Für Kinder
Kunstgeschichten seit 1968

DE Willkommen in der Ausstellung *Für Kinder. Kunstgeschichten seit 1968*.

Die Gruppenschau entfaltet sich über mehrere Bereiche des Haus der Kunst, zwischen Innen- und Außenraum bis hin zur Terrasse Richtung Eisbach. Es gibt keinen festgelegten Rundgang. Sie sind herzlich eingeladen, einzutreten, sich treiben und überraschen zu lassen, sich aufmerksam und bedacht mit der Kunst und miteinander auseinanderzusetzen, zu spielen, zu lernen, innezuhalten, zu beobachten und zu reflektieren.

Für Kinder zeigt Kunstwerke, die seit 1968 speziell für Kinder und junge Menschen konzipiert und geschaffen wurden. Sie handeln von universellen Themen wie Menschlichkeit, Gesellschaft, Politik, Wirtschaft, Umwelt, Technologie und Zukunft, denen wir erstmals als Kinder begegnen und die uns ein ganzes Leben begleiten. Die Ausstellung präsentiert ausgewählte Werke von über zwanzig Künstler*innen aus aller Welt und beleuchtet ein bislang wenig beachtetes Thema der Kunstgeschichte: Seit den späten 1960er-Jahren haben Künstler*innen Kinder und Jugendliche zunehmend nicht nur als mündiges Publikum wahrgenommen, sondern auch als aktive Protagonist*innen und Mitgestalter*innen ihrer Werke.

Die Kunstwerke eröffnen verschiedene Perspektiven auf grundlegende Fragen wie: Was bedeutet es heute, Kind zu sein? Welche Rolle spielt die Kindheit in der heutigen Gesellschaft? Kann Kunst grundlegend neue Formen des Lernens ermöglichen? Ist Kindheit ein abgeschlossenes Kapitel – oder eine Form des Daseins?

Die Ausstellung wurde kuratiert von Andrea Lissoni, Emma Enderby, Lydia Korndörfer und Xue Tan, mit Lydia Antoniou und Laila Wu, sowie Sabine Brantl (Archiv), Pia Linden und Camille Latreille (Bildung und Teilhabe).

Mit KOO JEONG A (geb. 1967, Südkorea), Agus Nur Amal PMTOH (geb. 1969, Indonesien), Ei Arakawa-Nash (geb. 1977, Japan), Tarek Atoui (geb. 1980, Libanon), Yto Barrada (geb. 1971, Frankreich), Antoine Catala (geb. 1975, Frankreich), Neha Choksi (geb. 1973, USA), DIS (seit 2010, USA), Ólafur Elíasson (geb. 1967, Dänemark), Harun Farocki (1944–2014, Tschechien/Deutschland), Emily Floyd (geb. 1972, Australien), Jan Peter Hammer (geb. 1970, Deutschland), KEKS (1968–72, Deutschland), Eva Koťátková (geb. 1982, Tschechien), Basim Magdy (geb. 1977, Ägypten), Ana Mendieta (1948–85, Kuba/USA), Meredith Monk (geb. 1942, USA), Lygia Pape (1927–2004, Brasilien), Bruce Nauman (geb. 1941, USA), Ernesto Neto (geb. 1964, Brasilien), Rivane Neuenschwander (geb. 1967, Brasilien), Rachel Rose (geb. 1986, USA), Afrah Shafiq (geb. 1989, Indien) und Tromarama (seit 2006, Indonesien)

Wir danken Josefine Hoffsten, Sophia Kling, Sebastian Heinke, Miriam und Theresa Auer, Leo Kogel, Lorenz Mayr, Jana Federmann, Alina Rottmüller, Yolanda Lex, Andreas Stöckl, Timon Stinnes aus unserem Jugendbeirat, der für diese Ausstellung gegründet wurde, für ihr großes Engagement und die aktive Begleitung der Ausstellung.

Am 5. und 6. Dezember 2025 bieten die *Für Kinder. Studientage* eine Gelegenheit, durch ein vielfältiges Programm aus Podiumsdiskussionen, Performances und Workshops von internationalen Teilnehmer*innen die Themen der Ausstellung zu vertiefen. Sie wurden gemeinsam mit den Forscher*innen und Kurator*innen Lars Bang Larsen, Kabelo Malatsie und Kefiloe Siwisa entwickelt.

For Children
Art Stories since 1968

EN Welcome to the exhibition *For Children. Art Stories since 1968*.

The group show unfolds across multiple spaces of Haus der Kunst, flowing between indoors and outdoors, and onto the terrace facing the Eisbach. There is no fixed route. You are warmly invited to step in, to drift and be surprised, to engage attentively and thoughtfully with the art and one another, to play, learn, pause, observe and reflect.

For Children presents artworks specifically conceived and created for children and young people since 1968. They address universal themes such as humanity, society, politics, economics and the environment, as well as technology and the future – topics we first encounter as children and carry with us throughout our lives. The exhibition showcases selected works by over twenty international artists, shedding light on an art-historical topic that is not often been considered in depth: since the late 1960s, artists have increasingly seen children and young people not only as capable audiences, but also as active protagonists and collaborators of their works.

For Children offers a variety of perspectives on fundamental questions such as: What does it mean to be a child today? What role does childhood play in contemporary society? Can art offer fundamental new forms of learning? Is childhood a closed chapter – or a state of being in the world.

The exhibition is curated by Andrea Lissoni, Emma Enderby, Lydia Korndörfer and Xue Tan with Lydia Antoniou and Laila Wu, as well as Sabine Brantl (Archive), Pia Linden and Camille Latreille (Learning and Engagement).

With KOO JEONG A (b. 1967, South Korea), Agus Nur Amal PMTOH (b. 1969, Indonesia), Ei Arakawa-Nash (b. 1977, Japan), Tarek Atoui (b. 1980, Lebanon), Yto Barrada (b. 1971, France), Antoine Catala (b. 1975, France), Neha Choksi (b. 1973, USA), DIS (est. 2010, USA), Ólafur Elíasson (b. 1967, Denmark), Harun Farocki (1944–2014, Czech Republic/Germany), Emily Floyd (b. 1972, Australia), Jan Peter Hammer (b. 1970, Germany), KEKS (1968–72, Germany), Eva Koťátková (b. 1982, Czech Republic), Basim Magdy (b. 1977, Egypt), Ana Mendieta (1948–85, Cuba/USA), Meredith Monk (b. 1942, USA), Lygia Pape (1927–2004, Brazil), Bruce Nauman (b. 1941, USA), Ernesto Neto (b. 1964, Brazil), Rivane Neuenschwander (b. 1967, Brazil), Rachel Rose (b. 1986, USA), Afrah Shafiq (b. 1989, India), and Tromarama (est. 2006, Indonesia)

We thank Josefine Hoffsten, Sophia Kling, Sebastian Heinke, Miriam and Theresa Auer, Leo Kogel, Lorenz Mayr, Jana Federmann, Alina Rottmüller, Yolanda Lex, Andreas Stöckl, and Timon Stinnes from our Youth Council, which was established for this exhibition, for their great commitment and active involvement in shaping the show.

On 5–6 December 2025, the *For Children. Study Days* will provide the chance to delve deeper into the themes of the exhibition, offering a rich programme of panel discussions, performances and workshops by international participants. The programme has been conceived together with researchers and curators Lars Bang Larsen, Kabelo Malatsie and Kefiloe Siwisa.

Die Ausstellung wird unterstützt von | The exhibition is supported by

Beisheim Stiftung · Teiger Foundation · HACKENBERG STIFTUNG

Wir danken unseren langjährigen Förder*innen | We thank our long-standing supporters Freistaat Bayern, Gesellschaft der Freunde der Stiftung, Haus der Kunst München e. V., Alexander Tutsek-Stiftung, Ulli und Uwe Kai-Stiftung, and Beisheim Stiftung.

Bayerische Staatsregierung · Freunde Haus der Kunst · Alexander Tutsek-Stiftung · Ulli und Uwe Kai-Stiftung · Beisheim Stiftung

Vielen Dank an das gesamte Team und unsere Aufsichten. | Many thanks to the entire team and our invigilators.

Ausstellungsteam | Exhibition Team: Dany Hamilton, Louis Panizza, Hanna Kriegleder and Charlotte Marr (Ostgalerie | East Gallery), Robert Feigel, Lennart Eickhoff, Leonie Kürbs, Tanja Eiler, Katja Cox, Luca Overbeck Valls, Tina Schulz, Amaia Fernández de Bobadilla, Emma Herrschmann, Ilaria Sponda, Greistina Kusumaningrum, Marcelo Moletta, Khodor Ellaik, Andrea Fippl, Hans-Peter Frank, Michael Grudziecki, Jonas Gstattenbauer, Lea Hailer, Lukas Hoffmann, Tommy Jackson, Carl Kankowsky, Paul Kloker, Oh-Seok Kwon, Christian Leitner, Katharina Pils, Meret Rode, Felix Scheurmann, Andrea Snigula and Johanna Stegmüller
Firmen | Firms: Elsima Elektroanlagenbau GmbH, Dekorationsbau Christian Kern, Flexmirror GmbH, Fussboden Ketterle GbR, Goldwerk Garten-und Landschaftsbau GmbH, H&D Digitaldruck GmbH, IOU-Ramps Andreas Schützenberger, Jonathan Werner Holz- und Bautenschutz, LNDSKT GmbH, Magic Event und Medientechnik GmbH, Malereibetrieb Schattenkirchner GmbH, Mateco GmbH, R+Z Schreinermeister GmbH, S. Strobl GmbH Artworks Metallbau, Schreinerei Günther Schmid GmbH, Teppich Stamm GmbH

Ei Arakawa-Nash
Mega Please Draw Freely, 2025

DE Ihr seid eingeladen, gemeinsam ein Kunstwerk zu erschaffen!

Wählt eure Lieblingsfarben und zeichnet direkt auf den Boden, spielt mit der Struktur der Marmorplatten des Haus der Kunst. Wenn ihr genau hinschaut, entdeckt ihr vielleicht ein paar Fossilien, die euch aus längst vergangenen Zeiten anlächeln.

Die partizipative Installation *Mega Please Draw Freely* von Ei Arakawa-Nash (geb. 1977, Japan) ist inspiriert von der japanischen Avantgarde-Gruppe Gutai, die sich in der Nachkriegszeit gründete und die Kunstpraxis durch Experimente im Bereich der Bildenden Kunst, Performance, Theater und Klang radikal veränderte. Der Künstler re-inszeniert eine Performance des Gutai-Gründers Jirō Yoshihara, der im Jahr 1956 Kinder und Erwachsene dazu einlud, frei auf eine große weiße Leinwand zu zeichnen, die als Beitrag zur zweiten Gutai-Open-Air-Ausstellung im Ashiya Park installiert war. Es sollte ein gemeinsames Kunstwerk unter freiem Himmel entstehen. Diese Geste ließ die Grenzen zwischen Künstler und Publikum, zwischen Erwachsenen und Kindern verschwimmen und verwandelte das Kunstschaffen in einen freudvollen, gemeinschaftlichen Prozess.

In der Mittelhalle – dem zentralen Raum im Haus der Kunst, der Innen- und Außenbereich sowie alle Galerien als Ort der Begegnung und des Austauschs miteinander verbindet – lässt Arakawa-Nash den Geist von Gutai neu aufleben. Fotografien des Ashiya Parks und Skulpturen von *Noh*-Kiefern versetzen uns in vergangene Zeiten zurück. In den Sommermonaten weitet sich die Installation bis auf die Terrasse aus und eröffnet den Blick auf den Englischen Garten. Es entsteht eine Verbindung zwischen zwei öffentlichen Parks, zwischen zwei unterschiedlichen Zeiten und Orten.

Arakawa-Nash arbeitet häufig mit kunsthistorischen Bezügen, insbesondere mit dem Erbe der Gutai-Gruppe. Sein Werk lebt von unmittelbarer Energie, Teilhabe und kollektiven improvisatorischen Handlungen. Es lädt Bewegung, Stimmen und Gesten ein – und zum Mitmachen. Durch seine ergebnisoffene Struktur kann das Werk jederzeit von denen aktiviert werden, die es betreten.

Die Bilder, die an den Wänden der Mittelhalle gezeigt werden, wurden in einem Workshop mit dem Künstler und Grundschulkindern aus München im Juli 2025 gemalt. Der Künstler wird die Installation während der Ausstellung durch Performances, Übungen, Lieder und Spiele aktivieren. Bei dieser Arbeit geht es um freien Ausdruck, um Präsenz und ein sicheres, fantasievolles und sogar chaotisches Zusammensein.

Kuratiert von Xue Tan mit Laila Wu

EN You are invited to create a work of art together!

Choose your favourite colours and feel free to draw directly onto the floor, tracing your marks across the marble textures of Haus der Kunst. Look closely – you might spot a fossil or two smiling at you from millions of years ago.

Ei Arakawa-Nash's (b. 1977, Japan) participatory installation *Mega Please Draw Freely* is inspired by the Japanese post-war avant-garde group Gutai, whose work radically shaped how art is created through experiments with visual art, performance, theatre and sound. The artist re-enacts a performance by Gutai founder Jirō Yoshihara who, in 1956, invited children and adults to draw freely on a large white canvas installed as a contribution to the second *Outdoor Gutai Art Exhibition* in Ashiya Park, creating art together under the open sky. This act blurred the boundaries between artist and audience, adult and child, turning art-making into a joyful, shared process.

In the Mittelhalle – the central space at Haus der Kunst that connects the indoors, outdoors, and all galleries as a site of encounter and engagement – Arakawa-Nash revives this spirit of Gutai, situating us back in time with photographs of Ashiya Park and sculptures of *Noh* pine trees. The installation extends to the terrace during the summer months, allowing a view over the English Garden, linking two public parks, two different times and places.

Arakawa-Nash often works with art histories, particularly the legacy of Gutai. His work thrives on live energy, participation and collective improvisation. It invites movements, voices, gestures – and the audience. The structure remains open-ended, ready to be activated by those who enter.

The paintings displayed on the walls of the Mittelhalle were created by primary school children from Munich during a workshop led by the artist in July 2025. The artist will continue to bring performances, exercises, songs and games to activate the installation. This work is about free expression, presence, and being together safely, creatively, and even messily.

Curated by Xue Tan with Laila Wu

Mega Please Draw Freely wurde erstmals im Sommer 2021 in der Turbinenhalle der Tate Modern in London präsentiert. | *Mega Please Draw Freely* was first presented in the Turbine Hall at Tate Modern, London in summer 2021.
Reproduction of Noh theatre pine tree paintings by Matsuno Hideyo and Dōmoto Inshō, Kanze Noh Theatre, Tokyo and Kyoto. Board layout design by Cameron Leadbetter. Ashiya park photographs by Yuki Kimura and Nakagawa Ai. Magazine covers from Kirin (February 1948 to May 1964), edited by Ukita Yozō & Hoshi Yoshirō. Essay „Kirin & Gutai", 1995, written by Katō Mizuho. Translated by Reiko Tomii. Sound for Special Events: Sergei & Stefan Tcherepnin
Production assisted by Mashiyama Takayuki and Masayo Suzaki (Taka Ishii Gallery)
Vielen Dank an | Special thanks to: Catherine Wood and Molly Molloy (Tate Gallery, London), Katō Mizuho, Takahashi Kenji, Tanaka Kazuhito, Yamashina Yaemon, Ukita Yozō, Forrest Arakawa-Nash with Yunta & Soh Arakawa-Nash
Ausstellungsteam | Exhibition Team: Dany Hamilton, Louis Panizza, Luca Overbeck Valls, Hans-Peter Frank, Jonas Gstattenbauer
Firmen | Firms: Madverts Peer Mersetzky, H&D Digitaldruck GmbH, PROSOL Lacke + Farben GmbH, Schreinerei Günther Schmid GmbH

KEKS
1968–72

DE Ende der 1960er-Jahre begann eine Gruppe junger Künstler*innen und Kunsterzieher*innen aus dem Umfeld der Münchner Kunstakademie, das Fach der Kunstpädagogik radikal zu überdenken. Unter dem Namen KEKS – Kunst, Erziehung, Kybernetik, Soziologie – brachen sie mit veralteten Lehrplänen und verließen das Klassenzimmer, um den Stadtraum als lebendigen Erfahrungs- und Lernort zu nutzen.

Die Gruppe KEKS setzte auf aktives Handeln statt auf passive Rezeption und stellte die Aktion in den Mittelpunkt ihrer Arbeit. Kunst war für KEKS kein fertiges Objekt, sondern ein Prozess mit offenem Ende: spielerisch, ortsbezogen und untrennbar mit dem Alltagsleben verbunden. Die KEKS-Aktionen spiegeln oftmals den Geist der Happenings dieser Zeit – sie waren spontan, öffentlich und partizipativ.

Mit minimalen Mitteln und einfachen Materialien erzeugte KEKS sichtbare, zum Nachdenken anregende Interventionen. Der Ansatz war experimentell, emanzipatorisch und partizipativ. KEKS forderte einen Kunstunterricht, der auf Beteiligung statt Belehrung setzte, auf Handlung statt Konsum, auf Offenheit statt Normierung. Ziel war nicht nur, den Kunstunterricht und die ästhetische Bildung zu verändern, sondern auch gesellschaftliche Prozesse mitzugestalten. KEKS verstand sich als Kritik an starren Bildungsstrukturen und als Aufruf zu einer Neuausrichtung von Schule und Bildungspolitik.

Ein wichtiger Schritt war die Einladung zur 35. Biennale in Venedig 1970. Mit *Biennale Bambini* – dem ersten kunstpädagogischen Beitrag in der Geschichte der Biennale – erlangte KEKS internationale Aufmerksamkeit. Zwei Jahre später wurde die Gruppe auch im Haus der Kunst aktiv. Für die Ausstellung *Weltkulturen und moderne Kunst* konzipierte sie ein Kinder- und Jugendzentrum, um das Museum in einen offenen, gestaltbaren Erfahrungsraum zu verwandeln.

Diese Präsentation markiert einen der historischen Ausgangspunkte der Gruppenausstellung *Für Kinder. Kunstgeschichten seit 1968*: Bis heute ist die Kunstpädagogik stark vom Erbe der Gruppe KEKS und den nachfolgenden Initiativen geprägt. Die Ausstellung zeigt größtenteils unveröffentlichtes Material aus den Archiven der KEKS-Mitglieder.

Die räumliche Gestaltung orientiert sich an den Aktions-Spiel- und Bild-Klangräumen, die von dem KEKS-Mitglied Fridhelm Klein zwischen 1967 und 1969 entwickelt wurden: Offene, modulare Konstruktionen, die zu Experimenten und kollektiver Kommunikation einluden. Für die Ausstellung wurden sie anhand von Foto- und Filmmaterial rekonstruiert und zum Teil neu interpretiert.

Kuratiert von Sabine Brantl

EN In the late 1960s, a group of young artists and art educators from the Munich Art Academy began to radically rethink art education. Under the name KEKS – short for Kunst, Erziehung, Kybernetik, Soziologie [Art, Education, Cybernetics, Sociology] – they broke away from conventional curricula and left the classroom behind. In its place, they turned to the urban landscape as a space of lived experience and learning.

Emphasising active engagement over passive reception, KEKS placed action at the centre of their work. Art was not a finished object but an open-ended process: playful, site-specific and inseparable from everyday life. Their actions often echoed the spirit of Happenings of this time – spontaneous, public and participatory.

With minimal means and humble materials, KEKS generated visible, thought-provoking interventions. Their approach was experimental, emancipatory and collaborative. They called for an art education rooted in participation rather than instruction, in action rather than consumption, and in openness rather than standardisation. The goal was not only to change art education and aesthetic education but also to shape societal processes. KEKS was criticising rigid educational structures, and calling for a reorientation of schools and education policy.

A significant step came in 1970, when KEKS was invited to the 35th Venice Biennale. Titled *Biennale Bambini*, their contribution was the first art educational one in the history of the Biennale, and KEKS gained international attention. Two years later, the group took part in the programme at Haus der Kunst, and designed a children's and youth centre for the exhibition *World Cultures and Modern Art*. They envisioned the museum as an open, malleable and sensory-rich environment – a space to be shaped through experience.

This presentation marks one of the historical starting of the group show *For Children. Art Stories since 1968*. Up to the present day, art pedagogy remains strongly influenced by the legacy of the KEKS group and the movements that followed. The display features rarely seen and unpublished material from the archives of KEKS members.

The spatial design of the exhibition is based on the action-play and image-sound spaces developed by KEKS-member Fridhelm Klein between 1967 and 1969. It is an open, modular construction that invites visitors to experiment, and communicate collectively. The display is carefully reconstructed using original photographs and film footage, and to some extent re-interpreted.

Curated by Sabine Brantl

Mit herzlichem Dank an die ehemaligen KEKS-Mitglieder Fridhelm Klein und Gerd Grüneisl, sowie Christof Popp, Bernhard Klein, Lydia Korndörfer, Margit Maschek-Grüneisl, Angela Stiegler und Kultur & Spielraum e.V. München für die Unterstützung in der Recherche, Sammlung und Bereitstellung des Archivmaterials. | With many thanks to the former KEKS members Fridhelm Klein and Gerd Grüneisl, as well as Christof Popp, Bernhard Klein, Lydia Korndörfer, Margit Maschek-Grüneisl, Angela Stiegler and Kultur & Spielraum e.V. München for their support in researching, collecting and providing the archival material.

Projektleitung | Project Management: Dany Hamilton
Firmen | Firms: H&D Digitaldruck GmbH, Schreinerei Günther Schmid GmbH, Teppich Stamm GmbH

Bruce Nauman

DE „Ich habe ständig darüber nachgedacht, wie ich eine Art Unterrichtsmaterial für Kinder gestalten könnte und schließlich war alles, was ich gemacht habe, die Worte ‚für Kinder' zu wiederholen."

In einer scheinbar endlosen Schleife spricht der Künstler Bruce Nauman (geb. 1941, USA) die Worte „For Children" (Für Kinder) aus. Die stetige Wiederholung wird zum Rhythmus. Die sanften, tonalen Abweichungen in Naumans Stimme werden zur Komposition. Inspiriert ist die zweiteilige Arbeit, deren grafische Komponente *For Children/For Beginners* (2009) im ersten Raum der Ostgalerie zu sehen ist, von Klavierstücken, die der ungarische Komponist Béla Bartók Anfang des 20. Jahrhunderts für Kinder geschrieben und auf deren Handgröße abgestimmt hat. Nauman pflegte sie selbst zu spielen, als sein Sohn Klavierstunden nahm. Die konzeptuelle Anlehnung an Arbeitsmaterialien für Kinder und die auf Wiederholung basierenden Lernmethoden knüpfen nahtlos an Naumans Schaffen seit den 1960er-Jahren an. Im Werk des Künstlers wurde nicht nur die Wiederholung zum wiederkehrenden Motiv, sondern auch die Stimme zur Verlängerung des Körpers.

EN 'I just kept thinking about what I could do as a kind of instructional material for children, and in the end, all I did was repeat 'for children'. '

In a seemingly endless loop, the voice of artist Bruce Nauman (b. 1941, USA) repeats the words 'For Children' over and over again. The steady repetition becomes a rhythm; the gentle tonal variations in Nauman's voice form a composition. The artist's two-part work – whose graphic component *For Children/For Beginners* (2009) is on view in the first room of the East Gallery – is inspired by piano pieces written in the early twentieth century by Hungarian composer Béla Bartók, designed for a child's handspan. Nauman used to play these pieces himself while his son was learning the piano. The conceptual reference to educational materials and to repetition-based learning methods ties seamlessly into Nauman's practice since the 1960s, in which not only repetition has become a recurring motif, but the voice itself has become an extension of the body.

Bruce Nauman, *For Children*, 2010
Audio installation (stereo sound), continuous play, four hidden speakers
Dimensions variable
Courtesy of the artist and Sperone Westwater, New York

Antoine Catala

DE „Es ist bekannt, dass wir Menschen Kommunikationsformen annehmen, die uns wiederum verändern. … Ich untersuche Kommunikationsformen, weil sie uns viel darüber verraten, wer wir sind.“

Antoine Catala (geb. 1975, Frankreich) greift in seinen Werken häufig auf eine Ästhetik zurück, die Kinder anspricht, indem er kindliche Avatare, Tiere, Farben und taktile Materialien verwendet. Er schafft auch gezielt Werke für Kinder. Catalas Interesse am Thema Kindheit geht auf ein prägendes Erlebnis in seiner Jugend zurück, das ihn begreifen ließ, dass er die Gefühle anderer schwer verstehen kann. Seither beschäftigt er sich damit, wie man lernt, Emotionen zu lesen und auszudrücken. Catala hat sich beispielsweise neuen Technologien gewidmet, die Menschen in diesen Fähigkeiten unterstützen sollen und die Installation *Jardin synthétique à l’isolement* (2014) geschaffen – ein geheimnisvoller Garten aus künstlichen Pflanzen, Bildschirmen, Felsen, Zeichen und Klängen, der ins Halbdunkel gehüllt ist. Was hier zu hören und zu sehen ist, stammt aus unterstützenden Kommunikationsanwendungen für Kinder und Personen, die nicht sprechend oder in ihrer Ausdrucksfähigkeit eingeschränkt sind. Aus der Zusammenarbeit mit Expert*innen, die mit diesen Individuen arbeiten, lernte Catala, dass einige der wirkungsvollsten Methoden, um beispielsweise autistischen Kindern Vokabeln beizubringen, darin bestehen, Objekte mit Zetteln zu beschriften oder fühlbare Alphabete zu verwenden. Inspiriert von diesem Ansatz schuf er bildhafte Kombinationen aus Piktogrammen und Wörtern, die in die künstlichen Felsen des Gartens eingeprägt sind. Die Piktogramme stellen bestimmte Handlungen dar wie wählen, bewegen, machen, löschen, gruppieren, fragen, leben, fallen, zuhören, bedeuten oder teilen.

EN ‘The common trope is that we, humans, adopt forms of communication that, in turn, transform us. … I study forms of communication because they tell us a great deal about who we are.’

Antoine Catala (b. 1975, France) often draws on the aesthetics of childhood, using childlike avatars, animals, colours and tactile materials, and creating works specifically for children. His interest in childhood stems from a formative teenage experience that laid the foundation for his conviction of an emotional disconnect and set him on a journey of learning to read and to express emotions. For example, he studied new technologies designed to assist people with these skills and created the environment *Jardin synthétique à l’isolement* (2014), made up of artificial plants, screens, rocks, signs and sounds immersed in half-darkness. What you see and hear is drawn from assistive communication applications developed for non-verbal children and others with communication difficulties. From the collaboration with professionals working with these individuals, Catala learned that some of the most effective ways to teach, for example children with autism vocabulary are through word labels attached to objects or tactile alphabets that they can feel. Inspired by this approach, he created pictographic image-word combinations inscribed into the fake rocks of the garden. His pictograms represent actions such as to choose, to move, to make, to erase, to group, to ask, to live, to fall, to listen, to signify or to split.

Antoine Catala
Jardin synthétique à l’isolement, 2014
Artificial plants and grass, artificial rocks, computer screens, audio equipment, lights, video and audio
Dimensions variable
Collection Ville de Lyon / Musée d’art contemporain de Lyon
Courtesy of the artist, Galerie Christine Mayer, Munich and 47 Canal, New York
Audio translated into German by Haus der Kunst München, 2025

Harun Farocki

DE „Unser Vater Harun nahm meine Zwillingsschwester Lara und mich beinahe jedes Wochenende mit auf Spaziergänge durch die Stadt. Das Spazierengehen und das Besprechen des Gesehenen war eine Tradition, die unser Vater lang mit uns pflegte. Er zeigte uns besondere Gebäude, Plätze und Parks. Was wir zusammen sahen, lehrte er uns, mit Beobachtungen und Geschichten zu füllen.“ – Anna Faroqhi

Die *Einschlafgeschichten* (1973–77) von Harun Farocki (1944–2014, Tschechien / Deutschland) gehören zu den weniger bekannten, frühen Werken des Künstlers und Filmemachers. Die als Serie angelegten Kurzfilme lassen Farockis analytische und gleichermaßen poetische Filmsprache erkennen. Sie entwerfen traumhafte dokumentarische Welten, in denen Wahrheit, Erinnerung und Beobachtung ineinander übergehen. Der Ausgangspunkt der Folgen ist dabei immer der gleiche Ort: das Bett zweier Mädchen mit rosa Bettwäsche und selbstgemalten Bildern im Hintergrund. Die Szenen wirken sehr privat. Farocki drehte die Filme anfänglich mit seinen Töchtern Anna und Lara in deren Wohnung, bevor sie durch Schauspieler*innen abgelöst wurden. In den vier hier gezeigten Folgen tauschen die Kinder vor dem Schlafengehen Beobachtungen und Fantasien über Schiffe, Brücken, Eisenbahnen und Katzen aus und zeigen, dass sich auch die abwegigsten Kindergeschichten als wahr herausstellen können. Die *Einschlafgeschichten* erzählen nicht nur von den besprochenen Dingen, sondern auch von zwei Mädchen, die durch ein poetisches Spiel den Raum zwischen Tages- und Traumzeit füllen. Farockis Filme halten einen intimen Moment der Kindheit fest: die individuellen Gute-Nacht-Rituale zwischen Eltern und Kindern, in denen sich beide Generationen auf eine Reise in die Nacht begeben.

EN ‘Almost every weekend, our father would take my twin sister Lara and I on walks around the city. Strolling and discussing what we had seen was a tradition that our father, carried on for a long time. He showed us special buildings, squares and parks, and taught us to flesh out what we saw with observations and stories.’ – Anna Faroqhi

Bedtime Stories (1973–77) by artist and filmmaker Harun Farocki (1944–2014, Czechia / Germany) are among his lesser-known early works. Created as a series, the short films reveal Farocki’s analytical and equally poetic language, creating dreamlike documentary worlds where truth, memory and observation bleed into each other. The episodes always start from the same place: the bed of two girls, with pink bed linen and self-painted pictures in the background. The scenes seem very private; initially, Farocki shot the films with his daughters Anna and Lara in their family apartment until their roles were taken over by actors. In the four episodes shown here, the children share observations and fantasies of ships, bridges, railways and cats before bedtime, suggesting that even the most seemingly absurd childish stories may turn out to be true. *Bedtime Stories* does not only speak of their shared subjects, but rather how two girls, through a poetic game, fill the space between daytime and dreamtime. Farocki’s films manifest an intimate moment of childhood: the individual goodnight rituals between parents and children, in which both generations enter their journey into the night.

Harun Farocki
Bedtime Stories (Bridges), 1973-74
Digitised short film (English subtitles), original 16 mm,
restored and transferred to video, HD, colour, sound, 4:3, 3:10 min.

Bedtime Stories (Ships), 1973-74
Digitised short film (English subtitles), original 16 mm,
restored and transferred to video, HD, colour, sound, 4:3, 3:11 min.

Bedtime Stories (Railways), 1973-74
Digitised short film (English subtitles), original 16 mm,
restored and transferred to video, HD, colour, sound, 4:3, 3:09 min.

Bedtime Stories (Cat), 1973-74
Digitised short film (Korean/English subtitles), original 16 mm,
restored and transferred to video, HD, colour, sound, 4:3, 3:11 min.

All: Courtesy of Harun Farocki GbR

Yto Barrada

DE „Ich habe das Werk aus Bauklötzen über Lyautey im Hinblick auf seine Rolle bei der Modernisierung Casablancas und während der Anfänge des Urbanismus im Marokko der 1920er-Jahre gemacht. Casablanca sollte als Labor für den Rest des Landes dienen. Hier experimentierte er mit der Idee einer neuen Stadt. Das ist der Grund, warum ich ein Spiel mit riesigen, bunten Bauklötzen geschaffen habe."

Im Werk von Yto Barrada (geb. 1971, Frankreich) erscheinen Spiel und Bildung als grundlegende Mittel der Selbstermächtigung. Sie stehen im Einklang mit dem Bestreben der Künstlerin, nationenübergreifende Geschichten zu erzählen und kaleidoskopische Perspektiven auf die Welt zu eröffnen. Viele davon sind durch die Lebenserfahrung der Künstlerin geprägt. Ihre interaktive Installation *Lyautey Unit Blocks (Play)* erinnert an pädagogische Baukästen aus dem frühen 20. Jahrhundert und trägt zugleich eine tiefere historische Bedeutung in sich. Die farbigen Holzfiguren bilden ein Alphabet und sind anfangs so zusammengesetzt, dass sie den Namen LYAUTEY ergeben – eine Anspielung auf Marschall Hubert Lyautey, der von 1912 bis 1925 der erste Generalresident des von Frankreich besetzten Marokkos war. Lyautey, auch „Vater des modernen Marokko" genannt, war für seine groß angelegten Stadtentwicklungsprojekte und den Schutz lokaler Kunst und Kultur bekannt.

Grundlegender ist Barradas Arbeit von einer Bemerkung des Schriftstellers Paul Bowles inspiriert, der die von den Franzosen erbaute Kathedrale Sacré-Cœur in Casablanca als etwas abtat, „das sich ein kluges Kind mit einem teuren Baukasten ausgedacht hat; sie hat keinerlei Stil." Tatsächlich bevorzugte Lyautey vereinfachte geometrische Volumen und scharfe Konturen – minimalistische Varianten des sogenannten *Arabisance*-Stils – gegenüber den ornamentalen Ausprägungen lokaler Baustile. Barradas spielzeugartige Skulpturen, die ausgebreitet und gestapelt an ein Stadtpanorama erinnern, zeugen von der kritischen Auseinandersetzung der Künstlerin mit kolonialer Ästhetik und der Bedeutung von Stil als Machtinstrument.

Aus den einzelnen Elementen dieses Kunstwerks lassen sich alle Buchstaben des Alphabets formen. Ihr könnt die Bauklötze bewegen, um eigene Wörter zu bilden.

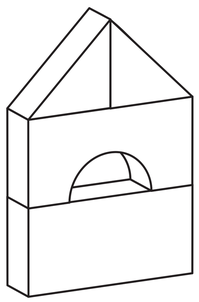
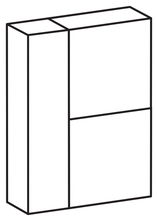
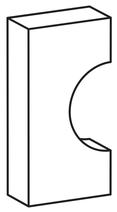
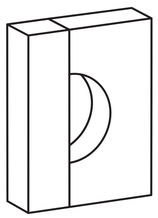
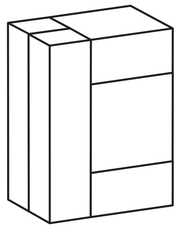
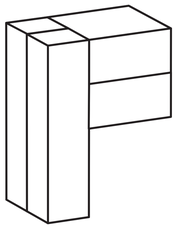
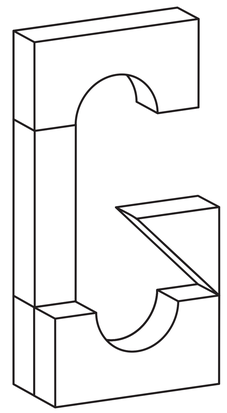
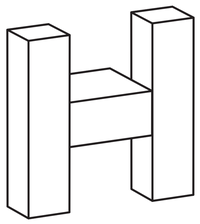
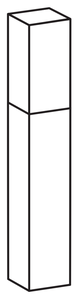
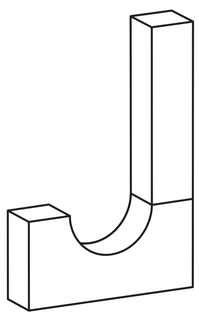
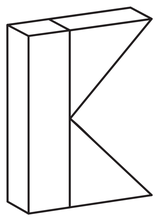
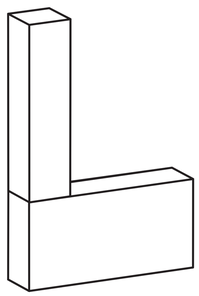
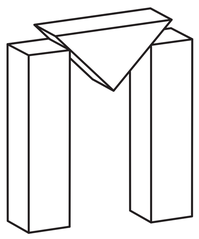
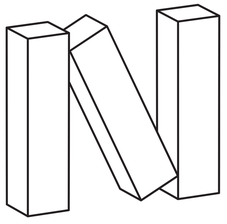
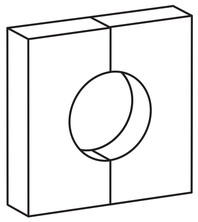
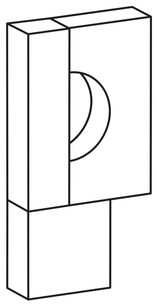
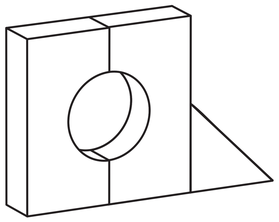
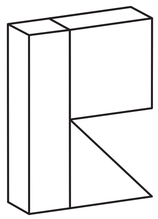
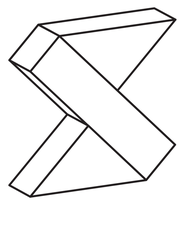
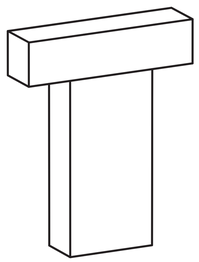
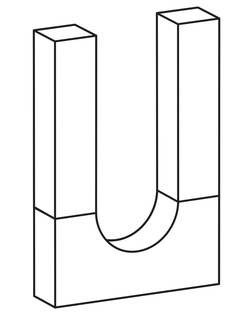
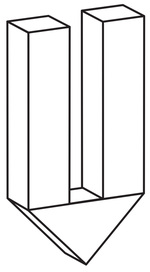
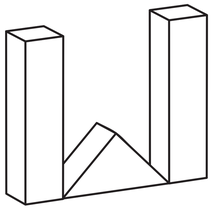
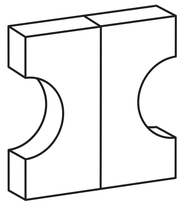
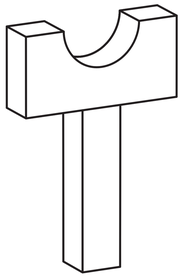
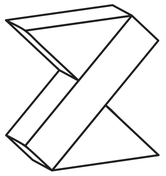
EN 'I created the block piece about Lyautey in reference to his role in the modernisation of Casablanca and the beginnings of urbanism in Morocco of the 1920s. Casablanca was intended to serve as a laboratory for the rest of the country, where he experimented with the idea of a new city. That's why I made a game using giant, colourful unit blocks.'

In Yto Barrada's (b. 1971, France) work, play and education emerge as fundamental tools of self-empowerment. These themes are closely tied to Barrada's broader efforts to narrate transnational histories and to offer kaleidoscopic perspectives on the world, many shaped by her own lived experience. Her interactive installation *Lyautey Unit Blocks (Play)* from 2010, resembles a set of early twentieth-century educational building blocks, yet it also carries a deeper historical meaning. The painted wooden shapes form an alphabet and are initially assembled to spell LYAUTEY – a reference to Marshal Hubert Lyautey, the first Resident General of French-occupied Morocco (1912–25). Also called the 'Father of Modern Morocco', Lyautey was known for his large-scale urban development projects, as well as his protection of local art and culture.

More fundamentally, however, Barrada's work is inspired by a remark by the writer Paul Bowles, who once dismissed Casablanca's French-built Sacré Coeur Cathedral as looking like 'something invented by a clever child using a set of expensive building blocks; it has no style whatsoever'. Lyautey, in fact, favoured simplified volumes and sharp contours – minimalist versions of the so-called 'Arabisance' style – over ornamental evocations of the local architectural style. Barrada's toy-like sculptures, which, when spread out and stacked, evoke a cityscape, reflect her critical engagement with colonial aesthetics and the use of style as an instrument of power.

Every letter of the alphabet can be formed from the individual elements in this artwork. You can move the building blocks to write your own words.

Yto Barrada
Lyautey Unit Blocks (Play), 2010
30 blocks, painted wood
Dimensions variable
Courtesy of the artist and Pace Gallery, Galerie Polaris, Paris, and Sfeir-Semler Gallery, Hamburg/Beirut
Replica commissioned and produced by Haus der Kunst München, 2025

Ólafur Elíasson

DE „Ich betrachte die Räume, die ich schaffe, als eine Auseinandersetzung mit bereits bestehenden räumlichen Prinzipien. Dieser Dialog findet zwischen einer Person, einer/m Nutzer*in, und einem offenen Raum statt. Ohne den/die Nutzer*in gibt es nur Material – und keinen Raum. Ich präsentiere keine Utopien, sondern lediglich die Möglichkeit, den Raum vor meiner Nase anders zu sehen.“

Mit *The cubic structural evolution project* (2004) eröffnet Ólafur Elíasson (geb. 1967, Dänemark) einen Raum, in dem Besucher*innen gemeinsam Visionen für die Stadt der Zukunft entwerfen können. Der Künstler ist für seine Installationen bekannt, die sich mit Naturphänomenen und der Wahrnehmung auseinandersetzen. Seine Praxis bewegt sich auch an der Schnittstelle von Kunst, Architektur und Design.

Auf einem großen, runden Tisch liegen über 500 Kilogramm weißer Legosteine bereit. Im Laufe der Ausstellung wird er zu einem Plantisch für spielerisch und ernsthaft entwickelte Stadtlandschaften. In einem fortlaufenden Prozess von Konstruktion und Dekonstruktion entsteht hier ein Ort, an dem Ideen zu Stadtplanung, gemeinschaftlichem Leben, Verantwortung und Utopien ausgetauscht werden können.

Der Modellcharakter wird durch das einheitliche Weiß unterstrichen. Tatsächlich wurde Lego, dessen Geschichte bis in die 1930er-Jahre zurückreicht, anfänglich auch von Architekt*innen für Entwurfsprozesse genutzt. Die kleinen verschiedenförmigen Steine lassen sich als zeitgenössische Variante historischer Baukästen verstehen, die zu Beginn des 20. Jahrhunderts von Künstler*innen und Architekt*innen als pädagogische Mittel zur Förderung kreativen Denkens gestaltet wurden. Heute ist Lego den meisten vertraut und ein Medium, mittels dessen sie bereits als Kinder zu Gestalter*innen ihrer individuellen Traumwelten wurden.

Die Installation *The cubic structural evolution project* offenbart nicht nur die Komplexität unserer Realität, sondern auch die drängende Frage danach, wie wir unsere Zukunft gestalten wollen. Der hier angelegte, offene und gemeinschaftliche Prozess lässt die Aktionen, mit denen Künstler*innen und Pädagog*innen wie die Gruppe KEKS, Group Ludic oder Lygia Pape Ende der 1960er-Jahre mit Kindern zusammen städtische Räume erschlossen, nachklingen.

Baut eure Stadt der Zukunft!

EN ‘I see the spaces that I create as a discussion of previously existing spatial principles. This dialogue takes place between a person, the user, and an open space. Without the user, all that’s there is material – and no space. I’m not presenting any sort of utopias, but rather, simply the possibility of how the space in front of my nose might be seen differently.’

With *The cubic structural evolution project* (2004), Ólafur Elíasson (b. 1967, Denmark) opens up a space in which visitors can collaboratively design visions for the city of the future. Known for his installations that explore natural phenomena and perception, Elíasson’s practice also extends to the intersection of art, architecture and design.

On a large, round table, over 500 kilograms of white Lego bricks are provided. Over the course of the exhibition, the table serves as a drawing-board for cityscapes developed both playfully and seriously. In a continuous process of construction and deconstruction, a space emerges here in which ideas about urban planning, communal living, responsibility and utopias can be exchanged.

The model-like nature is emphasised by the uniform white colour. In fact, Lego, whose history dates back to the 1930s, was initially also used by architects in the design process. The small, variously shaped bricks can be seen as a contemporary version of historical building sets, which were developed in the early twentieth century by artists and architects as educational tools to foster creative thinking. Today, Lego represents a familiar medium for many – through which they, already as children, became designers of their own dream worlds.

The cubic structural evolution project addresses not only the complexity of our reality, but also the urgent question of how we want to shape our future. The open and collaborative process it initiates echoes the actions of artists and educators such as the KEKS group, Group Ludic or Lygia Pape, who in the late 1960s explored urban spaces together with children.

Build your city of the future!

Ólafur Elíasson
The cubic structural evolution project, 2004
Wood, white Lego bricks (various sizes)
Variable dimensions
Courtesy the artist and Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art (QAGOMA), Australia
Replica commissioned and produced by Haus der Kunst München, 2025
We thank the LEGO Group for the support of the exhibition.

Afrah Shafiq

DE „Das Werk handelt von einer Zeit, in der Kinder aufwuchsen … und Bücher ihre einzigen Fenster zur Welt waren, sei es nach außen hin oder in ihre unmittelbaren Umgebung. Ich selbst bin in den 1990er-Jahren groß geworden, also nicht mit diesen Kinderbüchern aufgewachsen. Je mehr Zeit ich damit verbracht habe, diese Welt zu verstehen, desto mehr hat mich ein ganz besonderes kulturelles Phänomen fasziniert: das Kulturabkommen zwischen der Sowjetunion und Indien in den 1960er- bis 1980er-Jahren."

Die Videospiel-Installation *Nobody Knows For Certain* (2023) von Afrah Shafiq (geb. 1989, Indien) ist von einer kulturellen Verbindung inspiriert, die sich zwischen Indien und der Sowjetunion in den 1960er- bis 1980er-Jahren ereignet hat. In dieser Zeit wuchsen indische Kinder ohne Zugang zu Medien wie Radio, Fernsehen oder Internet auf – aber mit Büchern, insbesondere sowjetischen Bilder- und Märchenbüchern, die in die verschiedenen Sprachen des Landes übersetzt wurden. Dieser „Kulturaustausch" führte dazu, dass indische und russische Kinder Brieffreundschaften schlossen, um Kontakte zu knüpfen und zu pflegen.

Shafiq erforschte und sammelte diese Bücher und Briefe, auf deren Basis ihr interaktives fiktives Werk entstanden ist: Es ist zugleich ein Videospiel und ein Geschichtsbuch, das Zeitgeschichte und lokale Kultur ergründet. Als Hommage auf die Ästhetik der CD-ROM-Enzyklopädien der 1990er-Jahre, mit denen die Künstlerin aufgewachsen ist, vermischt sich in *Nobody Knows For Certain* Dokumentarisches mit Fantasie. Mit dieser neuen Erzählform analysiert Shafiq die kulturellen Instrumente, mit denen die Sowjetunion auf subtile Weise versucht hat, ihren Einfluss auszuweiten.

Shafiqs fiktive Geschichte reicht über die übliche Bildwelt kommunistischer Propaganda hinaus. In ihrem Werk werden die künstlerischen Techniken der frühen sowjetischen Avantgarde – wie Lubok-Drucke, Lackminiaturen, Textilien oder Kunsthandwerk – die die Illustrationen sowjetischer Kinderbücher prägten, neu kombiniert. Mit *Nobody Knows For Certain* entwickelt die Künstlerin eine alternative Erzählung davon, wie dieser kulturelle Austausch stattgefunden haben könnte, bis die historische Dokumentation zu flickenhaften Fantasiewelten verschwimmt.

Taucht in die fiktive Welt von *Nobody Knows For Certain* ein und findet euren eigenen Weg durch diese Geschichte!

EN 'The work is about a world where children grew up … and books were the only thing that offered windows to them to the other side or around them. I was a child in the 1990s so I was not growing up with these children's books. The more time I spent understanding this world, the more I got fascinated by a very particular cultural phenomenon in the 1960s to 1980s where the Soviet Union and India had this cultural exchange pact.'

Afrah Shafiq's (b. 1989, India) video game installation *Nobody Knows For Certain* (2023) is inspired by the cultural interconnection that unfolded between India and the Soviet Union between the 1960s and the 1980s. At that time, Indian children grew up without access to media such as radio, television or the internet, but with books, particularly Soviet storybooks, which had been translated into the country's diverse languages. This 'cultural exchange' between the two states led to children making friends through penpalling, to build and maintain relationships.

Drawing on her research and collection of these books and letters, Shafiq's work is a piece of interactive fiction: a video game and storybook that explores history and folklore. As an ode to the 1990s CD-ROM encyclopaedia hardware that the artist grew up with, *Nobody Knows For Certain* (2023) remixes documentary and fantasy to analyse, through this new kind of narrative, the cultural tools used by the Soviet Union to subtly expand its power.

The fictional story proposed by Shafiq goes beyond the iconography associated with communist propaganda, as well as the artistic language of the early Soviet avant-gardes. By remixing and exploring the aesthetics that influenced children's book illustrations – including lubok prints, lacquer miniatures, textiles and decorative art – Shafiq's work considers another possibility for how this cultural interconnection could have happened, until the historical documentation blurs into patchworked spaces of fantasy.

Immerse yourself in the fictional world of *Nobody Knows For Certain* and find your own way through this story!

Afrah Shafiq
Nobody Knows For Certain, 2023
Video game installation, Unity, Custom Code, animation, text, music, wallpaper with archival documents, infinite duration
Dimensions variable

A game by: Afrah Shafiq
Research, concept, script, animation and design: Afrah Shafiq
Lead programmer: Kushal Neil
Lead animator: Piyush Verma
Additional animation: Eeshani Mitra
Original score: Rushad Mistry and Zohran Miranda
Music production: Zohran Miranda and Rushad Mistry
Sound design and audio implementation: Horacio Valdiveso

This project was created with the support of the Garage Field Research programme of Garage Museum of Contemporary Art (Moscow) for the Garage Digital platform. Courtesy of the artist. German translations produced by Haus der Kunst München, 2025.

Basim Magdy

DE „Die Dinge laufen fast nie wie geplant, aber sie bewegen sich in eine Richtung – und wir arbeiten mit dem, was daraus entsteht. Dieses ständige Ringen, menschliches Leben und Träume zu verstehen, ist es, was Hoffnung gibt. Solange es diese Bemühungen gibt, finden Menschen Wege und treiben den Fortschritt voran – sowohl individuell als auch universell.“

Basim Magdys (geb. 1977, Ägypten) Installation *PINGPINPOOLPONG, or How I Learned to Laugh at Failure* (2018) bietet den Rahmen für eine vom Künstler erfundene, unausführbare Sportart, die zum Scheitern führt und gleichzeitig dazu einlädt, darüber zu lachen. Das kollektive Spiel fügt sich nahtlos in Magdys Werk, der oft Humor einsetzt und in seinen Fotografien, Videos, Skulpturen und Installationen absurde, fantastische Szenarien konstruiert.

Die Tischtennisplatten im Zentrum kombinieren Elemente aus drei Spielen: Tischtennis, Flipper und Billard. Die Platten haben Löcher wie beim Billard, Schläger, Bälle und Netze wie beim Tischtennis, sowie Flipper-Hindernisse, die von Magdy als skulpturale Objekte neu interpretiert wurden und das Spiel stören. Bestandteil der Installation ist auch ein Regelwerk, das der Künstler gemeinsam mit Kindern im Art Block der South London Gallery entwickelt hat, wo das Werk erstmals gezeigt wurde. Außerdem lädt eine Tafel Besucher*innen dazu ein, eigene Regeln aufzustellen und aufzuschreiben.

Das Kunstwerk wird zu einem ungewöhnlichen Mittel, um grundlegende Lebenslektionen zu erlernen: Es ist beinahe unmöglich, zu gewinnen. Ziel ist es, glücklich zu scheitern. Magdy verwandelt damit ein oft negativ behaftetes Erlebnis in etwas Spielerisches und in eine Möglichkeit, miteinander in Verbindung zu treten – durch Empathie und das Teilen von Gefühlen, Erfahrungen und Emotionen.

Probiert es aus und erfindet eure eigenen Regeln!

PINGPINPOOLPONG

oder wie ich lernte, über Fehlschläge zu lachen

Spielregeln:

1. Lacht über Fehlschläge. Jeden Punkt, den ihr verliert, gewinnt jemand anderes.

2. Habt Spaß am Zufall. So entstehen neue, geniale Ideen.

3. Ihr könnt den Hindernissen ausweichen oder sie als neue Freunde betrachten.

4. Feiert zusammen, egal ob ihr gewonnen oder verloren habt.

Basim Magdy
PINGPINPOOLPONG, or How I Learned to Laugh at Failure, 2018
Ping-pong tables, paddles and balls, metal and 3D printed elements, metal cups, board, vinyl prints, wall colour
Dimensions variable
Courtesy of the artist
Replica produced by Haus der Kunst München, 2025

EN ‘Things almost never go as planned, but they go somewhere, and we work with the new direction they take. This constant struggle to make sense of human lives and dreams is what creates hope. As long as there is a struggle, people find ways to create progress, both individual and universal.’

Basim Magdy’s (b. 1977, Egypt) installation *PINGPINPOOLPONG, or How I Learned to Laugh at Failure* (2018) provides the framework for an unplayable sport invented by the artist – one that inevitably leads to failure while simultaneously inviting laughter about it. This collective game fits seamlessly into Magdy’s practice, in which he often uses humour and constructs absurd, fantastical scenarios through photography, video, sculpture and installation.

The ping-pong tables at the centre combine elements from three different games: ping-pong, pinball, and pool. The tables feature pockets like those in pool, ping-pong paddles, nets, and balls, as well as pinball-like obstacles that Magdy has reimagined as sculptural objects disrupting the game. The game comes with a set of rules developed by the artist together with children at Art Block at South London Gallery, where the work was first realised. Additionally, a blackboard invites visitors to come up with and write down their own rules.

The artwork becomes an absurd tool for learning fundamental life lessons: it is almost impossible to win. The goal is to fail happily. In doing so, Magdy transforms an experience often associated with negativity into something playful and into an opportunity to connect with others – through empathy and the sharing of feelings, experiences and emotions.

Give it a try and make up your own rules as you go!

PINGPINPOOLPONG

or how I learned to laugh at failure

Rules of the game:

1. Laugh at failure. Every point you lose, is won by someone else.

2. Enjoy randomness. This is how brilliant new ideas are born.

3. You can either avoid obstacles or consider them new friends.

4. Celebrate together, whether you win or lose.

Rivane Neuenschwander

DE „Wir leben in einer Zeit, in der Kontrolle zunehmend durch Angst ausgeübt wird. Wir müssen wachsam bleiben, damit wir nicht zulassen, dass Mauern gebaut werden, die uns – sowohl tatsächlich als auch symbolisch – trennen, Intoleranz und Hass schüren und den Interessen einzelner Personen und einer privilegierten Minderheit dienen.“

Die Künstlerin Rivane Neuenschwander (geb. 1967, Brasilien) agiert in ihren Werken immer wieder als Herausgeberin, Mitarbeiterin, Auftraggeberin und Botschafterin des Sozialen, während sie andere Menschen und Tiere einlädt, zu Mitautor*innen ihrer Kunstwerke zu werden. *The Name of Fear* (2015–25) ist eine partizipative und fortlaufende Werkreihe, die von Neuenschwanders Interesse an Psychologie und Gesellschaft inspiriert ist. Seit 2015 arbeitet die Künstlerin, die das Projekt ursprünglich als Teil der Children‘s Commission in der Whitechapel Gallery in London entwickelt hat, mit Schulkindern aus der ganzen Welt zusammen, um deren Ängste zu thematisieren.

In Workshops bittet Neuenschwander die Kinder zunächst, ihre tiefsten Ängste zu benennen und zu zeichnen, und daraufhin Umhänge zu entwerfen, die sie vor dem schützen, was sie am meisten fürchten. Die Ängste unterscheiden sich dabei je nach Wohnort und reichen von abstrakten Begriffen wie „Allmacht“, bis hin zu konkreten Dingen oder Situationen wie „Spinnen“, „Tomaten“, „Dengue-Fieber-Mücken“ und „Atomkraftwerken“, zu „Umweltverschmutzung“, „Überfällen“ oder „Dunkelheit“. In Zusammenarbeit mit den Designern Lucas Nascimento und Guto Carvalhoneto übersetzte Neuenschwander die Entwürfe der Kinder in kraftvolle, farbenfrohe Umhänge. Eine Auswahl von 26 Umhängen, die an verschiedenen Orten wie London, Vaduz, Aarau und Rio de Janeiro entstanden sind, werden hier gezeigt. Darunter befinden sich fünf neue Umhänge, die eigens für diese Ausstellung geschaffen wurden. Sie basieren auf den Entwürfen von Kindern, die im März 2025 an einem Workshop im Haus der Kunst teilgenommen haben, der in Kooperation mit dem Kreisjugendring München und Atelier La Silhouette realisiert wurde.

Durch das Werk von Rivane Neuenschwander lernen Kinder, sich ihren Ängsten zu stellen und sich gegen sie zu wappnen. Durch die Kombination der Designs aus verschiedenen Orten spannt sich ein nationenübergreifendes Netzwerk von Geschichten junger Menschen durch die Ausstellung, die nicht nur sichtbar, sondern auch erfahrbar werden, da die Umhänge zu bestimmten Zeiten anprobiert werden dürfen.

Der Titel der Arbeit geht auf das Gedicht *O medo* (Angst) von 1945 zurück, das Carlos Drummond de Andrade (1902–87) während des autoritären Regimes von Getúlio Vargas in Brasilien geschrieben hat.

Ihr dürft die Umhänge während Open Haus jeden letzten Freitag im Monat oder im Rahmen von Führungen unter Aufsicht anprobieren.

EN ‘We are living in an age where control is primarily exercised through fear. We must remain vigilant, lest we allow the construction of walls – both real and symbolic – to divide us, fuel intolerance and hatred, and serve the interests of individuals and a privileged few.’

In her work, artist Rivane Neuenschwander (b. 1967, Brazil) repeatedly acts as editor, collaborator, commissioner and ambassador of the social, while inviting others, both humans and animals, to become co-authors of her artworks. *The Name of Fear* (2015–25) is a participatory and ongoing series inspired by Neuenschwander’s interest in psychology and society. Since 2015, the artist – who originally developed the project as part of the Children’s Commission at the Whitechapel Gallery in London – has worked with schoolchildren from all over the world to address their fears.

In workshops, she asks the children to name and draw their deepest fears, and then to design capes that would protect them from what they were most afraid of. The fears vary depending on where the children live, and range from abstract concepts such as ‘omnipotence’ to concrete things or situations such as ‘spiders’, ‘tomatoes’, ‘dengue fever mosquitos’ and ‘nuclear power plants’, to ‘pollution’, ‘muggings’ and ‘darkness’. In collaboration with designers Lucas Nascimento and Guto Carvalhoneto, Neuenschwander translated the children’s designs into powerful, colourful capes. A selection of twenty-six capes, originated in London, Vaduz, Aarau and Rio de Janeiro, is presented here. Among these are five new works created especially for this exhibition. They are based on designs by children who participated in a workshop held in March 2025 at Haus der Kunst, organised in cooperation with the Kreisjugendring München and the Atelier La Silhouette.

Through Neuenschwander’s work, children learn to face their fears and equip themselves against them. The combination of designs from various places weaves a transnational network of young people’s stories throughout the exhibition – stories that become not only visible but also tangible, as the capes can also be worn at specific times.

The title of the work refers to the poem *O medo* (Fear) from 1945, written by Carlos Drummond de Andrade (1902–87) during the authoritarian regime of Getúlio Vargas in Brazil.

You can wear the capes during our Open Haus, every last Friday of the month, or during supervised guided tours.

Neha Choksi

DE „Ich glaube, dass wir als Menschen frei geboren werden, als diese kleinen, hilflosen Säuglinge – und dass der Prozess, zivilisiert und menschlich zu werden, darin besteht, zu lernen, sich aufeinander einzulassen und voneinander abhängig zu sein.“

Im Fokus von Neha Choksis (geb. 1973, USA) künstlerischer Praxis stehen philosophische Fragestellungen und Beziehungen, die sie in Performances, Videos oder Skulpturen untersucht. Choksis Interesse gilt insbesondere gegenseitiger Abhängigkeit als einem Aspekt individueller Entwicklung, sowohl im Verhältnis zu menschlichen als auch zu nicht-menschlichen Anderen.

Im Atelier des Haus der Kunst, einem Raum der dem Lernen gewidmet ist, ist Choksis neues Künstler*innenbuch *Mitschüler*in: eine erwachsene Künstler*in kehrt in die Vorschule zurück* (2025) zu sehen. Es enthält Zeichnungen, Notizen und Kurzgeschichten, die während der einjährigen, gelebten Performance *Elementary* (2018/19) entstanden sind. Choksi besuchte in dieser Zeit als erwachsene Person eine Vorschule des Los Angeles Unified School District. Seit 2018 hat sich *Elementary* zu einem umfangreichen Werkkomplex entwickelt, aus dem verschiedene Projekte wie Performances und Installationen hervorgegangen sind. Sie zeugen von den Schulerfahrungen Choksis und erkunden Themen wie Beziehungen und Emotionen, Hierarchien und kulturelle Prägung im schulischen Umfeld.

*Mitschüler*in* ist das jüngste Projekt aus *Elementary* und richtet sich an Besucher*innen jeden Alters. Das Buch enthält kurze Ausfüllgeschichten, die Einblicke in Choksis Vorschulalltag geben: die Interaktionen mit Mitschüler*innen und Lehrkräften sowie das Bedürfnis nach Zugehörigkeit, die Erfahrung des Scheiterns, von Akzeptanz, Frustration und Freude. Die Geschichten machen deutlich, dass Kindheit eher durch Empfindungen, als durch Alter bestimmt wird.

Versucht, die Lücken in den Texten von Choksis Buch auszufüllen!

EN ‘I think that we’re born free as human beings when we’re these little helpless infants and the process of becoming civilised and becoming human is the process of learning to engage with and depend on each other.’

Philosophical quests and relationships lie at the heart of Neha Choksi’s (b. 1973, USA) practice, whether in the form of performance, video or sculpture. Choksi particularly investigates co-dependency as aspect of individual growth, with both human and non-human others.

At the Atelier of Haus der Kunst, a space dedicated to learning, Choksi’s new artist book *Mitschüler*in: eine erwachsene Künstler*in kehrt in die Vorschule zurück* (2025) is presented. The book features drawings, notes and short stories collected by the artist during *Elementary* (2018/19), a year-long lived performance in which the artist attended a kindergarten of the Los Angeles Unified School District as an adult student. Since 2018, *Elementary* has evolved into an extensive body of work, giving rise to different projects such as performances and installations that reflect on the artist’s school experience and explore themes of relationships and emotions, hierarchies and enculturation within the educational setting.

*Mitschüler*in* (Classmate) is the artist’s most recent project from *Elementary*. The work engages all ages with short fill-in-the-blank stories that offer insights into her daily life at kindergarten: the interactions with classmates and the teachers, the need for belonging, the experiences of failure, acceptance, frustration and joy. The stories make clear that childhood is defined more by perception than by age.

Try to fill in the blanks in the texts from Choksi’s book!

Neha Choksi
*Mitschüler*in: eine erwachsene Künstler*in kehrt in die Vorschule zurück*, 2025
Wall installation and artist book, offset print, 48 pages, colour, 14,8 x 21 cm
Print edition: 5000
Courtesy of the artist
Commissioned by Haus der Kunst München, 2025

Rachel Rose

DE „Als ich über Kindheit nachdachte, habe ich mir Geschichten angeschaut, die davon handeln, ein Kind zu sein, Geschichten für Kinder. Und ein Thema, das immer wieder auftaucht, ist Einsamkeit. Ein Kind, das von seiner Familie verlassen wurde, oder ein Kind, das allein ist und versucht, zu seiner Familie zurückzukehren.“

Die Kindheit ist ein wiederkehrendes Thema in den Arbeiten von Rachel Rose (geb. 1986, USA) und spielt eine zentrale Rolle in *Lake Valley* (2016). In dem hier gezeigten Werk rücken Gefühle wie Einsamkeit und Verlassenheit in den Vordergrund, ebenso wie Verbundenheit, Selbstwahrnehmung, Vorstellungskraft, Träume und Unabhängigkeit. In ihrer Recherche stieß Rose darauf, dass diese Themen einen Großteil der Kinderliteratur durchdringen.

Lake Valley besteht aus Illustrationen, die Rose aus Kinderbüchern des 19. und 20. Jahrhunderts kopierte. Die Künstlerin kombinierte die historischen Vorlagen mit handgezeichneten Folien-Animationen im Stil klassischer Cartoons, mit zwölf Einzelbildern pro Sekunde. Das Ergebnis ist eine üppige Collage, die Fragmente unterschiedlicher Geschichten und Epochen miteinander verwebt. In der fantastischen Vorstadtwelt von *Lake Valley* begleiten wir ein junges Mädchen und ein Fantasie-Haustier durch ihren Alltag. An einem besonders einsamen Tag sehnt es sich nach Aufmerksamkeit, verlässt seine Familie und streift durch die nahe gelegene Landschaft – allein und von der Sehnsucht nach Verbundenheit getrieben.

EN ‘As I thought about childhood, I looked at stories that were written about being a child, stories for children. And one of the themes that just keeps on recurring is loneliness. A child abandoned by its family, or a child alone trying to get back to its family.’

Childhood is a recurring theme in the work of Rachel Rose (b. 1986, USA), and it takes centre stage in *Lake Valley* (2016). The animation emphasises loneliness and abandonment alongside ideas such as connectedness, self-awareness, imagination, dreams, fantasy and independence. In her research, Rose found that these themes seem to permeate much of children’s literature.

Lake Valley is composed of illustrations that Rose copied from nineteenth- and twentieth-century children’s books. The artist combined the historical references with hand-drawn cel animations in the style of classic cartoons, at twelve frames per second. The result is a rich collage, weaving together fragments of diverse stories and eras. In the fantastical suburban world of *Lake Valley*, we follow a young girl in her daily life and an imaginary pet. On an especially lonely day, the pet longs for attention, leaving its family and wandering through the nearby landscape, lonesome and driven by a desire for connection.

Rachel Rose
Lake Valley, 2016
Animated video, HD, colour, sound, 16:9, 8:25 min., carpet, speakers
Courtesy of the artist, Gladstone Gallery, New York, Brussels, and Seoul, and Pilar Corrias Gallery, London

Eva Koťátková & Anna Žofie Langová

DE Willkommen in der Welt von Decken, Monstern und von Anna. Willkommen in einer Welt, in der Decken sowohl ein Mittel zum Verstecken, als auch eine Möglichkeit der Verwandlung sind; in der Monster dringend gebraucht werden, um als Verbindung zwischen den vielen Schichten unseres Selbst zu dienen; und in der Anna, ein kleines Mädchen, uns zeigt wie unglaublich wichtig es ist, zu träumen – nicht als Ausflucht, sondern um sich vorzustellen wie wir diese Welt zum Besseren verändern können.

Decken

Decken können ein Versteck sein. Wenn du sie übereinanderlegst, wenn du dich gut unter ihnen verbirgst, kannst du für eine Weile unsichtbar werden.
Decken sind weich. Sie können dich umarmen und trösten, wenn die Welt zu hart ist.
Decken können dir auch helfen, dich zu verwandeln, deine Identität abzulegen und eine andere anzunehmen – eine oder viele, ganz wie du willst.

Monster

Monster können anfangs etwas unheimlich sein, aber es ist wichtig, sie nicht zu ignorieren. Einige mögen es, zu sprechen, andere müssen vielleicht umsorgt und gefüttert werden. Sie können dir helfen, dich selbst zu finden – die vielen Ichs, die in dir leben und aus denen du bestehst.
Heiße deine Monster willkommen, mache sie zu Verbündeten, nicht zu Feinden.

Anna

Anna ist ein kleines Mädchen, das fest daran glaubt, dass Träume wichtig sind.
Sie weiß, dass die Welt ohne Träume bewegungslos und eintönig wäre und langsam zerfallen würde.
Sie weiß, dass sich ohne Träume nichts verändern könnte.
Willkommen in der Welt der Decken, Monster und von Anna, in der du – zumindest vorübergehend – die Hierarchien durchbrechen kannst, die andere dir vorgeben.

Achte darauf, was auf dem Tisch und darum herum liegt (auf das, was sichtbar ist), ebenso wie auf das, was unter dem Tisch ist (das, was meistens verborgen ist). Nutze den Tisch als sicheres Versteck, als Bühne, um dich frei auszudrücken, als Vorbereitungsraum für eine Welt, die zugleich schön und hart ist – als Raum für deine Vorstellungskraft und das Aufbegehren.

Text von Eva Koťátková

EN Welcome to the world of blankets, monsters and Anna. Welcome to the world in which blankets are both a hiding tool as well as a possibility for transformation, where monsters are desperately needed as our connection to the many layers of ourselves, and where Anna, a little girl, shows us how extremely important it is to dream – not as a way to escape but as a way of imagining how to change this world for better.

Blankets

Blankets can serve as a hiding tool. If you layer them, if you hide under them carefully you can become invisible for a while.
Blankets are soft. They can hug you and comfort you when the world is too tough.
Blankets can also help you to transform yourself, abandon your identity for another, one or many of your free choice.

Monsters

Monsters might be a little scary at first but it is important not to ignore them.
Some like to talk, some might need being taken care of and fed.
They can help you to find yourself, the many selves who live in you and create who you are.
Welcome your monsters, make them your allies, not enemies.

Anna

Anna is a little girl who strongly believes that dreams are important.
She knows that without dreaming the world would get static and repetitive, and would slowly decay.
She knows that without dreaming nothing could change.
Welcome to the world of blankets, monsters and Anna where you can, at least temporarily, break the hierarchies which others suggest to you.

Pay attention to what is on the table and around it (the visible) as well as what is under the table (the often hidden). Use the table as a safe hiding space, a stage for free expression, a preparatory space for the world which is both beautiful and tough, a space for imagination and revolt.

Text by Eva Koťátková

Leihgaben (Ausstellungskopien) der Künstlerin | Loans (exhibition copies) from the Artist

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Geist | Ghost), 2015
Cotton twill, embroidered patches, acrylic mirrors
113 x 115 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Weltuntergang | End of the World), 2015
Cotton towel, grosgrain, wood
120 x 70 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Blumen | Flowers), 2015
Cotton twill, interlining, embroidered patch, acrylic paint
97 x 50 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Waffen und Messer | Guns and Knifes), 2015
Neoprene, cotton twill, plastic, acrylic mirror, acrylic fibre
122 x 73 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Flugzeugabsturz | Airplane Crash), 2015
Cotton twill, silkscreen on raw cotton
87 x 175 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Erster Schultag | First Day of School), 2015
Cotton twill, raw cotton, interlining felt, satin ribbon, bubble wrap, embroidered patch
146 x 45 x 10 cm

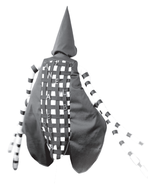
Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Donner | Thunder), 2015
Felt, cotton twill, interlining, glitter patch, strass, acrylic fibre thread
98 x 46 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Allein im Dunkeln | Alone in the Dark), 2015
Cotton, felt, buttons
116 x 100 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Lucas Nascimento
The Name of Fear / London (Traurigkeit | Sadness), 2015
Cotton twill, interlining, felt
170 x 80 x 10 cm

Alle Werke wurden als Children's Commission 2015 von der Whitechapel Gallery, London, beauftragt. | All works commissioned as Children's Commission 2015 by Whitechapel Gallery, London

Repliken beauftragt vom Haus der Kunst München, 2025 | Replicas commissioned by Haus der Kunst München, 2025



Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Rio de Janeiro (Dengue-Fieber-Mücke / Offenes Fenster | Dengue Fever Mosquito / Open Window), 2017
Viscose and polyamide velvet, polyester, polyester cotton ribbons, synthetic fiber and wood
180 x 70 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Rio de Janeiro (Monster / Fremder | Monster / Stranger), 2017
Wool crepe, cotton with polyester, polyester sequins, linen, mirror, gusset and acrilan
115 x 56 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Rio de Janeiro (Trennung / Nichts | Separation / Nothing), 2017
Cotton, acrilan, gusset, string and felt
105 x 98 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Rio de Janeiro (Schlange / Ratte | Snake / Rat), 2017
Cotton, gusset, acrilan, and lined buttons
165 x 55 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Rio de Janeiro (Kirche / Verlust von Vater und Mutter-Wurm | Church / Losing Father and Mother-Worm), 2017
Cotton, brocade, linen, cotton with polyester, rope and sequins
100 x 73 x 10 cm

Alle Werke: Sammlung Museu de Arte do Rio – MAR, Rio de Janeiro, Brasilien |
All works: Collection Museu de Arte do Rio – MAR, Rio de Janeiro, Brazil

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Aarau (Coronavirus / Krieg | Corona Virus / War), 2020
Cotton twill, interlining, quilt batting, zipper
112 x 95 x 20 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Aarau (Magen-Darm-Grippe / Atomkraftwerke | Gastric-Flu / Nuclear Power Stations), 2020
Cotton, interlining, quilt batting, cotton twill, polyester velvet
100 x 81 x 20 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Aarau (Spritzen / Mobbing | Injections / Mobbing), 2020
Cotton, quilt batting, interlining, polyester plush, polyester, siliconised polyester filling, acrylic mirror
125 x 53 x 20 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Aarau (Tod / Erderwärmung | Death / Global Warming), 2020
Cotton, silk, interlining, quilt batting, beads, glass tubes, studs
118 x 120 x 20 cm

Alle Werke: Sammlung Aargauer Kunsthaus, Aarau, Schweiz;
Schenkung der Künstlerin |
All works: Collection Aargauer Kunsthaus, Aarau, Switzerland;
Donation of the Artist

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Vaduz (Krankheit / Schnecken | Disease / Snails), 2021
Cotton twill, quilt batting, interlining, buttons
100 x 92 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Vaduz (Enge Raüme / Verkleidete Menschen | Small Spaces / People in Disguise), 2021
Cotton twill, polyester, quilt batting, PVC, buttons
98 x 92 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Vaduz (Schmutzwasser / Überwachungskamera | Dirty Water / Surveillance Camera), 2021
Cotton twill, quilt batting, interlining, felt, PVC
112 x 80 x 10 cm

Alle Werke: Sammlung Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz, Liechtenstein;
Schenkung der Künstlerin |
All works: Collection Kunstmuseum Liechtenstein, Vaduz, Liechtenstein;
Donation of the Artist

Neue Werke beauftragt vom Haus der Kunst München, 2025 | New works commissioned by Haus der Kunst München, 2025

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Munich (Rechtecke / Faschisten | Rectangles / Fascists), 2025
Cotton twill, printing
116 x 90 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Munich (Karies / Soziale Ungleichheit) | Caries / Social Inequality), 2025
Cotton twill, handmade embroidery, zipper
128 x 118 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Munich (Müll / Allmacht | Rubbish / Omnipotence), 2025
Cotton, polyester, printing
110 x 110 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Munich (Spinnen / Aussterben | Spiders / Extinction), 2025
Polyester, acrylic mantle
123 x 251 x 10 cm

Rivane Neuenschwander
in collaboration with
Guto Carvalhoneto
The Name of Fear / Munich (Tomaten / Salat / Streit | Tomatoes / Salad / Dispute), 2025
Cotton twill, ruffle and dot textile
100 x 100 x 10 cm

Alle Werke | All works:
Courtesy of the artist

Rivane Neuenschwander

DE „Wie kann ein Kind träumen, spielen und in Tagträumen schwelgen, wenn es Zeuge und Opfer von Brutalitäten aller Art wird – von Völkermord (wie im Fall der indigenen Bevölkerungen Brasiliens), Krieg, erzwungener Migration, Hunger, Vergewaltigung und vielem mehr? Und in welchem Maß übertragen wir die Verantwortung auf unsere Kinder, mit ihren Ängsten umzugehen, die sich in ihr Unterbewusstsein und Körpergedächtnis einschreiben? Wohin wird uns die Banalisierung und Kommerzialisierung von Gewalt in diesem Ausmaß von Grausamkeit auf lange Sicht führen? Oder befinden wir uns bereits mitten in der Verantwortungslosigkeit?

Die vier-kanalige Installation *Cabra-Cega* beruht auf den Zeichnungen eines Kindes, das zwischen seinem fünften und siebten Lebensjahr Konflikte aller Art zu Papier gebracht hat. In diesen Zeichnungen verwandeln sich Monster in Kriegsmaschinen, die sich endlos vervielfachen, und Soldaten kämpfen in irdischen wie intergalaktischen Schlachten. Als leuchtend weiße Linien auf schwarzem Hintergrund werden die Bilder in einen dunklen Raum projiziert, dessen Atmosphäre an prähistorische Höhlen mit Felsmalereien erinnert. Es sind Visionen unvollständiger Monster und fiktiver Kriege – ständig fragmentiert und neu zusammengesetzt, so wie das Erinnerungsvermögen selbst.“

Rivane Neuenschwander beauftragte den Musiker Arto Lindsay (geb. 1953, USA) – der vor allem als Gründer der kultigen No-Wave-Band DNA bekannt ist – mit der Komposition des Soundtracks, um die albtraumhafte Erfahrung der Installation zu untermalen.

EN ‘What right does a child have to dream, play and daydream when they witness and endure brutalities of all kinds, such as genocides (as has been the case with Indigenous Brazilians), war, forced migration, hunger, rape and more? And to what extent have we used our children as vessels for managing fear – embedded in their unconscious and inscribed in the memory of their bodies? In the long run, where will the banalisation and commodification of violence at this level of atrocity lead us? Or are we already living amidst such irresponsibility?

The four-channel installation *Cabra-Cega* is based on the drawings of a child who, between the age of five and seven, depicted conflicts of all kinds. In these drawings, monsters are transformed into war machines that multiply endlessly, and soldiers wage terrestrial and intergalactic battles. Rendered as bright white lines on a black background, the images are projected in a dark room, evoking the atmosphere of prehistoric caves and their ancient rock paintings. These are visions of incomplete monsters and fictional wars – constantly fragmenting and reassembling, much like memory itself.’

Rivane Neuenschwander commissioned musician Arto Lindsay (b. 1953, USA) – best known as the founder of the cult no wave band DNA, among other projects – to compose a soundtrack that underscores the nightmarish experience of the installation.

Rivane Neuenschwander
Cabra-Cega / Blind Man’s Bluff, 2016
4-channel animated video installation, black and white, sound, 16:9, 2:31 min.
Dimensions variable
Animations based on drawings by Thomas N. Maciel Baron
Sound by Arto Lindsay
Courtesy of the artist and Fortes D´Aloia & Gabriel, São Paulo/Rio de Janeiro/Lisboa, Stephen Friedman Gallery, London/New York and Tanya Bonakdar Gallery, New York/Los Angeles

Tromarama

DE „Wenn man über das Lokale und das Globale nachdenkt, kann man sagen, dass die jüngeren Generationen extremeres erleben. Wir leben in einer globalen Gesellschaft von Digital Natives; es wachsen weltweit Generationen heran, die auf dieselbe Weise kommunizieren. Alles verschwimmt zunehmend – und es wird interessant, zu beobachten, welche Auswirkungen das haben wird.“

Die Installation *The Lost Jungle* (2021–25) von Tromarama (seit 2006, Indonesien) reiht sich nahtlos ein in das Werk des Künstler*innen-Kollektivs, das sich der wandelnden Beziehung zwischen Mensch, Natur und Technologie widmet. Das Kunstwerk ist von der Ästhetik früherer Videospiele und 3D-Animationen inspiriert und zeigt einen imaginären, üppigen digitalen Dschungel, der von abstrakten Kreaturen besiedelt wird. *The Lost Jungle* bezieht sich auf die reiche, aber bedrohte Flora und Fauna Indonesiens und weist auf die Bedrohung hin, die menschliche Eingriffe wie die rasante Verstädterung und die Abholzung der Wälder in Südostasien für das ökologische Gleichgewicht bedeuten. Der fiktive Dschungel wirkt zugleich nostalgisch und unheilvoll – wie ein synthetisches Paradies, in dem biologische Vielfalt zwar simuliert, aber nicht erhalten werden kann.

Die Kreaturen, die *The Lost Jungle* besiedeln, werden in Echtzeitsimulation generiert. Sie können auf einer von Tromarama erstellten Webpage, die über die Homepage des Haus der Kunst zugänglich ist, von überall her gestaltet werden. Die Muster, Formen und Farben, die zur Auswahl stehen, sind von Tieren inspiriert, die tatsächlich vom Aussterben bedroht sind. Auch die Wetterverhältnisse in der Simulation verbinden das Kunstwerk mit der Außenwelt: Sie beruhen auf den aktuellen Wetterdaten aus München.

Das Werk wird zu einem Portal zwischen Realität und Virtualität, Erinnerung und Mythos. In direkter Sichtachse zum Englischen Garten offenbart sich seine konzeptuelle Spannung: Innerhalb der Ausstellung begegnen die Besucher*innen einer digital gestalteten Landschaft, die in Wirklichkeit vom ökologischen Zusammenbruch bedroht wird; draußen liegt einer der größten innerstädtischen Parks der Welt – eine analoge, vom Menschen geschaffene Landschaft, die ebenfalls zum Zufluchtsort vieler Arten geworden ist.

Mit den I-Pads könnt ihr eure eigenen Dschungelwesen gestalten!

EN ‘Thinking about the local and the global, the younger generations are experiencing something more extreme. This is a global society of digital natives; there are generations growing up around the world that are talking the same way. It’s really a blur now, and it will be interesting to see the effects of this.’

The installation *The Lost Jungle* (2021–25) by Tromarama (est. 2006, Indonesia) fits seamlessly into the work of the collective dedicated to the evolving relationship between humans, nature and technology. The artwork is inspired by the aesthetics of early video games and 3D animation, and depicts a fantastical, lush, digital jungle inhabited by abstract creatures. It draws on the rich but endangered flora and fauna of Indonesia, and highlights the threat that human activity poses to ecological balance through rapid urbanisation and deforestation in Southeast Asia. The fictional jungle feels both nostalgic and foreboding – like a synthetic paradise in which biodiversity can be simulated but not preserved.

The creatures that populate *The Lost Jungle* are generated in real-time simulation. They can be designed from anywhere via a website created by Tromarama, accessible through the Haus der Kunst homepage. The patterns, shapes and colours available are inspired by animals that are currently endangered. The weather conditions in the installation further connect the artwork to the outside world – they are based on live weather data from Munich, which is fed into the simulation.

The work becomes a portal between reality and virtuality, memory and myth. In direct sightline to the English Garden, its conceptual tension becomes apparent: inside the exhibition, visitors encounter a digitally created landscape that in reality is haunted by ecological collapse; outside lies one of the largest urban parks in the world – an analogue and manmade landscape that has likewise become a refuge for many species.

With the iPads, you can create your own jungle creatures!

Tromarama
The Lost Jungle, 2021–25
Live simulation, real-time internet-based data, website, sound, 16:9, infinite duration
Courtesy of the artists
Commissioned for UOB–Museum MACAN Children’s Art Space, 2021 (updated and translated version supported by Haus der Kunst München, 2025)

Emily Floyd / DIS / Jan Peter Hammer

DE Emily Floyd (geb. 1972, Australien) wuchs als Tochter von Spielzeugmacher*innen in Australien auf, die Spielzeuge nach europäischem Vorbild herstellen. In ihrem Werk setzt sie sich mit den skulpturalen Qualitäten jener Formen auseinander, die sie seit ihrer Kindheit begleiten. *Steiner Rainbow (6 Meter)* (2025) ist eine eigens für diese Ausstellung angepasste Version eines Kunstwerks, das sie 2006 erstmals realisiert und der Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art in Australien geschenkt hat. Das Werk ist eine Hommage an das hölzerne Stapelspielzeug, das vom österreichischen Philosophen und Gründer der Waldorfschule Rudolf Steiner (1861–1925) inspiriert ist und seit den 1970er hergestellt wird, um die taktile und kognitive Entwicklung von Kleinkindern zu fördern. Floyds Skulptur lädt Besucher*innen jeden Alters dazu ein, unter einem Regenbogen hindurchzugehen. Als Symbol ist der Regenbogen vielfach aufgeladen, wie beispielsweise in spirituellen, religiösen und politischen Kontexten. Er findet sich auch in der Flagge der LGBTQ-Bewegung wieder, wo er für Vielfalt steht. *Steiner Rainbow (6 Meter)* setzt das Thema für die Kunstwerke in diesem Ausstellungsraum: Sie beziehen sich auf Medienformate und Arbeitsmittel, die für Bildungszwecke entwickelt wurden.

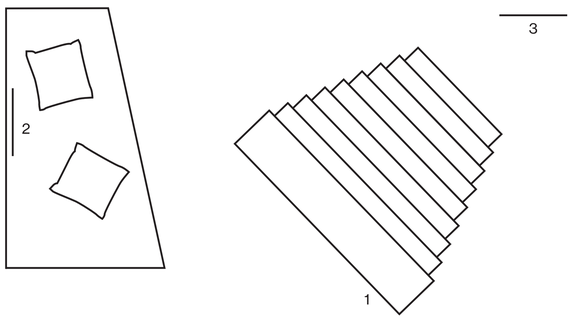
Das Kollektiv DIS wurde 2010 von Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso und David Toro gegründet und arbeitet in unterschiedlichen Medien, von digitalen Plattformen bis hin zu Ausstellungen. Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen Kunst, Mode, Werbung, Theorie und Technologie. Im Jahr 2018 entwickelte das Kollektiv die fortlaufende Online-Fernsehserie *Circle Time* mit dem Anliegen, Kindern komplexe Ideen unserer Zeit zu vermitteln. Während der Pandemie, im Jahr 2021, verwandelte sich das Projekt in eine von Künstler*innen geleitete Schule, aus denen die Kinderhandschriften stammen, die an den Wänden und auf dem Boden zu sehen sind. In der Ausstellung sind die *Circle Time*-Folgen *What is money? Mit Babak Radboy* (2018) und *Circle Time mit Ceyenne Doroshow* (2021) zu sehen. Babak Radboy, Künstler und Kreativdirektor der Modemarke TELFAR, spricht über die Rücksichtslosigkeit des Kapitalismus und vergleicht Geld mit dem Skelett einer Gesellschaft. Ceyenne Doroshow, Gründerin und Direktorin der New Yorker Organisation G.L.I.T.S. (Gays and Lesbians Living in a Transgender Society), erzählt, was es bedeutet, transgender zu sein. Beide greifen Themen wie Wert und Selbstwert in der heutigen Gesellschaft auf und vermitteln sie durch informelle, interaktive Lektionen, bei denen Kinder im Dialog und durch Zuhören lernen.

Die Charaktere in der Videoarbeit *The Jungle Book* (2013) von Jan Peter Hammer (geb. 1970, Deutschland) werden durch einfache Handpuppen verkörpert. Der Titel bezieht sich auf das gleichnamige Buch (*Das Dschungelbuch*) von Rudyard Kipling, das 1894 veröffentlicht und 1967 als einer der erfolgreichsten Zeichentrickfilme von Disney in die Kinos kam. Während Kiplings Geschichten von den Gesetzen des Dschungels erzählen, in dem ein ständiger Kampf ums Überleben herrscht und sich die Stärkeren durchsetzen, erinnern Hammers Handpuppen an die Kindersendung *Sesamstraße*, die 1969 erstmals im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt wurde. Bis heute vermittelt sie Kindern weltweit die Werte und Überzeugungen der Sozialdemokratie – wie Teilen, Freundschaft, Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft gegenüber benachteiligten Menschen. Der zunehmende Kontrast zwischen diesen Idealen und der neoliberalen Denkweise des 21. Jahrhunderts bewegte den Künstler dazu, ein Bildungsprogramm für die heutige Zeit zu schaffen, das zukünftigen Generationen eine vermeintlich realistische Perspektive auf die Welt vermittelt. Die Hauptfigur kritisiert den Wohlfahrtsstaat und verherrlicht wirtschaftliches Wachstum – etwa durch privatisierte Währungen und andere gewinnorientierte Finanzmechanismen. Die spielerische Atmosphäre des Puppentheaters zeigt wie leicht antidemokratische Ideen als Unterhaltung getarnt werden können. Das Werk wirft die Frage auf, wie manipulativ „Edutainment“, also die Kombination aus Unterhaltung und Bildung, für Kinder sein kann.

EN Emily Floyd (b. 1972, Australia) grew up as the daughter of toy manufacturers in Australia who produced toys modelled after European designs. In her work, she repeatedly explores the sculptural qualities of forms that have accompanied her since childhood. *Steiner Rainbow (6 Meters)* (2025) is an iteration of a work created specifically for this exhibition. She first realised it in 2006 and gifted it to Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art in Australia. It serves as a homage to a wooden stacking toy inspired by the Austrian philosopher and Waldorf school founder Rudolf Steiner (1861–1925), which has been produced since the 1970s to support the tactile and cognitive development of toddlers. Floyd's sculpture invites visitors of all ages to walk beneath a rainbow. The symbol carries multiple layers of meaning in spiritual, religious, and political contexts, and also appears in the flag of the LGBTQ movement, where it stands for diversity. *Steiner Rainbow (6 Meters)* sets the theme for the works displayed in this gallery: formats and tools developed in the service of education.

The collective DIS was founded in 2010 by Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso and David Toro. It operates across diverse media – from digital platforms to exhibitions – blurring boundaries between art, fashion, advertising, theory, and technology. In 2018 DIS developed the ongoing online television series *Circle Time* with the attempt to impart some of the most complex ideas of our times to children. During the Pandemic, in 2021, it turned into an artist-led school, the traces of which are reproduced – in the form of children's writings – on the walls and on the floor. In this exhibition the two *Circle Time* episodes *What is money? With Babak Radboy* (2018) and *Circle Time with Ceyenne Doroshow* (2021) are on view. Babak Radboy – artist and creative director of the fashion brand TELFAR – speaks about the ruthlessness of capitalism comparing money to a society's skeleton, while Ceyenne Doroshow – founder and director of the New York-based organisation G.L.I.T.S. (Gays and Lesbians Living in Transgender Society) – talks about what it means to be transgender. Both address themes of value and self-worth in contemporary society through informal, interactive lessons in which children learn by listening to and participating in dialogic exercises.

Simple hand puppets play the characters in Jan Peter Hammer's (b. 1970, Germany) video work *The Jungle Book* (2013). The title refers to the book of the same name by Rudyard Kipling, published in 1894 which was adapted into one of Disney's most successful animated films in 1967. While Kipling's story explores the laws of the jungle, where a constant struggle for survival plays out and the strongest prevail, Hammer's hand puppets evoke the children's television programme *Sesame Street*, which first aired on American TV in 1969. To this day, it conveys the values and ideals of social democracy to children around the world – such as sharing, friendship, kindness, and helping those in need. Realising the growing contrast between those ideals and the neoliberalist mindset of the 21st century, Hammer created an artwork in the form of an educational programme for the current era providing future generations with a supposedly realistic perspective on the world. His main character criticises the welfare state and glorifies economic growth – for example, through privatisation and other profit-driven financial mechanisms. This playful atmosphere of the puppet show reveals how easily anti-democratic ideas can be masked as entertainment. The work raises the question of how manipulative 'edutainment' (entertainment combined with education) can be for children.



1
Emily Floyd
Steiner Rainbow (6 Meters), 2025
Wood and dispersion paint
600 x 300 x 500 cm
Courtesy of the artist
Commissioned and produced by Haus der Kunst München, 2025

2
DIS
Circle Time: What is money? With Babak Radboy, 2018
Video, colour, sound, 7:49 min.
Featuring Babak Radboy
Director of Photography: Alex Gvojic
Sound: Aaron David Ross
Illustrations: Kristin Wong
Produced by Rory Muhlere and DIS

Circle Time with Ceyenne Doroshow, 2021
Video, colour, sound, 13:32 min.
Featuring Ceyenne Doroshow
Director: Terence Nance
Editor: Ryan Trecartin
Produced by TELFARTV, The Umma Chroma, Replica and DIS

Courtesy of DIS
German subtitles produced by Haus der Kunst München, 2025

3
Jan Peter Hammer
The Jungle Book, 2013
Video (with German subtitles), colour, sound, 16:9, 11:57 min.
Co-written with Ana Teixeira Pinto
With the voices of Peter Gilbert Cotton, Tomas Spencer, Christian Serrentiello, Katharina Sporrer
Music: Tisha Mukarji
Courtesy of the artist and LABOR, Mexico City

Bruce Nauman / Meredith Monk / Tarek Atoui

DE Die Zeichnungen *For Children / For Beginners* (2009) von Bruce Nauman (geb. 1941, USA) bilden die Grundlage für dessen Soundinstallation *For Children* (2010) im Foyer. Die skizzenhaften, konzeptuellen Partituren dienen als Einführung für die gesamte Ausstellung als Ort, an dem das Lernen als lebenslanger Prozess verhandelt wird: ob durch pädagogische Methoden oder körperliche Erfahrungen, durch Wiederholung, Übung, Komposition oder Dekonstruktion, durch Musik und Zusammenspiel, durch Eindruck oder Ausdruck.

Die wegweisenden Kompositionen von Meredith Monk (geb. 1942, USA) prägen seit den 1960er-Jahren die zeitgenössische Musik und Performancekunst. Das Stück *Three Heavens and Hells* ist eines der wenigen Beispiele in Monks Vokalmusik, in denen die Künstlerin mit Worten arbeitet und in denen ihr Ensemble ein Werk nach einer Partitur aufführt. Der Text stammt aus dem gleichnamigen Gedicht von Tennessee Reed, Tochter der Choreografin Carla Blank und des Autors Ishmael Reed, das sie im Alter von elf Jahren schrieb. Die Aufnahme der Uraufführung von *Three Heavens and Hells*, die 1993 im Rahmen eines Konzerts von Meredith Monk and Vocal Ensemble in der Merkin Hall in New York City stattfand, wird hier erstmals als Installation gezeigt.

In ihren persönlichen Notizen schreibt Monk: „Seit 1965 komponiere ich Musik für die Stimme als Instrument. Ich war immer überzeugt davon, dass die Stimme selbst eine Sprache spricht, die viel redegewandter ist als Worte. Doch als meine Freundin Carla Blank, die das Kindertanzensemble des Roberts + Blank Dance Theatre mitbegründet hat, mich bat, Musik zu Kinderpoesie zu komponieren, wurde ich neugierig darauf, Musik mit Text zu verbinden. Carla gab mir ein Gedichtband mit dem Titel *Electric Chocolate*, geschrieben von ihrer Tochter Tennessee Reed. Ich wählte *Three Heavens and Hells*, weil es mir Raum ließ, mit meinen eigenen Rhythmen und Lauten zu arbeiten und zugleich eine faszinierende Bildsprache bot, mit der ich spielen konnte. Ich fand das Gedicht zugleich verspielt und tiefgründig. Wie könnten, beispielsweise ‚Dinge Himmel und Hölle' aussehen? Ich ließ meiner Fantasie freien Lauf."

Im Zentrum des Raums befindet sich das neue, für die Ausstellung konzipierte Werk *band camp* (2025) von Tarek Atoui (geb. 1980, Libanon). Die Kunstwerke des Künstlers entstehen über lange Zeiträume hinweg in Resonanz mit bestimmten Fragestellungen, Kollaborateur*innen und Ausstellungen und beinhalten beinahe immer die Entwicklung neuer Instrumente. *Band camp* hat sich aus Atouis *Whispering Playground* (2021) entwickelt. Das Werk geht auf Workshops zurück, die der Künstler während des Lockdowns in der Vorschulklasse seines Sohnes in Paris durchführte. Unter der Anleitung von Atoui wurden die Kinder ermutigt, zu erforschen, wie Klänge durch verschiedene Materialien erzeugt werden, wie sie Räume verändern können, wie der Körper selbst zu einem Resonanzraum wird und wie Klang als Träger von Energie wirken kann. Atouis neues Kunstwerk wird als Grundlage für Workshops dienen, die vom Künstler konzipiert wurden und während der Ausstellung stattfinden.

EN The drawings *For Children/For Beginners* (2009) by Bruce Nauman (b. 1941, USA) form the basis for his sound installation *For Children* (2010), presented in the foyer. The sketch-like, conceptual scores further provide an introduction to the entire exhibition as a site where the idea of perpetual learning constitutes a recurring theme – whether through pedagogical methods and bodily experience, repetition, practice, composition and deconstruction, music and interaction, or impression and expression.

Meredith Monk's (b. 1942, USA) trailblazing compositions have shaped contemporary music and performance art since the 1960s. The composition *Three Heavens and Hells* is one of the few rare examples of words being used in Monk's vocal music, and of her ensemble performing a work with an accompanying score. The text was drawn from a poem of the same name, written by Tennessee Reed, daughter of choreographer Carla Blank and author Ishmael Reed, when she was eleven years old. Presented here for the first time as an installation, this performance of *Three Heavens and Hells* marked the premiere of the composition, as part of a 1993 Meredith Monk and Vocal Ensemble concert at Merkin Hall in New York City.

In Monk's personal notes, she writes, 'Since 1965, I have been composing music for the voice as an instrument. I've always believed that the voice itself is a language that speaks more eloquently than words. But when my friend Carla Blank, who co-directed the children's dance troupe of Roberts + Blank Dance Theatre, asked me to create music composed to children's poetry I became intrigued by the idea of setting music to text. Carla gave me a book of poems entitled *Electric Chocolate* written by her daughter, Tennessee Reed. I chose *Three Heavens and Hells*, because it gave me space to work with my own rhythms and phonemes, as well as an intriguing set of images to play with. I thought the poem was both whimsical and profound. For example, what would 'Things heaven and hell' be like? I let my imagination fly.'

At the centre of the gallery is the new work *band camp* (2025) by Tarek Atoui (b. 1980, Lebanon), which was created specifically for this exhibition. Atoui's works emerge over extended periods of time, in response to specific questions, collaborators and exhibitions, and almost always involve the development of new instruments. *Band camp* is based on Atoui's *Whispering Playground* (2021) which stemmed from a series of workshops the artist conducted during the lockdown in his son's preschool class in Paris. Guided by Atoui, the children were encouraged to explore how sound is produced through the use of different materials, how it can transform space, how the body itself can become a resonating chamber, and how sound can act as a carrier of energy. This new artwork will serve as a basis for workshops conceived by the artist to be held during the exhibition.

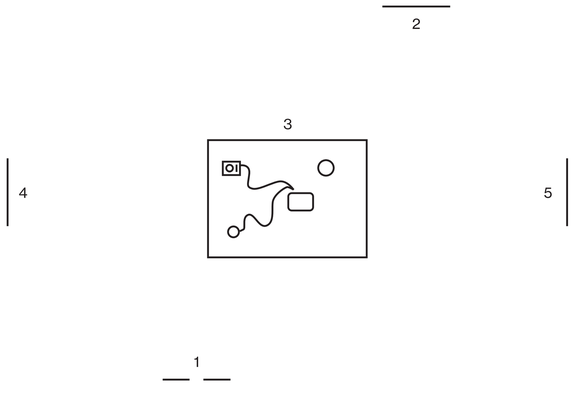
Ana Mendieta / Lygia Pape

DE Das Wirken von Künstler*innen in Schulen ist bis heute kaum kunsthistorisch aufgearbeitet. Ein frühes Beispiel ist Ana Mendietas (1948–85, Kuba/USA) Arbeit an der Henry Sabin Elementary School in Iowa City, USA. 1973 erprobte Mendieta mit ihren Schüler*innen in einer Serie von performativen Versuchsanordnungen die Präsenz und Wirkung des eigenen und des kollektiven Körpers im Raum. In diesem Kontext entstand auch die Performance *Parachute* (1973), deren Dokumentation hier gezeigt wird. Zu sehen sind Mendietas Schüler*innen, die in einer aufeinander abgestimmten Bewegung einen runden Fallschirm zum Ballon anwachsen und schließlich wieder in sich zusammenfallen lassen.

Das performative Potenzial und die Wirkmacht des Körpers im Kollektiv sind zentrale Themen der frühesten Arbeit dieser Ausstellung. Mit *Divisor (Divider)* übertrug Lygia Pape (1927–2004, Brasilien) die spezifische Form geometrischer Abstraktion, die sie gemeinsam mit ihren Weggefährt*innen entwickelt hatte, auf den Gesellschaftskörper und in den öffentlichen Raum. *Divisor* besteht aus einem großen weißen Tuch mit regelmäßig angeordneten Schlitzen und entfaltet seine Bedeutung, sobald es aktiviert wird. 1967 versuchte Pape, ohne Erfolg, die Arbeit im Innenraum zu präsentieren. Danach überließ sie das Tuch Kindern aus der Favela Chácara de Cabeça in der Nähe ihres Ateliers in Rio de Janeiro, die es intuitiv zum Leben erweckten. Sie steckten ihre Köpfe durch die schlitzartigen Öffnungen und bewegten sich lachend und von einer gemeinsamen Haut umhüllt, durch die Straßen. Das Auftauchen der Köpfe lässt das Bild einer kollektiven Geburt entstehen. Das Werk wurde während der Militärdiktatur in Brasilien gezeigt und zu einem Symbol des kollektiven Widerstands.

EN Until today, the engagement of artists in schools remains little considered in art history. One early example is Ana Mendieta's (1948–85, Cuba/USA) collaboration with pupils at Henry Sabin Elementary School in Iowa City, USA. In 1973, the artist worked with her students on a series of performative experiments to explore the presence and effect of both individual and collective bodies in space. The performance *Parachute* (1973), documented here, emerged from this context. The footage shows Mendieta's students moving in synchrony beneath a circular parachute, causing it to expand like a balloon and then collapse inward again.

The performative potential and impact of the collective body is a central theme in the earliest work shown in this exhibition. In *Divisor (Divider)*, Lygia Pape (1927–2004, Brazil) translated the specific form of geometric abstraction she had developed with her peers into the social body and the public domain. *Divisor* consists of a large white cloth, pierced with evenly spaced slits, that gain meaning through activation. In 1967, Pape had attempted to present this work indoors – unsuccessfully. Instead, she entrusted the cloth to children in the favela Chácara de Cabeça near her studio in Rio de Janeiro, who brought it to life through intuitive play. They poked their heads through the slits, laughing and moving together, wrapped in a shared skin as they passed through the streets. While the emergence of their heads evokes an image of collective birth, the artwork, performed during the military dictatorship in Brazil, became a symbol for collective resistance.



1
Bruce Nauman
For Children/For Beginners, 2009
Diptych of drawings, graphite on paper
Each 76,8 x 55,9 cm
Courtesy of the artist and Sperone Westwater, New York

2
Meredith Monk
Three Heavens and Hells, 1993
Video, colour, sound, 4:3, 21:40 min.
Composed and directed by Meredith Monk
Performed by Meredith Monk & Vocal Ensemble: Allison Easter, Dina Emerson, Katie Geissinger, Meredith Monk
Filmed by Nick Blair at Merkin Hall, New York, New York, USA
Courtesy Meredith Monk/The House Foundation for the Arts

3
Tarek Atoui
band camp, 2025
Installation, mixed media, sound, dimensions variable
Courtesy of the artist
Commissioned by Haus der Kunst München, 2025

4
Ana Mendieta
Parachute, 1973
1/2-inch reel-to-reel videotape transferred to digital, black and white, sound, 4:3, 7:09 min.
© The Estate of Ana Mendieta Collection, LLC
Courtesy The Estate of Ana Mendieta Collection, LLC and Marian Goodman Gallery, New York/Paris/Los Angeles

5
Lygia Pape
Divisor (Divider), documentation of the performance at Favela da Cabeça, Rio de Janeiro, 1967
Super 8 film transferred to digital, colour, no sound, 4:3, 3:36 min.
Courtesy of Projeto Lygia Pape

Ernesto Neto

DE „Ich möchte die Menschen umarmen, ihnen Zeit schenken, um mit sich selbst in Verbindung zu treten. Seit vielen Jahren sage ich: ‚Ich möchte, dass die Menschen Zeit vergeuden.‘ Denn wir leben in einer Gesellschaft, die so stark auf Produktivität ausgerichtet ist, dass alles sehr schnell gehen muss. Ich möchte, dass die Menschen in das Kunstwerk eintauchen, die Schuhe ausziehen und sich einfach Zeit nehmen.“

Die Werke von Ernesto Neto (geb. 1964, Brasilien) laden dazu ein, zu einer Einheit von Körper, Geist, Seele und Intellekt zurückzufinden. Seine immersiven Installationen sind Metaphern für die organischen und spirituellen Dimensionen des Lebens, die mit dem Körper erfahren werden können. Sie ermutigen die Besucher*innen zur Ruhe zu kommen und sich dem Hier und Jetzt zu widmen.

Uni Verso Bébé II Lab steht exemplarisch für Netos weitreichendes, experimentelles Verständnis von Skulptur. Das Werk verwandelt den Raum und spricht mit seinen weichen, elastischen und aus Stoff gefertigten Formen, die von der zeltartigen, leuchtenden Struktur herabhängen, alle Sinne an. Die Installation wurde erstmals 2007 im Rahmen der Ausstellung *Kunst für Kinder* im Museu Vale in Brasilien gezeigt. In dieser Gruppenschau wird das Werk auf neue Weise präsentiert: Eine zweite rot-grün-weiße Außenhülle umschließt das Werk.

Im Zentrum der Gruppenausstellung bietet *Uni Verso Bébé II Lab* (2007/2025) – wie ein Mutterleib – einen intimen, geschützten Raum, der zur Entschleunigung und zur bewussten Körperwahrnehmung einlädt. Die Installation ruft ein Gefühl von emotionaler Geborgenheit und Zugehörigkeit hervor, indem sie diese lebensspendende und uns allen vertraute Umgebung aufgreift. Das Werk spricht die angeborene Neugier und den Tastsinn von Kindern an und verweist auf das sinnliche Lernen, das in den frühesten Lebensphasen stattfindet.

Ihr könnt dieses Werk behutsam betreten und im Inneren krabbeln, barfuß gehen, euch hinlegen und innehalten. Bitte vergesst nicht, vorher eure Schuhe auszuziehen.

EN ‘I want to hug the people, to give them time to be connected with their own selves. For many years I have said, “I want people to lose time”. Because we live in a society that is so focused on productivity, and you have to be very quick. I want people to get inside the work, take their shoes off and just take time.’

The works of Ernesto Neto (b. 1964, Brazil) invite a return to the unity of body, mind, spirit and intellect. Neto’s immersive installations serve as metaphors for the organic and spiritual dimensions of life, which can be experienced through the body. They encourage visitors to slow down and engage with the present moment.

The artwork *Uni Verso Bébé II Lab* is emblematic of Neto’s expanded and experimental understanding of sculpture. With the soft, elastic fabric forms suspended from a glowing tent-like structure, this work transforms its surrounding. Originally presented in 2007, as part of the *Art for Children* exhibition at Museu Vale in Brazil, the installation here re-emerges in a new form of presentation: a second outer shell, coloured red, green and white, envelops the structure.

Positioned at the heart of the group exhibition, *Uni Verso Bébé II Lab* (2007/2025) offers – just like a womb – an intimate, protected space designed to encourage slowness and bodily awareness. The installation evokes a sense of emotional safety and belonging by drawing on this life-giving and universally familiar environment. The work appeals to a child’s innate curiosity and tactile impulse, referencing the perceptual learning that takes place in the earliest stages of life.

You are welcome to carefully enter this work and crawl inside, walk barefoot, lie down and pause for a moment. Please remember to take off your shoes before entering.

Ernesto Neto
Uni Verso Bebé II Lab, 2007/2025
Cotton knit, polyamide tulle, polystyrene (Styrofoam) beads, foam, polypropylene balls, truss system, fluorescent lamps
470 x 1660 x 680 cm
Courtesy of Fortes D’Aloia & Gabriel, São Paulo/Rio de Janeiro
Restored with the kind support of Haus der Kunst München, 2025

Eva Koťátková

DE In ihren Werken erschafft Eva Koťátková (geb. 1982, Tschechien) fantastische Welten, die einfühlsam Träume, Erwartungen und kollektive Ängste erkunden. Diese werden vor allem von Kindern, älteren Menschen und Tieren bewohnt – also jenen, die auf Schutz angewiesen sind und von gesellschaftlichen Strukturen abhängig sind.

Decken, Monster, Anna und die Welt (2022–25) ist ein Gemeinschaftswerk von Eva Koťátková und ihrer Tochter Anna Žofie Langová. Es besteht aus skulpturalen und textilen Objekten, die inmitten einer raumgreifenden Collage aus aktuellen internationalen und etablierten Zeitungen platziert sind. Sie spiegeln wider, was geschieht, was nicht geschieht und wie unterschiedlich Themen an verschiedenen Orten kommuniziert werden. Lokale und globale, private und politische Narrative sind miteinander verwoben. Annas Welt befindet sich mitten im Weltgeschehen. Doch neben den Nachrichten – von Politik, Krieg und Technologie bis hin zu kulturellen Ereignissen aus aller Welt – gibt es auch Platz für, und Abstand von, Monstern und ein geheimes Versteck unter dem Tisch: ein emanzipatorischer, sicherer und mutmachender Rückzugsort innerhalb der Installation. Besucher*innen bewegen sich durch diese intime und leicht verstörende Atmosphäre in einem feinen Wechselspiel zwischen Realität und Vorstellungskraft.

Schaut, wie die Welt aussieht, wenn ihr unter den Tisch kriecht!

EN In her works, Eva Koťátková (b. 1982, Czech Republic) creates fantastical worlds that empathetically explore dreams, expectations, and collective fears. These worlds are primarily shared by children, elderly people and animals – those who rely on protection and are dependent on societal structures.

The work *Blankets, Monsters, Anna and the World* (2022–25) is a collaborative project by Eva Koťátková and her daughter Anna Žofie Langová. It consists of sculptural and textile objects placed within an expansive collage made of current international mainstream newspapers, which reflect what is, what isn't and how topics are communicated across places. Local and global, private and political narratives are interwoven. Anna's world is situated right in the midst of world affairs. But alongside the news – from politics, war, and technology to cultural affairs – there is also space for, and away from, monsters, and for a secret hide-out under the table: an emancipatory, safe, and brave refuge within the installation. Visitors move through this intimate and slightly unsettling atmosphere in a delicate interplay between reality and imagination.

Take a look at what the world looks like when you crawl under the table!

Eva Koťátková
Blankets, Monsters, Anna and the World, 2022–25
Wooden table, textile, newspapers, wooden signs, costumes, metal objects, book, papers, pencils, strings
Courtesy of the artist and Meyer Riegger, Berlin
Replica commissioned and produced by Haus der Kunst München, 2025