

Informationen zum Programm und zur Ausstellung

The Gallery as a Stage #2. Acting / Reacting

All of the Above (Otto/Germeshausen)

VIP (very transparent place), 2025-26

Eine Intervention von All Exclusive.

Exzess all Areas? Haben Sie ein Bändchen?

Warum bin ich nicht dort? Warum komme ich nicht rein? UND NACH WELCHEN KRITERIEN WIRD HIER ÜBERHAUPT AUSGEWÄHLT?

Eine Soundkulisse von Spaß: Durcheinandergerede, Gläser klirren, Lachen, tiefe Gespräche. Die sog. Fear of Missing Out kickt auch hier rein. Besonders Orte der Szene wie Kunst, Techno o. ä. haben einen exklusiven Kern und wir haben das Gefühl, das ist auch so gewollt.

All of the Above (Otto/Germeshausen)

Checke, 2026

Eine Performance von All conclusive.

Ein Spiel, zu dem die Lösungen bereits errechnet wurden.

In der Kunst wurde schon alles gemacht.

Was bleibt uns übrig? Warum noch mitspielen?

Darüber wollen wir nachdenken. Die Schachuhr wird auf 10 Minuten eingestellt. Jetzt kann Zug um Zug nachgedacht werden, ohne Brett und ohne Figuren.

Hat man fertig gedacht, drückt man auf die Uhr. Die andere Person hat Zugzwang.

Prof. Tilo Baumgärtel

Mashup Media. Theater und bildende Kunst. Projekte von Sebastian Hartmann, Regisseur, und Prof. Tilo Baumgärtel

Jahrelang allein in Ateliers, habe ich mir Dinge ausgedacht, Techniken ausprobiert, Selbstgespräche geführt und Ausstellungen gemacht. Malend, zeichnend und filmend, drehte sich alles um mich selbst, bis ich schier zerplatzte vor Sehnsucht nach Kooperation und Teamarbeit. Mein Wunsch, mal etwas zu etwas zu machen, mit anderen gemeinsam zu arbeiten, erfüllte sich auf der Bühne. *Mashup Media* zeigt, wie bildende Kunst und Theater zueinander finden, sich verflechten und gemeinsam experimentieren. Mit Filmausschnitten, Bildern, Storys, etc. erzähle ich von meinen Ausflügen vom Atelier in verschiedene Theaterproduktionen und beleuchte die Hintergründe und Umstände der so entstandenen Arbeiten.

BCC: ruckizucki (Anna Darmstädter, Carlin Hefer, Maxim Himmelspach, Patrick Neugebauer, Rebecca Püls, Pia Ritzer, Richard Rothfeld, Clara Scheffler, Phlorian Wagner, Ines Wassermann)

Live-Publikation, 2026

Arbeitsplatz

Das Publizieren rückt vom Hinterzimmer auf die Bühne. BCC: ruckizucki eröffnet eine Redaktions- und Produktionsstätte in der Burg Galerie. Wir publizieren live, on stage, ungestrichen. Wer vor Ort ist, kommt ins Heft, was vor Ort passiert, dokumentieren wir, was an uns herangetragen wird, mischen wir unter. Besuchende werden zu Akteurinnen, Interessierte zu Voyeurinnen, Sammelnde zu Produzent*innen. BCC: ruckizucki ist eine lose Gruppe, die ein erfundenes Ziel verfolgt: die Live-Publikation. Möglichst nah am Hier und Jetzt wird live, subjektiv, prozessorientiert publiziert und herausgegeben.

Alva Berlich

Deus ex Machina Manual, 2026

(from the point where the elevators deliver in each story)

Multimediale Lesung

Wir bewegen uns mithilfe des narrativen Aufzug-Potenzials durch Etagen einer unmöglichen Kulturgeschichte – und halten uns auf Umwegen auf. Der Aufzug ist Stellvertreter für Bühnenmaschinerie und „Wundertechnik“ und ein Hybrid zwischen Backstage & Bühne. Wir drücken den Druckknopf und bedienen (hoffentlich) kein automatisch auswegloses Erzählprogramm.

Clara Behr

Three chapters of shiver, scream, dream, 2026

Performance

Du bist müde und doch kreisen die Gedanken in deinem Kopf. An manchen bleibst du hängen, manche sind kaum greifbar und andere verfolgen dich. Die Bilder in deinem Kopf springen umher, führen dich zu altbekannten und unentdeckten Orten. Lassen dich zittern, erzürnen und tragen dich hinweg. Die Zeit dehnt sich, kurz bevor du einschläfst. Ein Raum öffnet sich, in dem Traum und Realität eine neue Wirklichkeit bilden. Ausgehend von diesem Gefühl möchte ich mich gemeinsam mit euch auf eine 50-minütige Sinnesreise begeben. Die Themen Angst, Wut und Traum bilden aus einer queer-feministischen Sicht den Leitfaden meiner Performance.

Prof. Dr. Veronica Biermann

Königin Christina von Schweden oder How to Queer a Queen, 2026

Lecture

Queering Christina: Königin Christina von Schweden (1626-1689) war ein weiblich gelesener König und eine männlich gelesene Frau. Ein zugleich hermaphroditisches wie androgynes Wesen, das Zeitgenossen wie bürgerliche Rezeption herausforderte. 1966 wurde pathologisch belegt, dass sie eine biologische Frau war. Aha. Alles klar? Nö. Der Vortrag will eine Vorstellung von dieser Person vermitteln und zugleich eine neue Geschichtserzählung versuchen. Es geht um Medaillen, Paläste, Gemälde, Skulpturen und einen Spiegel. Um Weibliches, Männliches, Königliches und obendrauf um heilige Majestät. Geschlechtslos, geweiht, sakral. Na denn.

Brianna Blug

Mito, 2024

PVC-Rohre und-platten, Stoff, Styropor

Mito ist eine überlebensgroße Puppe, die den Volkspark erkunden möchte. Ihre Erfinderin trägt die Puppe selbst. Kleine und große Besucher*innen können erfahren, wie Mito entstanden ist und welche Pläne sie hat.

Bühnen der Existenz (Teil 1)

Mit Clara Berlich, Nut Srisuwan und Lena Kron.

Wer trägt die Bühne - und wer bleibt unsichtbar? In philosophischen Kurzvorträgen und Performances wird gefragt, wie Bühnen sich durch Gesten des Haltens und Loslassens formen; wie Antigone seit zwei Jahrtausenden gespielt und gedeutet wird, ohne sich zu erschöpfen; und wie der Wunsch, gesehen zu werden, die eigene Unsichtbarkeit festigen kann.

Bühnen der Existenz (Teil 2)

Mit Paula Barth/Anastasia Patapkina, Sophia Scherer, Michael Schroller, Prof. Dr. Marita Tatari (Professorin für Kunstphilosophie und Kulturtheorie), Elena Ylva Veit / Simone Jahnkow

Wo sind heute die Bühnen, die ein Offenhalten der Existenz ermöglichen? In philosophischen Kurzvorträgen und Performances wird die Bühne befragt: als Bedingung des Erscheinens, als Loch und Hallraum, als Ort des Fehlens und Dazwischen, als entgrenzte Bühne der permanenten Selbstinszenierung - und als Ruine in Narva, wo eine Stimme aus dem Verfall ins Theater gelangt.

Volker Buchwald

Playable Images v.1.01, 2025

Interaktive Installation im Innenraum und Projektion im Außenraum

Geplant ist ein Live-Set zwischen explorativem Sound und einprägsamem Rhythmus. Geleitet von dynamischen und reaktiven Bildern, entsteht derweil aus Musik und Projektion eine ineinandergreifende audiovisuelle Erzählung.

Simon Gärtner

HumanGPT, 2026

Performance

In der Performance *HumanGPT* greift der Künstler Simon Gärtner das Konzept textbasierter KI auf und überführt es in einen Dialog, für den nicht mehr als ein Stift, Papier und Freiwillige notwendig sind. Es beginnt ein Frage und Antwortspiel. Der Künstler in seiner Funktion als HumanKI kann zu allen Themen des Lebens befragt werden. Mögen sie auch noch so trivial oder komplex sein, er wird Antworten geben.

GIGA 8 – Ein episodischer Modofilm mit Gigi Spelsberg.

(Projektteilnehmer*innen der BURG: Inanna Natalie Annoh, Frieder Paul Bassfeld, Lea Rosa Casparek, Henriette Gröger, Raffael Jakob Harrer, Mira Lu Haselow, Sophie Kerschbaumer, Malgorzata Leszczyrska, Mattis Melchior Meretz, Magdalena Jovic, Gent Törber.

Projektteilnehmer*innen der UdK Berlin: Subin Ahn, Mika Baum, Carolyn Beyer, Philipp Conrads, Sofie Fink, Felix von der Goltz, Sergey Kuchin, Leara Manhaes Reis, Elsa Maria Molinari, Elvis Perales, Anja Rudzinski, Gala Rummenhöller, Tobias Scholze, Justus Siebrecht, Jereon Wijne, Yechan Yung

Stoff & Story, 2025/26

Mode und Film

Eine Kooperation zwischen Modedesign (Prof. Lars Paschke, Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle) und der Bewegtbild-Klasse (Prof. Stini Röhrs, Universität der Künste Berlin).

In acht Episoden verweben wir in Kollaboration zwischen Mode- und Filmstudierenden Bekleidung, Körper, Kamera und Narration zu filmischen Studien, die die Grenzen zwischen Fiktion und Realität sowie zwischen Identität und Performance auflösen.

Die Episoden zentrieren sich um die Schauspielerin und das Model Gigi Spelsberg, die als reale Person und zugleich als performative Figur auftritt. Ihre Präsenz verbindet die unterschiedlichen Ansätze und dient als gemeinsamer Bezugspunkt für die Entwicklung der Arbeiten. Die Entwürfe entwickeln sich aus dokumentarischen, fiktionalen und experimentellen Arbeitsweisen und übersetzen diese in Bekleidung. Im Mittelpunkt stehen dabei Fragen nach Rolle, Darstellung, Körper und Kontext.

Rouven Gouder

idle.state [default_mood], 2025/26

Video

The Sims 2 (2004) fungiert weniger als klassisches Spiel, sondern vielmehr als Simulation des Häuslichen, welche die verborgenen Mechaniken des Alltags offenlegt.

Eingeschlossen in einer gemoddeten White Void und ausschließlich im *Free Will-Mode* agierend, wird der Avatar vom User verlassen und seiner eigenen rudimentären KI überlassen.

Das Beobachten dieses autonomen Loops, macht sichtbar, wie gewöhnliche Systeme das Subjekt unweigerlich in die Erschöpfung, das Scheitern und ein verzweifelt Flehen an die Leere treiben.

Rouven Guder, Ina Panknin, Antonia Roziewski

Human dolphin communication and their aftermath, 2026

Ein tragisches Theaterstück

Ein MK-Ultra-Wissenschaftler im Ketaminrausch, seine isolierte Assistentin und ein Delfin namens Peter: In einer gefluteten Villa eskaliert der Versuch, Kontakt zu Außerirdischen aufzunehmen zur tragischen Groteske. Basierend auf den wahren Experimenten des Neurophysiologen John C. Lilly in den 1960er Jahren entfaltet sich, verwoben mit einer wahnhaften, shakespearesken Liebesgeschichte, ein surreales Spiel über Wahn, Hingabe und die Auflösung der Grenzen zwischen Mensch und Tier.

Elena Jung

DrückenUndDrehen, 2025

Schaumstoff, Stoff, Metall

Eine Schleuse, ein Ort der Isolation, der Intimität. Einhalten.

Aufatmen. Ausatmen. Weich und stachelig. Berührung suchen. Druck ausüben. Umarmen.

Ausweichen. Ja aber du.

Genesis Kahveci

Newfangled / Erneuerungssüchtig, 2023/2024

C-Print, kaschiert auf MDF

Newfangled/Erneuerungssüchtig ist eine fotografische Auseinandersetzung mit Gender, Konsum und Idealen. Im Zentrum steht Kleidung, die aus Scham nicht im öffentlichen Raum getragen wird. Durch inszenierte Portraits im privaten Umfeld wird diese Scham sichtbar gemacht und schrittweise hinterfragt. Die Fotografie dient als Experimentierfeld, um eigene Grenzen auszuloten und Sichtbarkeit zu erproben.

Kohllaboration

(Katharina Bäuml, Viv Donner, Moegi Morikawa, Anna Pürschel, Christin Radischat)

Kohllaboration – Eine performative Kochaktion, 2026

Weidenkörbe, Metall, Seil, Sandsäcke

Für die Finissage veranstaltet die Kohllaboration eine performative Kochaktion.

Eine Kohl-Rouladen-Produktionsstraße verwandelt die Galerie in einen sinnlichen, sozialen Raum, in dem Gerüche, Handlungen und Begegnungen erfahrbar werden. Besucher*innen übernehmen per Aufgabekarten einzelne Schritte und werden Teil des Prozesses. Alle Personen sind eingeladen, teilzunehmen.

Malin Kienle

Infostand, 2026

Pappmaché

Der *Infostand* von Malin Kienle bewegt sich in Zwischenwelten. Zwischen Backstage und Bühne, Formalität und Verspieltheit, Performance und Ausstellungsstück steht er Antwort und Frage, um die Köpfe der Besucher*innen zu ver- und entwirren. Hinter der Front aus Pappmaché werden Informationen verteilt, vervielfacht und gesammelt. Noch Fragen?

Klangobjekte

(Constantin Carstens, Maximilian Jahn, Samuel Kok, Milan Logar, Sophia Scherer, Michael Schroller, Maria Winkler)

Konzert

Im Kurs *Klangobjekte* der Studienrichtung Zeitbasierte Künste entstanden experimentelle, selbst gebaute Instrumente, die nun live zum Leben erweckt werden.

Lokale Skandale

(Nils Jäger mit Hanner Frerich, Rahel Gebhardt, Nele Lippert, Carolin Rüllich, Helen Stolzenberg, Rosa Suhrbier)

Lokales Skandalmaterial, 2026

Performance, Mixed Media

LOKALES SKANDALMATERIAL lockt mit Boxen, Blicken und käuflichen Begegnungen.

Performance, Peepshow, freier Markt, Installation – alles dabei. Doch hier passiert nichts von allein – wer nur schaut, verpasst den Konsum. Also: kommt ran, bringt mit, was klimpert - und lasst es regnen!

Caroline Palm/Maria Winkler und weitere Performer*innen

Re: voices, 2026

Performance

“For the voice doesn’t simply belong to either, body or language. It cannot be seized by linguistics, it inhabits language but without being its part, and it is also not a positive part of the body. It’s a missile, which departs from it. It’s not simply inside or outside but consists in the very division. It is the great operator of this division.” (Mladen Dolar, *What’s in a voice*, 2015)

Was ist Stimme? Was erzählt sie im Außen, was bleibt im Inneren verborgen? Wie erkundet Stimme Raum? Wie verhält sie sich gegenüber Körpern und in der Gesellschaft? Gemeinsam mit 6 Performer*innen erforschen wir spielerisch Stimme, experimentieren und schaffen mit unseren Stimmen performative Momente innerhalb des Ausstellungsraumes. Die Performance findet am 29.4.2026 während der gesamten Öffnungszeit in allen Räumen der Galerie statt und versteht sich als situativ, interaktiv und improvisatorisch.

Ina Panknin

Wunderkammer der Dinge, 2026

Textil, Holz

Die *Wunderkammer der Dinge* entzieht sich der statischen Präsentation. Zu Beginn fast leer, entwickelt sie sich über die Ausstellungsdauer zu einem künstlerischen Lost & Found. Die Installation füllt sich mit vermeintlich gefundenen Objekten und abgegebenen Fragmenten. Die Arbeit macht das Suchen und Finden zum eigentlichen Exponat und verwandelt das Unscheinbare in ein wachsendes Kabinett der Kuriositäten. Vielleicht ergeben sich im Schatten der Sammlung auch flüchtige Hinterzimmergeschäfte – völlig unverbindlich, wenn der Moment es verlangt.

Clara Rudolf/Rahel Wagner

Take a seat, 2026

Interaktive Installation

Theater sind jeher auf finanzielle Unterstützung angewiesen. Mit dem Rechtsruck in Deutschland gehen starke Kürzungen in der alternativen Kulturszene einher. Der Erhalt wird dadurch noch stärker von privater Finanzierung abhängig, welche aber keine langfristige Lösung darstellt. Bei *Take a seat* können die Besucher*innen Patenschaften für Sitzplätze in der Ausstellung übernehmen. An einem Automat können Plaketten gegen Spende erhalten und personalisiert werden. Anschließend werden diese an der Bühne angebracht. Das gespendete Geld wird zur Unterstützung von Kultur in Halle (Saale) eingesetzt.

Carolin Rüllich/Ines Wassermann

Reflexion, 2026

Performance

Das Licht ist aus. Schwarzes Loch an. Gefühlte Unendlichkeit. Mit Taschenlampen begeben sich die Performerinnen auf die Suche nach versteckten Versprechen in den Winkeln des Volksparks. Schatten, Lichtreflexe und Geräusche stellen alle vor eine Herausforderung: Wie begegnen wir dem Unbekannten, dem Hier und Jetzt?

Wear We Meet, SCHMUCK HALLE

v.l.n.r.

Schminktisch

Cathleen Kämpfe

Wolken über ALDI (Serie), 2024

Silber, Fliesenstück, Baumwollfaden

Stella Holtfreter

Goldparmäne-King of the Pippins, 2025-26

Kette: Bronze, Holz, Baumwolle

Umschlag: Apfelleider, Papier

Larissa Thiel

Content, 2025-26

Kupfer, Ton, Silber, Bronze, Papier, Perlseide, Filz, Aluminium

Maren Kaden

Unter Beobachtung, 2024-25

Messing, Silber, Stahl, Holz

Fru Zirbes

an:organic & between living and dead matter, 2024-2026

Diverse Materialien

Katharina Briksi

Wie man einen Frosch fängt, 2025

Handtuch, Baumwollfaden, Glas, Wasser, Klebetatoos, Zeichnung (Marker)

Samuel Maßmann

Bärenendienst, 2024

Gusseisen, Stahl, Bronze, Kopfkissen

Nora Heuschmann

mnemonic, 2025

Glas, Edelstahl, Beton

Leonie Damm

Kindheitsteilchen, 2026

Stickvlies, Baumwollgarn, Glasperlen

Inspiriert von der Theatergarderobe — einem Raum, der den Künstler*innen zur Vorbereitung vorbehalten und für das Publikum nicht sichtbar ist — gewähren wir Einblick hinter unsere Kulissen. Es ist ein Ort, an dem sich Künstler*innen frei und ungefiltert künstlerisch entfalten können, und sich die enge Verflechtung von Schmuck und Individuum offenbart. SCHMUCK HALLE zeigt die künstlerischen Arbeiten von unseren Diplomanden Katharina Briksi und Samuel Maßmann, unserer Meisterschülerin Cathleen Kämpfe, unseren Studierenden Leonie Damm, Nora Heuschmann, Stella Holtfreter, Maren Kaden, Larissa Thiel und von Gaststudent Fru Zirbes. Luri Schmidt

Ohr-Land-Oh, 2026

Relaxed Performance

Wir begleiten Orlando und eine Erzählerin bei der Erkundung neurodivergenter Weltwahrnehmungen. Eine verwunschene Erkundung.

Ohr-Land-Oh ist eine Relaxed Performance. Das bedeutet, dass der Raum und die Performance reizreduziert angelegt sind. Es gibt keine schnellen Lichtwechsel, keine lauten oder plötzlichen Geräusche. Unterschiedliche und entspannte Sitzmöglichkeiten werden angeboten und der Raum kann jeder Zeit verlassen werden. Es wird Fidget-Toys geben und das Verwenden eigener Hilfsmittel ist erwünscht. Das Stück richtet sich explizit an neurodivergente Menschen.

Dauer: 45 Minuten

Deutsche Lautsprache

Kaja Semmler

FLUXPUNKT, 2026

Print

Die Collage visualisiert eine Masterarbeit der Innenarchitektur, die den urbanen Raum als Bühne für Jugendliche begreift. Im Zentrum steht ein modulares System, das Orte der Aneignung, Akzeptanz und Sichtbarkeit schafft und gleichzeitig ein Werkzeug der Kommunikation ist. Exemplarisch für drei Standorte in Halle (Saale) entwickelt, eröffnet der Entwurf neue Perspektiven auf jugendgerechte Stadträume.

Jooyeon Shin

Where Scribbles Intertwine, 2026

Kaolin, Draht, Wachs, Ätherisches Öl, Baumwollfaden, Magnet, Netz

Where Scribbles Intertwine ist eine Installation, inspiriert von den Luftwurzeln tropischer Pflanzen. Feine Linien aus Wachs und Kaolin durchziehen den Raum, liegen und hängen darin. Ein warmer, leicht holziger Duft liegt in der Luft. Die Installation lädt zum Darunter-Durchgehen und Verweilen ein.

Michelle Sorin

Für H. (Or How to Write a Letter), 2026

Video

Kostüm (Organza, Baumwolle, Farbe)

Wandbild (Tinte, Acryl, Kohle, Acrylmarker auf Leinen)

Braucht ein Liebesbrief zwingend ein Gegenüber oder wird seine Bestimmung bereits im Akt des Schreibens selbst erfüllt? *Für H. or How to Write a Letter* ist eine filmische Meditation über Abwesenheit und ein großes Gefühl. Die Spuren, die im performativen Prozess entstehen, formen keine eindeutig entzifferbare Schrift und bleiben doch vielleicht auf andere Weise lesbar ...

Phlorian Wagner

lighting on..., 2025

Licht-Installation

Die Installation besteht aus mehreren Strahlern aus unterschiedlichen Kontexten, die jeweils ortsspezifisch eine bestimmte Situation im Raum beleuchten — in diesem Fall einen unscheinbaren Pilaster, abseits der Bühne. Neben der initialen Idee, der Inszenierung eines vermeintlich immateriellen Mediums, eines gleißend hellen Lichts, sind sowohl tiefe körperliche Erfahrungen wie Wärme und Blendung, als auch der gezwungenermaßen objekthafte, materialisierte Aufbau (Strahler, Stative, Kabel, Verteiler-Steckdosen) gleichermaßen von Bedeutung. Im Kontext von *The Gallery as a Stage* wirken die Strahler wie Versatzstücke von der Bühne, beiläufig abgestellt, abwesend und doch von starker Präsenz.

Phlorian Wagner

variable-clock-font, 2024

Variable Schrift-Installation

Konventionelle Uhren ticken. Ihr Takt zerteilt die Zeit in gleichgroße, zählbare Einheiten. Diese Uhr tickt nicht. Die Bewegung ihrer ineinander übergehenden Ziffern zeigt die Zeit als einen stetigen Fluss. Die Arbeit beantwortet so eine Frage, die sie selbst erst stellt: Wie könnte das aussehen, was zwischen den Zahlen liegt? Jede Bühne, ob Theater, Oper, Radio – braucht eine exakte Zeitanzeige zum Abstimmen der Ereignisse. Während dabei oft digitale Uhren mit blinkenden Takten oder Sekundenanzeige zum Einsatz kommen, zeigt diese Installation den kontinuierlichen Fluss der Zeit. Exakt geplante Ereignisse werden schwer umsetzbar, genau getaktete Abläufe werden schwammig – vielleicht entspricht genau das dem Prinzip von *The Gallery as a Stage* – Alltag, Realität, Leben trifft auf Kunst und Inszenierung.

Die digitale Arbeit ist auch hier einsehbar: <http://variable-clock-font.phlorianwagner.com>