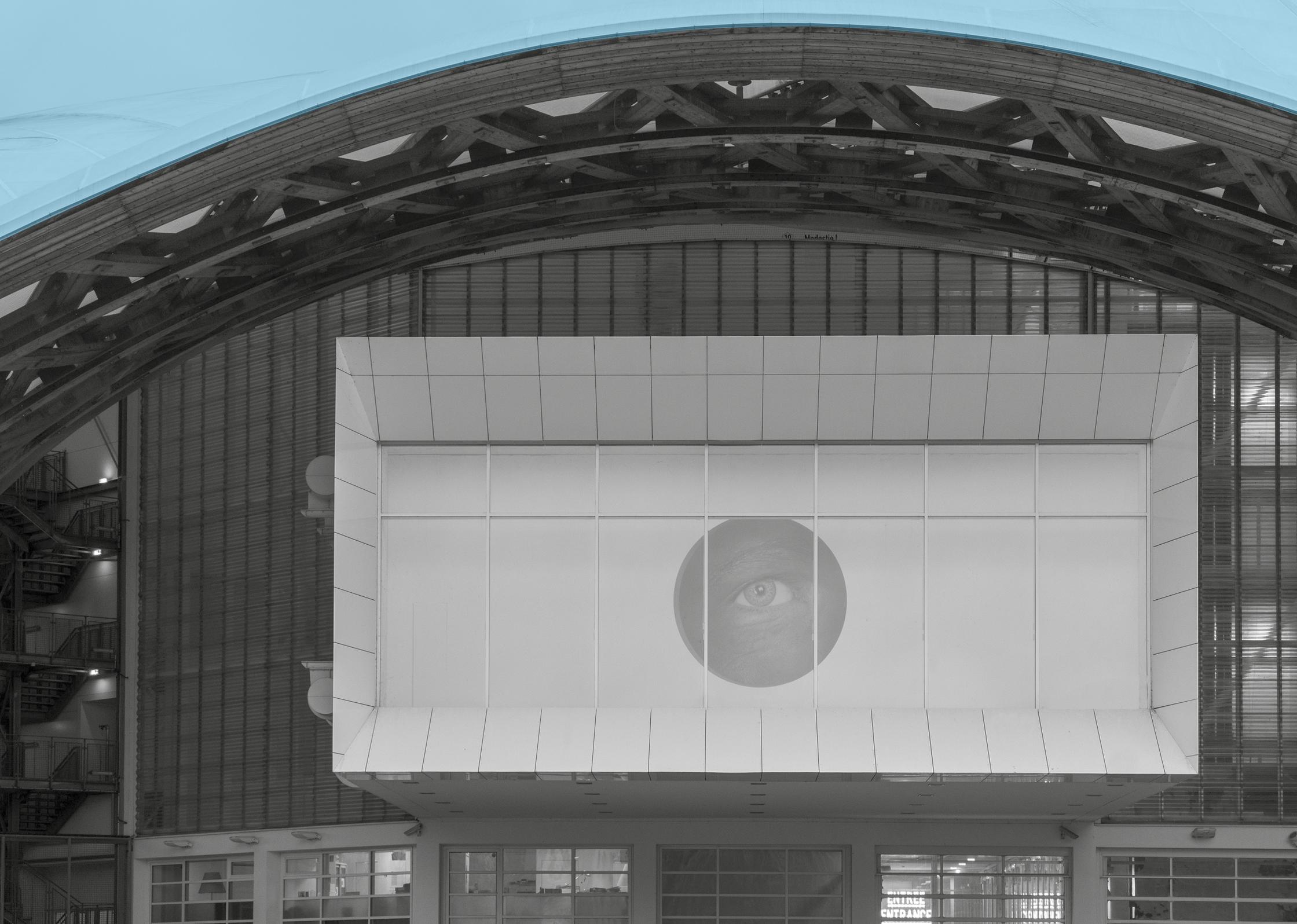




Bonne Chance

Elmgreen & Dragset





10 Modocia I



ENTRANCE
ENTRANCE



EINFÜHRUNG

„Bonne Chance“ ist eine Ausstellung, in der man sich verlaufen kann. Vom Forum über die Grande Nef bis zur Terrasse der Galerie 2 werden Sie durch eine labyrinthartige Struktur geführt und erleben zahlreiche vertraute und doch auch surrealistische Szenarien.

In einer Mischung aus Skulptur, Installation und Performance laden Elmgreen & Dragset uns ein, alltägliche Räume und Situationen zu erkunden, die wie ein Überlebensspiel gestaltet sind. Manche Räume werden von einsamen Gestalten bewohnt, während andere ganz leer sind: ein verlassenes Büro, eine Leichenhalle, ein Fernsehstudio, ein Theater, öffentliche Toiletten. Die in „Bonne Chance“ kreierte Welt gleicht einem gigantischen Bühnenbild, in dem Sie selbst die Hauptrolle spielen und über den Lauf der Geschichte entscheiden. Sie können Ihr Glück versuchen oder nach einer Abkürzung durch das Labyrinth von Elmgreen & Dragset fahnden, doch bei diesem Spiel geht es letztlich weniger ums Gewinnen als um eine Neudefinition der Regeln. *Bonne chance (Viel Glück).*



VORBEREITUNG

Es braucht keine Vorbereitung. Das Leben ist ein Spiel. Und weil Sie mitspielen, werden Sie getrackt. Jeder Ihrer Schritte ist gezählt, ebenso die Minuten, in denen Sie spielen, lernen, sich unterhalten, shoppen, gucken, arbeiten, bewerten, laufen und ... Halt! „Bonne chance“ ist kein Computerspiel, sondern eine Ausstellung, also verstauen Sie bitte Ihr Handy (aber vergessen Sie nicht, von dem, was Sie sehen, Fotos zu posten).

FANGEN SIE AN

Das Museum hat Sie im Blick. Betreten Sie es unter dem großen Auge. Nach den Glastüren geht es dann nach rechts.

ERKUNDEN SIE DAS FORUM

[Die Außenwelt hat sich nach innen begeben]

1 *The One & The Many*

Umrunden Sie das Wohnhaus. Sehen Sie sich die modulare Architektur an, grau und praktisch. Schauen Sie nach oben. Alle Fenster sind verdunkelt. Testen Sie die Eingangstür. Stellen Sie sich vor, wie die Leute drinnen leben, wie das Leben der anderen aussieht.

2 *The Outsiders*

Werfen Sie einen Blick in das Auto. Figur 1 (wach) hält Figur 2 (schlafend) im Arm. Die beiden Männer könnten Aussteller sein. Sie sind mit ihrer Arbeit fertig. Die Werke sind eingepackt und die Werkzeuge aufgeräumt. Sie stammen nicht von hier. Schauen Sie sich das Kennzeichen an.

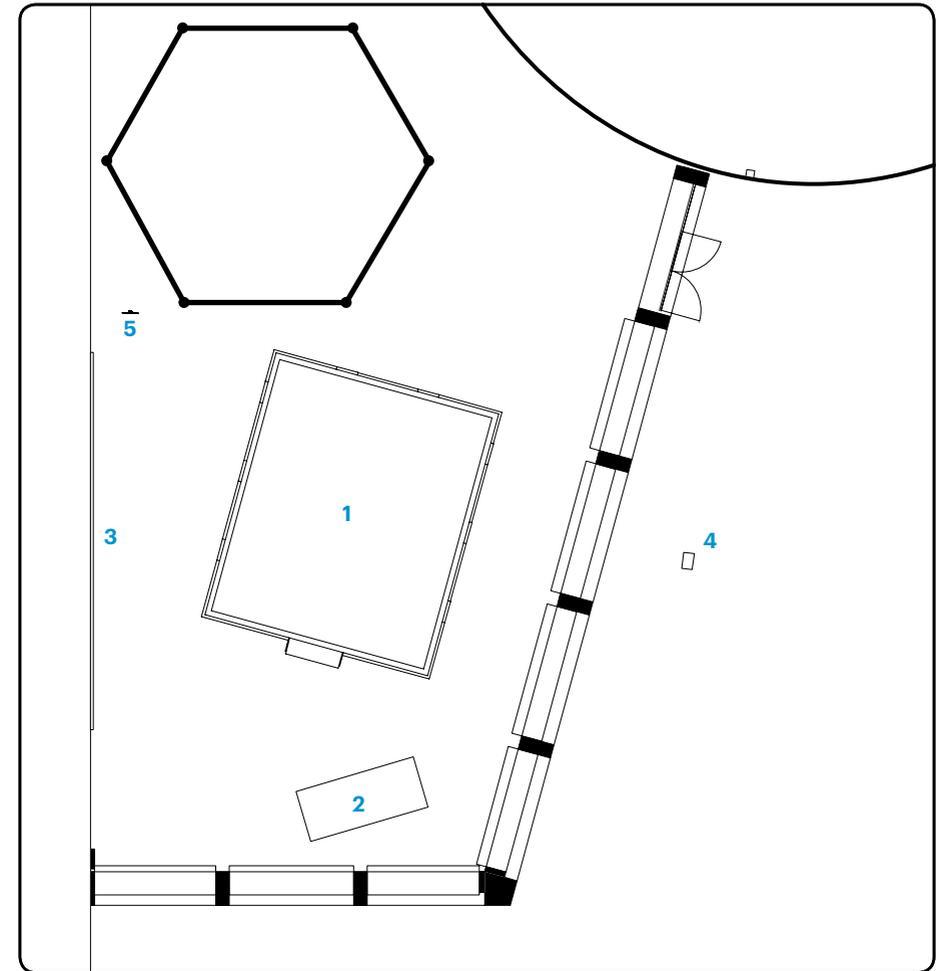
3 *Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe*

Drehen Sie sich um und schauen Sie nach oben: Sie sehen eine riesige Reklamefläche. Der Gegenstand der Werbung ist nicht genau zu erkennen, es könnte bei Ihrem nächsten Besuch schon wieder eine andere sein.

4 *Bellevue, 17th July, 1994*

Jemand hat eine Kühlbox vergessen. Versuchen Sie nicht, Sie anzuheben, es ist ein Bronzeguss. Ein Picknick hat stattgefunden oder wird noch stattfinden, ohne Genehmigung.

6



5 *Adaptation, Fig. 18*

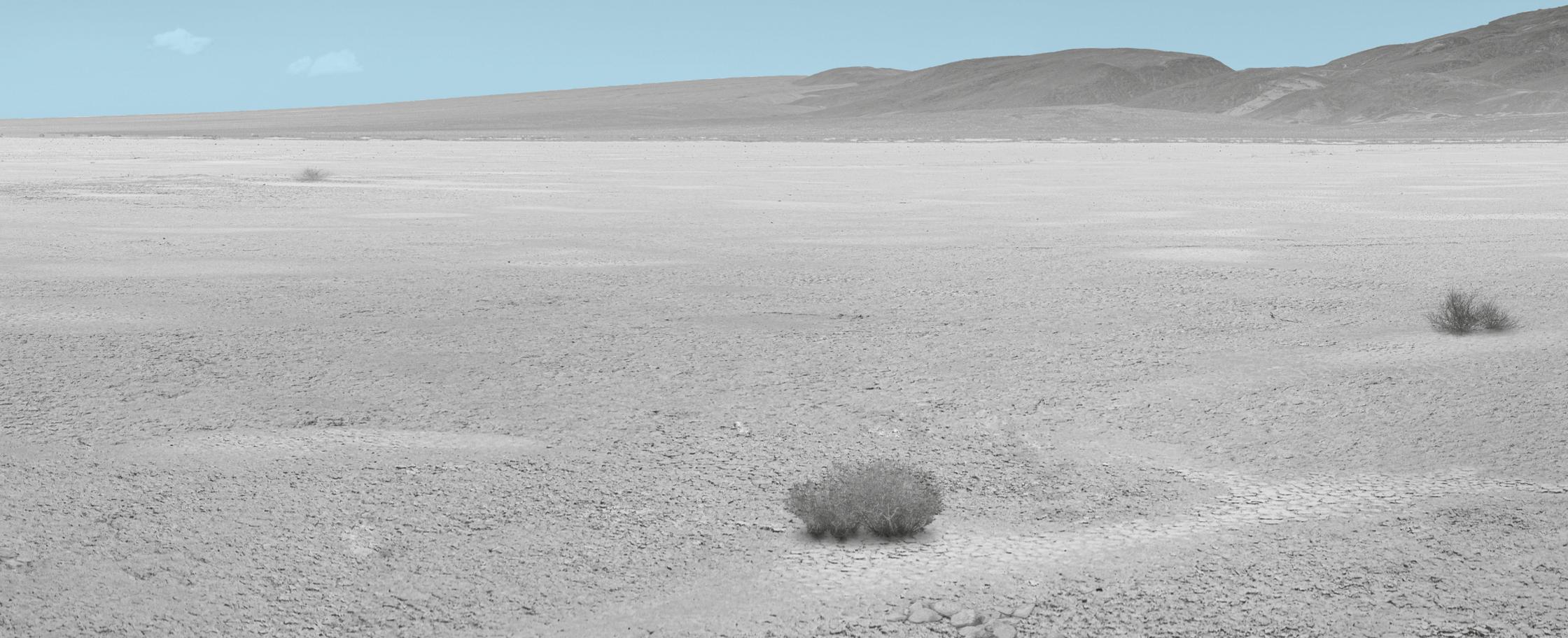
Ein Verkehrsschild, das nichts ausschildert. Es zeigt eine Spiegelung. Die Umwelt entscheidet. Sie bestimmen die Regeln

GEHEN SIE WEITER

[Betreten Sie das Grande Nef]

7

Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe



ERKUNDEN SIE DIE GRANDE NEF

[Betreten Sie das Labyrinth]

6 *Back in Five*

Der Schalter ist geschlossen. Ein Schlüsselbund liegt am Schalter. Pinocchio mit langer Nase. Irgendjemand lügt. Man hatte uns etwas anderes versprochen.

[Kehren Sie um und kehren Sie an Ihren Ausgangspunkt zurück.
Gehen Sie nach links]

7 *I*

Das Fenster ist beschlagen. Figur 3 – ein anderer Spieler, ein Junge – hat den Buchstaben „I“ in auf die beschlagene Schreibe geschrieben, als wollte er seine Existenz unterstreichen. Er lebt nicht wirklich, aber nehmen wir mal an, er täte es. Die Spur seines Atems wird bald nicht mehr da sein, sie hat sich schon verändert.

8 *Too Heavy*

In der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein kreisrundes Loch. Gucken Sie durch das Loch. Ein Stein, ein Meteorit ist heruntergefallen, hat die Decke durchschlagen und ist auf einem Trampolin gelandet. Nobody ist perfect. Stellen Sie sich das Leben vor, ohne zu spielen.

[Gehen Sie links weiter, schauen Sie nach oben]

9 *What's Left?*

Figur 4 – ein Seiltänzer – ist in Gefahr: Mit der einen Hand hält er sein Seil, mit der anderen die Balancierstange. Versuchen Sie, die Frage auf seinem T-Shirt unter den folgenden. Aspekten zu beantworten: persönlich, philosophisch, politisch und sozial.

[Gehen Sie nach rechts]

10 *Humanized Architecture, Circulation und Detour*

Folgen Sie dem Geländer, es führt Sie zum nächsten Level. Werden Sie eins mit der Architektur. Sie atmen gemeinsam, gehören demselben Kreislauf an. Alles ist unter Kontrolle.

[Sie befinden sich im Gang zu den Büroräumen]

11 *Imagine, Fig. 1, Imagine, Fig. 2 und The Creation of Adam*

Drei Bilder zieren den Gang. Wer ist Adam? Wer ist Gott? Wer lebt mit dem Kopf in den Wolken?

12 *The Conversation Room*

Bleiben Sie kurz in der Küche stehen. Hören Sie sich an, was aus dem Radio kommt. Eine Unterhaltung zwischen zwei Lehrern. Ein Theaterstück als Hörspiel. Für weitere Hinweise warten Sie bitte hier, bis die aktuelle Ausstellung im Centre Pompidou-Metz erwähnt wird.

[Gehen Sie weiter durch den Flur]

13 *All Dressed Up*

Figur 5 – ein junger Mann im Hasenkostüm – schläft auf einem Konferenztisch. Er hat aufgehört oder sich gerade geweigert, das Spiel zu spielen (vielleicht oder vielleicht auch nicht hat er die Fernsehserie *Severance* auf Apple TV+ gesehen oder die Erzählung von Herman Melville über Bartleby gelesen, einen Antihelden, der nie macht, worum sein Chef ihn bittet).

14 *Powerless Structures*

Türen sind nicht immer dazu da, um einen hereinkommen zu lassen, Sie können einen auch am Hereinkommen hindern. Bleiben Sie auf der richtigen Seite.

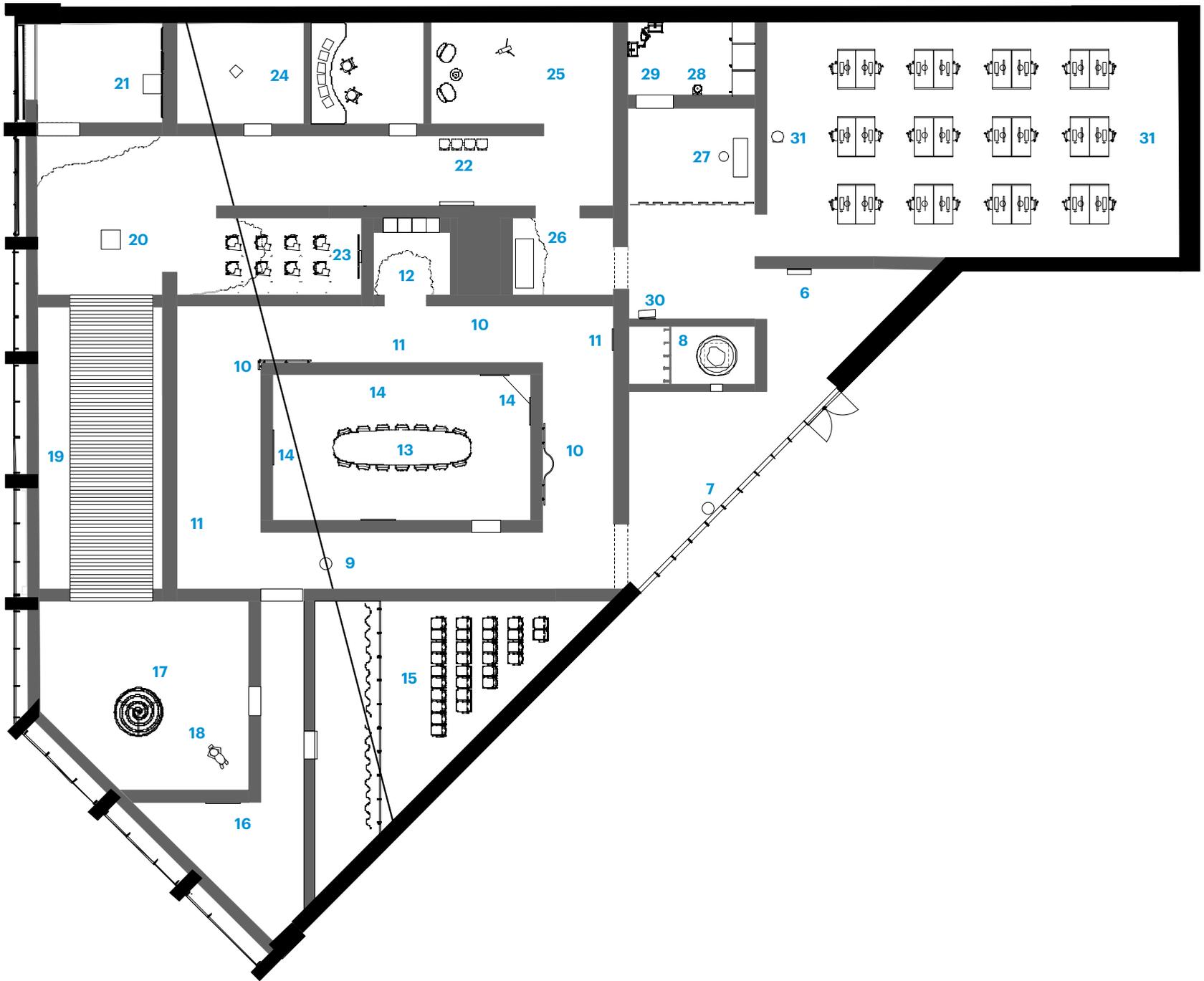
[Gehen Sie da hinaus, wo Sie hereingekommen sind, und nehmen Sie den nächsten Gang. Betreten Sie das Theater]

15 *On Stage*

Stellen Sie sich auf die Bühne. Die Scheinwerfer sind auf Sie gerichtet, doch das Publikum ist gegangen. Alle spielen, aber keiner hört zu. Überall befinden sich Spiegel, wir schauen uns alle selbst an. Vergleichen Sie das Online-Leben damit.

[Verlassen Sie das Theater]

GEHEN SIE BIS ZUM NOTAUSGANG



GEHEN SIE WEITER

16 *The Date*

Schauen Sie sich das Display des Bildtelefons an. Figur 6 steht draußen, mit einem Blumenstrauß. Handelt es sich um die Person, mit der Sie verabredet sind?

[Verlassen Sie den Raum und betreten Sie den nächsten]

17 *Social Media (Terrier)*

Ein Spielplatzkarussell dreht sich unaufhörlich. Figur 7 – ein Terrier – versucht, Sie abzulenken. Die Figur kreist nur um sich selbst. Wieder und wieder das gleiche Bild. Überlassen Sie nicht dem Algorithmus die Kontrolle.

[Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf Figur 8]

18 *The Drawing*

Figur 8 – ein Kind – versucht, den um sich selbst kreisenden Foxterrier zu zeichnen. Die Perspektive ist verzerrt. Warten Sie, bis das Kind es merkt, und setzen Sie ihren Weg fort.

[Betreten Sie den Tunnel]

19 *From Here to There*

Halten Sie beim Durchqueren des Tunnels nach fünf Werbungen Ausschau. Am Ende des Tunnels könnte Ihnen die Zukunft rosiger erscheinen.

[Folgen Sie dem Licht in der Vitrine]

20 *Should I Stay or Should I Go*

Figur 9 ist ein Wurm. Raten Sie, wo er auftauchen wird.

21 *Untitled*

Eine Leichenhalle. Geschmack nach Metall. Es ist kein Film. Figur 10 ist verstorben. Wühlen Sie in der Plastiktüte nach Hinweisen.

22 *Until It's Your Turn...*

Machen Sie kehrt und fahren Sie in Ihren Überlegungen fort. Legen Sie auf der Höhe der Bank eine Pause ein. Es ist ein Warteraum. Über der Tür befindet sich eine Anzeige. Warten Sie, bis Sie an der Reihe sind. Ihre Zahl könnte drankommen. Eines Tages. Oder auch nicht.

23 *Wheel of Fortune*

Ihre Zahl kommt nicht dran. Das Rad dreht sich einfach weiter. Finden Sie sich in dem, was es widerspiegelt. Die Lichter blinken. Sie glänzen. Keiner hat verloren. Keiner hat gewonnen.

24 *In Jeopardy*

Eine Wahlurne. Die Wahl hat schon begonnen. Das Ergebnis hängt in der Schwebe. Demokratie. Schwebe. Halten Sie den Atem an, und hoffen Sie, dass es so bleibt.

[Auf der anderen Seite der Wand überwacht Sie jemand. Finden Sie sich auf einem Bildschirm, oder finden Sie jemanden, den Sie kennen]

25 *Bonne Chance Studio*

Die beiden Stühle im Fernsehstudio sind unbelegt, aber der Hintergrund ist ausgeleuchtet und die Kamera bereit. Jemand wird auf ein paar Fragen antworten müssen.

[Verlassen Sie das Studio und gehen Sie nach rechts]

26 *Boy Scout*

Ein Etagenbett. Suchen Sie sich das obere oder das untere Bett aus. Das Begehren versteckt sich in der Struktur. Alle Strukturen verlieren an Macht, wenn wir aufhören, an sie zu glauben.

27 *The Celebration*

Tipp: Es gibt einen Geburtstag oder einen wissenschaftlichen Durchbruch zu feiern. Figur 11 – eine Wissenschaftlerin – darf nicht gestört werden. Wir sind zufällig zur Welt gekommen. Wir glauben, dass wir alles Übrige kontrollieren können.

GEHEN SIE AUF DIE TOILETTE



28 Masculinity

Sie ist anfällig. Sie hat ihre Angriffsstellen. Erfinden Sie sie neu.

[Alle Toilettentüren sind geschlossen. Gehen Sie zu den Waschbecken]

29 Separated

Doppelte Geometrie. Zusammen, und auch wieder nicht, aber doch verbunden. Das Wasser läuft aus dem einem Waschbecken in das andere. Sie sind nicht der oder die Einzige, dessen/deren Bild gespiegelt wird. Das folgende Level ist eine Herausforderung.

[Ihr Guthaben ist bald aufgebraucht. Machen Sie weiter]

30 Modern Moses

Jemand hat ein Baby vor einem Geldautomaten abgestellt. Die Frage lautet „warum“ und nicht „wer“. Und wie sieht die Zukunft aus? In einem Parallelspiel kann jeder Prophet sein.

31 Garden of Eden

Das Büro ist leer. Eine tote Landschaft in einem rosafarbenen Licht. Beruhigend. Jemand hat seine Krawatte dagelassen, ein anderer seinen Pulli. Und seine Lieblingstasse. Ein von einem Kind gezeichneter Übermensch ist an die Wand gepinnt. Auf einem Schreibtisch steht ein Schild mit der Aufschrift „Ich mag meine Kollegen“. Sie werden Sie nie wiedersehen. Künftig arbeiten alle von zuhause aus.

[Gehen Sie hinaus]

NEHMEN SIE DEN AUFZUG IN DEN 3. STOCK



TRETEN SIE AUF DIE TERRASSE HERAUS

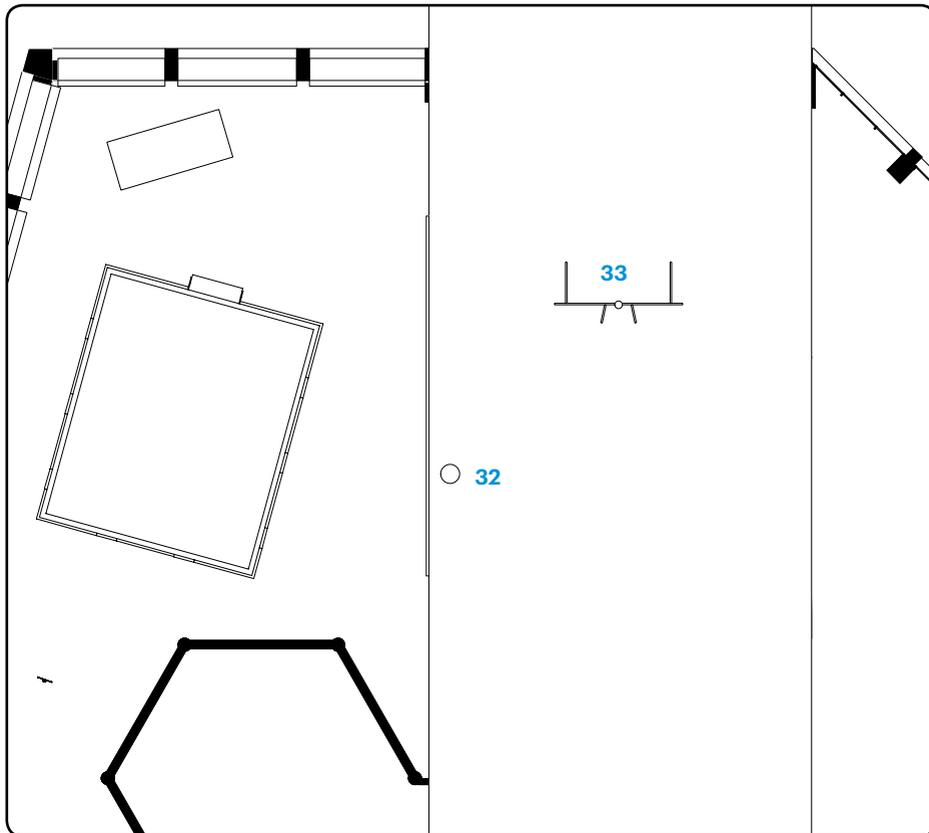
[Blicken Sie über die Dächer]

32 *The Wait*

Figur 12 – ein Junge – wartet. Worauf, weiß er nicht. Aber es muss zwingend etwas passieren.

33 *Rite of Passage*

Figur 13 – ein Geier. Sie sind ans Ende gelangt. Ein Wunder. Gehen Sie nicht hinein, Sie haben alles im Kopf.



DAS SPIEL IST BEENDET
DANKE, DASS SIE MITGESPIELT HABEN

WERKLISTE

AUF DEM PARVIS

Looking Back, 2022

Druck, Ø 320 cm
Courtesy der Künstler

IM FORUM

1 *The One & The Many, 2010*

Mischtechnik
1020×921×821 cm
Courtesy der Künstler

2 *The Outsiders, 2020*

Mercedes W123, Silikonfiguren,
Kleidung, eingepackte Kunstwerke
und verschiedene Gegenstände
140×455×194 cm
Stiftung D. Holder, Schweiz

3 *Un désert peut être si désolé que personne ne croit qu'il existe, 2023*

Druck, 400×1 400 cm
Courtesy der Künstler

4 *Bellevue, 17th July 1994, 2009*

Bronze und Farbe, 45×37×25 cm
Stockholm / Berlin, Sammlung Robert
Müller-Brunotte und Dan Söderholm

5 *Adaptation, Fig. 18, 2022*

Edelstahl, 270×45×4 cm
Courtesy Pace Gallery

IM GRANDE NEF

6 *Back in Five, 2014*

Edelstahl, Glas, Acrylglas,
Rollladen und Papier
135×100×28 cm
Courtesy der Künstler

7 *I, 2023*

Silikonfigur und Kleidung
143×40×30 cm
Courtesy Perrotin

8 *Too Heavy, 2017*

Aluminiumguss, Lack, Trampolin
aus Aluminium, Stahl und Stoff
Ø 170 cm×170 cm
Courtesy der Künstler

9 *What's Left?, 2021*

Silikonfigur, Kleidung, Zugkabel und
Balancierstange, Maße variabel
Courtesy der Künstler

10 *Humanized Architecture, 2019*

Poliertes Edelstahl
226×40 cm
Courtesy Perrotin

Circulation, 2019

Poliertes Edelstahl
Ø 100 cm×4 cm
Courtesy Pace Gallery

Detour, 2023

Poliertes Edelstahl
354×40 cm
Courtesy Perrotin

11 *Imagine, Fig. 1, 2023*

Druck auf Dibond und Farbe
70×70 cm
Courtesy der Künstler

Imagine, Fig. 2, 2023

Druck auf Dibond und Farbe
90×90 cm
Courtesy der Künstler

The Creation of Adam, 2023

Druck auf Dibond und Farbe
200×280 cm
Courtesy der Künstler

12 *The Conversation Room, 2023*

Mischtechnik, und Hörspiel,
Maße variabel
Courtesy der Künstler

13 *All Dressed Up, 2022*

Silikonfigur und Verkleidung
37×207×25 cm
Courtesy BYARTMATTERS

14 *Powerless Structures, Fig. 131, 2023*

Holz, Griffe, Scharniere, Schlösser
Sicherheitsgurte und Ketten aus Metall
209,5×103,5 cm
Courtesy der Künstler

Powerless Structures, Fig. 137, 2015

Holz, Griffe, Scharniere,
Sicherheitsschlösser und Metallketten
209,5×100,5 cm (jede)
Courtesy der Künstler

Direction, 2023

Holz, Griffe, Schlösser und
Scharniere aus Metall
209,5×130,5 cm
Courtesy der Künstler

15 *On Stage, 2023*

Mischtechnik
Maße variabel
Courtesy der Künstler

16 *The Date, 2009*

Holz, Farbe, Türklinke, Sicherheitskette,
Scharniere, Video-Gegensprechanlage
und Transformator
217×114,5×2 cm
THE EKARD COLLECTION

17 *Social media (Terrier), 2022*

Gebürsteter Edelstahl, Lack, Motor,
Harz und Kunstpelz
Ø 206×106 cm
Courtesy Perrotin

18 *The Drawing, 2023*

Silikonfigur, Kleidung, Papier und Bleistift
55×73×40 cm
Courtesy MASSIMODECARLO

19 *From Here to There, 2023*

Tunnel aus Wellstahl, Drucke
und Aluminium
300×353×1288 cm
Courtesy der Künstler

20 *Should I Stay or Should I Go, 2023*

Aluminium, Plexiglas, Glas, LED,
Erde und animatronische Würmer
160×60×60 cm
Courtesy der Künstler

21 *Untitled, 2011*

Stahl, Holz, Latexpuppe, Wolltuch,
Schuhe, Blackberry und Schmuck
343×457×218 cm
Courtesy Perrotin

22 *Until it's Your Turn..., 2023*

Bank, Holz, Griffe, Scharniere, Farbe,
LED-Bildschirm, Kassenautomat und
Topfpflanze, Maße variabel
Courtesy der Künstler

23 *Wheel of Fortune, 2023*

Edelstahl, Aluminium,
Motor und Glühbirnen
Ø 180 cm×20 cm
Courtesy MASSIMODECARLO

24 *In Jeopardy, 2023*

Plastik, Glas, Metall und Papier
50×50×50 cm
Courtesy Perrotin

25 *Bonne Chance Studio, 2023*

Neon, Stühle, Tisch und audiovisuelle
Ausrüstung, Maße variabel
Courtesy der Künstler

26 *Boy Scout, 2008/2014*

Etagenbett aus Metall, Bettwäsche,
Kissen und Wolldecken, Lack und Lichter
188×207×77 cm
Courtesy Galleri Nicolai Wallner

27 *The Celebration, 2023*

Gemischte Technik
207×37×25 cm
Courtesy der Künstler

28 *Masculinity, 2023*

Polyurethan, Lack und Stahl
40×27,5×32 cm
Courtesy Perrotin

29 *Separated, 2021*

Porzellan-Spülbecken, Spiegel,
Wasserhähne und polierter Edelstahl
178×150×150 cm
Courtesy Perrotin

30 *Modern Moses, 2006*

Tragetasche, Bettzeug, Wachsfigur,
Babykleidung und Bankautomat aus
Edelstahl, 186,5×71×37 cm
Courtesy der Künstler

31 *Garden of Eden, 2022*

Tragetasche, Bettzeug, Wachsfigur,
Babykleidung und Bankautomat
aus Edelstahl, Maße variabel
Fondazione Prada, Milan

Flint Water, 2021

Wasserspender, Etikett und Wasser
aus Flint (Vereinigte Staaten)
138×33×30 cm
Fondazione Prada, Milan

AUF DEM DACH DER GALERIE 2

32 *The Wait, 2014*

Silikonfigur und Kleidung
110×60×50 cm
Schweiz, Privatsammlung

33 *Rite of Passage, 2014*

Zaun aus verzinktem Stahl
und präparierter Geier
340×500×160 cm
Courtesy der Künstler

BESUCHINFORMATIONEN

ÖFFNUNGSZEITEN

Täglich,
außer dienstags und am 1. Mai

GEÖFFNET

vom 1. April bis 31. Oktober
montags → donnerstags : 10-18 Uhr
freitags → samstags : 10-19 Uhr

vom 1. November bis 31. März
montags → sonntags : 10-18 Uhr

EINTRITTSKARTEN

an der Museumskasse oder auf billetterie.centrepompidou-metz.fr, sowie bei den Wiederverkäufern.

Informationen :

Tel. : +33 (0)3 87 15 39 39

(von 9 Uhr bis 12 und von 14 Uhr bis 17)

Mel : billetterie@centrepompidou-metz.fr

PASS-M SOLO, DUO und PASS-M Jeune

Ein Jahr Kulturgenuss und unbegrenzter Zutritt zu den Ausstellungen mit einer Begleitperson

VORANMELDUNG FÜR GRUPPEN

Tel. : +33 (0)3 87 15 17 17

(von 9 Uhr bis 12 und von 14 Uhr bis 17)

Mel : reservation@centrepompidou-metz.fr

PERSONEN MIT EUBGESCHRÄNKTER MOBILITÄT

Informationen :

accessibilite@centrepompidou-metz.fr

Centre Pompidou-Metz

1, parvis des Droits-de-l'Homme
F-57020 Metz | +33 (0)3 87 15 39 39
contact@centrepompidou-metz.fr

centrepompidou-metz.fr



Si je te raconte...

Hören Sie den neuen Podcast des Centre Pompidou-Metz
mit Beteiligung von Elmgreen & Dragset

Mitglieder des Établissement public de coopération culturelle

Gründungsstifter



Förderer und Partner

PERROTIN

MASSIMODECARLO



Victoria Miro

/perene Layher.



Le Bicolore Maison du Danemark



Ambassade de Norvège Paris



Medienpartner



L'oeil

LeJournal desArts

RADIO nova

Les Inrockuptibles