

The Cube

Andrea Božić und Julia Willms / TILT

Audiovisuelle Installation — Deutsche Erstaufführung

Sa 14.05. bis So 29.05. — 11:00 bis 18:00

Städtische Galerie KUBUS

**KUNSTFESTSPIELE
HERRENHAUSEN**

STÄDTISCHE
GALERIE
KUBUS

**HAN
NOV
ER** 

The Cube

Andrea Božić und Julia Willms / TILT

Audiovisuelle Installation — Deutsche Erstaufführung

Sa 14.05. bis So 29.05. (außer Mo 16.05. und Mo 23.05.) — 11:00 bis 18:00

Städtische Galerie KUBUS

Eröffnung

Fr 13.05. — 19:00 / KUBUS

Künstlerinnengespräch

So 29.05. — 14:00 / KUBUS

Anne Prenzler und Rainer Hofmann im Gespräch mit

Andrea Božić und Julia Willms

(Eintritt frei, in englischer Sprache)

Konzept / Kamera / Installation Andrea Božić, Julia Willms

Animation / Schnitt Julia Willms

Ton Andrea Božić

Produktionsleitung KunstFestSpiele Josef Zschornack

Von Andrea Božić und Julia Willms ist außerdem im Arne Jacobsen Foyer die partizipative Lichtinstallation Looking-Glass House zu sehen.

Eine Veranstaltung im Rahmen der Reihe ‚KUBUS KOOPERATIV‘.

Eine Produktion von TILT. Gefördert durch den Mondriaan Fonds, das Bundeskanzleramt Österreich und den Amsterdam Art Fonds. Mit Unterstützung der Vienna Art Foundation.

TILT wird in den Jahren 2021–2024 vom Amsterdam Fund for the Art gefördert.

The Cube

Andrea Božić und Julia Willms / TILT

Audiovisuelle Installation für einen (White) Cube (2015–2022)

Video, HD, Farbe, Sound / 8,89 m x 4 m x 19 m / 28:21 min Loop

The Cube ist eine audiovisuelle Installation, eine immersive Umgebung für einen White Cube, in dem der gesamte Raum Teil des Werks ist. Die Installation arbeitet mit dem Apparat des White Cube, ordnet ihn neu, indem sie den Raum mit Bildern von Naturereignissen überlagert. Für die KunstFestSpiele Herrenhausen hat The Cube in der Städtischen Galerie KUBUS den perfekten Gastgeber gefunden und verschmilzt nahtlos mit ihr.

The Cube füllt eine Wand mit einer Videoprojektion des Galerieraums aus und erweitert und verdoppelt den weißen Kubus-Raum durch die Projektion der Zentralperspektive. In einer Reihe sehr langsamer Überblendungen überlappen sich spektakuläre Wetterereignisse, dramatische Landschaften und Tiere im erweiterten Raum. Der relative Maßstab von z. B. einer Berglandschaft oder eine Schnecke wird so modifiziert, dass er in den White Cube passt, sodass alles entweder übergroß oder winzig klein in Relation zu eben diesem Kubus oder den Betrachtenden wirkt. Der Berg erscheint in Miniatur, doch die Schnecke ist riesengroß, sowohl im Vergleich zum Raum als auch zu den Betrachtenden.

Auch der erweiterte White Cube bleibt nicht unberührt durch die eingefügten Naturgewalten und Tiere und ändert seine Erscheinungsform: die Wände brechen auf, sodass die Betrachtenden sich mal auf

einer Bergspitze wiederfinden, mal in einem Aquarium. Die Installation bringt Bilder in diesen White Cube, die das Verhältnis des Menschen zu und sein Eingreifen in nicht-menschliche Systeme problematisieren. Almen und felsige Bergketten, die nach „wilder“ Natur aussehen, sind tatsächlich für den Skisport und andere Natursportarten sowie für den Tourismus durch die „Kultivierung“ künstlich geschaffene Landschaften.

In der Installation überlagern sich filmisches Verfahren und Architektur, wodurch die Präsenz des resultierenden imaginierten Raums intensiviert wird. Die sehr langsamen Überblendungen laden die Betrachtenden einzutauchen in die projizierte Welt, währenddessen der physische Raum gleichzeitig hervorgehoben wird. Der Blick wechselt zwischen diesen Polen und verinnerlicht die Umgebung. Man ist gleichzeitig hier und anderswo. The Cube ist eine sich transformierende Skulptur, eine Choreografie des Blicks, eine Performance des Raums.

The Cube basiert auf analoger Traumlogik: Dadurch, dass organische, architektonische und digitale Räume miteinander verwoben sind, verschiebt sich sowohl die Kontinuität der Materialität als auch die Raumlogik permanent und versetzt die Betrachtenden in eine multiple Perspektive, die es ermöglicht gleichzeitig mehrere Raumzeiten wahrnehmen zu können.

Solid States: Orange

Andrea Božić und Julia Willms / TILT

Kunstdruck auf Dibond, gerahmt (2019)
Digitale Collagen / 117 cm x 78 cm

„Solid States: Orange“ ist eine digitale Foto-Collage, die Teil der Reihe „Solid States“ ist. Sie zeigt einen Gebirgszug auf Madeira – eine von Portugal kolonisierte Insel – eingebettet in die Räumlichkeiten des Amsterdam Museums. Auf ähnliche Weise sind verschiedene Landschaften in den KUBUS-Ausstellungsraum in The Cube eingebettet. Die Landschaften sind sichtbar in Innenräumen platziert und verschmelzen perfekt mit ihren Gastgebern. Mit der Reihe „Solid States“ untersuchen Božić und Willms das komplexe Zusammenspiel zwischen organischen und städtischen Umgebungen – ihre historischen/politischen Interaktionen und Ebenen der „Natürlichkeit“ oder Künstlichkeit. Die digitalen Collagen sind komplexe Systeme – paradoxe Beziehungen, destilliert zu einem Bild.

Interview mit Andrea Božić und Julia Willms

Warum habt ihr den Titel The Cube gewählt?

Wir wollten mit dem White Cube als symbolischem Ausstellungsraum arbeiten – nicht nur als physischem Ort, sondern auch als einem ideologischen Konstrukt des westlichen Modernismus. Der White Cube soll eine saubere Umgebung sicherstellen, um die „reine Essenz der Kunst“ zu erfahren, abgelöst von einer äußeren Realität.

Uns haben auch die Kuben interessiert, in denen wir leben und mit denen wir arbeiten – wir haben sie als Metapher für einen standardisierten Ort verstanden, der den Bedürfnissen jedes Einzelnen gleichermaßen entsprechen soll. Wir gehen von der Idee aus, dass die Orte, in denen wir leben, unser Denken formen. Der Kubus ist weitverbreitet, doch eigentlich ist er nicht die beste Wahl für den Bau von Strukturen. Eine Pyramide oder ein Pentagon sind da wesentlich stabiler. Bienen bauen mit ihren Honigwaben hexagonale Formen, die Raum sehr viel effizienter nutzen. Diese Formen fordern den Kubus als ideale Abstraktion heraus.

Es gibt eine seit langem bestehende Bewegung in den Künsten, die den Status des White Cube in Frage stellt. Für The Cube wollten wir die Idee eines White Cube und einer Blackbox verbinden. Die Kino-Blackbox ist so angelegt, dass sie die Besuchenden vollkommen in die Welt der eigenen Vorstellung hineinzieht: Man vergisst die Umgebung und den eigenen Körper darin. Der White Cube entzieht sich ebenfalls der Umgebung. Es gibt dort so gut wie keine Geräusche, die vom Kunstwerk ablenken. Er strebt danach, ein möglichst neutraler und objektiver Ort zu sein – was natürlich Fiktion bleibt. Der White Cube wird zu einer äußerst dominanten Ideologie und trägt zu einer körperlichen Erfahrung der Kunstwerke bei.

In The Cube haben wir eine Blackbox in einem weißen Raum geschaffen. Die Installation zieht die Besuchenden in das filmische Bild hinein und zoomt dann – durch dieses Bild – heraus, sodass man den Ort

wahrnehmen kann, in dem man sich eigentlich befindet.

In umgekehrter Richtung, in der der White Cube die Umgebung ausschließt, bringen wir die äußeren Faktoren (Landschaften, Wetter) in den Kubus hinein. Sie sind über Videos künstlich hergestellt, aber wir betten sie so in den Raum ein, dass sie im Hier und Jetzt erlebbar werden. Sie „fühlen sich an“, als wären sie vorhanden, doch sie sind ebenfalls vollständig eingerahmt und in ihrer Größe verändert, um in den Standard-Kubus zu passen. Wir stellen dieses Merkmal heraus, indem wir die Bilder noch weiter in den Kubus integrieren, also auf einem Podest oder in einer Vitrine präsentieren etc.

Eine andere Sache, an der wir arbeiten, ist die Annahme eines universellen betrachtenden Subjekts. Wir beziehen uns dabei auf die Zentralperspektive – ein Standpunkt, von dem aus alles perfekt aussieht – doch wenn man sich von dieser Position wegdreht, wird der Raum instabil. In The Cube gibt es für die Betrachtenden auch einen perfekten zentralen Punkt. Sobald man diesen verlässt, funktioniert der Raum nicht mehr. Doch durch eine gewollte Verschiebung oder einen Unglauben sorgt man dafür, dass er wieder funktioniert: Weil es uns stört, dass er nicht perfekt ist, „korrigiert“ unser Gehirn diesen Fehler und tut so, als wäre er es.

Wir destabilisieren diese Zentralperspektive noch weiter, indem wir mehrere Perspektiven übereinanderlegen. Die Betrachtenden müssen sich von ihrem Platz nicht wegbewegen, denn ihre Position verändert sich durch die Video-Bilder und deren Verortung: Wir schneiden den Kubus auf, sodass man sich auf einer Bergspitze befindet; eine Schnecke ist so groß, dass die Betrachtenden sich selbst als sehr klein empfinden. Wir arbeiten mit sehr langsamen Überblendungen, in denen mehrere dieser Perspektiven ineinandergreifen. Eine davon ist im Raum des Hier und Jetzt und gleichzeitig an den Orten und Positionen der einzelnen Bilder.

Viele eurer Arbeiten spielen mit der Wahrnehmung. Welche Bedeutung hat das für euch?

Die Kultur, in der wir aufgewachsen sind, hat uns beigebracht, Dinge auf eine bestimmte Weise wahrzunehmen und innerhalb der Grenzen dessen zu verbleiben, von dem wir glauben, dass es wahrnehmbar ist, einfach aufgrund vorgegebener kultureller Einstellungen.

Unsere Arbeit setzt sich mit den begrenzten Wegen der Aufmerksamkeit auseinander, angeregt durch die Räume der modernen globalisierten Gesellschaft. Der Kritiker Jonathan Crary beschreibt den „zutiefst historischen Charakter“ von Aufmerksamkeit: So wie wir in eine Sprache hineingeboren werden, werden wir in ein Schema von Aufmerksamkeit und Wahrnehmung geboren – das ist keine individuelle, sondern eine sozial vorgegebene Anlage. Crary führt die „Organisation von Arbeit, Erziehung und Massenkonsum“ als organisierte Bereiche an, die uns beibringen, uns auf eine Sache zu konzentrieren und den Rest der Welt auszublenden. Das ist kein „natürlicher“ Zustand, sondern geht zurück auf die Entwicklung der industriellen Gesellschaft – ein Reduktionismus, der sich mit zunehmend kürzeren Aufmerksamkeitsspannen und sofortiger Belohnung durch (soziale) Medien und der aktuellen Hyperfragmentierung und Kommerzialisierung von Aufmerksamkeit, um Verhalten unsichtbar zu kontrollieren und effektiv zu automatisieren, noch beschleunigt hat.

Mit unserer Arbeit entwickeln wir einerseits eine Praxis der von Automatismen emanzipierten Aufmerksamkeit und suchen andererseits sensibilisierte Wege der Betrachtung, die auf dem Prinzip der erweiterten Aufmerksamkeit basieren. Wir möchten das gleichzeitige Erleben multipler Perspektiven und Arten von Aufmerksamkeit ermöglichen und eine größere Bandbreite und Qualität von Aufmerksamkeit als Teil der künstlerischen Arbeit anbieten, die auch darüber hinaus in die Welt getragen werden kann.

Das erreichen wir, indem wir die übliche Raumlogik neu organisieren und eine poetische Raumlogik schaffen: Wir teilen und verbinden Räume auf neue Weise, dadurch, dass wir mehrere „Logiken“ oder Medien in einen gegebenen Raum einfügen und in Interaktion bringen.

Wahrnehmung kann als Konstrukt vergangener Erfahrungen, Kenntnisse und Gefühle verstanden werden. Sie wird fortwährend durch neue Informationen oder Erlebnisse trainiert, verbessert und wiederhergestellt. Untersuchungen haben gezeigt, dass 90 % von dem, was wir glauben im aktuellen Moment wahrzunehmen, eigentlich nur eine Erinnerung dessen sind, was wir schon wissen, und nur 10 % die momentane Wahrnehmung ausmachen. Wenn wir uns also einen Raum anschauen, den wir gut kennen, nehmen wir ihn nicht im jetzigen Moment wahr, sondern eher die Erinnerung daran, wie der Raum unseres Wissens nach aussieht. Nur wenn etwas Unerwartetes im Raum passiert – zum Beispiel, wenn eine Vase runterfällt – wird dieser Umstand miteinbezogen, und nur das allein ist dann die eigentliche Wahrnehmung. Man kann also nur die Momente der Unterbrechung des Gewohnten als Wahrnehmung der Umgebung bezeichnen, bei der es sich nicht um Erinnerungen an bereits abgespeicherte Informationen handelt.

In unseren Arbeiten versuchen wir eine Umgebung herzustellen, in der wir Aufmerksamkeit neu „verdrahten“, um Bedingungen für andere Wahrnehmungserfahrungen zu schaffen. Wir legen dabei oftmals zwei oder mehrere Logiken übereinander, sodass die Betrachtenden eine erweiterte Wahrnehmung erfahren, als sie im Alltag gewohnt sind. Diese bleibt ihnen dann für eine Weile erhalten, wenn sie sie mitnehmen in die äußere Welt. Es gibt also gewisse Transformationspotenziale.

In The Cube überlagert ihr innere und äußere Welten, Orte der Natur und künstliche Räume, ihr ändert sogar den

Präsentationsraum. Welche Ideen liegen dem zugrunde?

Wir interessieren uns zunächst einmal für eine verkörperte Raumerfahrung, die sowohl gefühlt ist als auch konstruiert/konstruierbar. Wir sehen die Beziehung zwischen innerer Umgebung (Aufmerksamkeit) und äußerer Umgebung (Raum) als durchlässig an: ein Kontinuum, so etwas wie ein multidimensionales Möbiusband. Ändern wir das eine, wird sich auch das andere verändern. Wir verstehen die Räume, die wir bauen und in denen wir leben, als Modelle und Reflexionen unserer Subjektivität und Ideologie, die uns umgekehrt auch formen. Wir gehen von der Prämisse aus, dass Raum ein fühlendes Wesen ist und sich auf die weitere Umgebung als etwas bezieht, das seine eigene Wirkung und Subjektivität besitzt, wobei wir einen integralen Bestandteil davon bilden.

The Cube basiert auf einer Reihe von Paradoxen. Wir arbeiten mit dem Apparat des White Cube, ordnen ihn neu, indem wir den Raum mit Bildern von Naturereignissen überlagern. The Cube füllt eine Wand mit einer Videoprojektion des Galerieraums aus und erweitert und verdoppelt den weißen Kubus-Raum durch die Projektion der Zentralperspektive. In einer Reihe sehr langsamer Überblendungen überlappen sich spektakuläre Wetterereignisse, dramatische Landschaften und Tiere im erweiterten Raum. Der relative Maßstab von z. B. einer Berglandschaft oder eine Schnecke wird so modifiziert, dass er in den White Cube passt, sodass alles entweder übergroß oder winzig klein in Relation zu eben diesem Kubus oder den Betrachtenden wirkt. Der Berg erscheint in Miniatur, doch die Schnecke ist riesengroß, sowohl im Vergleich zum Raum als auch zu den Betrachtenden.

Aufgrund der Naturgewalten und Tiere ändert der erweiterte White Cube seine Erscheinungsform und auch die Wände brechen auf, sodass die Betrachtenden sich mal auf einer Bergspitze wiederfinden, mal in einem Aquarium. Organische Materie aus

der Natur wird kombiniert mit anorganischer Materie des architektonischen Raums. In ihrem Zusammentreffen nimmt der Raum Eigenschaften des Organischen an und verhält sich wie ein Organismus.

Die Betrachtende werden Teil dieses Organismus durch ihre körperliche Präsenz und die innere Bewegung ihres Blicks und ihrer Aufmerksamkeit. Der Raum fühlt sich an wie ein emotionaler oder geistiger Zustand, künstlich herbeigeführt, aber deshalb nicht weniger real und vertraut. In der Installation überlagern sich filmisches Verfahren und Architektur. Der Blick wechselt zwischen diesen Polen und verinnerlicht die Umgebung. Man ist gleichzeitig hier und anderswo. The Cube ist eine sich bewegende Skulptur, eine Choreografie des Blicks, eine Performance des Raums.

Wir bringen insbesondere Bilder in diesen White Cube, die das Verhältnis des Menschen zu und sein Eingreifen in nicht-menschliche Systeme problematisieren. Zum Beispiel zeigen wir alpine Almen und felsige Bergketten, die nach „wilder“ Natur aussehen, aber tatsächlich durch „Kultivierung“ künstlich geschaffene Landschaften sind und durch den Skisport und andere Natursportarten sowie Tourismus extrem ausgebeutet werden.

Man sieht eine Schnecke oder eine Qualle, einige der ältesten Wesen; die Zugspitze, welche die höchste Bergspitze in Deutschland, aber auch eine Touristenattraktion ist: ein Skigebiet, wo die Anlagen laufen, aber der Schnee geschmolzen ist. Man sieht, wie die Massen zur Bergspitze hinaufsteigen. Die Bilder sind so überlagert, dass man sie assoziativ entdeckt, sie erscheinen immer wieder und gehen Verbindungen miteinander ein.

Wir rahmen die Wetterverhältnisse, Landschaften, Schnecken und einzelne Bergsteiger*innen als „Kunstwerke“, indem wir sie in eine Vitrine stellen oder auf ein Podest, sodass sie so wie Kunstwerke in einem White Cube präsentiert werden. So werden sie tatsächlich als Kunst gerahmt. Uns hat

interessiert, ob diese Art des tatsächlichen Einrahmens als „Kunstabblick“ auch den Blick auf die Welt und in der Welt rahmen kann, zumindest zeitweise. Auf die Welt zuzugehen, wie man auf Kunstwerke zugeht: ihre Materialien, Strukturen, Formen, Systeme, Konzepte, ihre konstruierte Natur etc.

Worin liegt das utopische Potential in dieser Raumnutzung?

Unser Ziel ist es, das gleichzeitige Erleben multipler Perspektiven und Arten von Aufmerksamkeit zu ermöglichen und eine größere Bandbreite und Qualität von Aufmerksamkeit als Teil der künstlerischen Arbeit anzubieten, die auch darüber hinaus in die Welt getragen werden kann. Wir verstehen diese Geste als potenziell transformativ. Es geht dabei nicht um (theoretische) Spekulationen, sondern um eine durch die Sinne veränderte Wahrnehmung.

Wie sind die zwei Arbeiten, die die KunstFestspiele zeigen, The Cube und Looking-Glass House (im Arne Jacobsen Foyer in Herrenhausen) miteinander verbunden?

Beide Installationen bieten einen Parcours von Räumen an, der das Gebäude miteinschließt – architektonisch, historisch und konzeptionell, und auch dessen Umgebung. Beide verwischen die Grenze zwischen den einzelnen Teilen. Uns würde interessieren, wie Besuchende, die von einer Installation zur anderen reisen, den Raum dazwischen erleben.

Biografien

Andrea Božić ist Choreografin und Künstlerin in Amsterdam, sie wurde ausgebildet in Tanz, Literatur, Englisch, Film, Theater und den Medienkünsten. Modernen Tanz sowie Vergleichende Literaturwissenschaft und Englisch studierte sie an der Universität Zagreb und machte ihren Abschluss an der School for New Dance Development und an der DAS Choreography – Academy of Theatre and Dance in Amsterdam. Ihre Arbeit ist disziplinübergreifend und umfasst Performance, ortsbezogene Installationen und Spielanweisungen, oftmals in Zusammenarbeit mit dem Wetter und dem nächtlichen Himmel. Ihre Werke organisieren Aufmerksamkeit und Raum neu, wobei paradoxe Situationen entstehen, die Zuschauer*innen, Vorstellungen, Wahrnehmungen, Blickgewohnheiten und die Darstellung von Realität und Autor*innenschaft in Frage stellen. Ihre Arbeiten wurden auf zahlreichen Festivals und in internationalen Spielstätten gezeigt (Frascati, SPRING, Vooruit, ImpulsTanz, Museo Reina Sofía, Centre Pompidou Metz, de Appel Arts Centre u. a.). Mit Julia Willms hat sie ‚Spectra – Space Is an Organism‘ entwickelt, eine künstlerische Langzeitrecherche zur Beziehung zwischen Aufmerksamkeit und Raum und wie deren Organisation den Realitätssinn und die daraus entstehenden Arten des Zuschauens beeinflussen.

Julia Willms ist bildende Künstlerin. Sie studierte Visuelle Kommunikation an der Academy of Fine Arts in Maastricht und Mediale Kunst an der Universität für angewandte Kunst Wien. In ihrer Arbeit geht es um die Art der Wahrnehmung, den eigentlichen Akt des Sehens und Positionen des Betrachtenden in einer bestimmten Umgebung. Sie produziert Videoinstallationen (oftmals ortsbezogen), Performances, Filme, digitale Collagen und Gemälde. Ihre Arbeiten wurden in Solo- und Gruppenausstellungen gezeigt (Altana Kulturstiftung/Bad Homburg, BNKR/München, De Appel/Amsterdam, GAM | Galerie Obrist/Essen, Wiener Art Foundation, Museo Reina Sofía/Madrid, Centre Pompidou/Metz u. a.) sowie auf Medien-, Videokunst- und Performance-Festivals (EMAF/Osnabrück, Almost Cinema/International Filmfestival Ghent, Netaudio London u. a.). Mit Andrea Božić hat sie ‚Spectra – Space Is an Organism‘ entwickelt, eine künstlerische Langzeitrecherche zur Beziehung zwischen Aufmerksamkeit und Raum und wie deren Organisation den Realitätssinn und die daraus entstehenden Arten des Zuschauens beeinflussen.

Robert Pravda ist Klangkünstler und Performer in den Niederlanden. Pravda ist Absolvent der Royal Academy for Fine Arts und dem Royal Conservatory in Den Haag, wo sein Abschlussprojekt ‚5x5x5‘ den Publikumspreis als Teil von Shell's Young Artist Award erhielt. Seit 2002 gibt er auf Klang bezogene Kurse und entwickelt Forschungsprojekte als Mitglied des Lehrkörpers für das ArtScience Department an der Royal Academy for Fine Arts Music and Dance in Den Haag. Er konzentriert sich auf das Bauen von Instrumenten für Multimedia-Performances sowie auf Kompositionen für räumliche Klang- und Lichtinstallationen bei Theaterproduktionen.

Pravda hat Ausstellungen an vielen Orten und bei vielen Festivals in Europa und anderswo gezeigt. Zu den wichtigen Höhepunkten seiner Karriere zählen Sonic Acts bei Paradiso, Amsterdam, Melkweg Amsterdam, PandPaulus Schiedam, Worm Rotterdam, New Forms Festival Paard Den Haag, Galerie Den Haag, 1646 Den Haag, Whitespace Den Haag, Garage Den Haag, TodaysArt Den Haag, Platoux Frankfurt, Kunstenfestivaldesarts Brüssel, CTM Berlin, Kapelica Ljubljana, Purcell Room London.

TILT ist eine interdisziplinäre Plattform, die 2009 von der Choreografin Andrea Božić, der bildenden Künstlerin Julia Willms und dem Klangkünstler Robert Pravda gegründet wurde, um künstlerische Praktiken und disziplinübergreifendes Denken zu inspirieren, zu unterstützen und zu produzieren. TILT ist eine fortlaufende Kooperation dieser drei Künstler, die ihre eigenen Praktiken fortführen, während sie gleichzeitig in verschiedenen Konstellationen zusammenarbeiten. Mit TILT ist eine einzigartige interdisziplinäre künstlerische Praxis entstanden, die ein breites Oeuvre in den Bereichen darstellende Kunst, bildende Kunst, Klangkunst und anderen hybriden Formen in den Niederlanden und international zu bieten hat. Seit 2021 ist der Künstler Billy Mullaney mit in TILT eingebunden.

KunstFestSpiele Herrenhausen

Alte Herrenhäuser Straße 6b

D-30419 Hannover

Telefon + 49 (0)511 / 168-33811

E-Mail info@kunstfestspiele.de

www.facebook.com/kunstfestspiele

www.instagram.com/kunstfestspiele

Wenn Sie das Programmbuch 2023 der KunstFestSpiele Herrenhausen im Januar postalisch erhalten möchten, senden Sie bitte eine E-Mail mit Ihrer Adresse an: info@kunstfestspiele.de

Weitere Informationen unter
www.kunstfestspiele.de

Textnachweise ‚The Cube‘ und ‚Solid States: Orange‘ sind Originalbeiträge von Andrea Božić und Julia Willms;
Übersetzung von Blandina Brösicke

Redaktion Rainer Hofmann, Beate Schüler, Mascha-Davina Schmid
Intendanz Ingo Metzmacher

Förderer



Kulturpartner



KombiTicketPartner



Die KunstFestSpiele Herrenhausen
sind eine Veranstaltung der

