2

SHUNSAKU HAYASHI
Hovers

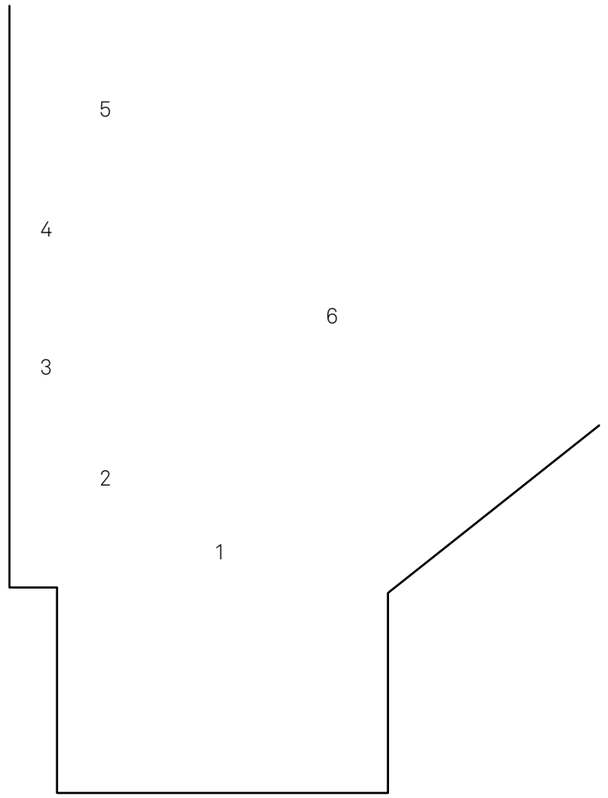
Shunsaku Hayashi hat das Motiv des Bocksprungs als Ikone des rebellischen Geistes unserer Zeit entworfen. Sein Film *hovers* (2026) präsentiert das von einem Fußball-Videospiel inspirierte Schema in Form einer Stop-Motion-Animation, die aus seinen Originalgemälden (2026) besteht. Der Bocksprung manifestiert sich als ein spielerisches Ritual des Torjubels. Der Heldengestus des Springens ist mit einem sofortigen Rollentausch in eine erniedrigende gebückte Haltung verbunden. Die beiden Körper greifen als aktives und passives Element einer autopoietischen Schleifenbewegung ineinander. Sie veranlasst einen unaufhaltsamen Loop-Mechanismus, der immer mehr Teilnehmer in einem irrealen Tempo und Abstand verwickelt. Durch eine feine Modulation der Beschleunigung werden wir in einen hypnotischen Schwebezustand einbezogen. Ein schwingend rotierendes Gemisch von elektronischem Rauschen und menschlicher Stimme gibt einen Rhythmus vor und begleitet die ungehorsame Fortbewegung der Mannschaft aus der Arena hinaus. Die Institution der Regel und des Urteils bricht hinter ihr zusammen.

Die in der Animation eingebetteten gemalten Körper verleihen den virtuell generierten Szenen eine organische Fleischlichkeit. An den Leibern der Teilnehmer stauen sich Ermüdung und Beschädigung. Auf einer Wiese wird später eine Reihe der Originalgemälde mit den Bockspringenden sichtbar und in einer hohen Geschwindigkeit hintereinander abgelichtet, sodass wir ein rasendes Pferderennen halluzinieren. Auf das verlassene, dunkle Stadion wird zurückgeblendet, um eine kurzweilige Stille einzuatmen. Darauf wird überblendet, wie die Springer ihre Muskulatur überanstrengen. Ihre Hälse dehnen sich knirschend aus. Mitten in der ekstatischen Metamorphose schwindet diese Vision.

Im realen Ausstellungsraum stehen fünf großformatige Originalgemälde (270 x 190 cm), die die einzelnen Phasen eines Bockspringens von rechts nach links darstellen. Sie sehen so historisiert aus wie antike Fresken oder frisch geschaffene hypermoderne Wandmalereien, die erst nach hunderten von Jahren ausgegraben werden. Shunsaku Hayashi grundiert und übermalt seine Gemälde in mehrfachen Schichten detailliert und ausführlich. Dann geht er reizvolle Formationen suchen, die verborgen sind oder sich zufällig begegnen. In einem komplexen System der Pinselstriche vermischen sich Illusionen digitaler Artefakte. Auf dem dunkleren Hintergrund stieben und zerstreuen sich leuchtende Farben. Die taktilen Membranen der imaginären Zeiten umhüllen ein Vakuum, durch welches eine energetisch-athletische Bewegung läuft. Die voluminöse Zeitlichkeit kristallisiert den glänzenden, anarchistischen Moment der Schwebe, in der sich die Protagonisten von jeglichem vorherrschenden Algorithmus befreien wollen.

Arbeitstechnisch stehen die Medien der Malerei und des Films bei Shunsaku Hayashi in einer engen Interaktion genauso wie die beiden Glieder des Bocksprungs. Wir werden aufgefordert, einen kinematographischen Prozess der biologischen Transformationen der Figuren in der Gemäldeserie in uns zu realisieren. Durch die Ansammlung der Kräfte beim Anlauf erscheinen die Sportler verwittert und verschwommen. Der untere Teilnehmer ist mit Käferschalen gepanzert. Stützt sich der Springer mit seinen Krallen auf den Rücken des anderen, wachsen Fischschuppen auf seiner Brust. Die Stoßwellen bewirken an den Armen des Untergebenen Brechungen, während seine Beine sich vervielfachen. An seinem Schenkel öffnen sich Speiseröhren. Der Held ragt in einem Luftwirbel stark aufwärts, als ob er fliegen könnte. Beim Überspringen verdoppelt sich sein Kopf. Sein nackter Oberkörper ist im Schwung verschmolzen. An seinem Unterleib bilden sich Kängurufüße. Die Landung ereignet sich jedoch federleicht. Das Spektrum der Evolution spreizt sich. Vor uns weitet sich die prächtige Festlichkeit eines Kosmos, der im unerschöpflichen, vitalen Werden lebt.

Text: Kayo Adachi-Rabe



1-5 *hovers*
2026
Acryl, Öl und Papier auf Leinwand
Jeweils 270 × 190 cm

6 *hovers*
2026
Video
6’’’ (Loop)

Shunsaku Hayashis Resdiency wird gefördert von der Pola Art Foundation. Die Ausstellung wird gefördert von der Kao Foundation for Arts and Sciences und der Nomura Foundation.

www.shunsakuhayashi.com

VERANSTALTUNGEN

11.06.2026 19 Uhr	Ausstellungseröffnung
20.06.2026 19 Uhr	Im Gespräch: Jack Halberstam, Ren Loren Britton und Sylvia Sadzinski in englischer Lautsprache und Internationaler Gebärdensprache (ISL)
09.07.2026 19 Uhr	Multi-Sensorische Listening Session mit ezri_dax, Jingyun Li und Nguyễn + Transitory Formen der Zugänglichkeit: taktile Klangerfahrung, Zuhören, Live-Audiodeskription
30.07.2026 ??? Uhr ??? Uhr	 Performance von Noé Duboutay Buchpräsentation von Rut de Vries
09.08.2026 14-19 Uhr	Finissage
05.09.2026 16 Uhr	Online Crip Poetry Epilogue in englischer Lautsprache und Internationaler Gebärdensprache (ISL)

NEWSLETTER

Abonnieren Sie unseren Newsletter und erhalten Sie monatliche Informationen zu Veranstaltungen im Künstlerhaus Bethanien!

SOCIAL MEDIA

Folgen Sie dem Künstlerhaus Bethanien auf Instagram, um einen Blick hinter die Kulissen zu werfen!

PROGRAMM

Auf unserer Homepage finden Sie alles Wissenswerte über unsere Künstler*innen, Ausstellungen und Veranstaltungen.

BERLIN
Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt

Kultur|lx Arts Council Luxembourg

artis

NSW GOVERNMENT

公益財団法人 ポーラ美術振興財団 POLA ART FOUNDATION

公益財団法人 花王 芸術・科学財団

NOMURA 野村財団