimmt dabei die klassischen Haltungen von Denkern und Philosophen ein. Ein Philosoph ist eine Person, die das Leben und die Welt hinterfragt. Ein bekanntes Beispiel ist der Denker des französischen Bildhauers Auguste Rodin.

Fabian Pfleger meinte einst, wenn wir uns ein Bild von einer abgebildeten Person anschauen, dann würden wir uns immer fragen, wie man selbst in dem Bild aussehen würde.

Geht es dir auch so?

AUGUSTE RODIN: DER DENKER



?

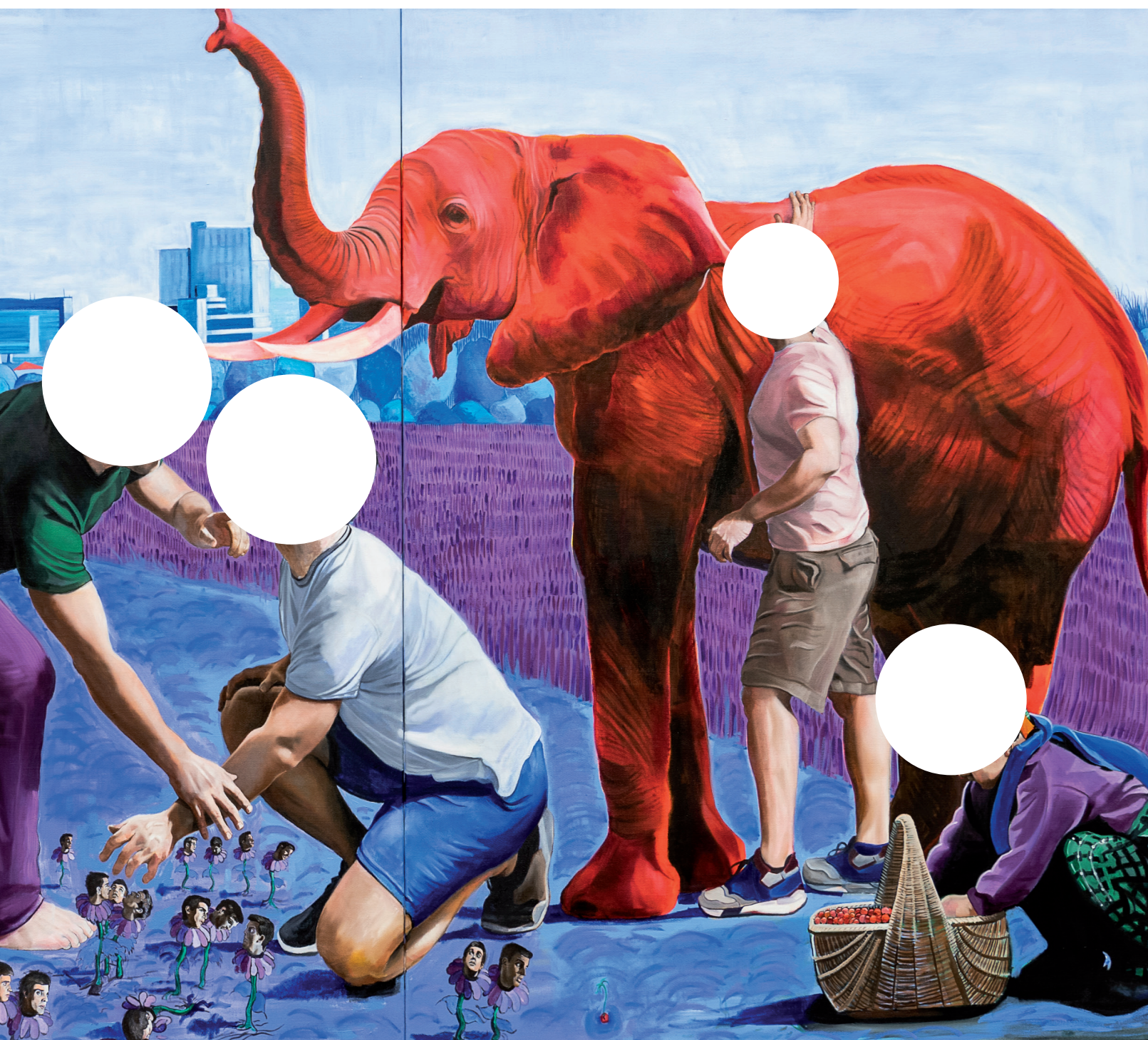
In seinen Bildern verweisen manche Details auf seine Tätigkeit als Maler. Kannst du vielleicht ein paar Pinsel oder Malutensilien erkennen?
Kreise diese im folgenden Bild ein!



FABIAN PFLEGER: WAG ES JA NICHT!, 2020, ÖL AUF LEINWAND
© FABIAN PFLEGER
FOTO: KATJA ILLNER



Jetzt bin ich aber gespannt, wie du aussiehst! Zeichne dich doch mal selbst in dem Bild von Fabian Pfleger.



Achte einmal auf die vielen Plastikverpackungen oder auch den Müll, den du in der Stadt findest. Damit und mit vielen anderen Themen beschäftigt sich Silke Albrecht in ihren Arbeiten und verarbeitet bestimmte Materialien in ihren Werken.

Vor mehr als 100 Jahren begann das Plastikzeitalter und dieses hat das Leben der Menschen stark verändert. Plastik wiegt sehr wenig und lässt sich leicht verformen. Mittlerweile findet man Plastik überall, beispielsweise in der Kleidung, in Matratzen, in Kissen und in Zahnpasta. Zusätzlich sind noch viele Lebensmittel in Plastik verpackt, zum Beispiel Joghurt, Süßigkeiten und Obst.

Du spielst wahrscheinlich auch oft mit Plastik, der Innenraum eines Spielzeugautos ist meist aus Plastik, ebenso dein Lego und Playmobil.

Plastik ist allerdings nicht gut für unsere Umwelt und verursacht weltweit große Müllberge! Das Problem ist, dass Plastik extrem viele Jahre braucht, bis dieses von der Umwelt abgebaut wird. Eine Plastikflasche benötigt ungefähr 450 Jahre.

Neben den Müllbergen ist Plastik auch eine Bedrohung für unsere Meere. Viele Fische, aber auch Robben und andere weitere Meeresbewohner halten Plastikteile für Nahrung und fressen diese. Dadurch können sie sich schwer verletzen oder auch daran sterben.



?

Überlege, was in deinem Zimmer zu Hause alles aus Plastik ist, und zähle einige Gegenstände hier auf. Hast du vielleicht eine Idee, wie man das Plastikproblem lösen könnte?



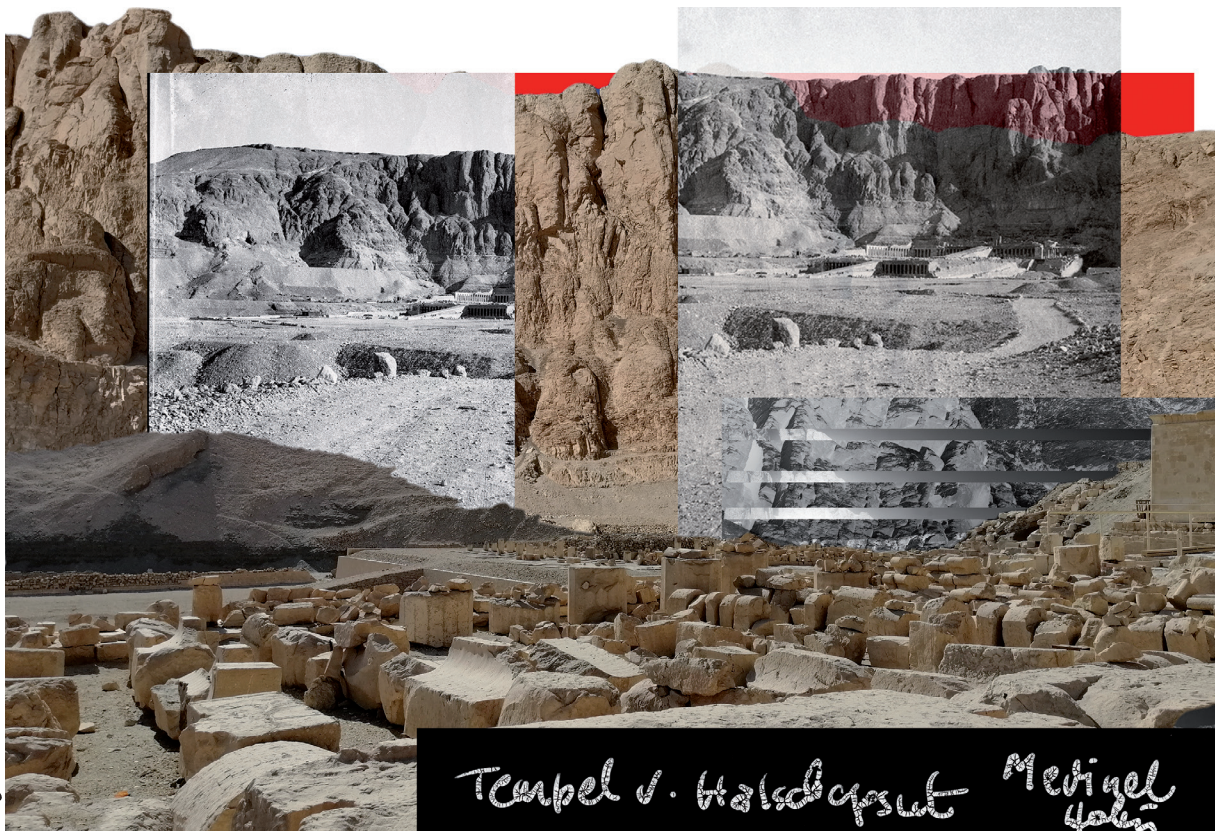
DONJA NASSERI



In der Arbeit von Donja Nasserı siehst du den Tempel von Pharaonin Hatschepsut aus der 18. Dynastie. Das sogenannte Alte Ägypten entstand vor mehr als 5000 Jahren am Nil, einem sehr bedeutenden Fluss in Afrika. Die Herrscher von Ägypten nannte man

Pharaonen. Diese durften über das Reich regieren und sie waren die Vermittler zwischen den Göttern und den Menschen.

Hatschepsut war eine sehr besondere Frau! Sie war die erste altägyptische Pharaonin. Eigentlich durften nur Männer als Pharaonen regieren, aber der Stiefsohn von Hatschepsut, Thutmosis III. war noch zu jung, um über ein so großes Reich wie Ägypten zu regieren, und so übernahm sie die Regierung. Nach ihr bestiegen weitere Frauen den Thron.

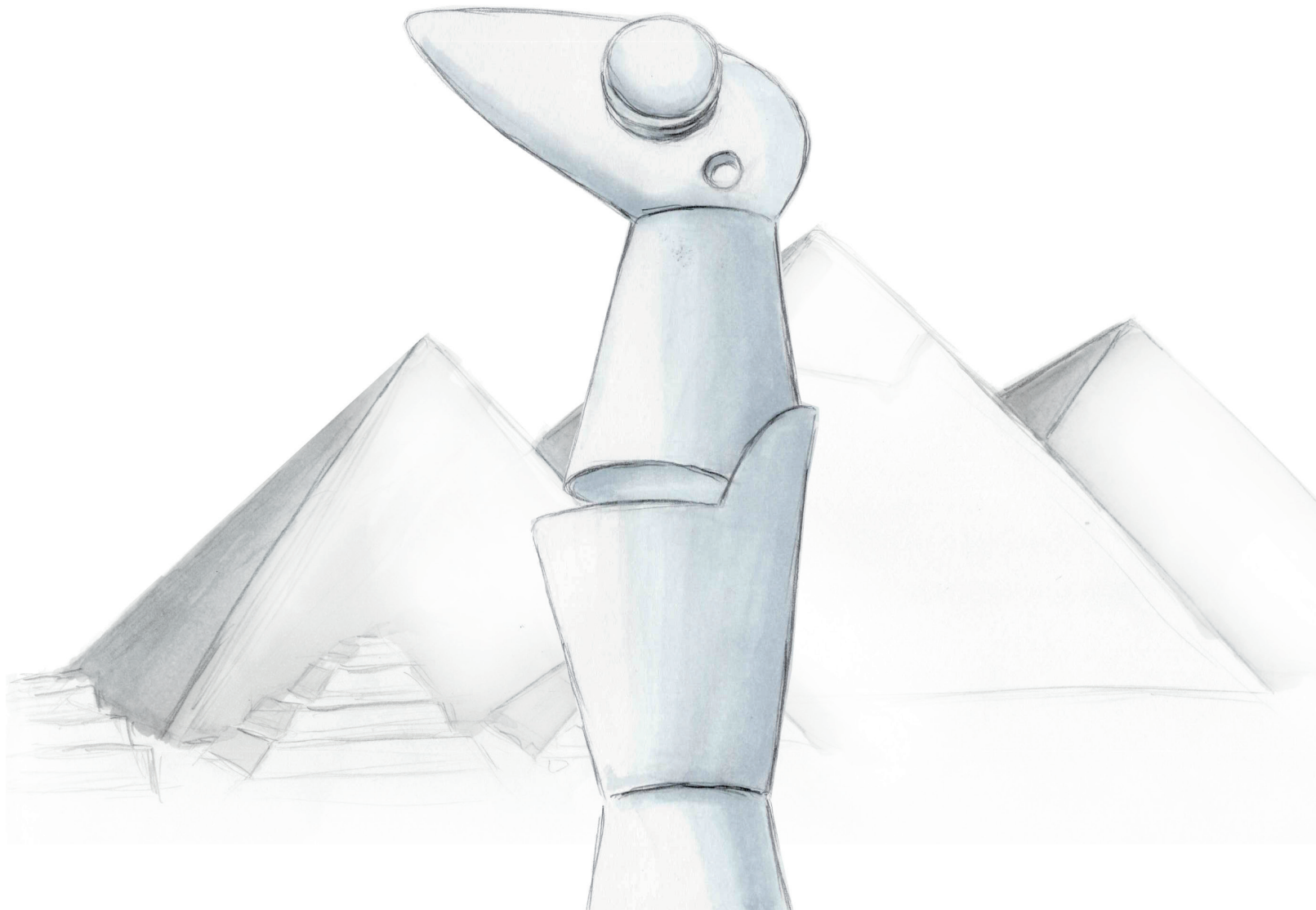


Man kann Hatschepsuts Namen übersetzen mit „Die erste der vornehmen Frauen, die Amun umarmt“. Das hört sich schön an, oder? Amun war der Wind- und Fruchtbarkeitsgott im alten Ägypten. Man glaubte in Ägypten an verschiedene Gottheiten. So gab es einen Sonnen-, Feuer-, Wasser-, Toten- und Tiergott, aber auch noch viele weitere.

Vermutlich kennst du die Pyramiden von Gizeh, eines der sieben Weltwunder der Antike? Sie waren Grabmale für die verstorbenen Pharaonen und sind alle drei unterschiedlich hoch. Jede Pyramide wurde jeweils von einem Pharao erbaut.



Wie stellst du dir Habakuk als König von Ägypten vor?
Verwandle ihn in einen Pharao!



ARNO BECK

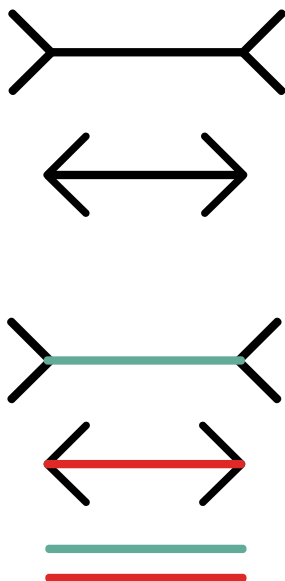
Arno Beck zeigt uns die Anfangszeiten des Computers, der Spielekonsolen und des Internets, also die Zeit, in der Computer noch sehr groß waren und keine Farben darstellen konnten.

Kannst du dir vorstellen, dass ein Computer einmal so groß war wie ein ganzes Haus? Heute ist er zum Teil winzig, man kann ihn zusammenklappen und einfach mitnehmen. Eigentlich ist ein Smartphone auch ein kleiner Computer.

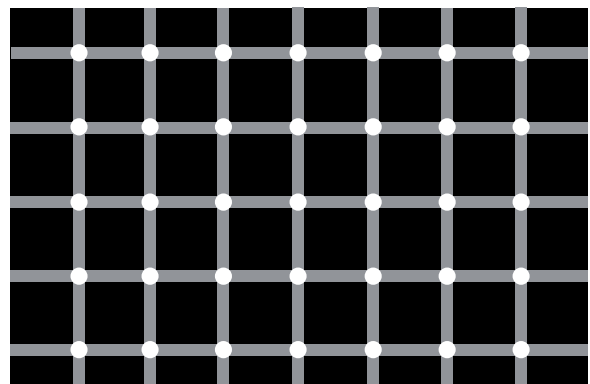
Gerade am Anfang musste man viele einfache Befehle noch selbst programmieren und es gab nur wenige Symbole, die meist sehr verpixelt waren. Diese Zeichen fand Arno Beck sehr spannend und er hat mit Hilfe einer Schreibmaschine und einem Pinsel Holzschnitt-Bilder entworfen.

Irgendwie wirken einige Bilder von Arno Beck aber auch wie optische Täuschungen. Sie scheinen sich in den Raum zu wölben oder zu verschwimmen. Solche Phänomene kennst du sicherlich auch.

Müller-Lyersche Pfeiltäuschung
Welche Linie ist länger?



Das Hermanngitter
Welche Farbe haben die Punkte?



Bei einer optischen Täuschung sehen wir etwas, das nicht mit der Realität übereinstimmt. Was wir sehen, ergibt sich aus den Sinneseindrücken unserer Augen und der Verarbeitung dieser Eindrücke in unserem Gehirn. Solche Wahrnehmungstäuschungen haben also nichts mit schlechten Augen zu tun. Sie resultieren aus der Art und Weise, wie unser Gehirn funktioniert: Ein gesundes Auge gibt bei optischen Illusionen das Gesehene korrekt an das Gehirn weiter. Dieses hat aber gelernt, dass z.B. Dinge, die weiter weg sind, kleiner sind, und Dinge die größer sind, näher an uns dran. Auf diese Weise können wir uns im Raum orientieren und räumliche Tiefe wahrnehmen. Arno Beck spielt mit dieser Erfahrung und führt unser Gehirn in die Irre.

Hier ist eine kleine Idee für dich zum Nachmachen zu Hause:
der Kartoffeldruck.

Dafür brauchst du eine Kartoffel, Wasserfarben, einen Pinsel, ein Blatt Papier und ein Messer. Frage aber unbedingt deine Eltern, ob sie dir dabei helfen können!

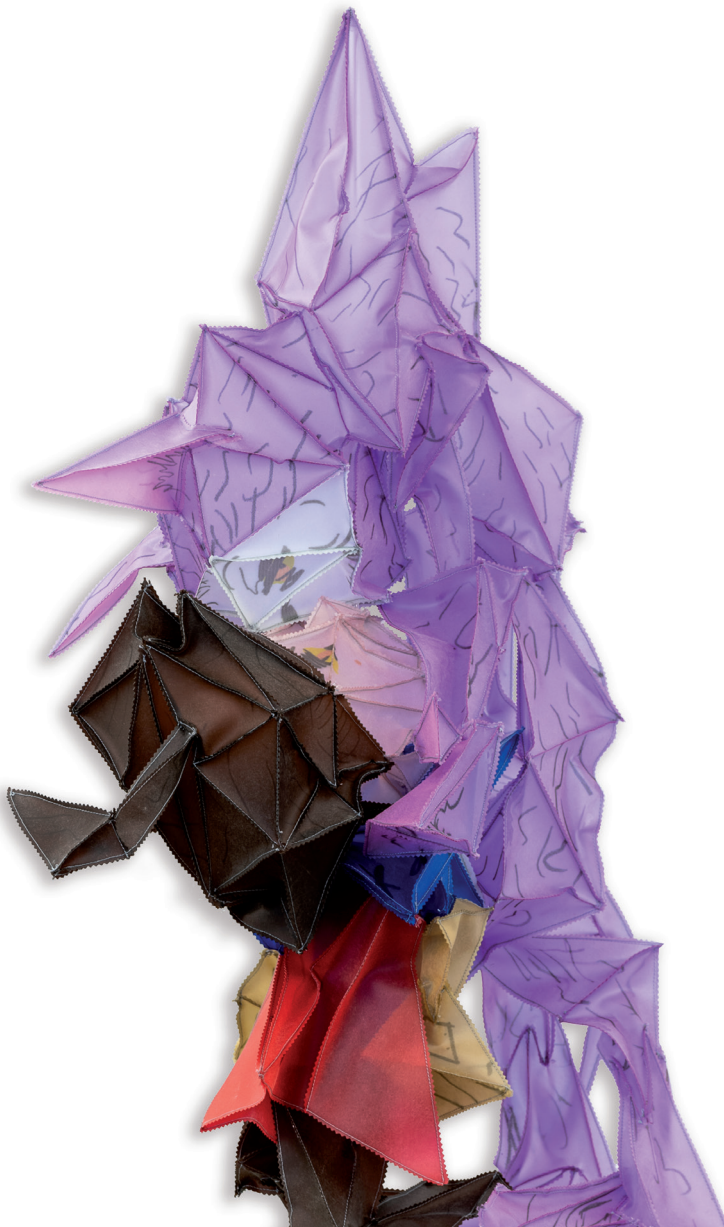
1. Du musst die Kartoffel mit dem Messer halbieren.
2. Schneide ein Muster oder eine Form in die Kartoffel hinein.
3. Wenn du mit dieser zufrieden bist, nimm den Pinsel und bemale die hohen Stellen.
4. Nun nimm die Kartoffelhälfte und drücke diese auf die Paperoberfläche.
5. Fertig ist dein Kartoffeldruck und so ähnlich funktioniert auch der Holzschnitt!



Fynn Ribbeck beschäftigt sich in seiner Arbeit mit der digitalen Welt. Also der Welt der Computerspiele, der Smartphones und generell des Internets.

Er gestaltet Skulpturen zuerst am Computer und druckt diese auf einer Plastikfolie aus, um diese im Anschluss zusammenzunähen. Dabei interessieren ihn ganz besonders die Avatare.

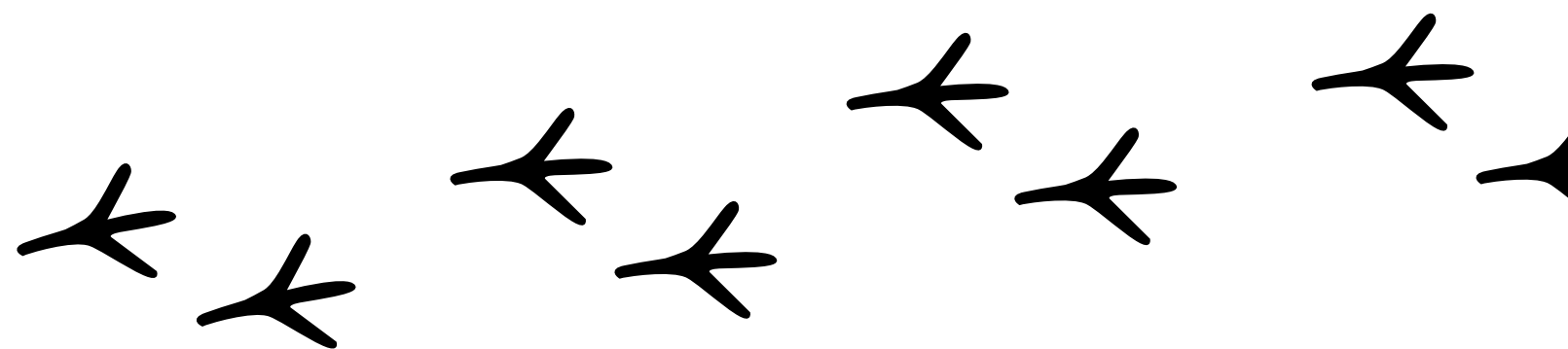
Aber was ist ein Avatar? Ein Avatar ist eine Figur in Form einer Person, eines Tieres oder einer Grafikfigur, die man sich in einem Computerspiel selbst aussuchen oder auch selbst gestalten kann.



FYNN RIBBECK: KISS64, 2020, KUNSTSTOFF, PUTZ
© FYNN RIBBECK
FOTO: KATJA ILLNER

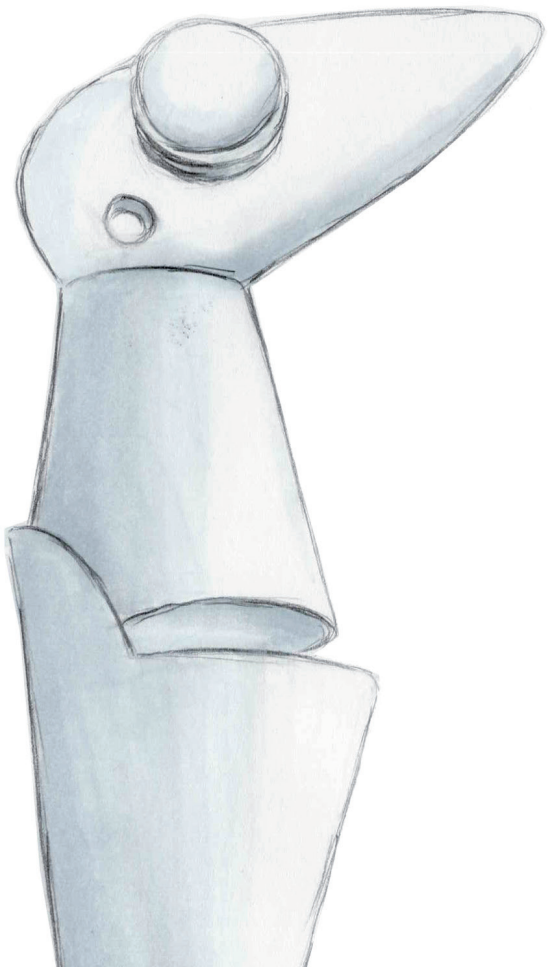
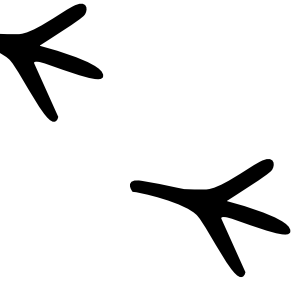


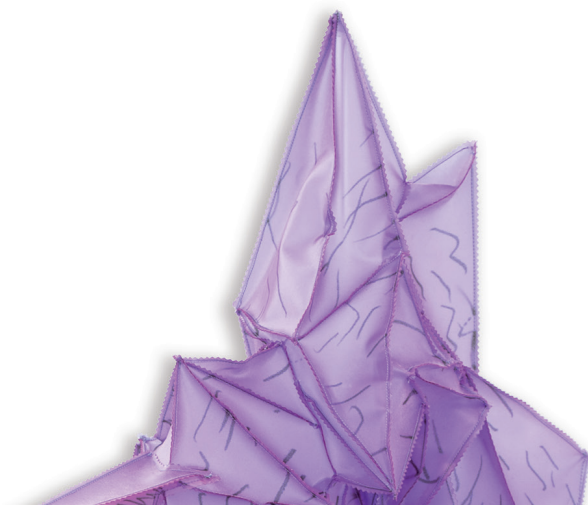
So, jetzt bist du an der Reihe! Zeichne deinen eigenen Avatar. Ansonsten kannst du auch gerne „Habakuk“ zeichnen.





Hier ist Platz für deine eigenen Ideen:





Die Ausstellung wurde gefördert durch:



Die Kunsthalle Düsseldorf wird gefördert durch:



Landeshauptstadt
Düsseldorf

Ständiger Partner der Kunsthalle Düsseldorf:



Mehr kulturelle Bildung in Düsseldorf unter:

MUSENKUSS
musenkuss-duesseldorf.de



Grabbeplatz 4

40213 Düsseldorf

Tel.: +49 211 - 899 62 43

www.kunsthalle-duesseldorf.de