

Berliner
Festspiele

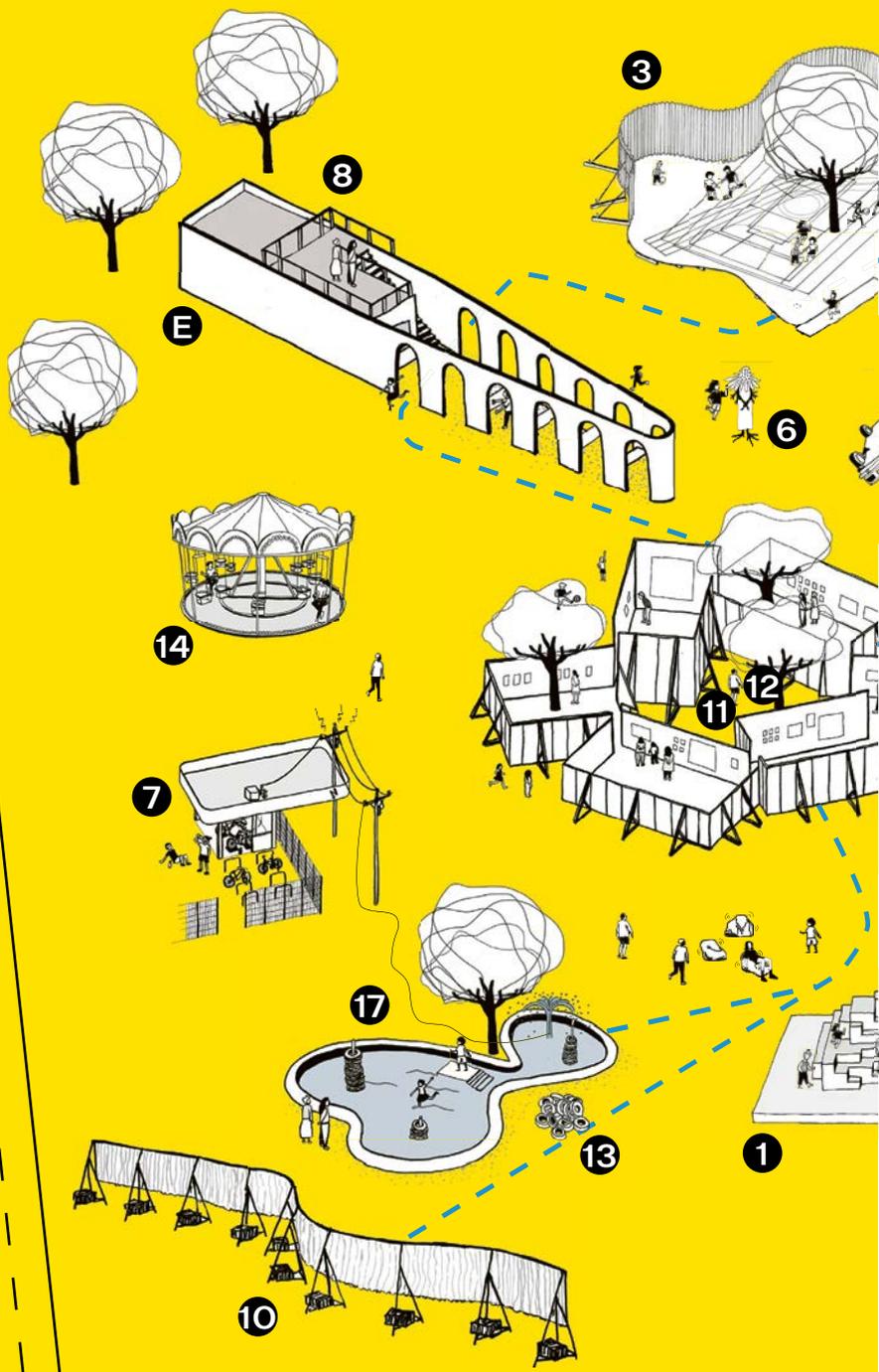
RADICAL PLAYGROUNDS

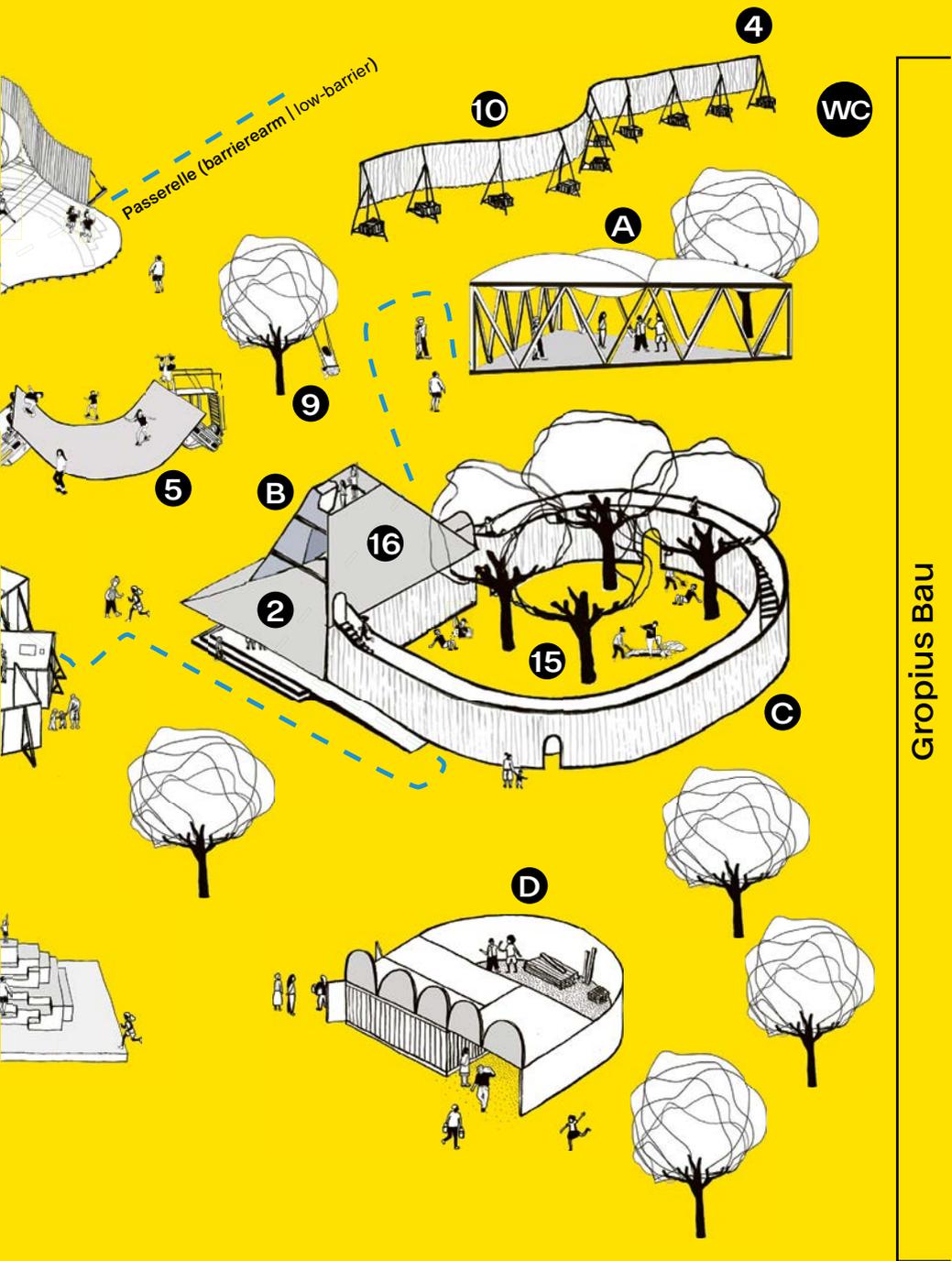
Ein Kunstparcours am Gropius Bau

From Competition
to Collaboration

27.4. —————>
14.7.2024

Stresemannstraße





Kunstwerke | Artworks

S. | p.

❶	Edgar Calel	14
❷	Alice Chauchat 27.4./14.7.	17
❸	Céline Condorelli	20
❹	Massimo Furlan 7.7./8.7.	23
❺	Florentina Holzinger	26
❻	Ingela Ihrman	29
❼	Martin Kaltwasser	32
❽	Agnieszka Kurant	35
❾	Joar Nango	38
❿	Vitjitua Ndjiharine	41
⓫	The Playground Project	44
⓬	Lozziwurm	47
⓭	Tomás Saraceno	50
⓮	Mariana Telleria	53
⓯	The School of Mutants	56
⓰	Irak Verkrón	59
⓱	Raul Walch	62

Pavilions von | Pavilions by raumlaborberlin

- Ⓐ Beba Pavillon
- Ⓑ Freispielhalle/Main Hall
- Ⓒ Geheimer Garten/Secret Garden
- Ⓓ Workshop Pavillon
- Ⓔ Community Pavilion & Info point

[Passerelle \(barrierearm | low-barrier\)](#)

Inhalt | Content

	S. p.
Einleitung von Introduction by Matthias Pees & Jenny Schlenzka	2
Radical Playgrounds. Joanna Warsza	6
No PLAY No CITY. Benjamin Foerster-Baldenius	10
Edgar Calel	14
Alice Chauchat	17
Céline Condorelli	20
Massimo Furlan	23
Florentina Holzinger	26
Ingela Ihrman	29
Martin Kaltwasser	32
Agnieszka Kurant	35
Joar Nango	38
Vitjitua Ndjiharine	41
The Playground Project	44
Lozziwurm	47
Tomás Saraceno	50
Mariana Telleria	53
The School of Mutants	56
Irad Verkron	59
Raul Walch	62
Die Geschichte von Beba The Story of Beba	65
Playworker*innen Playworkers. Diana Mammana	68
Programm. Workshops, Gespräche & Rundgänge Programme. Workshops, Talks & Walk-Throughs	71
Besuch Visit	73

Einleitung

2006 befragte und feierte die große, noch von Harald Szeemann konzipierte und von Dorothea Strauss kuratierte Ausstellung *Rundlederwelten* im Martin-Gropius-Bau den Fußball und die Weltmeisterschaft in Deutschland. 2024 findet hierzulande mit der Fußball-Europameisterschaft der Männer wieder ein Turnier von hohem internationalen Rang statt. Wurde vor 18 Jahren noch allenthalben vom „Sommermärchen“ geschwärmt, lässt sich heutzutage an vielen Stellen eine kritischere Auseinandersetzung mit Profifußball und Spitzensport verorten. Welche sportlich-kreativen, vielleicht künstlerisch inspirierten Alternativen kann es geben zu fortschreitender Kommerzialisierung und immer dominanteren Vermarktungsmechanismen, jenseits von handfesten Korruptionsskandalen und systematischen Menschenrechtsverletzungen, wie sie sich etwa beim Stadionbau in Katar ereigneten? Ein Beitrag zum Kunst- und Kulturprogramm der EURO 2024 soll neue, imaginative und kollaborative Räume eröffnen, die das Spiel und das Spielen selbst in den Fokus rücken, dem Wettkampf und Wettbewerb die Kooperation und Gemeinschaftlichkeit entgegensetzen, dem strengen Rahmen- und Regelwerk die freie Improvisation und eine ebenso permanente wie fluide Weiterentwicklung von Spielpraktiken und Spielräumen.

Die Berliner Festspiele eröffnen deshalb vor dem Gropius Bau *Radical Playgrounds*, einen radikalen Spielplatz und Spielraum, der die alten Spiel-Regeln und -Dimensionen verzerrt, auf den Kopf stellt oder ad absurdum führt. Und stattdessen spontane Richtungswechsel und neue Pfade eröffnet, durch einen allen zugänglichen Kunst-Parcours – umsonst & draußen –, der noch dazu in vielen Workshops umbau- und erweiterbar ist, auch durch die Besucher*innen selbst. Und der in variierenden Führungen aus ganz verschiedenen Perspektiven erkundbar und erfahrbar ist. Ein multi- und interdisziplinärer, transformierbarer Platz und Park der Möglichkeiten und Begegnungen im gemeinsamen, freien und befreienden Spiel. In diesem Sinne wünsche ich uns eine aufregende und alternative, radikal spielerische Zeit am Gropius Bau vor und während der Fußball EM 2024!

Introduction

The large-scale exhibition *Rundlederwelten* still conceived by Harald Szeemann, and curated by Dorothea Strauss in 2006, questioned and celebrated football and the World Cup in Germany at the Martin-Gropius-Bau. In 2024, the Men's European Football Championship will take place in this country, another tournament of high international rank. While everyone raved about the "Sommermärchen," the "Summer's Tale," in 2006, a more critical analysis of professional football and elite sport can be seen in many contexts these days. What kind of active and creative, perhaps artistically inspired, alternatives might there be to the increasing commercialisation and ever more dominant marketing mechanisms of football, beyond concrete corruption scandals and systematic human rights violations, such as those that occurred during stadium construction in Qatar? A contribution to the art and culture programme of EURO 2024 should open up new, imaginative and collaborative spaces that focus on play and playing itself, counteracting contestation and competition with collaboration and communality, strict frameworks and regulation with free improvisation and a both permanent and fluid development of playing practices and spaces to play.

For this reason, the Berliner Festspiele will inaugurate *Radical Playgrounds* in front of the Gropius Bau, a radical play space that distorts, upends and makes a mockery of the old rules and dimensions of playing, instead enabling impromptu changes of direction and new paths by means of an art parkour that is accessible to all – free of charge and outdoors – and which can also be modified and expanded in many workshops, including by the visitors themselves. A wide range of guided tours invite everyone to explore and experience this space from many different angles: a multi- and interdisciplinary, transformable place and park of possibilities and encounters, a space to play together freely and to be liberated by play. In this spirit, I wish us an exciting and alternative, radically playful time at the Gropius Bau before and during the 2024 Men's European Championship!

Matthias Pees

Intendant | Director Berliner Festspiele

Das Thema Spiel wird in den kommenden Jahren im Programm des Gropius Bau einen besonderen Schwerpunkt bilden. Zusammen mit der Künstlerin Kerstin Brätsch arbeiten wir an einem permanenten Spielort für Kinder, der ab September 2024 im Westflügel des Erdgeschosses kostenlos für alle Familien zugänglich sein wird. Es soll ein Ort werden, an dem – anders als sonst in Kunstaussstellungen – mehr erlaubt als verboten ist, und wo das Zweckfreie und Regellose des Spiels zu einem Modell für die unmittelbare Begegnung mit Kunst wird.

Radical Playgrounds ist somit als gemeinsames Projekt der Berliner Festspiele direkt vor unserem Haus ein wunderbarer Auftakt für diese Erweiterung unseres Programms. Es entsteht ein offener Ort des Austausches, der Menschen jeder Herkunft und jeden Alters dazu einlädt, Kunst auf spielerische Weise zu entdecken und zu erleben. Wir wünschen allen Kurator*innen, Künstler*innen, Playworker*innen, Besucher*innen, Teilnehmer*innen und Nachbar*innen viel Spaß und freuen uns auf viele spannende Begegnungen im Rahmen von *Radical Playgrounds* und darüber hinaus!

The topic of play will be a particular focus of the Gropius Bau's programme in the coming years. Together with the artist Kerstin Brätsch, we are creating a permanent play area for children in the west wing of the ground floor, which will be open to all families free of charge from September 2024. It will be a place where – unlike in other art exhibitions – more is allowed than forbidden, and where the purposeless and unregulated nature of play becomes a model for direct encounters with art.

Radical Playgrounds, a joint Berliner Festspiele project directly in front of our building, is therefore a wonderful prelude to this expansion of our programme. An open place of exchange is being created that invites people of all backgrounds and ages to discover and experience art in a playful manner. We wish all curators, artists, playworkers, visitors, participants and neighbours a lot of fun and look forward to many stimulating encounters as part of *Radical Playgrounds* and beyond!

Jenny Schlenzka

Direktorin | Director Gropius Bau

Radical Playgrounds

Ein Rundgang | A walk-through

Die Architektin Lina Bo Bardi prägte das berühmte Zitat, jedes Museum verdiene einen Spielplatz. In Anlehnung an diesen Gedanken und im Vorgriff auf den kommenden programmatischen Schwerpunkt des Gropius Bau – Spielen – kommt *Radical Playgrounds* für elf Wochen in den Gropius Hain. Konzipiert als eine Mischung aus Skulpturenpark, Abenteuerspielplatz, Museumserweiterung und temporärem Jahrmarkt, nutzen viele Installationen und Pavillons das Vokabular des Spielplatzes – sei es in Form einer Schaukel, einer Wasserfontäne, eines Karussells oder eines Labyrinths. So legen sie offen, was sonst unausgesprochen bleibt: Geschichten von Inklusion und Ausgrenzung, engagierten Aktivismus durch das Medium Spiel, eine dunkle, verschüttete Vergangenheit und die Notwendigkeit, unsere gegenseitige Abhängigkeit auf diesem Planeten neu zu überdenken.

Im Vorfeld und während der Fußball-Europameisterschaft der Männer in Deutschland 2024 befasst sich *Radical Playgrounds* auch mit dem Unterschied zwischen den Konzepten von Wettkampf und freiem Spiel – im Englischen klarer getrennt als „game“ und „play“. Wettkampfs Spiele haben ein Regelwerk und klar definierte Gewinner*innen und Verlierer*innen. Oft geht es darum, Gefühle zu kanalisieren, Konflikte und Konfrontationen zu sublimieren. Wenn wir aber miteinander spielen, haben wir die Freiheit, Situationen ständig zu verändern und Regeln beliebig zu erfinden. Wir können aussteigen und wieder zusammenkommen; können Worte finden, um zu benennen, was schwierig, schmerzhaft oder ungesagt ist. Vielleicht können wir sogar alle gewinnen.

Radical Playgrounds ist die Einladung, in einen freien Raum kollektiven Lernens und Verlernens einzutreten. Dieser Raum ist offen für die Erkundung einer Vielzahl von Aktivitäten in einer radikal nicht-kompetitiven Umgebung, in der es ungefährlich ist, Fehler zu machen, in der es erlaubt ist, sich auszuprobieren und über das sozialisierende und politische Potenzial des Spielens zu nachzudenken. Sowohl in der Kunst als auch im Spiel geht es darum, sich bis zu einem gewissen Grad von einer Situation zu lösen und sich von imaginären Regeln leiten zu lassen. Der Kerngedanke der Ludologie, der Lehre vom Spielen, besagt, dass das Spiel für das Gedeihen des Menschen notwendig ist. Es muss auf freiwilliger Teilnahme beruhen, fiktiven Regeln folgen und die Möglichkeit beinhalten, jederzeit auszusteigen – sei es bei einem Flirt, einem Lernzirkel, beim Beachball- oder Versteckspiel.

Spielplätze sind mit ihren ideologischen und sozialen Kontexten hervorragende Testfelder dafür, wie sich eine Gesellschaft materiell und gedanklich neu erfindet. *The Playground Project* von Stadtplanerin Gabriela Bulkhalter – eine Open-Air-Ausstellung samt Forschungsprojekt – zeigt den Spielplatz als Ort, an dem Geschichten verhandelt werden, ebenso wie die Spannung zwischen Regeln und Freiheit, Vertrautem und Unbekanntem, Grenzen und Überschreitungen, Gegenwart und Zukunft.

Wir neigen dazu, das Spiel als eine Form der Inklusion, des Spaßes und des fairen Austauschs zu betrachten. Und doch erinnern sich die meisten von uns auch an

Offentlig miljökonst: dekorera eller aktivera?

Pris 4:50 inkl oms



Modellen,
Moderna Museet,
Stockholm, 1968

Situationen, vielleicht aus ihrer Kindheit, in denen sie nicht Teil eines Spiels waren, verbunden mit einem Gefühl des Zurückgelassen Werdens. Die Künstlerin Céline Condorelli beschäftigt sich seit langem mit den Themen Spiel, Arbeit, Freizeit und Ausgrenzung. In ihrer großen öffentlichen Kunstinstallation *Play for Today* fragt sie, warum der Mensch immer wieder Gründe erfindet, andere nicht (mit)spielen zu lassen. Wenn die Besucher*innen die Installation von Agnieszka Kurant betreten, treffen sie auf eine Landkarte mit verschiedenen spielbezogenen Objekten wie Dominosteinen, einem Springseil oder einem Ball – eine Hommage an die kollektive Intelligenz, die keine Urheber*in kennt als die gesamte Menschheit. Edgar Calel lädt uns zum Wiederaufbau einer unvollständigen Maya-Pyramide ein, deren Einzelteile in verschiedene europäische Museen, u. a. in Berlin, gebracht wurden.

Im Inneren des Geheimen Gartens befindet sich eine Sandkiste bzw. Ausgrabungsstätte der School of Mutants, die auf den grundlegenden Akt des Grabens verweist und ihn mit der im Untergrund liegenden Kolonialgeschichte verbindet. An dieser Stelle befand sich einst das erste Völkerkundemuseum Berlins. Auf dem Skywalk im Außenbereich stoßen Besucher*innen auf ein Wandgemälde von Irad Verkron, das eine mathematische Zeichnung mit einer Geschichte über die Suche nach einem verlorenen Spielgefährten aus der Kindheit verbindet. Ganz in der Nähe können Besucher*innen eine Schaukel benutzen, die der samische Architekt Joar Nango für einen Spielplatz in Jokkmokk entworfen hat, oder das dysfunktionale Karussell von Mariana Telleria betre-

ten, das die Unmöglichkeit verdeutlicht, in die eigene Kindheit zurückzukehren.

Florentina Holzinger präsentiert ihren ersten Skatepark; Ingela Ihrman bietet dem Publikum tragbare Kostüme an, um „...liebt mich, liebt mich nicht“ zu spielen; Tomás Saraceno bringt uns auf einem Spielplatz zum Zittern und macht die Schwingungen von Spinnen und Planeten am eigenen Leib erlebbar. Daneben finden Besucher*innen eine städtische Oase – *The Fountain of Knowledge* von Raul Walch – sowie selbstangetriebene Fahrräder des verstorbenen Künstlers Martin Kaltwasser. Über die Fläche schlängelt sich ein langes textiles Labyrinth von Vitjitia Ndjiharine, das die Vergangenheit und die Gegenwart, das Ernste und das Komische, das Hohe und das Niedrige zusammenbringt.

Im Spannungsfeld zwischen Wettkampf und freiem Spiel inszenieren wir Anfang Juli eine Nachstellung des Fußballklassikers zwischen der DDR und der BRD aus dem Jahr 1974 – als Zwei-Personen-Stück. Das legendäre Schauspiel von Massimo Furlan (als Sepp Maier) und der Fußball-Aktivistin Tanja Walther-Ahrens (als Jürgen Sparwasser) findet auf der Niederkirchnerstraße statt, wo einst die Berliner Mauer stand. Es nutzt Bewegung, Muskelgedächtnis und die originalen Radiokommentar aus West- und Ostdeutschland, um sich auf einem veränderlichen Terrain zu bewegen – sowohl in Bezug auf aktuelle Asymmetrien als auch auf Weiblichkeit, Queerness und „Schwäche“ im Fußball.

Wir neigen dazu, uns unter einer Ausstellung etwas vorzustellen, das bei der Eröffnung bereits fertig ist. Diese hier ist es nicht. *Radical Playgrounds* wird in den folgenden elf Wochen durch eine Reihe von offenen Workshops, Ergänzungen, Gesprächen, Spaziergängen und *Dance Gatherings* von Alice Chauchat allmählich wachsen. Gemeinsam mit Architekt*innen, Künstler*innen, Spieler*innen, Denker*innen, Nachbar*innen und Besucher*innen verwandelt sich der Parkplatz des Gropius Bau in einen multidirektionalen öffentlichen Raum der Begegnung – inklusive eines Sommergartens am Restaurant Beba und einer Abschlussveranstaltung im Juli samt Stand-up-Comedy über die heilende Kraft des Humors und des Spiels.

Radical Playgrounds ist inspiriert von dem, was María Lugones „liebevoller Verspieltheit“ nennt, eine nicht-antagonistische Verbindung mit dem anderen, die auf arrogante Wahrnehmung und Wettbewerb verzichtet und „eine Offenheit für Überraschungen [beinhaltet], eine Offenheit dafür, närrisch zu sein, eine Offenheit für die Selbstkonstruktion oder die Rekonstruktion jener ‚Welten‘, die wir bewohnen.“ *Radical Playgrounds* ruft dazu auf, Kunst und Verspieltheit als Mittel zur gegenseitigen Unterstützung zu nutzen – um Veränderungen anzunehmen und sowohl eine Distanz als auch eine Verbindung zu unseren gemeinsamen Wünschen, Projektionen, Emotionen und Politiken aufzubauen. Wir fragen, wie Kunst und Spiel zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren vermitteln können. Dadurch möchten wir herausfinden, was fair ist und Spaß macht. Und was nicht. Und auf welche Weise. Und zwar vor dem Hintergrund der aktuellen politischen Notlagen und andauernden Kriege. Und um trotz unserer Unterschiedlichkeit als Fremde zusammenzukommen und Hoffnung und Widerstandsfähigkeit zu fördern. Und schließlich, um eine weitere unserer Inspirationsquellen zu zitieren, das Projekt *Modellen*, das 1968 das Moderna Museet in Stockholm in einen Abenteuerspielplatz verwandelte: „Diese Ausstellung bleibt nur dann eine Ausstellung, wenn du nicht spielst; wenn du es tust, wird sie so viel mehr.“

The architect Lina Bo Bardi famously said that every museum deserves a playground. Echoing that thought and anticipating the upcoming topic of play at the Gropius Bau, *Radical Playgrounds* arrives at Gropius Hain for eleven weeks. Conceived as a cross between a sculpture park, a Spielplatz (playground), a museum extension and a temporary funfair, many of its installations and pavilions use playground vocabulary, be it a swing, a water fountain, a carousel or a labyrinth, to reveal what is left unspoken: histories of inclusion and exclusion, engaging activism through the medium of play, a dark past buried underground and a necessity to rethink the notion of interdependence on this planet.

Prior to and during the Men's European Football Championship in Germany 2024, *Radical Playgrounds* also looks at the difference between the concepts of a game and free play. Games have a set of rules and clearly defined winners and losers. They often revolve around channelling emotions and sublimating conflict and confrontation. While playing with each other, we are free to constantly change the situation and invent the rules as we go along. We can step back and come together again; we can find words to name what is difficult, painful or unsaid. Potentially, we can all win.

Radical Playgrounds is an invitation to partake in a free space of collective learning and unlearning, one that is open to exploring a variety of activities in a radically non-competitive environment where it is also safe to err, and which permits practising and reflecting on the socialising and political potential of play. Both art and play involve a degree of removing ourselves from a situation and the pleasure of being guided by imaginary rules. The core idea of ludology, the study of play, tells us that play is necessary for a human being to thrive and needs to be based on voluntary participation, involving a set of fictive rules and the possibility to quit at any time, be it a flirt, a study circle, a beach ball match or playing hide and seek.

With their ideological and social contexts, playgrounds are excellent testbeds for how a society re-invents and re-imagines itself. *The Playground Project*, an open-air exhibition and research project by urban planner Gabriela Bulkhalter, demonstrates how the playground negotiates histories, the tension between rules and freedom, the familiar and the unknown, borders and transgression, the present and the future.

We tend and want to think of play as a form of inclusion, fun and fair exchange. Yet most of us probably also remember instances, perhaps as a child, of not being part of a game, a feeling of being left behind. The artist Céline Condorelli has had a long-standing involvement with the topics of play, work, leisure and exclusion. In her large public art installation *Play for Today*, she asks why human beings always invent reasons as to why others cannot play. As visitors walk into the installation by Agnieszka Kurant, they encounter a map of various game-related objects, such as domino pieces, a jump rope or a ball, as a tribute to collective intelligence, which knows no other author than the whole of humanity. At the invitation of Edgar Calel, we can build and rebuild an incomplete Mayan pyramid, whose parts were taken away to European museums, including those in Berlin.

Inside the secret garden lies a sandbox-cum-excavation site by The School of Mutants, which refers to the very basic act of digging, linking it with the colonial history buried underground. It is here where the first Ethnological Museum of Berlin once stood. On the sky walk outside, visitors come across a mural by Irad Verkron, present-

ing a fusion of a mathematical drawing and a story involving the search for a lost childhood playmate. Nearby, visitors can use a swing designed by the Sámi architect Joar Nango for a playground in Jokkmokk, or enter a dysfunctional carousel by Mariana Telleria, which embodies the impossibility of going back to one's childhood.

Florentina Holzinger presents her first skate ramp; Ingela Ihrman offers the audience wearable costumes to play *Love Me Love Me Not*; Tomás Saraceno makes us shake on a playground that offers a tangible experience of how spiders and planets vibrate. In the vicinity, visitors find a city oasis called *The Fountain of Knowledge* by Raul Walch and self-powered bikes by the late artist Martin Kaltwasser. Meandering around the space is a long, fabric-based labyrinth by Vitjitua Ndjiharine, which brings the past and the present, the serious and the funny, the high and the low together.

Navigating between game and play, in early July we are staging a two-person reenactment of the football match between East Germany and West Germany from 1974. This legendary piece by Massimo Furlan (as Sepp Maier), performed together with the footballer-activist Tanja Walther-Ahrens (as Jürgen Sparwasser), will take place on Niederkirchnerstraße, where the Berlin Wall once stood. It uses movement, muscle memory and the original radio commentary to navigate a shifting terrain, both in terms of current asymmetries as well as femininity, queerness and "weakness" in football.

We tend to think of exhibitions as being fully ready when they open. This one is not. *Radical Playgrounds* will gradually grow through a series of open workshops, additions, talks, walk-throughs and *Dance Gatherings* by Alice Chauchat in the eleven weeks that follow. Together with architects, artists, playworkers, thinkers, neighbours and visitors, the Gropius Bau parking lot transforms into a multidirectional public space of encounters, including a summer garden at the Beba restaurant, and a closing event with a stand-up comedy on the healing power of humour and play in July.

Radical Playgrounds is inspired by what María Lugones calls loving playability; a non-antagonistic connection with the other, disposing of arrogant perception and competition, and involving "an openness to surprise, openness to being a fool, openness to self-construction or reconstruction of the 'worlds' we inhabit." *Radical Playgrounds* calls for art and playability as a way of supporting each other, to embrace change, and build both distance and connection to our mutual desires, projections, emotions and politics. We ask how art and play can mediate the visible and the invisible, to find out what is fair and fun what is not, and in what way, against the backdrop of current political distress and ongoing wars, and to come together as strangers despite our differences, fostering hope and resilience. And finally, to quote another inspiration of ours, the project *Modellen*, which transformed the Moderna Museet in Stockholm into an adventure playground in 1968, "this exhibition only remains an exhibition if you do not play, and if you do, it is so much more."

Joanna Warsza
Kuratorin | Curator

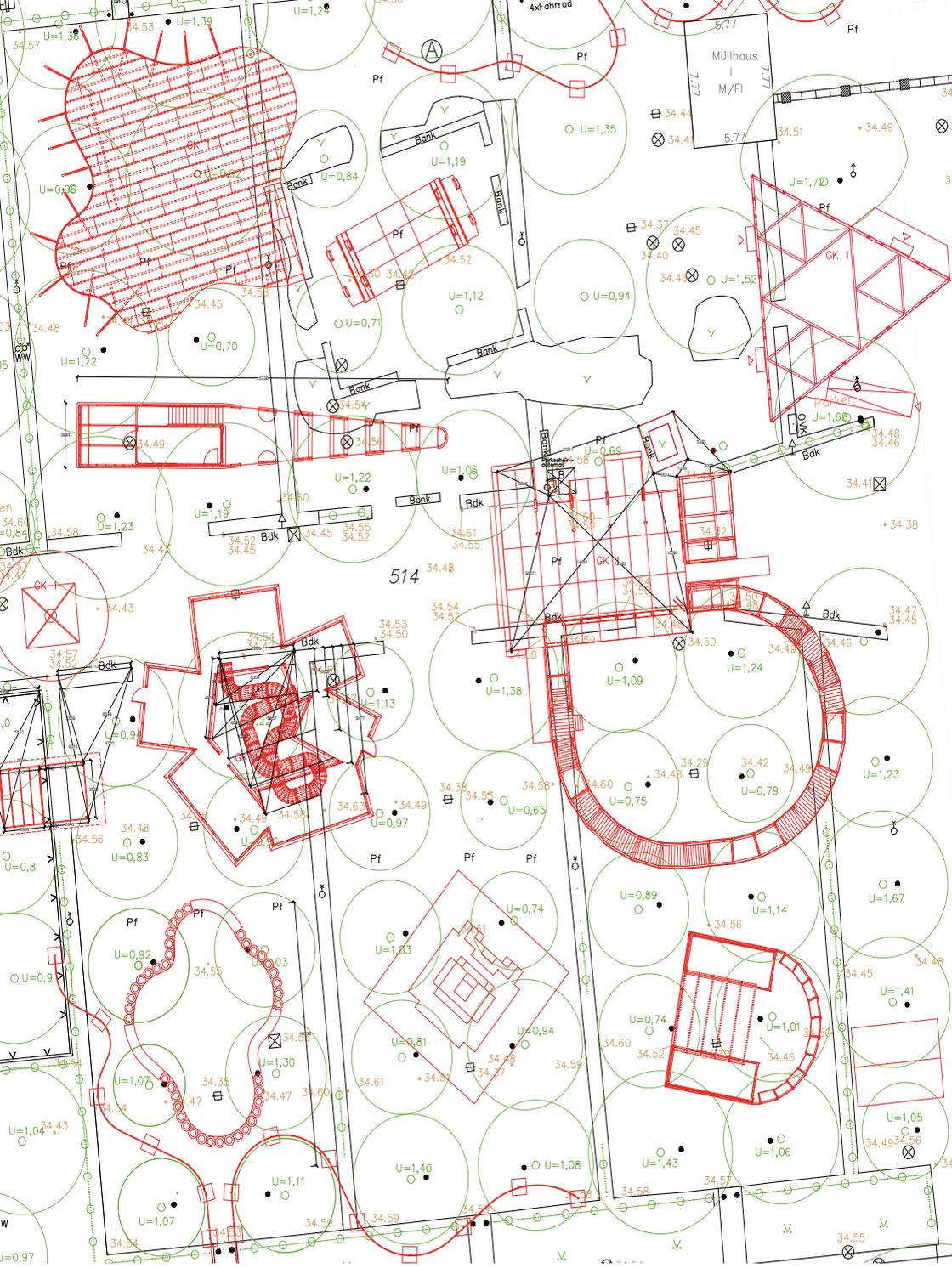
NO PLAY NO CITY

Eine Einführung in die Architektur von Radical Playgrounds | An introduction to the architecture of Radical Playgrounds

Spielplatz, Spielfeld, Spielfläche, Spielraum. Vier Worte, die sich erstaunlich ähnlich lesen und doch in ganz andere Richtungen deuten: Während ein Spielplatz der dem Spielen im Freien zugedachte Ort bei der Planung einer Stadt ist, ist das Spielfeld die umgrenzte Fläche, deren Dimension präzise für ein Spiel konfektioniert wurde, das nach festgelegten Regeln ausgeführt wird und dafür häufig auch Markierungen benötigt. Auf der Spielfläche sind die Regeln und die Form des Spiels nicht definiert, so dass man sich darauf beispielsweise auch mit darstellendem Spiel (Theater) exponieren, Konflikte austragen oder politische Verhandlungen führen kann. Der Spielraum ist dagegen etwas anderes: Er bezeichnet den Bereich, in dem eine Tätigkeit über ihre kulturell eingeübte Bestimmung hinauswachsen kann. Der Spielraum ist eine temporäre Erweiterungszone, eine Potentialfläche oder - im urbanen Kontext - ein Optionsraum. Also ein Raum, auf den man Zugriff hätte, der zur Verfügung stünde, wenn das Spiel und die Spielenden ihn beanspruchen möchten.

Und da ist der Haken: Am Spielraum steht kein Schild dran, so wie beim Spielplatz, am Spielfeld oder sogar an der Spielfläche. Den Spielraum muss man selbstständig als solchen erkennen und sich selbst zu dessen Inanspruchnahme ermächtigen. Der Spielraum ist keine Liegewiese, an der jemand steht und sagt „bitte, breite dich hier aus“. Der Spielraum in der Stadt ist darüber hinaus auch noch relativ. Je mehr ich mich traue, die Regeln kenne, mich vernetze, je länger ich die Stadt beobachte und je nach dem, was für Ideen ich habe, um meinen Spielraum zu nutzen und wie alle anderen um mich herum das akzeptieren, wächst er oder er schrumpft. Spielraum kann man selbst erzeugen, durch Überblick, Recherche, Lobbyarbeit, Planung, Geld, Charme, Dreistigkeit, Kreativität und Überzeugungskraft. Und vor allem auch dadurch, dass man bestehende Grenzen überschreitet, Traditionen ignoriert, Regeln in Frage stellt.

Unsere Gesellschaft braucht Spielraum und dafür braucht sie Ausbildungszentren mit Trainingsplätzen, an denen man lernt, gemeinschaftlich und gemeinwohlorientiert alle Register der Spielraumschaffung zu ziehen. Man muss das Hinschauen üben, die Regeln lernen und deren Überschreitung ausprobieren, man muss sich daran gewöhnen, dass viel weniger feststeht, als man denkt, und daraus lernen, Verantwortung für die Stadt und den Raum der anderen zu übernehmen. Man muss üben, Ideen zu haben, und trainieren wie man sie umsetzen kann; dazu muss man sich vernetzen, sich austauschen und vor allem Zeit miteinander verbringen. Es müssen Räume der Begegnung geschaffen werden, die ansteckend sind, in denen voller Freude und Zuversicht festgelegte Koordinaten neu justiert werden können. Eine Architektur, die Bewegung in Gang setzt und Parameter hinterfragt, ohne neue zu schaffen; die das Spielerische im



Die geometrischen Grundformen als Ausgangspunkt für die verschiedenen Pavillons. | The basic geometric forms as a starting point for the various pavilions. Plan von | Plan by raumlaborberlin

Urbanen aktiviert, mit dem arbeitet, was da ist und dabei nichts als gegeben hinnimmt.
Und das ist Spielen!

Und deshalb steht hier nun *Radical Playgrounds* auf dem Parkplatz des Gropius Bau, unter dem die Grundmauern des preußischen Kolonialmuseums vergraben sind, in der Mitte der deutschen Hauptstadt, in der gerade mal wieder ein Sportgroßevent stattfindet. *Radical Playgrounds* ist ein Ort zum Regeln-neu-denken-üben, zum Improvisieren und immer wieder Raum als soziale und spielerische Interaktion verstehen, ein Trainingslager zum Spielraum Schaffen. Das Spielraum Schaffen ist eine Praxis des Unlearning, die wir alle mal gelernt haben, bei der alles hinterfragt werden darf und nichts das ist, was man denkt, das es ist. Wir müssen uns nur daran erinnern, wie das geht. *Radical Playgrounds* will dieses Wissen reaktivieren. So kann man nämlich auch Verhandlungsräume öffnen, in denen nicht die Lautesten, die Etabliertesten, die Schnellsten und Geschicktesten und die mit dem meisten Geld und der Macht der Übertragungsrechte entscheiden, sondern die Rücksichtsvollsten, die Marginalisier-ten, die zwar nicht besonders Fitten aber die mit den besten Ideen.

No play no city.

Spielplatz, Spielfeld, Spielfläche, Spielraum: four German words that read astonishingly similarly yet point in completely different directions. While *Spielplatz* (playground) is a place intended for outdoor play when planning a city, a *Spielfeld* (playing field) is an enclosed area whose dimensions have been precisely customised for a game that is played according to set rules and often requires markings. On the *Spielfläche* (playing surface), the rules and the form of the game are not defined, so that it is possible to expose oneself on it, for example, with dramatic play (theatre), use it to resolve conflicts or conduct political negotiations. *Spielraum* (manoeuvring room), on the other hand, is something different: it describes an area in which an activity can grow beyond its culturally inscribed purpose. *Spielraum* is a temporary expansion zone, an area of potential or, in an urban context, a space of options. In other words, a space that could be accessed and would be available if the game and the players wanted to claim it.

And there's the catch: there is no sign in the *Spielraum*, as there is on the playground, playing field or even the playing surface. You have to recognise *Spielraum* as such yourself and authorise yourself to use it. It is not a sunbathing lawn where

someone stands and says “please spread out here.” The space in the city is also relative. The more I dare, the more I know the rules, the more I network, the longer I observe the city and the more ideas I have about how to use my space and how everyone else around me accepts it, the more it grows or shrinks. You can create room to manoeuvre yourself through overview, research, lobbying, planning, money, charm, boldness, creativity and persuasion. And, above all, by crossing existing boundaries, ignoring traditions and questioning rules.

Our society needs room to manoeuvre and for this, it needs learning centres with training grounds where people can learn to pull out all the stops to create this manoeuvring room together and for the common good. You have to practise looking, learn the rules, and try out transgressing them; you have to get used to the fact that much less is certain than you think and learn from this to take responsibility for the city and the space of others. You have to practise having ideas and learn how to implement them; to do this, you have to network, exchange ideas and, above all, spend time together. Spaces for encounters must be created that are contagious, in which fixed coordinates can be readjusted with joy and confidence. Architecture that sets movement in motion and scrutinises parameters without creating new ones; that activates the playful in urban spaces, works with what is there and does not take anything for granted.

And that is playing!

And that is why *Radical Playgrounds* is now standing here in the car park of the Gropius Bau, under which the foundation walls of the Prussian Kolonialmuseum are buried, in the centre of the German capital, where yet another major sporting event is taking place. *Radical Playgrounds* is a place to rethink rules, to improvise and to understand space as social and playful interaction, a training camp for creating a space of options. Enabling Spielraum is also a practice of unlearning where everything can be questioned and nothing is what you think it is. *Radical Playgrounds* aims to reactivate this knowledge. In this way, we can also open up spaces for negotiation, in which it is not the loudest, the most established, the fastest and most skilful, and those with the most money and the power of the broadcasting rights who decide, but the most considerate, the marginalised, those who are not particularly fit but those with the best ideas.

No play no city.

Benjamin Foerster-Baldenius
Kurator | Curator/raumlaborberlin

Edgar Calel

Jun Juyu Juxuj/Ein Berg von Zeichnungen | A Mountain of Drawings, 2024

Als Kind spielte ich in unserem Hinterhof mit Erde am Boden. Mit meinen Brüdern und Nachbarskindern häuften wir Berge aus Erde an. Wir stellten uns vor, Ameisen zu sein und ihre kleinen, selbstgebauten Hügel zu besteigen. Im Laufe der Zeit weitete sich unsere Welt und wir konnten die Berge sehen, die Chi Xot (San Juan Comalapa) umschließen, die Stadt in Guatemala, aus der ich stamme.

Unsere Großeltern erzählten uns, dass einige dieser Berge mit Wasser und andere mit Feuer gefüllt seien. Von da an war ich immer neugierig, was sich im Inneren der Berge und Hügel befindet. Bei einem Besuch der antiken Maya-Stadt Takalik Abaj fragte ich einen Anwohner nach den Hügeln, die dort zu finden sind. Er erzählte mir, dass sich darin antike Maya-Pyramiden mit Inschriften zu wichtigen Daten befinden. Einige von ihnen wurden teilweise abgebaut und an westliche Museen verschifft – auch an Museen hier in Berlin

Mit dieser Arbeit möchte ich Menschen dazu einladen, hochzuklettern und mit der Pyramide zu spielen. Sie ist mit Maya-Symbolen bedeckt, welche die 20 Nahuales des Kalenders und weitere indigene Bilder repräsentieren. Nach der Kosmovision der Maya koexistieren die Geisterwelt und die materielle Welt, und die Nahuales bestimmen die Energie jedes Tages. Sie symbolisieren die Elemente, die das Leben bestimmen, wie Wasser, Luft, Feuer, Erde, Samen, Tiere und die Energie und Gedanken der Ahnen. Im gemeinsamen Spiel mit den Zeichnungen in dieser Pyramide können wir unsere Vorstellungskraft spüren, unser Mindset überdenken und dadurch alle zusammen gewinnen.

Edgar Calel

Interaktionsleitfaden für ein immersives und kontemplatives Erleben der Pyramide

Bitte klettern Sie vorsichtig

Erreichen Sie die oberste Ebene mit Achtsamkeit

Nehmen Sie den multifunktionalen Raum mit Freude an

Spielen Sie mit der Struktur des Monuments

Sie können bauen und umbauen

Respektieren Sie den Augenblick

Sicherheit geht vor

Hinterlassen Sie keine Spuren

Edgar Calel arbeitet mit verschiedenen Medien und erforscht die Komplexitäten der indigenen Erfahrung, die durch die Maya-Kaqchikel-Kosmovision, Spiritualität, Rituale, Gemeinschaftspraktiken und Überzeugungen zum Ausdruck kommen. Er lebt in Guatemala.



When I was a child, I played with dirt in my backyard. Together with my brothers and neighbours, we made mountains out of dirt. In our imagination, we would transform into ants and climbed those little hills made with our hands. As time went by, our world expanded, and we could see the mountains surrounding Chi Xot (San Juan Comalapa), my home located in the highlands of Guatemala.

Our grandparents told us that some of those mountains were filled with water and others with fire. From then on, I was always curious to know what is inside the mountains and mounds. On my visit to the ancient Mayan city Takalik Abaj, I asked a local about the mounds located at the site. He told me that inside there are ancient Mayan pyramids with inscriptions of important dates. Some of them were partially dismantled and shipped to Western museums – including museums here in Berlin.

Through this work, I want to invite people to climb and play with this pyramid covered with Mayan glyphs that represent the 20 Nahuales of the calendar and other indigenous images. According to Mayan cosmivision, the spirit and the material world coexist, and Nahuales determine each day's energy. They symbolise the elements that govern life, such as water, air, fire, earth, seeds, animals, energies and thoughts of the ancestors. In a pyramid of drawings, while playing with them and with each other, we imagine, we repair and thus we can all win.

Edgar Calel

Interaction Guide for an immersive and contemplative experience at the pyramid

Climb With Care

Reach the Top Thoughtfully

Embrace the Multifunctional Space

Play With the Structure of the Monument

Build and Rebuild

Respect the Moment

Safety First

Leave no Trace

Edgar Calel is a multidisciplinary artist explores into diverse media to delve into the complexity of the indigenous experience, particularly through the lens of the Mayan Kaqchikel cosmivision. Drawing inspiration from spirituality, rituals, community practices and beliefs, Edgar's work reflects the rich cultural heritage of Guatemala, where he resides.

Alice Chauchat und DJ Manuela

Dance Gathering

27.04.2024/14.07.2024 18:00–20:00 Uhr

Die Choreografin Alice Chauchat sieht Tanz als eine Form der Zusammenarbeit und des Miteinanders trotz aller Unterschiede. Sie inszeniert tänzerische Zusammenkünfte und lädt Menschen dazu ein, eine Reihe von choreografischen Partituren zu aktivieren. Dieses *Dance Gathering* schlägt Tanzen als telepathische Kommunikation, als soziale Aktivität, als kollektiven Prozess und als unerprobte Begegnung vor. Den Teilnehmer*innen wird eine Reihe von Partituren angeboten, die paradoxe Beziehungen aktivieren: distanzierte Intimität, aufmerksame Autonomie, unpersönliches Engagement, Vergnügen und unbekanntes Spiel.

Seit vielen Jahren forscht Chauchat zur Ethik von Intimität inmitten radikaler Unterschiede. Ihre Arbeiten finden in Tanzstudios, in Ausstellungsräumen, auf Bühnen, in Form von Publikationen und in letzter Zeit immer häufiger im öffentlichen Raum statt, auf verschiedenen Plätzen und Orten in ganz Berlin. Die Künstlerin versteht Tanz als Möglichkeit, jemandem etwas anzubieten, als eine Form produktiver Verwirrung, als Struktur nicht überprüften Vertrauens. Sie geht davon aus, dass Bewegung, Sprache, Tanz und Handlung niemandem und allen gehören und von uns allen aktiviert werden sollten.

Sie sind herzlich zu den *Dance Gatherings* bei *Radical Playgrounds* eingeladen. Keine Vorkenntnisse, keine ideale Synchronisierung und keine hohen Erwartungen sind erforderlich. Es wird etwas Intimität geben, etwas Unbeholfenheit, sowie Freude am Tanzen als Prozess des Zuhörens oder Einstimmens. Wir werden uns anfreunden und gemeinsam zu der musikalischen Landschaft des DJs tanzen. Distanz und Nähe werden dabei als Koordinaten dienen. *Dance Gathering* ist ein soziales Ereignis, eine Praxis des Mit-sich-selbst-Seins und des Miteinander-Seins im ständigen Wechsel zwischen Andersartigkeit und Miteinander.

Alice Chauchat ist Choreografin, Tänzerin, Lehrerin und Mentorin. Ihre künstlerische Praxis konzentriert sich hauptsächlich auf den Aspekt der Zusammenarbeit. Sie lebt und arbeitet in Berlin.

Manuela Schininà ist eine Sounddesignerin, die zwischen Berlin und Sizilien lebt. Sie produziert Soundscapes und Musik für Kunstfilme, Theater und Tanzperformances.

THE GIFT
DANCE OF DOUBLES
IN PARALLEL LIVES
PREPARED
SPACE ADRIANO'S
WHEAT FIELD
FUTURE UNISON
TELEPATHIC
DANCE



The choreographer Alice Chauchat sees dance as a form of collaboration and togetherness in spite of differences. She stages dancing gatherings and tangential encounters, inviting people to activate a series of choreographic scores. This *Dance Gathering* proposes dancing as telepathic communication, a social activity, a collective process and an unrehearsed encounter. Participants are offered a set of scores that activate paradoxical relationships: distant intimacy, attentive autonomy, impersonal commitment, enjoyment and unknown play.

For many years, Chauchat has been conducting choreographic research on the ethics of intimacy in the midst of radical differences. Her dances take place in dance studios, exhibition spaces, on stage, as printed matter and, recently more and more in public spaces, on different squares and corners across Berlin. The artist sees dance as a way of offering something to someone, as a form of productive confusion, as a structure of unverified trust. She believes that movement, speech, dance, action belong to nobody and to everybody, and are activated by each of us.

You are cordially invited to join the two editions of *Dance Gathering* at *Radical Playgrounds*. No prior knowledge is needed, no ideal synchronisation, no high expectations. There will be some tenderness, some awkwardness, the joy of dancing as a process of listening or tuning in. We will be befriending each other, dancing together to a music landscape by DJ Manuela, while distance and intimacy will function as our coordinates. *Dance Gathering* is a social event, a practice of being with oneself and with each other in the constant fluctuation between alterity and togetherness.

Alice Chauchat is a choreographer, dancer, teacher and mentor, whose work focuses mainly on the aspect of collaboration. She lives and works in Berlin.

Manuela Schininà is a sound designer who lives between Berlin and Sicily. She produces soundscapes and music for art films, theatre and dance performances.

Céline Condorelli

Play for Today, 2021/2024

In dieser Arbeit geht es um Grenzen. Grenzen bestimmen die Konturen unserer Bewegungen, verwehren uns den physischen Zugang zu Orten oder bieten uns die Möglichkeit, sie zu überqueren. *Play for Today* thematisiert das Untersagen der Teilnahme und damit den Ausschluss bestimmter Mitmenschen. Hier geht es konkret um das Verbot für Frauen, auf Sportplätzen mitzuspielen.

Wir tendieren gerne dazu, uns das Spielen als eine Form der Inklusion vorzustellen, als Spaß und fairen Austausch. Trotzdem werden die meisten von uns sich an Momente erinnern, in denen wir nicht am Spiel teilnehmen durften und uns ausgeschlossen fühlten. Den Menschen scheinen oft genug Gründe einzufallen, warum andere nicht mitspielen dürfen. Die großformatige Installation von Céline Condorelli befasst sich mit den komplexen Fragen der Inklusion in Bezug auf gesellschaftliche Normen, geschlechtsspezifische Vorurteile und Gleichberechtigung.

Die Besucher*innen betreten verschiedene übereinanderliegende Sportfelder: Badminton, Basketball, Fußball, Petanque, Volleyball sowie eine Laufbahn. Die Feldlinien sind in den offiziellen Farben aufgemalt – in orange, rot, weiß oder gelb. Irgendwo an den Außenlinien sind Daten eingezeichnet: 1920, 1921, 1926, 1952, 1956 und ... 1977. Sie markieren die Jahre, in denen es Frauen erstmals erlaubt wurde, an internationalen Turnieren in der jeweiligen Sportart teilzunehmen. Beim Frauenfußball wurde die Erlaubnis zunächst noch einmal zurückgezogen und erst 1971 wieder erteilt. Und auch heute wird das, was offiziell „Europameisterschaft“ genannt wird, ausschließlich von Männern ausgetragen. Hinzu kommt, dass die Teilnahmemöglichkeiten für Trans-Athlet*innen weiterhin ungeklärt sind.

Play for Today fragt, wer das Recht hat, mitzuspielen. Die Arbeit wird zusammen mit einer Reihe von Workshops zu Themen wie geschlechtsspezifischen Vorurteilen und Queerness im Sport präsentiert. Sie bietet ein multidirektionales Feld sowohl für Spiel als auch für kritischen Dialog und kollektive Aktionen für eine inklusivere Gesellschaft.

Céline Condorelli ist eine in London lebende Künstlerin. Condorelli hat ein langjähriges Interesse an den Begriffen Arbeit und Spiel. Ihre künstlerische Praxis befasst sich mit den Grenzen zwischen Öffentlichkeit und Privatheit, Kunst und Funktion, Arbeit und Freizeit, um Kultur und Gesellschaft sowie die Rolle der Künstler darin neu zu definieren.



1977

This work speaks of limits: those that determine the contours of our movements, those that prevent us from physically accessing a place and those that we are authorised to cross. *Play For Today* thematises the prohibition of participation and thus the exclusion of certain members of society, specifically the ban on women playing on sports fields. We tend to think of play as a form of inclusion, fun and fair exchange. And yet most of us probably also remember instances, perhaps as a child, of not being part of a game, a feeling of being left behind. People often seem to find reasons why others cannot play. This large-scale installation by Céline Condorelli looks at the complex issues of inclusion through societal norms, gender bias and equality.

Visitors are invited to enter various sports fields overlaid on top of each other – badminton, basketball, football, pétanque, volleyball and a running track. The field lines are painted in the official colours be they orange, red, white or yellow. Somewhere along the borders, one notices dates: 1920, 1921, 1926, 1952, 1956 and... 1977. They mark the years in which women were allowed to compete in international tournaments in the respective sport. In the case of women's football, permission was initially withdrawn and only granted again in 1971. And even today, what is officially called the "European Championships" is exclusively contested by men. In addition, the participation opportunities for trans athletes are still unclear.

Play For Today addresses the question of who has the right to play. The work is presented alongside a series of workshops on gender bias and queerness in sport. It serves as a multidirectional field for play, critical dialogue and collective action towards a more inclusive society.

Céline Condorelli is an artist based in London. Condorelli has a long-standing interest in the notions of work and play, her output addresses the boundaries between public and private, art and function, labor and leisure, in order to reimagine culture and society, as well as the role of artists within them.

Massimo Furlan

Ein Reenactment des WM-Fußballländerspiels DDR–BRD 1974 | A Reenactment of the 1974 East Germany – West Germany World Cup Match

07./08.07.2024 20:00–21:30

Massimo Furlans Re-Enactment des historischen Spiels zwischen der DDR und BRD bei der Fußballweltmeisterschaft von 1974, das mit einem Ergebnis von 1:0 endete, findet hier nicht in einem Stadion statt, sondern auf der Niederkirchnerstraße, auf der früher die Berliner Mauer stand. In dieser Partie ging es vor allem um die Veranschaulichung von Asymmetrie und um den überraschenden Sieg der vermeintlich schwächeren Mannschaft – die der DDR.

Das Spiel war das einzige direkte Duell der beiden deutschen Mannschaften bei einer Weltmeisterschaft. Da beide Teams sich bereits qualifiziert hatten, ging es hier vor allem um ein politisches Aufeinandertreffen zweier Länder, die sich erst vor kurzem gegenseitig anerkannt hatten. Das Spiel stellte eine Konfrontation von Stärke und Schwäche dar, von Arroganz und Unterschätzung und es verdeutlichte unbewusste Trennungslinien. Ausgehend von diesen Aspekten fragt die Performance, wo heute Linien der Asymmetrie liegen, in der Politik, im Sport und im Alltag. Ebenso beleuchtet Furlan mit dieser Arbeit die Situation von Frauen und Queerness im Fußball.

Nur zwei Spieler*innen stellen das Spiel dar und ahmen die Bewegungen der Spieler nach: Massimo Furlan selbst als Sepp Maier und die Fußballerin, Aktivistin und ehemalige Spielerin vom 1. FFC Turbine Potsdam Tanja Walther-Ahrens als Jürgen Sparwasser. Zwei originale Radio-Kommentare begleiten die Partie und das Publikum kann sich zwischen diesen parallelen Realitäten in Ost und West hin- und herbewegen.

Diese Performance ist eine Feier der Vorstellungskraft. Die Idee entstand aus dem zerbrochenen Traum eines kleinen Jungen, dem es nicht gelang, ein berühmter Fußballspieler zu werden. Viele Kinder in aller Welt erleben dieselbe Geschichte, vor allem, weil der Fußball zunehmend kommerzialisiert wird. Massimo Furlan verlegte sein Streben in die Kunst. Als Choreograf spielte er die Bewegungen von Michel Platini im Parc des Princes nach, die von Zbigniew Boniek in Warschau oder von Sepp Maier im Münchner Olympiastadion. In der Kunst werden Träume wahr.

Kennen Sie die Geschichte? Hören Sie sie noch einmal an.

Massimo Furlan ist ein in Lausanne lebender Choreograf, Schauspieler, Performer und Schriftsteller, der sich oft mit den Verbindungen zwischen dem Spiel als Wettkampf und dem freien Spiel beschäftigt.

Tanja Walther-Ahrens ist eine ehemalige Bundesliga-Spielerin, Sonderpädagogin, Sportwissenschaftlerin und Aktivistin. Sie ist heute immer noch eine leidenschaftliche Fußballerin in der Berliner Landesliga beim SV Seitenwechsel.



DDR-BRD
0:0

Massimo Furlan's reenactment of the historic 1974 World Cup match between East Germany and West Germany, which ended with an unexpected score of 1:0, will take place not in the stadium but, for the first time, in the street where the wall once stood. This match was all about performing asymmetry and about the surprising victory of the supposedly weaker team – that of the GDR.

It was also the only direct duel between both German teams to ever take place during a World Cup. As both teams had already qualified, this was above all a political clash between two countries that had only recently recognised each other. The game was a confrontation of strength and weakness, of arrogance and underestimation, and it highlighted unconscious dividing lines. Based on these aspects, the performance asks where the lines of asymmetry lie today, in politics, in sport and in everyday life. Furlan's work also sheds light on the situation of women and queerness in football.

Only two players act out the game and imitate the players' movements: Massimo Furlan himself as Sepp Maier, and the football player, activist for women's football and former player for 1. FFC Turbine Potsdam Tanja Walther-Ahrens as Jürgen Sparwasser. Two original radio commentaries accompany the match, and the audience can switch back and forth between these parallel realities in East and West.

This performance is a celebration of imagination. The idea came from the shattered dream of a young boy who failed to become a famous football player. Many children around the world are experiencing the same story, especially as football gets more commercialised. Massimo Furlan shifted his aspirations to art. As a choreographer, he re-enacted the movements of Michel Platini at the Parc des Princes, those of Zbigniew Boniek in Warsaw or Sepp Maier in Munich Olympiastadion. In art dreams come true.

Do you know the story? Listen to it again.

Massimo Furlan is a choreographer, actor, performer and writer based in Lausanne who often explores the links between competitive and free play.

Tanja Walther-Ahrens is a former German Bundesliga player, special education teacher, sports scientist and activist. Today, she is still a passionate footballer in the Berlin state league with SV Seitenwechsel.

Florentina Holzinger

Halfpipe. Bent Metal on 2 Cars, 2024

Florentina Holzingers Arbeit verbindet nahtlos Elemente aus Körperkunst, Spektakel und feministischer oder emanzipativer Theorie. Holzinger ist bekannt für gewagte Darbietungen, die einfache Zugehörigkeiten in Frage stellen, das Publikum fesseln und oftmals Gefühle zwischen Besorgnis und Nachdenklichkeit auslösen.

In Zusammenarbeit mit raumlaborberlin entwickelt Holzinger für *Radical Playgrounds* erstmals eine installative Arbeit, die sie gemeinsam mit ihrem Team, einer Gruppe Skater*innen und dem Publikum während der Eröffnung aktivieren wird. Auf einer Rampe, die von zwei Autos getragen wird, können Besucher*innen skaten, rutschen, klettern oder laufen. Die interaktive Installation lädt zum persönlichen Engagement und zur spielerischen Erkundung ein und spiegelt Holzingers Interesse wider, künstlerische Grenzen zu verschieben und Erwartungen zu untergraben.

Die skatebare Rampe ist Experiment und Spielobjekt zugleich, das verschiedene Elemente aus Holzingers bisheriger künstlerischer Arbeit (beispielsweise Autowracks) wieder aufgreift, miteinander verbindet und einer gemeinsamen Nutzung zuführt. Obwohl Holzingers Performances und Interventionen sportiv und damit voraussetzungsreich sind – die anspruchsvollen Performances setzen oft ein gewisses Training voraus – stehen die Körper und die Freiräume, die sie erobern, im Vordergrund. Damit berührt auch Holzingers Spielobjekt wesentliche Aspekte des Ausstellungsthemas „From Competition to Collaboration“ und lädt die Besucher*innen ein zu einem gemeinsamen Spiel jenseits der Regeln.

Florentina Holzinger ist Choreografin, Performerin, Stuntfrau und Opernregisseurin und hinterfragt mit ihren innovativen Arbeiten konventionelle Grenzen und Genreklišees. Sie lebt und arbeitet in Berlin und Wien.



Florentina Holzinger questions conventional limits and genre clichés in her innovative works. Her performances seamlessly blend elements from body art, spectacle and feminist or emancipatory theory. Holzinger is acclaimed for her daring presentations that challenge simple attributions and often spark concern and apprehension in their audiences. Spectators are fascinated by Holzinger, her team and the performers who are currently in high regard in both the theatre and the art scene.

In collaboration with raumlaborberlin, Holzinger is developing her first installation work for *Radical Playgrounds*, which she will activate together with her team, a group of skaters, and the audience during the opening event. Visitors can skate, slide, climb or run on a ramp supported by two cars. This interactive installation invites personal engagement and playful exploration, reflecting Holzinger's interest in pushing artistic boundaries and subverting expectations.

The skateable ramp is both an experiment and a play object, which takes up various elements from Holzinger's previous artistic work, such as misappropriated cars, combines them with each other and leads to a common utilisation. Although Holzinger's challenging performances and interventions are athletic and have a lot of prerequisites – often demanding a certain level of training – the focus is on the bodies and the free spaces they conquer. Holzinger's play object thus also touches on key aspects of the exhibition theme "From Competition to Collaboration," and invites visitors to play together beyond the rules.

Florentina Holzinger (b. 1986) is a choreographer, performer, stuntwoman and opera director who challenges conventional boundaries and genre clichés with her innovative works. She lives and works in Berlin and Vienna.

Ingela Ihrman

Love Me, Love Me Not, 2024

Die Kostüme, die Ingela Ihrman produziert und trägt, sind von Kreaturen und Lebensformen in ihrem Umfeld inspiriert. Sie stellt eine riesige Wasserlilie, eine Passionsblume, einen Kiefernzapfen oder einen Guàcharo dar, der sein Küken füttert. In ihren gleichermaßen frapierenden, merkwürdigen und drolligen Erscheinungen bietet sie ein einfaches Skript: die Blume erblüht, ein kleines Tier wird geboren, eine Feige öffnet sich. Jeder kennt die Geschichte und trotzdem bleibt es ein Vergnügen, sie in Übergröße, in Zeitlupe, in einer unbeholfenen Umgebung zu erleben. In ihrer Arbeit beobachtet sie immer wieder, wie wir Menschen die Natur gleichzeitig romantisieren und ausnutzen, obwohl wir Teil von ihr sind und von ihr abhängen.

Ingela Ihrman hat für *Radical Playgrounds* zwei tragbare Skulpturen geschaffen, die sich auf das Spiel *Er/sie liebt mich ... Er/sie liebt mich nicht* beziehen. Auf dieses jahrhundertealte Ritual beziehen sich die Menschen manchmal, wenn sie verzweifelt und verwirrt sind, wenn nichts mehr sicher erscheint. Man pflückt ein Gänseblümchen und erfährt so, ob sich die Dinge günstig entwickeln werden. Für jeden Satz wird ein Blütenblättchen abgerissen und die Wahrheit kommt zum Vorschein, wenn das Gänseblümchen gänzlich zerrissen wurde.

Zwei Blumenkostüme können jeden Tag getragen werden, sowohl von den Playworker*innen als auch von Besucher*innen der Ausstellung. Spielen bedeutet immer ein gewisses Maß an mentaler Entfernung von der realen Welt. Die gänseblümchenartigen Kostüme geben Gelegenheit für eine solche Neukontextualisierung. Wenn man eine Blume verkörpert, kann man die eigene Schüchternheit oder das Bedürfnis, Aufmerksamkeit zu erzielen oder Wünsche zu äußern, frei zum Ausdruck bringen. Die Besucher*innen sind eingeladen, für einen kurzen Moment zu einer allmächtigen Blume zu werden, die ein trauriges Ende nimmt, wenn man mit ihr spielt. Mehr als die Kostüme von zum Beispiel Micky Maus in einem Vergnügungspark, schafft dieses Kostüm Freude, Verwirrung und etwas, das wir zurzeit sehr dringend brauchen: Hoffnung.

Ingela Ihrman erforscht auf spielerische und unvoreingenommene Weise starke Emotionen des täglichen Lebens zwischen Menschen und Nicht-Menschen, zwischen Kunst, Handwerk und Hobbykultur, zwischen Wissenschaft und Theater. Sie lebt in Stockholm.



The costumes that Ingela Ihrman produces and wears are inspired by creatures and life forms in her environment. She depicts a giant water lily, a passion flower, a walking pinecone, or an oilbird feeding its chick. In her equally striking, strange and droll appearances, she offers a simple script: the flower blossoms, a baby animal is born, a fig opens. Everyone knows the story and yet it remains a pleasure to experience it in oversize, in slow motion, in an awkward setting. In her work, she repeatedly observes how we humans simultaneously romanticise and exploit nature, even though we are part of it and depend on it.

Ingela Ihrman has created two wearable sculptures for *Radical Playgrounds* that refer to the game He/she loves me ... he/she loves me not. People sometimes refer to this centuries-old ritual when they are desperate and confused, when nothing seems certain anymore. You pick a daisy and find out whether things will turn out favourably. For each sentence, a petal is picked and the truth is revealed when the daisy has been completely torn apart. Every day, two flower costumes are available to be worn both for the playworkers and for exhibition visitors. Playing always involves a certain degree of mental distance from the real world. The daisy-like costumes provide an opportunity for such re-contextualisation. By embodying a flower, one can freely express one's own shyness, need to attract attention or communicate desires. Visitors are invited to become an all-powerful flower for a brief moment, which comes to a sad end when you play with it. More than the costumes of, say, Mickey Mouse in an amusement park, this costume creates joy, confusion and something we desperately need right now: hope.

Martin Kaltwasser + Freund*innen | Friends

Kraftwerk 2, 2005/2024

Auf der Liste der Künstler*innen, die dafür in Frage kommen, einen Parkplatz in einen Spielplatz umzubauen, stünde Martin Kaltwasser an erster Stelle. Martin Kaltwasser war ein Autohasser, sein Werk drehte sich (ohne fossile Brennstoffe zu verwenden) fast ausschließlich um die Selbsterstörungsmechanik unserer Gesellschaft. Kaltwasser baute Autos zu Fahrrädern um, stellte bei der internationalen Gartenausstellung in Berlin die bepflanzte Raucherecke auf einem Konzernparkplatz in Los Angeles zur Schau, organisierte Demos, drehte Instagram-Spots für Fridays for Future, collagierte Autounfälle aus Holz nach, besetzte Raum auf der Straße mit seinem SUV-großen Buggy Car und dokumentierte seinen einsamen Marathon durch die Abgase des Berliner Straßenverkehrs.

Kaltwasser ist leider 2022 beim Jogging im Tiergarten gestorben und wir können ihn nicht mehr bitten, ein großformatiges Autohasserspielgerät für *Radical Playgrounds* zu bauen. Dabei war er es, der gemeinsam mit Folke Köbberling genau hier auf dem Parkplatz am Gropius Bau 2005 eine 1:1-Kopie des vollautomatischen Einfamilien-Musterhauses errichtete, das die Telekom kurz zuvor an die Leipziger Straße gestellt hatte. Beide Künstler*innen erkannten sofort, was ein Einfamilienhaus als Hoffnungsträger unserer Zukunft in der Stadt für unsere Umwelt bedeutete: Ressourcenverschwendung, Zersiedelung, Straßenbau und die Etablierung des Autos als Verkehrsmittel der Zukunft. Das Musterhaus am Gropius Bau wurde daher radikal eigenhändig von Kaltwasser, Köbberling und Freund*innen aus akribisch gesammelten Materialien gebaut, die mit dem Lastenrad auf die Baustelle transportiert wurden. So stellten sie uns Menschen in das Zentrum ihrer Kunst – unsere Zukunft und unsere Körper.

Für das *Kraftwerk Lohberg* baute Kaltwasser zuletzt eine Fitnesshalle, in der mit Körperkraft Strom für verschiedene Veranstaltungen erzeugt wird. Diese Arbeit kann als Prototyp für die 2005 noch nicht umgesetzte technische Anlage des voll analogisierten, klimaneutralen Musterhauses am Gropius Bau angesehen werden. In Zusammenarbeit mit Freund*innen und Fans des verstorbenen Künstlers wurde für *Radical Playgrounds* aus alten Rädern und Lagermaterialien Kaltwassers ein Kraftwerk errichtet. Besucher*innen können durch Einsatz ihrer Körperkraft verschiedene Installationen des Geländes mit Strom versorgen. Collaboration, not Competition. Das hätte Kaltwasser gefallen.

Martin Kaltwasser (1965–2022) in Münster geboren, studierte Kunst in Nürnberg, lebte und arbeitete ab 1988 in Berlin. Disziplinübergreifend arbeitete er als Grenzgänger zwischen Architektur, Kunst und Aktivismus.



On a list of artists who could be considered for converting a car park into a playground, Martin Kaltwasser would be at the top. Martin Kaltwasser was a car hater; his work revolved almost exclusively around our society's mechanism for self-destruction (without using fossil fuels). Kaltwasser converted cars into bicycles, exhibited the "green" smoking area in a corporate car park in Los Angeles at the International Garden Exhibition in Berlin, organised manifestations, shot Instagram spots for Fridays for Future, collaged car accidents out of wood, occupied space in the street with his SUV-sized buggy car and documented his lonely marathon through the exhaust fumes of Berlin's traffic.

Kaltwasser sadly died in 2022 while jogging in the Tiergarten, so we can no longer ask him to build a large-scale car-hating playset for *Radical Playgrounds*. Yet it was he who, together with Folke Köbberling, built a 1:1 copy of the fully automated single-family model house that Telekom had recently placed on Leipziger Strasse right here in the car park at Gropius Bau in 2005. They immediately recognised what the provoking positing of a detached house as beacon of hope for our future in the city meant for our environment: waste of resources, urban sprawl, road construction, and establishing the car as the means of transport of the future. Kaltwasser, Köbberling and friends radically built the model house at Gropius Bau from meticulously collected materials that were transported to the construction site by cargo bike. In this way, they placed us, the people – our future and our bodies – at the centre of their art.

For the *Kraftwerk Lohberg*, Kaltwasser built a fitness centre where all technology is powered by physical strength. This work can be seen as a prototype for the technical facilities of the fully analogue, climate-neutral model house at Gropius Bau, which had not yet been realised in 2005. We have therefore now built a power station for *Radical Playgrounds* in collaboration with friends and fans of Martin Kaltwasser. It consists of old bikes and materials that we collected from Kaltwasser's warehouses. Now, with the physical strength of the visitors, it can be used to power different installations. Collaboration, not competition. Kaltwasser would have liked that.

Martin Kaltwasser (1965–2022) was born in Münster, studied art in Nuremberg and lived and worked in Berlin since 1988. He worked across disciplines spanning architecture, art and activism.

Agnieszka Kurant

Quasi-Objects, 2024

Spiele sind Produkte kollektiver Intelligenz: Sie haben keine einzelnen Autor*innen, Erfinder*innen oder Designer*innen. Es gibt keine einzelne Person, die den Fußball, den Bumerang, das Springseil, Domino, Schach oder Tic-Tac-Toe erfunden hat. Spiele haben sich auf unvorhersehbare Weise durch die Zusammenarbeit von Tausenden von Menschen aus aller Welt über Jahrtausende hinweg entwickelt. Ähnlich wie Memes zirkulieren und mutieren sie. Spielobjekte ergeben nur dann Sinn, wenn sie gespielt werden. Sie sind Teil der planetarischen Gemeinschaft.

Die Installation *Quasi-Objects* betrachtet die Geschichte der Spiele aus der Perspektive von Subjektivität und Kollektivität. Sie besteht aus einer Landkarte, die Bilder und Beschreibungen verschiedener Spielobjekte aus der Geschichte der menschlichen Zivilisation sowie deren Entwicklung im Laufe der Zeit zeigt. Begleitet wird dies von einer Reihe hybrider Skulpturen, die von einem neuronalen KI-Netzwerk erzeugt werden, das durch einen Datensatz von Bildern und Beschreibungen trainiert wurde. Die KI generiert Fusionen, Amalgamierungen und Spekulationen über ausgewählte Spielobjekte: die, die es mal gab, aber nicht mehr gibt; die, die es hätte geben können und solche, die in der Zukunft vielleicht noch entstehen könnten.

Der Titel der Installation basiert auf einem Konzept des französischen Philosophen Michel Serres, der zirkulierende Objekte wie einen Ball oder Geld als Quasi-Objekte betrachtete, die handlungsfähig sind und in der Lage „Kollektive zu schaffen“. Wenn sie nur bei einer einzelnen Person bleiben, verlieren sie ihre performative Kraft. Kurant lädt uns ein, mit solchen Objekten zu spielen, einer Mischung aus Schach, Brettspielen, antiken Würfeln, Bällen, Dominosets, Zauberwürfeln und weiteren Spielen. Das Spiel mit den Quasi-Objekten führt außerdem zu Spekulationen darüber, wie die Spiele, die beispielsweise in Wirtschaft und Politik gespielt werden, künftig kollektiver und gerechter gestaltet werden können. Wie werden wir im 22. Jahrhundert im Parlament und auf dem Spielplatz spielen, in gesellschaftlichen und privaten Kreisen, im virtuellen und im echten Leben?

Agnieszka Kurant ist eine Konzeptkünstlerin, die in ihren Arbeiten die Phänomene kollektiver und nicht-menschlicher Intelligenz untersucht. Sie lebt und arbeitet in New York.



Games are products of collective intelligence: they do not have individual authors, inventors or designers. There is no single person who invented football, the boomerang, skipping rope, dominoes, chess or tic-tac-toe. Games evolved in unpredictable ways through the collaboration of thousands of people from around the world over thousands of years. Like memes, they circulate and mutate. Game objects only make sense when they are played. They are part of the planetary community.

The installation *Quasi-Objects* looks at the history of games from the perspective of subjectivity and collectivity. It consists of a map showing images and descriptions of various game objects from the history of human civilisation and their development over time. This is accompanied by a series of hybrid sculptures generated by a neural AI network trained by a dataset of images and descriptions. The AI generates fusions, amalgamations and speculations about selected game objects: those that once existed but no longer do, those that could have existed and those that might yet emerge in the future.

The title of the installation is based on a concept by the French philosopher Michel Serres, who considered circulating objects such as a ball or money as quasi-objects that embody agency and are able to “create collectives”. If they only remain with a single person, they lose their performative power. Kurant invites us to play with such objects, which are crossovers between chess, board games, ancient dice, balls, domino sets, Rubik’s cubes and other games. Playing with the quasi-objects also leads to speculation about how the games played in business and politics, for example, can be made more collective and fairer in the future. How will we play in the 22nd century, in parliament and on the playground, in social and private circles, in virtual and real life?

Joar Nango

A Birch Tree Burr Swing, 2024

Im Jahr 2017 beauftragte die Giella-Vorschule in Jåhkåmåhkke/Jokkmokk in Nordschweden die Künstler Joar Nango und Anders Rimpi im Rahmen ihrer pädagogischen Arbeit zur Stärkung der samischen Kulturen und Sprachen mit der Gestaltung eines Spielplatzes auf ihrem Gelände. In Workshops mit Kindern wurde unter anderem eine Schaukel aus Birkenmaserknollen entwickelt, die nun hier in Berlin installiert wird.

Maserknollen an Birkenstämmen sind gerundete, rhizomartige Auswüchse. Man findet sie in ganz Sámpí, dem indigenen Land, das sich über Fennoskandinavien erstreckt, also über Teile von Norwegen, Schweden, Finnland und Russland. Traditionell werden Maserknollen zur Herstellung von heiligen Sámi-Trommeln oder von Milchgefäßen benutzt. Die Sámi folgen bei der Verarbeitung dem Prinzip, zu nutzen und zu respektieren, was in der Natur vorhanden ist. Es gilt, die Gestalt zu bewundern, sich der Form anzunehmen, der Geschichte zu lauschen und den Kontext des Materials zu würdigen.

Die Birkenschaukel beruht auf überliefertem Wissen der Sámi – árbediehtu –, das von Generation zu Generation weitergegeben wird, und denkt dieses weiter. Nangos Praxis als Künstler und Architekt verbindet das Archaische und das Ökologische sowie das Materielle und das Spirituelle, und betont das zyklische Wesen des Seins, bei dem der Mensch die Natur behütet und nicht ausbeutet. Er arbeitet in diesem Kontext mit dem Begriff der „indigenuity“, der sich aus den englischen Wörtern „ingenuity“ (Einfallsreichtum) und „indigeneity“ (Indigenität) zusammensetzt und eine Philosophie meint, bei der man das nutzt, was vorhanden ist und eine dekoloniale und politische Perspektive einnimmt.

Ein wichtiger Hinweis: Beim Bau dieser Schaukel wurde weder Öl aus dem Boden entnommen, noch Plastik verschifft und es gab kaum Kontakt mit dem Währungssystem. Viel Spaß!

Joar Nango is a Norwegian-Sámi artist and architect. He is the founder of a mobile library presented at the Architecture Biennale in the Nordic pavilion in 2023, an author of post-capitalist indigenous cinematography, a polymath and tireless thinker and creator.



In 2017, the Giella preschool in Jåhkåmåhkke / Jokkmokk in northern Sweden commissioned the artists Joar Nango and Anders Rimpi to design a playground on its premises as part of their pedagogical work to strengthen Sámi cultures and languages. Based on workshops with children, the artists developed a swing made of birch tree burrs, which is now being installed here in Berlin.

Burrs on birch trunks are rounded, rhizome-like outgrowths, which are found throughout Sápmi, the indigenous lands that stretch across Fennoscandinavia, i.e. parts of Norway, Sweden, Finland and Russia. Traditionally, burrs are used to make sacred Sámi drums or milk containers. The Sámi follow the principle of utilising and respecting what is available in nature. It is important to admire the shape, to embrace the form, to listen to the story and to appreciate the context of the material.

The birch swing is based on inherited Sámi knowledge – árbediehtu – that is passed down from generation to generation, and takes this further. Nango's practice as an artist and architect combines the archaic and the ecological as well as the physical and the spiritual, and emphasising the cyclical nature of existence in which man protects nature instead of exploiting it. In this context, he works with the term "indigenuity", a combination of the words "ingenuity" and "indigeneity", referring to a philosophy that utilises what is available and adopts a decolonial and political perspective. An important note: No oil was extracted from the ground or plastic shipped during the construction of this swing, and there was hardly any contact with the monetary system. Have fun!

Joar Nango is a Norwegian-Sámi artist and architect. He is the founder of a mobile library that was presented in the Nordic Pavilion at the 2023 Architecture Biennale, the author of a post-capitalist indigenous cinematography, a polymath and a tireless thinker and creator.

Vitjitua Ndjiharine

Networked Constellations, 2024

Vitjitua Ndjiharine entwickelte ein textiles Gewebe entlang der Linie, auf der früher die Mauern des ethnografischen Museums standen. Dieser halboffene Vorhang gleicht einer durchlässigen Grenze oder einem schwebenden Textil und ist mit einem langen, abstrakten Muster geschmückt. Endlose Fäden, Schichten und Linien lassen sich darin lesen und verfolgen. Die Besucher*innen folgen der Logik eines Denkspiels, um einen Weg durch das Gewirr aus Linien, Fäden und Schichten zu finden.

Ndjiharines Installation ist mit ihren farbenfrohen, verzweigten Pfaden und Mustern inspiriert von Straßen, Landkarten, Wegen sowie durch Konstellationen von Raum und sozialer Infrastruktur, die sie zumeist in Namibia findet. Die Künstlerin war bereits 2022 Artist in Residence der Dekoloniale Berlin und tauchte in die Geschichte des Gropius Hain ein. Ihre Arbeit für *Radical Playgrounds* ist die Fortsetzung der Erforschung des Geländes, bei der koloniale Schichtungen und der Umgang mit dominanten Narrativen im öffentlichen Raum Berlins im Mittelpunkt stehen, ebenso wie das problematische Erbe des Königlichen Museums für Völkerkunde. Im Jahr 2022 installierte die Künstlerin hier eine Reihe von Flaggen und dokumentierte damit die Erzählung von Schwarzer Geschichte und Schwarzem Widerstand in Berlin. Parallel brachte das FHXB Friedrichshain-Kreuzberg Museum an der Ecke Niederkirchnerstraße und Stresemannstraße, im Rahmen seiner anti-rassistischen Neu-Interpretation des Raums, eine Gedenktafel an.

Networked Constellations lässt Imaginäres, Symbolisches, Spielerisches, Performatives, Politisches, Verborgenes, Offensichtliches und Intersektionalität ineinanderfließen. Uralte Textiltechniken verschränken sich mit neuer Technologie. Der Vorhang bewegt sich mit dem Wind, die Arbeit ruft nach der Restitution von Bedeutung und Gegenständen. Man kann in diesem Labyrinth nach Antworten suchen, man kann einfach hindurchgehen und man kann die Grenzen überschreiten, die es zu überwinden gilt. Wie in einem Spiel, wo die Spieler*innen nicht unbedingt nach dem einfachsten Weg zum Ziel suchen, geht es hier vielmehr um die Mittel als um den Zweck.

Vitjitua Ndjiharine ist eine multidisziplinäre bildende Künstlerin aus Namibia. Sie entwickelt Strategien, um die pädagogische Funktion von Texten und Bildern aus kolonialen Archiven zu dekonstruieren und neu zu kontextualisieren. Sie war 2022 Artist in Residence der Dekoloniale Berlin und tauchte in die Geschichte des Gropius Hain ein.



Vitjitua Ndjiharine has created a long textile that meanders along the line where the walls of the ethnographic museum used to stand. This semi-open curtain resembles a permeable border or a floating wallpaper and is decorated with a long, abstract pattern. Endless lines, threads and layers can be read and traced. Visitors follow the logic of a mind game, in which a labyrinth entices them to find their way through it.

With its colourful, branching paths and patterns, Ndjiharine's installation is inspired by streets, maps, paths and constellations of space and social infrastructure, most of which she finds in Namibia. The artist was already Artist in Residence at Dekoloniale Berlin in 2022 and her curtain is a continuation of an ongoing examination of Gropius Hain in collaboration with Dekoloniale Berlin, focusing on colonial stratifications and the unlearning of the dominant narratives in Berlin's public space, including the problematic legacy of the Königliches Museum für Völkerkunde. In 2022, the artist installed a series of flags here, archiving the narrative of Black history and resistance in Berlin. At the same time, the FHXB Friedrichshain-Kreuzberg Museum installed a commemorative plaque on the corner of Niederkirchnerstraße and Stresemannstraße as part of its anti-racist reinterpretation of the space.

Networked Constellations merges the imaginary, the symbolic, the playful, the performative, the political, the hidden, the obvious and the intersectional. Ancient textile techniques intertwine with new technology; the curtain moves with the wind and calls for the restitution of meaning and objects. You can search for answers in this labyrinth, you can simply walk through it, and you can cross the boundaries that need to be overcome. As in a game where the players are not necessarily looking for the easiest way to the goal, it is more about the means than the end.

Vitjitua Ndjiharine is a multidisciplinary visual artist from Namibia. She develops strategies of deconstructing and re-contextualizing the pedagogical function of texts and images found within colonial archives. She was a resident at Dekoloniale Berlin in 2022 immersing herself in the history of Gropius Hain.

The Playground Project – Architecture for Children

Kuratiert von | Curated by Gabriela Burkhalter

Wo könnte man besser über das Leben in der Stadt nachdenken als auf dem Spielplatz? Er ist ein eigener Kosmos und zugleich ein Ansatzpunkt für gesellschaftliche Themen wie Kindheit, Bildung, öffentlicher Raum, Autonomie oder Kontrolle. Vor fast 20 Jahren begann Gabriela Burkhalter, die bislang unbekannte Geschichte der Spielplätze zu erforschen und zu dokumentieren. Die daraus entstandene Ausstellung und Forschungsarbeit *The Playground Project* wuchs über Jahre und ist nun in Berlin angekommen.

Die Ausstellung präsentiert die Geschichte des Konzepts von Spielplätzen, überwiegend in Europa. Sie stellt einige Momente der Spielphilosophie von circa 1880 dar, als Sozialreformer*innen sich zum Ziel setzten, die Kinder von der Straße zu holen. Während der 1930er-Jahre glaubte man vor allem in Skandinavien, dass Kinder zum Zweck der kreativen Selbstbestimmung mit natürlicheren Materialien spielen sollten. Ab 1968 waren lokale Gruppen vom Gedanken der Selbstermächtigung motiviert und bauten eigene Spielplätze. Während der 1980er-Jahre spiegelte sich in den Ländern des Westens der Rückzug der staatlichen Zuständigkeit und die ökonomische Deregulierung sowie das schwindende Denken in Utopien auch im Spielplatzdesign, während Gesellschaften im kommunistischen Block weiter gemeinschaftliche Aktivitäten pflegten. Die Ausstellung führt durch diese facettenreichen Wechselwirkungen und die zugrundeliegenden Kräfte, die sie bestimmten.

The Playground Project beschäftigt sich außerdem mit 100 Jahren Berliner Spielplatzgeschichte in Ost und West sowie mit dem heilenden Potenzial des Spiels im öffentlichen Raum. Vor allem zeigt sie Abenteuerplatz als die ursprüngliche Form selbstbestimmten Spielens sowie aktivistische und kollektive Projekte wie die Kounkuey Design Initiative in Nairobi oder Ankur in Neu-Delhi. Diese urbanen Schutzorte fördern die politische Bedeutung des Spielens als Form von gemeinschaftsbildender Maßnahme und Krisenmanagement zugleich. Denn letzten Endes ist Spielen überall wichtig.

Und mittendrin schlängelt sich ein *Lozziwurm* – die legendäre Spielskulptur von Yvan Pestalozzi aus dem Jahr 1972. Er wartet frech und ungeduldig auf alle großen und kleinen Kinder, die mit ihm spielen wollen!

The Playground Project ist eine Wanderausstellung, die von Gabriela Burkhalter kuratiert wird. Sie basiert auf dem Forschungsprojekt *architektur fuer kinder.ch*, an dem die Politikwissenschaftlerin und Stadtplanerin seit 2006 arbeitet. *The Playground Project* wurde ursprünglich für die Carnegie International 2013 in Pittsburgh konzipiert und entwickelte sich 2016 zu einer beispielbaren Ausstellung für die Kunsthalle Zürich. Danach wanderte es unter anderem ins DAM - Deutsches Architekturmuseum in Frankfurt am Main, in die Bundeskunsthalle Bonn und ist nun Teil von *Radical Playgrounds: From Competition to Collaboration* in Berlin. Der begleitende Katalog *The Playground Project* wurde in drei, ständig erweiterten Ausgaben (2016, 2018, 2023) veröffentlicht und stellt Initiativen in Westeuropa, den USA, der DDR, Indien, Hongkong, Kenia und Mexiko vor.



Where better to reflect on life in the city than on the playground? It is a cosmos of its own and at the same time a focal point for social issues such as childhood, education, public space, autonomy and control. Almost 20 years ago, Gabriela Burkhalter began researching and documenting the previously unknown history of playgrounds. The resulting exhibition and research, *The Playground Project*, grew over the years and has now arrived in Berlin.

The exhibition presents the history of the concept of playgrounds, mainly in Europe but also in various contexts from around the world. It unravels some moments in the philosophy of play from around 1880, when social reformers aimed to get children off the streets. During the 1930s, especially in Scandinavia, it was believed that children should play with more natural materials for the purpose of creative self-determination. From 1968 onwards, local groups were motivated by the idea of self-empowerment and built their own playgrounds. During the 1980s, the field of playground design experienced a crisis in the countries of the West, reflecting the dwindling utopian mindset, the retreat of state responsibility and economic deregulation, while societies in the communist block continued to cultivate communal activities. The exhibition guides visitors through these multifaceted interactions and the underlying forces that determined them.

The Playground Project also focuses on 100 years of playground history in East and West Berlin, and the healing potential of play in public spaces. Above all, it shows adventure playgrounds as the original form of self-determined play as well as activist and collective projects such as the Kounkuey Design Initiative in Nairobi or Ankur in New Delhi. These urban sanctuaries promote the political significance of play as a form of community-building and crisis management at the same time. After all, play is important everywhere.

And in the middle of it all there's a looping *Lozziwurm* – the legendary play sculpture by Yvan Pestalozzi from 1972 – cheekily and impatiently waiting for all the children, big and small, who want to play with it!

The Playground Project is an on-going traveling exhibition curated by Gabriela Burkhalter. It is based on the research project *architektur fuer kinder.ch*, which the political scientist and urban planner has been working on since 2006. *The Playground Project* was originally conceived for the 2013 Carnegie International in Pittsburgh and evolved into a playable exhibition for Kunsthalle Zürich in 2016. It then toured, among others, to DAM - Deutsches Architekturmuseum in Frankfurt/Main, and Bundeskunsthalle Bonn, and is now part of *Radical Playgrounds: From Competition to Collaboration* in Berlin. The accompanying catalog *The Playground Project* was published in three, constantly expanded editions (2016, 2018, 2023), and features initiatives in Western Europe, the US, GDR, India, Hong Kong, Kenya and Mexico.

Lozziwurm, 1972

Yvan Pestalozzi

Inspiziert durch einen Gedankenaustausch mit seinem Nachbarn, dem Architekten Hans Litz, begann Yvan Pestalozzi, eine modulare Spiel-Skulptur zu entwerfen. Auf der Suche nach einem möglichst simplen Grundprinzip ließ er sich vom Körper eines Wurms inspirieren und entwickelte zwei Arten von rohrförmigen Elementen, ein gerades und ein gebogenes, die durch rohrschellenähnliche Metallringe miteinander verbunden sind. 1972 entstand daraus der sogenannte *Lozziwurm*, eine labyrinthische Spiel-Skulptur aus farbigen Polyesterrohren in frei gestaltbarer Form, die sich zu einem begehbaren, sich windenden Wurm zusammensetzen lassen.

Pestalozzis *Lozziwurm* ist Spiel-Skulptur und Kunstwerk zugleich und hat sich in beiden Sphären einen Namen gemacht. Er wurde in über 110 verschiedenen Schulen, Einkaufszentren, Spielplätzen und Parks in der ganzen Schweiz aufgestellt, von der Galerie Beyeler ausgestellt und 1973 vor der Messehalle an der Art Basel platziert.

Die Firma Knöpfel Kunststoffe AG in Hinwil stellt den Lozziwurm bis heute mit den Originalmodulen her. Trotz großer Beliebtheit wurden nach dem Boom in den 1970er Jahren nur noch wenige neue Würmer aufgestellt, da die Spielskulptur nicht mehr den europäischen Sicherheitsnormen entspricht. Generell wird die historische Spielarchitektur heute nur noch selten gesehen, da Spielplätze immer wieder erneuert werden. Hier taucht sie wieder auf, inmitten der Ausstellung *The Playground Project* von Gabriela Burkhalter.

Yvan Pestalozzi begann seine berufliche Laufbahn als Möbelschreiner. Seit Mitte der 1960er Jahre ist er als Künstler und Eisenplastiker tätig und produziert unter anderem begehbare und bespielbare Großskulpturen.



Prompted by an exchange of ideas in discussion with his neighbour, the architect Hans Litz, Yvan Pestalozzi began to design a modular play sculpture. In search of the simplest possible basic principle, he was inspired by the body of a worm and developed two types of tubular elements, one straight and one curved, which are connected to each other by metal rings similar to pipe clamps. In 1972, this resulted in the so-called *Lozziwurm*, a labyrinthine play sculpture made of coloured polyester tubes in a freely configurable form that can be assembled into a writhing walk-in worm.

Pestalozzi's *Lozziwurm* is both a play sculpture and a work of art and has made a name for itself in both spheres. It has been installed in over 110 different schools, shopping centres, playgrounds and parks throughout Switzerland, exhibited by the Beyeler Gallery and placed in front of the exhibition hall at Art Basel in 1973.

The company Knöpfel Kunststoffe AG in Hinwil produces the *Lozziwurm* using the original modules to this day. Despite its great popularity, only a few new worms were installed following the boom in the 1970s, as the play sculpture no longer complies with European safety standards. In general, the historical play architecture is rarely encountered today since playgrounds are constantly being modernised. Here it appears again, in the centre of the exhibition *The Playground Project* by Gabriela Burkhalter.

Yvan Pestalozzi began his professional career as a cabinetmaker. He has been working as an artist and iron sculptor since the mid-1960s, producing objects such as large sculptures that can be walked on and played with.

Tomás Saraceno

Play-Ground

Spider/web vibration, divination... for the terrestrial and cosmic web(s) of life, 2024

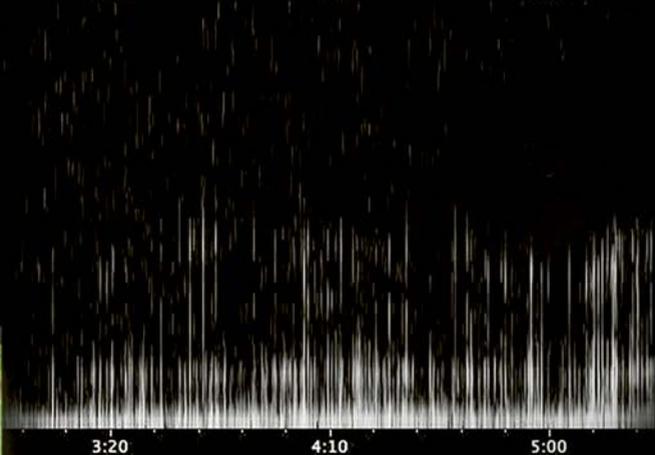
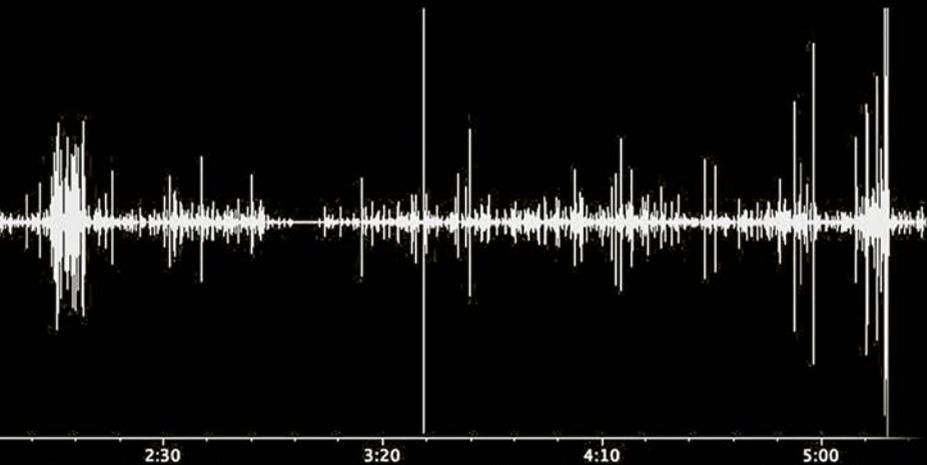
Eine Möglichkeit, die Erde und ihre Ökosysteme zu begreifen, ist durch die Wahrnehmung von Vibration. Alle lebende und nicht lebende Materie enthält Energie, eine Kraft, die alle Partikel im Universum miteinander verbindet - sei es ein Grashalm, ein Stein, ein Insekt, ein menschlicher Körper oder ein Komet. Für die Spinne ist ihre Umwelt eine Welt der Vibrationen. Die netzbauende Spinne ist quasi blind, sie erschafft sich ein Bild von der Welt, indem sie vibrierende Schwingungen aussendet und zurückverfolgt. Dabei fungiert sie als Sender und Empfänger zugleich.

Gemeinsam mit Spinnen und ihren Netzen, mit Wissenschaftler*innen und Menschen, die sich mit situiertem Wissen beschäftigen, haben Tomás Saraceno und die Projektgemeinschaft Arachnophilia die Möglichkeiten für Beziehungen innerhalb und zwischen verschiedenen Spezies erweitert. Die Installation für Radical Playgrounds überträgt die Vibrationen von *Holocnemus pluche*, *Steatoda bipuncta* sowie anderer Spinnen, die im Gropius Bau und Gropius Hain vorkommen, auf den Boden und eröffnet damit Gelegenheiten, sich auf nicht-menschliche Lebensweisen einzustimmen. Im Dialog mit dem Arachnophilia-Mitglied Roland Mühlethaler entwickelt, ist Play-Ground eine begehbare Installation, in der die Pflastersteine im Einklang mit den Frequenzen sowohl des Spinnennetzes als auch des kosmischen Netzes schwingen und vibrieren. Wenn Spielplätze Orte sind, an denen wir spielerisch lernen, dann bietet dieses Areal weitere Lektionen in planetarer (Neu-)Gestaltung.

Wie der sogenannte Schmetterlingseffekt, der einen kausalen Zusammenhang postuliert zwischen dem Flügelschlag eines Schmetterlings an einem Ort und Windböen, die sich andernorts zu einem Tornado formen, leitet diese Installation Vibrationen an andere Orte um. Vom Spielplatz am Gropius Hain bis zu den Spinnen und Wahrsagern von Somié in Kamerun, wo die Praxis der ngam dù-Spinnenbefragung Menschen dabei hilft, mehr über ihr Leben zu erfahren. Bollo Pierre ‚Tadios‘ ist ein Vermittler der *Heteroscodra crassipes* (oder ngam, wie sie dort genannt wird) – einer am Boden lebenden Spinnenart, die in den Wäldern von Somié vorkommt. Die Spinnen können über das Internetportal nggamdu.org konsultiert werden, das im Jahr 2021 mit Mitteln des Gropius Baus und der Berliner Festspiele ins Leben gerufen wurde.

Die Gage des Künstlers wurde zur Unterstützung der Praxis der rituellen Spinnenbefragung eingesetzt.

Tomás Saraceno ist ein in Argentinien geborener und in Berlin lebender Künstler, dessen Projekte mit Formen des Lebens und der Lebensgestaltung in Dialog treten, indem sie die vorherrschenden Wissensfäden im Zeitalter des Kapitalozäns neu überdenken und erkennen, wie verschiedene Seinsweisen eine Vielzahl von Schwingungen im Netz des Lebens in sich tragen.



One way of apprehending Earth and its ecosystems is through the medium of vibration. All living and non-living matter contains energy, a force that connects every particle of the Universe – be they a blade of grass, a stone, an insect, a human body or a comet. For the spider, its Umwelt is one of vibration. Essentially blind, the web-building spider creates an image of the world with the vibrational tremors it sends and receives through the web, functioning as an instrument for transmission and reception.

Together with spiders and their webs, scientists, and those who engage situated knowledge, Tomás Saraceno and the project-community Arachnophilia has expanded the possibilities for inter- and intra-species relations. The installation for Radical Playgrounds translates onto the ground the vibrations of *Holocnemus pluchei*, *Steatoda bipunctata*, and other local spiders, opening possibilities for attuning to non-human ways of being. Developed in conversation with Arachnophilia member Roland Mühlethaler, Play-Ground is a walk-in installation where cobblestones shake according to frequencies of the spiders' and cosmic web. If playgrounds are places where we learn through play, this area offers other lessons in planetary re/creation.

Like the so-called butterfly effect, which posits a causal relation between a butterfly flapping its wings in one place and winds that swirl to form a tornado in another, this installation directs vibrations elsewhere. From the play-ground of Gropius Hain, to the spiders and diviners of Somié, Cameroon, where the practice of ngam dù spider divination helps humans seek knowledge about their lives. Bollo Pierre 'Tadios' is one interlocutor with *Heteroscodra crassipes*, or ngam as they call her—a ground-dwelling species. The spiders may be open for questions through the web nggamdu.org, initiated in 2021 with the funding of the Berliner Festspiele.

The artist's fee was used to support the spider divining practice.

Tomás Saraceno is an Argentina-born, Berlin-based artist whose projects dialogue with forms of life and life-forming, rethinking dominant threads of knowledge in the Capitalocene era and recognizing how diverse modes of being engage a multiplicity of vibrations on the Web of Life.

Mariana Telleria

We Are the Limit of all Things/Somos el límite de las cosas, 2011/2024

Entfernen, wegnehmen, Material ausschneiden, bis Objekte zu Linien werden, zu Zeichnungen im Raum, zu ihren eigenen Umrissen – diese Methode des „lyrischen Materialismus“ beschäftigt die argentinische Künstlerin Mariana Telleria.

Sie befreit die Dinge von ihrer Referenzialität, entbindet sie ihrer Funktion und enthüllt ihren semiotischen Kern, oft auch, indem sie Dinge in Schwarz anmalt.

Auf dem Gelände von *Radical Playgrounds* errichtet Telleria das Gerippe eines ehemaligen Karussells aus einem Vergnügungspark. Es ist verfallen, außer Betrieb und somit gleichzeitig abstrakt und konkret. Lebt es oder ist es tot? Müssen wir uns tatsächlich für eine Option entscheiden? Dieses Karussell trägt das Paradoxe und die Freuden des Spielens in sich. Es ist nicht ernst, es steht außerhalb des Üblichen, es erwirtschaftet keine Gewinne, es steht zahlreichen imaginären Situationen offen, es untersteht keinen von außen oktroyierten Regeln, es verbindet die unbekanntesten Dinge miteinander. Als reine, unvollkommene Imitation seiner selbst ist es platonisch. Die dekoloniale Autorin María Lugones drückt es so aus: „Die spielerische Haltung geht mit einer Offenheit für Überraschungen einher, mit der Bereitschaft, albern zu sein, der Bereitschaft zur Selbst-Konstruktion oder Re-konstruktion und zur Konstruktion und Re-konstruktion der ‚Welten‘, die wir spielerisch bewohnen.“

Dieses geheimnisvolle Karussell erzählt auch von unseren Beschränkungen und Grenzen, von unseren gewohnten Mustern und den kreisenden Bewegungen von Trauma, Liebe oder Freude. Es soll für immer leer bleiben und Besucher*innen die Möglichkeit anbieten, es imaginär zu füllen. Mit der Sehnsucht nach dem, was noch kommen wird. Als eine Art kontemplativer Zustand, der die Erinnerung und den Wunsch zum Spielen anregt. Die Arbeit scheint die Spannung zwischen dem ewig menschlichen Bedürfnis darzustellen, in die Kindheit zurückzukehren und der gleichzeitigen Unmöglichkeit, diesen Zustand jemals wieder zu erreichen.

Mariana Telleria ist eine argentinische Künstlerin, die über die kulturelle Bedeutung alltäglicher Dinge, die Verwendungsmöglichkeiten von Formen und die Art und Weise nachdenkt, wie die menschliche Zivilisation durch Metaphysik, Kosmogonie oder Philosophie definiert wird.



To remove, to clear away, to cut out matter until objects become lines, drawings in space, their own outlines – this method of “lyrical materialism” engages the Argentinian artist Mariana Telleria. She empties things of their referentiality, relieves them of their function and effaces to reveal their semiotic core, often by painting them in black.

On the *Radical Playgrounds* site stands an empty carousel, or rather its skeleton, its soul, its beginning and its end. It is derelict, out of order and thus, both abstract and concrete. Is it alive or dead? Do we really have to decide in favour of one option? This carousel harbours the paradox and the joys of play. It is not serious, it stands outside the ordinary, it has no material interest, it does not generate profits, it is open to numerous imaginary situations, it is not subject to any externally imposed rules, it connects unknown things with each other. As a pure, imperfect imitation of itself, it is platonic. As the decolonial writer María Lugones puts it: “The playful attitude involves openness to surprise, openness to being a fool, openness to self-construction or reconstruction and to construction or reconstruction of the ‘worlds’ we inhabit playfully”.

This enigmatic merry-go-round also addresses our limits and boundaries, our habitual patterns and the circular movements of trauma, love or joy. It is meant to remain empty forever and offer visitors the opportunity to fill it imaginatively, with a longing for what is yet to come, as a kind of contemplative state that stimulates memory and the desire to play deeply. The work seems to display the tension between the constant human need to return to childhood and the simultaneous impossibility of ever reaching that state again.

The School of Mutants

(Horacio Cadzco, Hamedine Kane,
Boris Raux & Stéphane Verlet-Bottéro) in

Zusammenarbeit mit Stella Flatten

The Dig, 2024

Graben, ausgraben, die Hände in den Sand stecken, eine Burg bauen, ein Loch graben und gleich wieder zuschütten, das Vergrabene zum Vorschein bringen. Wir alle haben schon auf die eine oder andere Weise mit Sand gespielt. Die Installation *The School of Mutants* in Zusammenarbeit mit der Wissenschaftlerin und Künstlerin Stella Flatten ist eine Mutation zwischen Sandkasten und Ausgrabungsstelle. Sie bezieht sich auf dieses einfache Spielvokabular und das grundlegende Bedürfnis des Menschen, das Verborgene ans Tageslicht zu bringen. Der Ausgangspunkt der Installation ist das unbefangene Graben eines Lochs, danach eröffnet die Arbeit wortwörtliche und symbolische Schichten von Staub, Kies und Schotter. Damit bezieht sie sich auf die lokale Kolonialgeschichte sowie auf das, was einmal war, aber verschwiegen und verdrängt wird. Die Installation ragt tief in den Boden und schaut gleichzeitig in die Kronen der Platanen – der Bäume, die Teil der kolonialen Migration von Paris nach Dakar waren.

Auf der anderen Seite des Gropius Baus, wo heute das Dokumentationszentrum *Topographie des Terrors* steht, trafen sich Anfang der 80er-Jahre jeden Samstag Aktivist*innen, um dort zu graben. Stella Flatten zeigt, wie sich diese Menschen selbstorganisiert verpflichteten, eine forensische Ausgrabung an dem Ort vorzunehmen, wo früher das Hauptquartier der Gestapo stand. *The School of Mutants* führt diese städtische Grabung fort und lädt zum Mitmachen ein. Es soll ein Ort des nicht-konventionellen Lernens und Verlernens entstehen, der zu Neugier und kollektivem Wissensaufbau anregt – dort, wo einst Berlins erstes ethnografisches Museum stand.

The School of Mutants (Horacio Cadzco, Hamedine Kane, Boris Raux & Stéphane Verlet-Bottéro) ist eine kollaborative Plattform für Kunst und Forschung, die 2018 in Dakar, Senegal, gegründet wurde. Ausgehend von der Erforschung der pädagogischen Utopien im Senegal nach der Unabhängigkeit reflektiert das Kollektiv über das Erbe des afrikanischen Futurismus, die Bewegung der Blockfreien Staaten und Solidarität. Es hat seinen Namen von der 1978 auf der senegalesischen Insel Gorée gegründeten Universität der Mutanten übernommen, die dafür bekannt ist, die westliche epistemologische Autorität in Frage zu stellen.

Stella Flatten beschäftigt sich in ihrer forschungsorientierten künstlerischen Praxis mit der Aneignung von Raum. Fragen der Lesbarkeit von Geschichte in der gebauten Umwelt und das Graben als Methode im Kontext von gesellschaftlichen und aktivistischen Prozessen stehen dabei im Zentrum.



To dig, to unearth, to stick one's hands in the sand, to build a castle, to make a hole and then to fill it up again, to reveal what has been buried – we have all played with sand in one way or another. The installation by the School of Mutants in collaboration with the scientist and artist Stella Flatten is a mutation between a sandpit and an excavation site, and relates to this primary vocabulary of play and the fundamental human need to uncover what has been hidden. The starting point of the installation is the ingenuous digging of a hole, revealing literal and symbolic layers of dust, grit and gravel. It thus refers to local colonial history and to what once was, but has been silenced and repressed. The installation reaches deep into the ground and at the same time looks into the crowns of the plane trees – such as the ones that were part of the colonial migration from Paris to Dakar.

On the other side of the Gropius Bau, where the Topography of Terror Documentation Centre now stands, an activist group called Actives Museum met every Saturday in the early 1980s to dig there. Stella Flatten shows how these people organised themselves to carry out a forensic excavation on the site where the Gestapo headquarters once stood. The School of Mutants continues this civic digging and invites everyone to join. The aim is to create a place of non-conventional learning and unlearning that encourages curiosity and collective knowledge building – on the site where Berlin's first ethnographic museum once stood.

The School of Mutants (Horacio Cadzco, Hamedine Kane, Boris Raux & Stéphane Verlet-Bottéro) is a collaborative platform for art and research initiated in 2018, in Dakar, Senegal. Departing from research into the pedagogical utopias in post-independence Senegal, the collective reflects on the legacies of African futurism, the Non-Aligned Movement, and Southern solidarities. It borrows its name from the University of Mutants, established in 1978 on the island of Gorée, Senegal, known for challenging the Western epistemological authority.

Stella Flatten's artistic practice is research-based and focuses on the appropriation of space. Her work centres on questions of the legibility of history in the built environment and digging as a method for social and activist processes.

Irada Verkron

Ventre de Leão a História de uma amizade, 2024

„Sona“ bezeichnet eine Form der Kommunikation mit künstlerischen Mitteln, die von den Tshokwé, einem Volk im Nordosten Angolas, gepflegt wird. Es handelt sich dabei um eine alte Tradition zwischen mathematischer Zeichnung und Storytelling. Dabei werden Punkte in einem regelmäßigen Raster in den Sand gezeichnet. Um diese Punkte werden Linien gewebt, die je nach Länge und Linienführung eine andere Bedeutung für die mathematische Formel haben, um die sie kreisen. Punkte und Linien im Sand führen so zu abstrakten aber konkreten Bildern, die wiederum von Bedeutung sind für eine übergeordnete Geschichte. Die „Lusona“ (Einzahl von Sona) ist eine Darstellung von Konstellationen, die, ähnlich wie Sternbilder, mathematisches Wissen und Alltagsnarration vermischen. Allerdings werden hier nicht die Punkte zu Bildern verbunden – wie in Horoskopen Mythen mit Menschen und deren Lebensführung –, sondern die Punkte werden auratisch von Formen umschlungen. Es entstehen eingefasste Objekte in einer menschlichen Zeichnung, die wie das Muster eines Gewebes zur Abstraktion der realen Welt wird.

Für *Ventre de Leão (a História de uma amizade)*, portugiesisch für „Der Bauch des Löwen (die Geschichte einer Freundschaft)“, wendet Irada Verkron diese Technik an, um ihre eigene Geschichte zu erzählen: Die Geschichte einer Schulfreundschaft in Berlin, die durch ihren Wegzug nach Angola zerbrach. Die traditionelle Sonazeichnung *Ventre de Leão* findet sich in einem großformatigen Raumbild auf dem Dach des Community Pavillons von *Radical Playgrounds*. Von hier winden sich weitere Sona, die innerhalb der ersten beiden Wochen im Zusammenspiel mit den Besucher*innen entstehen, entlang der Installation *The Dig*.

Irada Verkron wurde in Deutschland geboren und zog im Alter von 9 Jahren nach Angola. 2012 gründete sie das Kollektiv Verkron für urbane Kunstformen in der Hauptstadt Luanda. Ihre großformatigen Arbeiten im urbanen Raum zeichnen sich durch die Kombination von abstrakten Formen und Themen des Alltagslebens aus, die in der Widerstandsfähigkeit, Stärke und Schönheit schwarzer angolischer Frauen verkörpert werden.



“Sona” refers to a form of communication using artistic means that is practised by the Tshokwé, a people in northeastern Angola. It is an old tradition somewhere between mathematical drawing and storytelling. Dots are first drawn in the sand in a regular grid. Lines are woven around these dots, which have a different meaning for the mathematical formula in question, depending on their length and line layout. Dots and lines in the sand thus lead to abstract but concrete images, which in turn convey meaning for an overarching story that is to be told. The “Lusona” (singular of Sona) is a representation of structures that, like constellations, mix mathematical knowledge, fortune-telling and everyday narration. However, here the dots are not connected to form images connecting people and their lives in horoscopes and myths. Rather, the dots are auratically entwined by shapes, becoming framed objects in a human drawing which, like the pattern of a woven fabric, turns into an abstraction of the real world.

For *Ventre de Leão (a História de uma amizade)*, Portuguese for “The belly of the lion (the story of a friendship),” Irad Verkron uses this technique to tell her own story, together with that of a school friendship in Berlin that broke up when she moved to Angola. The traditional Sona drawing *Ventre de Leão* is displayed in a large-format spatial image on the roof of the Freispielhalle, the covered meeting room of *Radical Playgrounds*. From here, further Sona, which will be created during the first two weeks in collaboration with the visitors at *Radical Playgrounds*, wind their way along the slatted wall that surrounds the secret sand garden and the installation of The School of Mutants.

Irada Verkron was born in Germany and moved to Angola at the age of 9. In 2012, she founded the Verkron collective for urban art forms in the capital Luanda. Her large-format works in urban spaces are characterized by the combination of abstract forms and themes of the everyday, which are shaped by the resilience, strength and beauty of black Angolan women.

Raul Walch

A Fountain of Knowledge, 2024

Im Rahmen seiner Recherche für *Radical Playgrounds* erkannte Raul Walch einen Kindheitsfreund auf historischen Fotos von Spielplätzen in der DDR wieder und nahm Kontakt zu ihm und seiner Mutter Ute Fritzsch auf, der heute über 80-jährigen Designerin und Gestalterin von DDR-Spielplätzen. Walch beschäftigte sich mit den Plänen von Ute Fritzsch, ihren Spielplätzen in Frankfurt (Oder) und ihren Ideen zum Umgang mit den beschränkten Ressourcen und Mitteln, die ihr damals in Ostdeutschland zur Verfügung standen. Der Künstler interessiert sich seit langem für elementare Themen wie Wasser, Wind, Sonne oder Temperatur. Seine Skulpturen finden sich im öffentlichen Raum auf Segelbooten, auf Flaggen im Wind oder auf Drachen, die im Sonnenschein steigen. Beiden Künstler*innen ist sowohl ein poetischer und konkreter Umgang mit der Realität als auch ein Bedürfnis nach kollaborativen Prozessen gemeinsam.

A Fountain of Knowledge (Ein Brunnen des Wissens) lädt die Besucher*innen zu einer Abkühlung unter Bäumen ein. Gleichzeitig würdigt die Arbeit Wasser als Grundbedürfnis und thematisiert das Recht auf Zugang zu dieser Ressource. Der Brunnen liegt in einem Teich, der einer Wärmebildkarte von Berlin an den heißesten Tagen der vergangenen Jahre ähnelt. Auf dem Boden befindet sich eine Variation des *Maxi-Baukastens* von Ute Fritzsch als modulare Kisseninstallation. Sie ähnelt einem großen, unvollständigen Puzzle, aus dem man sich beispielsweise ein kleines Haus oder ein Versteck bauen kann. Besucher*innen können im Spiel mit der Installation die Welt und die grundlegenden Rechte am öffentlichen Raum neu denken und mehr Respekt für das Element Wasser entwickeln. Der Brunnen lädt zudem zu generationenübergreifenden Begegnungen ein und dazu, die Verantwortung für den Planeten und den Wunsch nach der transformativen Kraft des Spiels zu teilen. Schließlich waren Straßenbrunnen einige der ersten Spielplätze für Kinder in der Stadt.

Raul Walch ist ein bildender Künstler und Aktivist, der in Berlin lebt und arbeitet. Angetrieben von politischem und ökologischem Engagement stellt er Segelboote, Mobiles, Drachen und Flaggen her, oft als Teil eines kollaborativen, performativen Prozesses.



When Raul Walch was doing research for *Radical Playgrounds*, he spotted his childhood friend, the son of playground designer Ute Fritzsch, in one of the historical photos of GDR playgrounds. He reached out to him and his mother, now in her 80s, and so the dialogue commenced. Walch studied Ute Fritzsch's designs, her playgrounds in Frankfurt (Oder) and her ideas for dealing creatively with the scarcity and simplicity of materials available to her in East Germany at the time. The artist has long been interested in elementary themes such as water, wind, sun and temperature. His sculptures can be found in public spaces on lake-sailing boats, on flags blowing in the wind or on kites flying in the sunshine. Both artists share a poetic and concrete approach to reality as well as a need for collaborative processes.

The Fountain of Knowledge invites visitors to cool off under the trees and pays tribute to water as a basic necessity and our right to access this resource. The fountain is located in a pond that resembles a thermal map of Berlin on some of the hottest days in recent years. On the floor is a variation of Ute Fritzsch's *Maxi-Baukasten* as a modular cushion installation. It resembles a large, incomplete puzzle that can be used to build a small house or a hiding place, for example. By playing with the installation, visitors can reorganise the space and thereby rethink the world and their basic rights to public space and develop a greater respect for the element of water. The fountain also invites intergenerational encounters, the sharing of responsibility for the planet and the desire for the transformative power of play. After all, street fountains were some of the first playgrounds for children in the city.

Raul Walch is a visual artist and activist who lives and works in Berlin. Driven by political and ecological commitment, he makes sailboats, mobiles, kites and flags, often as part of a collaborative, performative process.

Die Geschichte von Beba | The Story of Beba

Beba war meine Großmutter. Eine elegante Argentinierin, die sich mit unglaublicher Hingabe für Details um die Ernährung ihrer Liebsten kümmerte und nicht vor Gerichten zurückschreckte, deren Zubereitung – wie das Falten, Füllen, Bepinseln – Stunden dauerte. Ein Werk der Liebe.

Das Restaurant ist inspiriert von Beba und Millionen anderer Großmütter auf der ganzen Welt, den Nonas, den Bobbes, den Omas, die alles von Grund auf selbst zubereiten, um dafür zu sorgen, dass ihre Familien das absolut beste, genussvollste und nahrhafteste Essen bekommen. Gemeinsam mit der Köchin Anat Barak haben wir Gerichte aus der gesamten jüdischen Diaspora zusammengetragen – vom Jemen bis Persien, von Polen bis Tunis. Genau wie unsere Großmütter machen wir alles selbst – vor Ort in unserer Museumsküche und mit den besten Zutaten. Von unseren Großmüttern haben wir auch die Geheimnisse des nachhaltigen und demütigen Kochens gelernt, mit großem Respekt vor jedem Gramm der Schöpfung unserer Erde.

Sie sind herzlich eingeladen, die langsame Fermentierung der Gurken auf der Theke zu beobachten oder einen Blick in den Garten zu werfen, wo wir Kräuter für die verschiedenen Getränke und Tees anbauen. Mit diesen Kräutern bereiten wir auch erfrischende hausgemachte Limonade zu. Für den Kaffee haben wir uns mit einer anderen Mutter zusammengetan – mit Cynthia Barcomi, der amerikanischen Königin des Backens – die hier in Kreuzberg köstliche Kuchen backt und fantastischen Kaffee röstet. Lassen Sie sich von uns verwöhnen!

Herzlich,
Shani und das Beba-Team



Beba was my grandmother. An elegant Argentinian woman who took care of her loved ones' diet with incredible attention to detail and did not shy away from dishes that took hours to prepare – folding, filling, brushing. It was a labour of love.

The restaurant is inspired by Beba and millions of grandmothers like her around the world, the nonas, the bobbes, the omas who prepare everything from scratch and make sure their families get the absolute best, most enjoyable and nutritious food. Together with chef Anat Barak, we have collected dishes from all over the Jewish diaspora – from Yemen to Persia, from Poland to Tunis. Just like our grandmothers, we make everything ourselves – here in our museum kitchen using the best ingredients. We have also learnt from our grandmothers the secrets of cooking sustainably and humbly, with great respect for every gram of earth's creations.

You are welcome to watch the slow fermentation of the pickles on the bar or take a closer look at the bar gardens, where we grow herbs for the various drinks and herbal teas. We also prepare refreshing homemade lemonade using these herbs. For coffee we've teamed up with another mother – Cynthia Barcomi, the American baking queen – who bakes delicious cakes and roasts fantastic coffee right here in Kreuzberg. Let us pamper you!

Yours,
Shani and the Beba team

Playworker*innen | Playworkers

Jeanne Astrup-Chauvaux, David Bruckmuller, Chloe Detchart, Jakob Eichhorn, Anna Foerster-Baldenius, Oliver Gudzowski, Christopher Hahn, Jonathan Heck, Amelie Hornung, Miriam Kassens, Antonia Lembcke, Hannah Lu Verse, Garance Maurer, Niusha Ramzani, Daria Redkina, Max Reiniger, Corinna Studier, Vivianne Tabach, Duc Vu Manh

Radical Playgrounds wird von einer Gruppe – wir nennen sie Playworker*innen – gehostet, bewohnt, unterhalten und betreut. Du triffst sie vielleicht zu einem Rundgang, Gespräch, Austausch, oder zu einem Spiel. Den Kern der Vermittlungsarbeit von *Radical Playgrounds* bilden damit die Vermittler*innen selbst, mit denen wir Freundschaften schließen können, Spielregeln verlernen und Wissen verwerfen können. Die Playworker*innen sind Vermittler*innen aber gleichzeitig auch Künstler*innen, die Bewohnerschaft von *Radical Playgrounds*, Gastgeber*innen, Gesprächspartner*innen, Unterstützer*innen, Spielkamerad*innen und Expert*innen. Sie schaffen Anlässe für ein gemeinsames Erproben ästhetischer Praktiken und entwerfen künstlerisch-educative Szenarien, die auf Selbsterfahrung basieren. Die performativen Dimensionen des Spiels bilden die Grundlage für die gemeinschaftlich angelegten Interventionen und Aktivierungen. Diese Vermittlungsarbeit versteht sich als Beziehungsarbeit.

Radical Playgrounds ist ein Raum für Begegnung, Resonanz und In-Beziehung-treten mit Kunst und mit der Stadtgesellschaft. Die Grundlage dafür bildet auch in der Vermittlungsarbeit das freie, subversive Spiel, bei dem (Aus-)handlungsprozesse und damit auch Demokratisierungsprozesse stattfinden können; Teilhabe und aktive Mitbestimmung ermöglicht und solidarische Haltungen gestärkt werden können. Durch die situativen Aktivierungen der Playworker*innen wird das Gelände nicht nur beständig erweitert und transformiert, sondern vor allem zu einem Ort der informellen Wissensproduktion. Im Zusammenspiel von Kunst und Bildung können so progressive Allianzen geschlossen werden, die nichts müssen, aber alles können und als produktiver Zustand kuratorischer Arbeit wirksam sein können.

Interventionen, Aktivierungen und Führungs- und Gesprächsformate mit den Playworker*innen finden täglich statt. Der zentrale Begegnungs- und Treffpunkt des Kunstparcours ist der Nachbarschaftskiosk. Dort kann man einfach mal nichts tun, gemeinsam essen oder sich verstecken.

Radical Playgrounds is hosted, inhabited, maintained and looked after by a group we call playworkers. You might meet them for a walk-through, a chat, an exchange or a casual game. The core of *Radical Playgrounds* mediation work is thus formed by the mediators themselves, with whom we can make friends, unlearn the rules of the game and discard knowledge. The playworkers are mediators but also artists, the residents of *Radical Playgrounds*, hosts, dialogue partners, supporters, playmates and experts. They create opportunities to try out aesthetic practices together whilst drawing up artistic and educational scenarios based on self-experience. The performative dimensions of play serve as the cornerstone for the collaborative interventions and activations. This educational work is understood as relationship work.

Radical Playgrounds is a space for encounters, resonance and interaction with art and urban society. Free, subversive play also forms the basis for the mediation work, in which processes of action/negotiation and thus also democratisation processes can take place; participation and active co-determination can be made possible and attitudes of solidarity can be strengthened. Through the situational activations of the playworkers, the site is not only constantly expanded and transformed, but above all becomes a place of informal knowledge production. With a synergy of art and education, progressive alliances can be formed where nothing is mandatory but everything is possible as a productive state of curatorial work.

Interventions, activations and guided tours with the playworkers take place daily. The central meeting point is the neighbourhood kiosk at the exhibition site. There you can simply do nothing, eat together or just hide away.

Diana Mammana
Diskursprogramm & Vermittlung |
Discourse & Mediation Radical Playgrounds



Programm | Programme

Workshops, Gespräche & Rundgänge |
Workshops, Talks & Walk-Throughs

Kerstin Brätsch & Jana Maria Dohmann, Bureau Baubotanik, Ana de Almeida & Alicja Rogalska & Vanja Smiljanić, Dekoloniale Erinnerungskultur in der Stadt & Nadja Ofuatey-Alazard, Ertl & Zull, Mascha Fehse & Jonas Kang & Valentina Karga, Stella Flatten. Guerilla Architects, Claudia Hummel, Franklin Kirimi & Sreejata Roy, Roland Mühlethaler (Mitglied Arachnophilia), LALIAH (Natalie Novag), Camille O & Simon Bauer, Mila Panić, Maya Saravia, Maria Saridaki, Madina Tlostanova, *umschichten*, Tanja Walther-Ahrens

Während viele Ausstellungen bei ihrer Eröffnung als fertiggestellt gelten, stellt *Radical Playgrounds* diese Vorstellung in Frage und begibt sich gemeinsam mit Architekt*innen, Künstler*innen, Vermittler*innen, Forscher*innen, Nachbar*innen und Besucher*innen auf den Weg, den Ende April eröffneten Kunstparcours mit einem kostenlosen Programm zu transformieren und zu erweitern. Unter dem Motto „Vom Gegeneinander zum Miteinander“ lädt *Radical Playgrounds* ein, den ehemaligen Parkplatz des Gropius Bau in einen lebendigen öffentlichen Raum zu verwandeln. In einer Reihe von Workshops, Gesprächen und Rundgängen werden die Teilnehmer*innen gemeinsam reale und imaginäre Brücken schlagen, Spiele erfinden und Kooperationen verkörpern. In wöchentlich stattfindenden Diskussionen mit internationalen und lokalen Gäst*innen können die spielbaren Installationen vor Ort kontextualisiert und die vielfältigen Bedeutungen des Spiels und seine sozio-politischen Implikationen erkundet werden. Mit dem Programm werden Fragen gestellt: Wie klingt, spricht, fühlt, riecht und schmeckt *Radical Playgrounds*? Wie können Übungs- und Möglichkeitsräume für Koexistenz und ein kollaboratives Miteinander zwischen Mensch und Natur aussehen? Wie kann räumliche Infrastruktur inklusiver, sozialer und gerechter gestaltet werden? Das Programm ist eine Einladung zum Spielen, aber auch eine Plattform für Kontemplation, die gerade jetzt gemeinschaftlichen Zusammenhalt stärkt und Anlässe schafft, bereits bestehende nachbarschaftliche Beziehungen zu vertiefen.

While many exhibitions are considered finished upon opening, *Radical Playgrounds* challenges this notion, embarking on a journey together with architects, artists, mediators, researchers, neighbours and visitors to transform and expand the art parcours with its overarching program starting at the end of April. Embracing the motto “From Competition to Collaboration”, *Radical Playgrounds* invites everybody to convert the former parking lot of the Gropius Bau into a vibrant public space. Through a series of workshops, talks and guided tours, participants will build real and imaginary bridges together, invent games and embody collaborations. In weekly discussions with international guests, the on-site playable installations will be contextualised, and the diverse meanings of play and its socio-political implications will be explored. The program poses questions: How does *Radical Playgrounds* sound, speak, feel, smell and taste? What can practice and opportunity spaces for coexistence and collaborative interaction between humans and nature look like? How can spatial infrastructure be made more inclusive, social and equitable? The public program is an invitation to play, but also a platform for contemplation that strengthens community bonds, especially right now, and creates opportunities to deepen existing neighbourly relationships.

Besuch | Visit

Parkfläche am Gropius Bau | Gropius Bau parking lot
Niederkirchnerstraße 7
10963 Berlin

Öffnungszeiten | Opening hours
Mi-So 11:00 bis 20:00 Uhr

Für Fragen zu Ihrem Besuch steht Ihnen das Ticketoffice zur Verfügung
täglich 11:00 – 17:00
Tel +49 30 254 89 100
ticketinfo@berlinerfestspiele.de

If you have any questions about your visit, please contact the ticket office
Daily 11:00 – 17:00
Tel +49 30 254 89 100
ticketinfo@berlinerfestspiele.de

Das gesamte Programm von Radical Playgrounds ist kostenlos und für den Besuch des Geländes werden keine Tickets benötigt. Es gibt einige Workshops, zu denen eine Anmeldung unter workshops-rp@berlinerfestspiele.de erforderlich ist, in jedem Fall empfehlen wir ein rechtzeitiges Erscheinen. Auch die Performances von Massimo Furlan am 07./08. Juli haben ein begrenztes Platzangebot, der Einlass beginnt um 19:00 Uhr.

The entire Radical Playgrounds programme is free of charge and no tickets are required to visit the area. Some workshops require registration via workshops-rp@berlinerfestspiele.de, in any case we recommend to arrive in time. The performances by Massimo Furlan on 7 & 8 July have limited seating, admission starts at 19:00.

Sprachen und Altersempfehlungen | Languages and Age Recommendations

Radical Playgrounds richtet sich an Menschen jeden Alters. Das Workshop- und Talkprogramm umfasst sowohl Veranstaltungen, die sich vorwiegend an Erwachsene richten, als auch Workshops, die insbesondere für Kinder geeignet sind. Das Programm findet in deutscher oder englischer Sprache statt. Details dazu finden Sie in der Veranstaltungsübersicht.

Radical Playgrounds is a project for people of all ages. The workshop and talk programme includes events that are primarily aimed at adults as well as workshops that are particularly suitable for children. The public programme will be held in German or English. Details can be found in the event overview.

Barrierefreiheit | Accessibility

Auf der Karte eingezeichnet finden Sie eine barrierearme Passerelle, die durch das Areal führt. Das Gelände von *Radical Playgrounds* ist nur teilweise barrierefrei. Auch wenn zahlreiche Kunstwerke und Pavillons barrierefrei entwickelt wurden, gibt es einzelne Bereiche, die nicht barrierefrei zugänglich sind. Barrierefreie Toiletten befinden sich im Gropius Bau. Das barrierefreie Angebot wird zusammen mit Expert*innen kontinuierlich erweitert. Für aktuelle Informationen wenden Sie sich bitte auch an: inklusion@berlinerfestspiele.de

On the map you will find a low-barrier passerelle leading through the playground. The *Radical Playgrounds* site is only partially accessible. Even though many artworks and pavilions have been designed to be fully accessible, there are certain areas that have barriers. Accessible toilets are located in the Gropius Bau. Accessibility is constantly being expanded with help from experts. For up-to-date information, please contact: inklusion@berlinerfestspiele.de

Impressum | Imprint

Radical Playgrounds

Kurator*innen | Curators
Joanna Warsza, Benjamin Foerster-Baldenius

Architektur | Architecture
raumlaborberlin

Kuratorische Mitarbeit | Assistant Curator
Lan Linh Merli-Nguyen Hoai

Diskursprogramm & Vermittlung | Discourse Programme & Education
Diana Mammana

Künstlerische Produktionsleitung | Artistic Production Management
Claudia Peters, Elena Sinanina

Mitarbeit Produktion | Associate Production Management
Lea Wolf

Administrative Assistentin | Administrative Assistant
Luise Kleemann

Technische Leitung | Technical Director
Maria Kusche

Technische Produktion | Technical Production
Benjamin Frick, Etienne Arnaud

Technik | Technical Team
Berliner Festspiele

Kommunikation | Communication
Leonard Pelz

Presse & Social Media | Press & Social Media
ARTEFAKT Kulturkonzepte

Texte | Texts
Benjamin Foerster-Baldenius, Diana Mammana, Lan Linh Merli-Nguyen Hoai, Elena Sinanina, Joanna Warsza

Visuelles Konzept, Grafik | Visual Concept, Graphic Design
3pc

Wir bedanken uns bei allen Mitarbeiter*innen der Berliner Festspiele mit Gropius Bau und allen Menschen, die die Bauvorhaben möglich gemacht haben. | We would like to thank all the employees of the Berliner Festspiele with Gropius Bau and all the people who made the constructions possible.

Unser Dank gilt außerdem den Firmen Holzbau Johannsen, NOIBAU, Gerüstbau Tisch, Hertzler, Liquid Paint, ErtlundZull | We would like to thank the companies Holzbau Johannsen, NOIBAU, Gerüstbau Tisch, Hertzler, Liquid Paint, ErtlundZull

Berliner Festspiele

Ein Geschäftsbereich der | A Division of
Kulturveranstaltungen des Bundes in Berlin GmbH

Intendant | Director
Matthias Pees

Direktorin Gropius Bau | Director Gropius Bau
Jenny Schelznka

Kaufmännische Geschäftsführung | Managing Director
Charlotte Sieben

Leitung Kommunikation | Head of Communications
Claudia Nola

Leitung Kommunikation Gropius Bau |
Head of Communications Gropius Bau
Natalie Schütze

Technische Leitung | Technical Director
Matthias Schäfer

Leitung Technik | Head of Technical Office Gropius Bau
Bert Schülke

Berliner Festspiele
Schaperstraße 24
10719 Berlin
+ 49 30 254 89 0
info@berlinerfestspiele.de
berlinerfestspiele.de

Gropius Bau
Niederkirchnerstraße 7
10963 Berlin
+ 49 30 254 86 0
info@gropiusbau.de
gropiusbau.de

Gefördert von | Funded by



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



STIFTUNG
FUSSBALL
& KULTUR
EURO2024

Heimspiel
für Europa



Die
Bundesregierung

HAUPT
STADT
KULTUR
FONDS

Förderung Vermittlungsprogramm | Outreach supported by



Bundeszentrale für
politische Bildung

Medienpartner | Media Partners

ARTS OF THE
WORKING CLASS



Dussmann
das KulturKaufhaus

FLUXEM

MONOPOL
Magazin für Kunst und Leben

Wall

Yorck
Kinogruppe



Mehr Informationen
Further information



instagram.com/
radical_playgrounds

Bildnachweise | Credits

- 6: © CuratorsLab
 11: No Play No City © raumlaborberlin
 15: Edgar Calel, Iximché Pyramide © Proyectos Ultravioleta, Guatemala City
 18: Alice Chauchat, Dance Gathering, 2021-fortlaufend © Konstanze Flamme
 21: Céline Condorelli, Play for Today, Installationsansicht, École de la Porte d'Eau, 2022 © FRAC Grand Large, Foto: Caroline Douau
 24: Massimo Furlan, A Reenactment of the 1974 East Germany-West Germany World Cup Match © Sandra Singh
 27: Florentina Holzinger, Halfpipe. Bent Metal on 2 Cars, 2024 © raumlaborberlin
 33: Folke Köbberling & Martin Kaltwasser, Musterhaus, 2005 © Folke Köbberling
 29: Ingela Ihrmann, Love Me Love Me Not, 2024 © Ingela Ihrmann
 36: Agnieszka Kurant, Quasi Objects, 2024 © Agnieszka Kurant
 39: Joar Nango, A birch tree burl swing © Joar Nango
 42: Vitjitua Ndjiharine, Networked Constellations, 2024 © Vitjitua Ndjiharine
 45: The Playground Project: Group Ludic, „spheres on stilts“ (Kugeln auf Stelzen), La Grande-Delle, Hérouville-Saint-Clair, Nordfrankreich, 1968 © Xavier de la Salle
 48: Yvan Pestalozzi, Lozziwurm, 1972, Carnegie Museum Pittsburgh 2013, Foto: Josh Franzos
 51: Nggam Web Vibration © Studio Tomás Saraceno
 54: Mariana Telleria, Somos el límite de las cosas (We Are the Limit of all Things), 2011-2024 © Mariana Telleria
 57: © The School of Mutants
 60: Irad Verkron © Franco Atsoco
 63: Raul Walch, Eureka, 2015(SLASH)2018 Potsdamer Platz, Berlin © Raul Walch
 66: Mezze at Beba Restaurant © Noam Rosenthal
 70: Foto: Jürgen Henschel © Aktives Museum Berlin e.V., Archiv

Stand | As of: 5.4.2024
 Programmänderungen vorbehalten |
 Programme is subject to change

© 2024. Berliner Festspiele, die Autor*innen und Fotograf*innen. Alle Rechte vorbehalten. Abdruck (auch auszugsweise) nur mit Genehmigung der Herausgeber*innen und Autor*innen. | © 2024. Berliner Festspiele, the authors and photographers. All rights reserved. Reprints (including extracts) can only be made with the permission of the publishers and authors.

Spielplan

Eröffnung | Opening

Sa | Sat

27.04.24

12:00

Begrüßung | Welcome

13:00–15:00

Rundgang | Walk-Through

mit den Kurator*innen Joanna Warsza und Benjamin Foerster-Baldenius und anwesenden Künstler*innen | by the curators Joanna Warsza and Benjamin Foerster-Baldenius with the artists present
de + en

Ab 13:00

Performance

Jun Juyu Juxuj | A Mountain of Drawings
Edgar Calel

14:00

Performance

Aktivierung der Installation „Halfpipe. Bent Metal on 2 Cars“ von Florentina Holzinger und Skater*innen | Activation of the installation “Halfpipe. Bent Metal on 2 Cars” by Florentina Holzinger and skaters

15:00

Performance

„Love Me Love Me Not“
von | by Ingela Ihrman

18:00–20:00

Tanz | Dance
Dance Gathering
Alice Chauchat

So | Sun

28.04.24

13:00–14:00

Rundgang | Walk-Through

The Playground Project
mit | with Gabriela Burkhalter
de

14:00–15:00

Rundgang | Walk-Through

mit den Kurator*innen Joanna Warsza und Benjamin Foerster-Baldenius | by the curators Joanna Warsza and Benjamin Foerster-Baldenius

15:00–16:00

Lecture

On Feminist and Decolonial Playability
Madina Tlostanova
en

Performances

27.04./14.07. 18:00–20:00

Dance Gathering

von | by Alice Chauchat
Mehr Information auf Seite 17 |
More Information on page 17

07.07. / 08.07. 20:00–21:30

Ein Reenactment des WM-Fußballländerspiels DDR–BRD 1974 |
A Reenactment of the 1974 East Germany – West Germany World Cup Match

von | by Massimo Furlan
Mehr Information auf Seite 23 |
More Information on page 23

Fortlaufend | Ongoing

Mi, Do, Fr, So | Wed, Thu, Fri, Sun 17:00

Rundgang | Walk-Through

mit den Playworker*innen |
with the Playworkers
de + en

11.05./01.06./22.06./13.07. 16.00

Rundgang | Walk-Through

mit der Kuratorin Joanna
Warsza | with Curator Joanna Warsza
en

18.05./25.05. 16.00

Rundgang | Walk-Through

mit Architekt Benjamin Foerster-Baldenius |
with Architect Benjamin Foerster

Spielplan

Programm | Programme

04./05.05. 12:00–16:00

**Parasitäre Verbindungen bauen für
Radical Playgrounds** | Building Parasitic
Connections on Radical Playgrounds
von | by **umschichten**
Workshop
de

04.05. 17:00–18:00

Palimpseste. Schichten. Labyrinth.
Über das Navigieren in Erinnerungs-
landschaften und die Umarmung von
Opazität | Palimpsests. Layers. Mazes. On
Navigating Memoryscapes and Embracing
Opacity
von | by **Nadja Ofuatey-Alazard & Vitjitua Ndjiharine**
Spaziergang & Gespräch | Walk & Talk
en

11./12.05. 12:00–16:00

Fantastische Wesen erschaffen. Lehm-
bau-Workshop für Kinder von **Kerstin**
Brätsch in Zusammenarbeit mit **Jana**
Dohmann | Creating Fantastic Beings.
Clay Building Workshop for Kids by **Ker-**
stin Brätsch in Collaboration with **Jana**
Dohmann
Für Kinder (6-14 Jahre) | For Kids (age 6-14)
Workshop
de

18./19.05. 12:00–16:00

Strippen. Wie man akustische Umge-
bungen aus Wäscheleinen und Klavier-
draht baut | Strings. How To Build Acoustic
Environments Out Of Washing Lines and
Piano Strings
von | by **Camille O & Simon Bauer**
Workshop
de + en

18./19.05. 12:00–16:00

Unendlicher Spaß. Bau-Workshop |
Infinite Fun. Building Workshop
von | by **Ertl & Zull**
Workshop
de + en

26.05. 12:00–16:00

Wie man Brot auf einem Parkplatz
backt. Back-Workshop | How To Bake
Bread In The Parking Lot. Baking Work-
shop
von | by **Mascha Fehse & Jonas Kang**
Workshop
de + en

01./02.06. 12:00–16:00

Guerilla Games #2 - How Radical?
Eine (Raum-)Aneignung | Guerilla
Games #2 – How Radical? A (Re-)Config-
uration
von | by **Guerilla Architects**
Workshop
de + en

02.06. 12:00–16:00

Slow Heat: Discursive Baking Work-
shop | Slow Heat: Discursive Baking
von | by **Mascha Fehse & Valentina Karga**
Workshop
de + en

08.06. 12:00–16:00

Was graben wir durch unsere Bewe-
gungen aus? Kollektiver Grabungs-
workshop | What Do We Dig Up Through
Our Movements? Collective Digging
Workshop
von | by **Stella Flatten**
Workshop
de + en

08.06. 17:00–18:30

Das soziale Potenzial des Spiels |
The Social Potential Of Play
von | by **Franklin Kirimi & Sreejata Roy**
Vortrag | Lecture
en

22.06.

12.00–13.30 English / 14.30–16.00 Deutsch
Heilung durch die Kunst des Loslassens | Healing Through The Art of Letting Go

von | by LALIAH (Natalie Novag)

Workshop
de + en

22.06. 17:00–18:00

Unsere Körper werden zu Bergen | Our Bodies Become Mountains

von | by Maya Saravia

Talk
en

22./23. 06. 12:00–16:00

Stadt bäume. Die unerkannten Superstars! Baubotanische Pflanzengemeinschaften entwerfen | Urban Trees.

The Unrecognized Superstars! How To Design A Baubotanicly Constructed Community of Plants

von | by Bureau Baubotanik
Workshop

29.06. 17:00–18:00

Spinnen/Netzkartierung gegen das Aussterben | Spider/Web Mapping Against Extinction

von | by Roland Mühlethaler (Arachnophilia)

Rundgang | Walk-Through
de + en

29.06. 12:00–18:00

NOVA. Ein feministisches spekulatives LARP | NOVA. A Feminist Speculative LARP

von | by Alicja Rogalska, Ana de Almeida & Vanja Smiljanić

Workshop
en

06.07. 16:00

Rundang mit Linh Nguyen kuratorische Mitarbeit Radical Playgrounds | Walk-Through with Linh Nguyen

Asistant Curator Radical Playgrounds
Rundgang | Walk-Through
de + en

06.07. 17:00–18:00

Radical Football. Gender Bias im Sport verlernen | Radical Football Unlearning

Gender Bias in Sport

von | by Tanja-Walther Ahrens, Massimo Furlan & Joanna Warsza

Gespräch | Conversation
de + en

13.07. 17:00–18:00

Re-Play: Spielraum-Debatten zwischen 1969 und 2024 in (West-)Berlin |

Re-Play: Playground Debates Between 1969 and 2024 in (West-) Berlin

von | by Claudia Hummel
Rundgang | Walk-Through
en

13./14.07. 12:00–16:00

Unter dem Pflaster liegt das Spiel! | Beneath the Stones, Play Emerges!

von | by Maria Saridaki

Workshop
en

14.07. 17:00

It Hurts so Good – 20' Stand-up Comedy

von | by Mila Panic

Stand-Up Comedy
en

Share your

→ #RadicalPlaygrounds

Mit | With

Edgar Calel

Alice Chauchat

Céline Condorelli

Massimo Furlan

Florentina Holzinger

Ingela Ihrman

Martin Kaltwasser

Agnieszka Kurant

Joar Nango

Vitjitua Ndjiharine

The Playground Project

Tomás Saraceno

Mariana Telleria

The School of Mutants

Irak Verkrón

Raul Walch

Kuratiert von | Curated by

Joanna Warsza &

Benjamin Foerster-Baldenius

Architektur | Architecture:

raumlaborberlin