

# Bingo! Äber die Bedeutungsweisen von Zahlen und Kanade Hamawakis kÄ¼nstlerisch-forschende Praxis

Text: Nina-Marie SchÄ¼chter | Bereich: [wissenschaftsbezogene Kunst](#)

Äbersicht: Der Text untersucht Kanade Hamawakis kÄ¼nstlerisch-forschende Praxis im Rahmen der Nakanojo Biennale 2025 â[1] 10th International Contemporary Art Festival in der PrÄ¼fektur Gunma. Das bekannte Lotteriespiel Bingo transformiert sie in der dafÄ¼r konzipierten Arbeit Stadt-BINGO zu einer partizipativen, ortsbezogenen Aktion und ermÄ¼glicht dadurch ein spielerisches Erkunden des urbanen Raums und seiner Geschichte. Zahlen erscheinen dabei jenseits ihrer naturwissenschaftlichen Normierungsfunktion als spezifische Marker, die individuelle, lokale und nicht-objektivierbare Bedeutungen sichtbar machen.

\*\*\*

Das Anfang des 20. Jahrhunderts von Edwin Lowe entwickelte Bingo ist nicht nur ein beliebtes Gesellschafts- und GlÄ¼cksspiel, es schÄ¼rft auch die Wahrnehmung fÄ¼r Zahlen und ihre Varianz. Diese Idee liegt der kÄ¼nstlerisch-forschenden Praxis von Kanade Hamawaki<sup>[1]</sup> im Rahmen der Nakanojo Biennale<sup>[2]</sup> 2025 â[1] 10th International Contemporary Art Festival (13.09.â[1] 13.10.2025) in der PrÄ¼fektur Gunma, Japan, zugrunde.<sup>[3]</sup> In ihrer Arbeit *Stadt-BINGO* (jap.: Watashi no machi bingo gÄ¼ mu) wird das bekannte gemeinschaftliche Lotteriespiel als eine in Gruppen erfahrbare, partizipative Aktion in den urbanen Raum verlagert. FÄ¼r das ortsbezogene Spiel konzipierte Hamawaki Bingo-Karten, die den Ausgangspunkt bilden, um kollektiv mittels der Suche nach Zahlen<sup>[4]</sup> die Geschichte Nakanojos und seiner Menschen spielerisch zu entdecken. Jenseits der rahmengebenden Spielregeln bestimmen die Partizipierenden dabei selbst Dynamik, Dauer und Richtung des Spiels. Die Gewinner:innen des Spiels konnten fÄ¼r sie selbst relevante Zahlen an den zwei sogenannten *Sammelorten fÄ¼r Zahlen* (Abb. 1) mit Post-its hinterlassen und schrieben sich dadurch selbst, materiell sichtbar, in das Spiel mit ein.

Abb. 1: Kanade Hamawaki, *Stadt-BINGO* (2025). Foto: Nakanojo Biennale.

Abb. 1: Kanade Hamawaki, *Stadt-BINGO* (2025). Foto: Nakanojo Biennale.

In einem mehrwÄ¼chigen Research-Prozess beschÄ¼ftigte sich Hamawaki mit der PrÄ¼senz von Zahlen im Stadtraum (Abb. 2â[1] 3): Sie ordnen das Zusammenleben, normieren den Alltag, verweisen auf soziale Ä¼bereinkÄ¼nfte, deuten auf Anwesenheit oder Absenz von Menschen hin und tragen Geschichte in sich. Mein Text reflektiert vor diesem Hintergrund Zahlen und ihre Bedeutungsweisen jenseits naturwissenschaftlicher Praktiken und nimmt jene der Kunst inhÄ¼renten Potentiale â[1] vor allem das sinnliche Erfahren und das soziale Interagieren â[1] in den Blick, die Hamawaki nutzt, um die Stadtgeschichte Nakanojos und ihre Zahlen mittels ihrer Ä¼sthetischen Forschung im Spannungsfeld von Kunst und Wissenschaft wahrnehmbar zu machen. Der Arbeit werde ich mich beschreibend und unter Bezugnahme auf AnsÄ¼tze der kÄ¼nstlerischen Forschung nÄ¼hern, um zentrale Merkmale von Hamawakis kÄ¼nstlerisch-forschender Praxis herauszuarbeiten.

Abb. 2: Kanade Hamawaki, *Stadt-BINGO* (2025). Bild: Kanade Hamawaki.

Abb. 2: Kanade Hamawaki, *Stadt-BINGO* (2025). Bild: Kanade Hamawaki.

Abb. 3: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Bild: Kanade Hamawaki.  
Abb. 3: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Bild: Kanade Hamawaki.

### Hamawakis künstlerisch-forschende Praxis

Kanade Hamawaki setzt sich in ihrer künstlerischen Arbeit mit theoretischen Ansätzen u. a. aus der Soziologie, Phänomenologie, Theaterwissenschaft und Naturwissenschaft auseinander. Diese lässt sie in die Konzeption ihrer Aktionen und partizipativen Interventionen einfließen, aber auch in ihre dingbasierten Arbeiten, etwa ihren Büchern. Hamawakis künstlerische Praxis setzt bei den starren Ordnungs- und Regelsystemen der spätmodernen Gegenwart an, die durch Rationalisierungsprozesse, ein lineares Zeitverständnis sowie einen anhaltenden Fortschrittsglauben geprägt ist. Diese Aspekte werden von ihr nicht nur mittels eines reproduktiven Aufgreifens sichtbar gemacht, sondern performativ durch ästhetische und strukturelle Abweichungen aktiviert und dadurch hinterfragt. Exemplarisch zeigt sich dies in der Aktion *PUBLIKUMSBEFRAGUNG*, die vom 6. bis 13. Februar 2023 in der Kunstakademie Düsseldorf stattfand. In dieser konnten die Besucher:innen mittels eines formalisierten Fragebogens an der Aktion partizipieren. Die Teilnehmenden waren eingeladen, drei Fragen eines von Hamawaki entwickelten Fragebogens durch das Ausmalen vorgegebener Kreise mit roter Kreide zu beantworten; dieser konfrontierte die Besuchenden mit grundlegenden philosophischen Fragestellungen, deren Komplexität sich innerhalb der eingeschränkten Ausdrucksmöglichkeiten eines Punktesystems nur unzureichend erfassen ließen. Die anschließende systematische Hängung der ausgefüllten Bögen durch im roten Overall uniformierte Arbeiter:innen im Ausstellungsraum überführte individuelle Handlungen in eine serielle Ordnungsstruktur. Die zeitlich streng begrenzte Durchführung über 7 Tage lang, täglich 9 Stunden sowie die Erfassung von insgesamt 1692 Fragebögen verweist auf die Begrenztheit von starren bürokratischen Regeln und statistischen Erfassungen. Durch das partizipative Moment wurde erfahrbar gemacht, wie bürokratische Verfahren menschliche Akteure in standardisierte Abläufe einbinden und Bedeutung durch spezifische Ordnungs-, Repetitions- und Verwaltungsweisen erzeugen. In der Arbeit *Stadt-BINGO* lässt sich eine direkte Fortführung dieser Prinzipien erkennen: Bekannte Ordnungsstrukturen des Alltags und naturwissenschaftliche Systematiken werden nicht nur thematisiert, sondern selbst zu konstitutiven Elementen der Arbeit.

### Bingo spielend den urbanen Raum erkunden

Bingo ist in aller Munde. Als beliebtes Gamification-Tool wird die Spielstruktur immer wieder genutzt, um etwa aktuelle gesellschaftliche Themen aufzubereiten<sup>[5]</sup> und zu karikieren<sup>[6]</sup>, oder in den sozialen Medien Jahresvorschläge und -Prophezeiungen zu visualisieren<sup>[7]</sup>. Bingo und seine niederschweligen Regelweisen scheinen auf eine lockere und spielerische Weise sperrige Inhalte vermitteln zu können. Als beliebtes Gemeinschaftsereignis ist insbesondere durch US-amerikanische Filme und Serien<sup>[8]</sup> im popkulturellen Gedächtnis tief verankert, spielt es auch in Nakanojo im Rahmen des alljährlichen Volksfestes *Nakanojo Gion Matsuri* eine wichtige Rolle (Abb. 4 bis 6).

Abb. 4: Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Kanade Hamawaki.  
Abb. 4: Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Kanade Hamawaki.

Es ist somit im kollektiven Gedächtnis der Bürger:innen als Teil der Stadtidentität verankert. Hamawaki knüpft an diese Spieltradition an, um einerseits neue Wahrnehmungsmodi auf den eigenen

Stadtraum für die Bürger:innen und andererseits einen spielerischen Zugang für ortsfremde Besucher:innen der Biennale zu schaffen.

Abb. 5: Bingo-Spiel im Rahmen von Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Kanade Hamawaki.

Abb. 5: Bingo-Spiel im Rahmen von Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Kanade Hamawaki.

Abb. 6: Bingo-Spielerin im Rahmen von Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Abb. 6: Bingo-Spielerin im Rahmen von Nakanojo Gion Matsuri (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Die im Festival- und Informationszentrum der Biennale ausliegenden Spielkarten bildeten den Ausgangspunkt, um kollektiv oder individuell sich auf die Suche nach Zahlen zu begeben. Dabei gab es zwei verschiedene Arten von Suchobjekten: zum einen Zahlen, die als *objets trouvés* ständig im Stadtraum von Nakanojo zu finden sind. Zum anderen eigens von Hamawaki gefertigte Zahlentafeln aus Holz, die während der Laufzeit der Biennale an unterschiedlichen Orten im Stadtraum angebracht und durch ihre gelbe Farbe als zum Spiel gehörig erkennbar waren. Letztere versah die Künstlerin mit Zahlen, die sie während ihrer Artist Residency<sup>[9]</sup> und in diesem Rahmen realisierten zweiwöchigen Rechercheprozesses, u. a. gemeinsam mit der Leitung des Nakanojo Town History and Folklore Museum, auswählte. Zusammen mit den ortsansässigen Einzelhändler:innen der Bäckerei (Abb. 7), des Nachhilfecenters, des Kulturzentrums *Tsumuji* (Abb. 8) bestehend aus Cafés, einem Shop mit lokalen Kunsthandwerksprodukten und regionalen Spezialitäten, des Schreibwarenladens und der Besitzerin des Izakayas<sup>[10]</sup> Tachibana sprach Hamawaki zudem über ihre Arbeit und die möglichen Anbringungsorte der Zahlentafeln. Ein essentieller Teil des Produktionsprozesses stellte neben der Recherche historischer Zahlen für die Stadt somit die Beschäftigung mit der städtischen Infrastruktur und die Interaktion mit den Bewohner:innen dar, die sich so bereits im Vorfeld der Ausstellungseröffnung mit der Arbeit identifizierten und durch den Einbezug in den Planungsprozess ein wichtiger Teil von ihr wurden. Neben der sozialen Dimension des Produktionsprozesses (Abb. 9) wies auch die partizipative Rezeption durch aktives Mitspielen eine gemeinschaftliche Komponente auf. Dabei changierte diese zwischen vorgegebenen Regeln und freien Handlungsmöglichkeiten sowie individuellen Interpretationsweisen der Spielenden.

Abb. 7: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Abb. 7: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Abb. 8: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Abb. 8: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Foto: Nina-Marie Schächter.

Das zeigte sich auch in den Rezeptionsdynamiken, die sich nach der Abwesenheit der Künstlerin, nach der Eröffnung der Biennale, beobachten ließen. Engagierte Spieler:innen dokumentierten ihren Spielverlauf, hielten ihn fotografisch fest und teilten die Orte, an denen die Zahlen auf den Bingokarten im Stadtraum zu finden waren, in den sozialen Medien und präsentierten somit die Lösung des Spiels. Einige von ihnen spielten auch mehrere Durchläufe und entwickelten das Spiel unabhängig von den ursprünglichen Ideen der Künstlerin weiter. Ein Beispiel für das Eigenleben, das *Stadt-BINGO* durch die Spieler:innen bekam, war das Verschwinden einer ursprünglich im Planungsprozess mitberücksichtigten Zahl während der Laufzeit der Biennale. Die Spieler:innen reagierten auf produktive Weise auf diese Änderung, indem sie Ersatzziffern fanden, andere Zahlen entdeckten und das Spiel somit als partizipierende Rezipient:innen transformierten. Der vermeintliche Fehler

eröffnete damit neue Spielweisen und forderte zur eigenständigen Lösungsfindungen auf.

Um das Gewinnen ging es dabei nur sekundär. Vielmehr sollte das spielerische Erkunden des Stadtraums und das wachsame Blicken auf den sich durch den demografischen Wandel verändernden urbanen Raum von Nakanojo durch die gemeinsame Zahlensuche ermöglicht werden. Dafür nutzt Hamawaki die Potenziale, die Ursula Stenger Spielen zuschreibt:

â Das Spiel zeichnet sich durch räumliche und zeitliche Begrenztheit, durch Wiederholbarkeit und Einmaligkeit aus, es durchbricht das normale, alltägliche Leben, baut sich unverfügbare und ereignishaft auf, setzt dabei auch Handlungs- und Denkformen des Alltags außer Kraft und entlässt den Spielenden dann wieder in sein gewöhnliches Leben.â (Stenger 2014, 267)

Trotz seiner Abgegrenztheit vom Alltagsleben steht das Spiel in einer engen Relation zu diesem, denn in der Spielpraxis â werden kulturelle Muster, Prinzipien, Bilder, Narrationen und Werte genutzt, um Welt zu deutenâ (Stenger 2014, 272). Das Spiel gibt diese aber nicht nur repetitiv wieder, sondern fokussiert vor allem das, â was der Wahrnehmung entgleitetâ (Seitz 2022, o. S.). Das Spiel positioniert sich daher oftmals an Rändern gesellschaftlicher Ordnungen, â um das Ausgeschlossene, Ungehörte, auch Ungehörige zu findenâ (Seitz 2022, o. S.). Im Falle von *Stadt-BINGO* sind das die übersehenen, scheinbar unwichtigen Zahlen, die jedoch, schenkt man ihnen Aufmerksamkeit, mehr über Menschen, Stadt und kulturelle Praktiken verraten, als sich auf den ersten Blick vermuten lässt. Entscheidend sind dabei nicht nur das Aufgreifen einzelner singulärer Zahlen, sondern auch die Eigenheiten, die sie in ihren Existenzformen als Reihe, Aufzählung und Serie produzieren und damit auch den Wunsch, in Ansammlungen und Zahlenfolgen eine Logik, einen Rhythmus oder ein rationales Erklärungsmuster zu erkennen. Wird ihre Anordnung hingegen durch Zufall, willkürliche Zuschreibungen oder individuelle Präferenzen bestimmt, ist die Identifikation einer nachvollziehbaren Systematik nicht möglich. Naturwissenschaftliche Zahlenlogiken erweisen sich durch Hamawakis künstlerische Intervention als konstruiert, wodurch gerade jene Aspekte in den Vordergrund treten, die üblicherweise unbeachtet bleiben und sich jenseits ihrer normierenden Funktion verorten lassen.

Abb. 9: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Bild: Kanade Hamawaki.

Abb. 9: Kanade Hamawaki, Stadt-BINGO (2025). Bild: Kanade Hamawaki.

## Zahlen jenseits ihrer Normierungsfunktion

Abfahrtszeiten von Zügen, Preise im Supermarkt, Gradzahlen im Wetterbericht, die Uhrzeit, Wärmestufen auf dem Herd, Prozentzahlen des Handyakkus auf dem Display: Zahlen strukturieren den Alltag und begegnen uns in vielfältigen, regelmäßig wiederkehrenden Kontexten. Sie sind so tief in Routinen verankert, dass sie unbewusst wahrgenommen werden und sich als allgegenwärtige Zeichensysteme in den Alltag eingeschrieben haben, ohne aufzufallen. Erst ihr Fehlen lässt sie oftmals offenkundig werden, was bereits Augustinus im 4. Jahrhundert beschrieb: â Betrachte Himmel, Erde, Meer und alles, was da glänzt und kriecht und fliegt und schwimmt: alles hat Formen, weil es Zahlen hat, nimm sie fort und alles wird zunichte.â (Augustinus zit. n. Rätzler 71). Zahlen sind aber auch das naturwissenschaftliche Symbol schlechthin. Mit ihnen kann unsere Welt vermessen und scheinbar

greifbar gemacht werden. Sie sind Ausdrucksform, in der Ergebnisse angegeben werden, aber auch maßgebliche Form, durch die naturwissenschaftliche Forschung erst ermöglicht wird. Diese Funktionsweisen werden auch in der Bildenden Kunst aufgegriffen, so spielen sie in den Vermessungen Leonardo da Vincis, der Bildgestaltung des Goldenen Schnitts bis zum Kubismus, in dem Zahlen aus Zeitschriften und Zeitungen als sogenannte Papiercollages Eingang in Malereien und Collagen finden, eine wichtige Rolle. Nicht zuletzt in der Gegenwartskunst, in der Künstler:innen mit KI als Werkzeug zusammenarbeiten, sich mit Algorithmen, Codes und Programmiersprache auseinandersetzen, wird die Bedeutung von Zahlen insbesondere in Krisenzeiten aufgegriffen und in Relation mit der systemischen Eingebundenheit des Menschen in rationalistische Ordnungsweisen gesetzt.

So erscheint etwa nach dem Ersten Weltkrieg [d]er Mensch als Maschine, als funktionierender Roboter, als kaltes Konstruktionsgehirn und pedantischer Rechenautomat (Maur 1997, XVI). In dieser Zeit geht das Gespenst des automatisch funktionierenden, anonymen, raffgierigen und berechnenden Robotermenschen um, dessen Attribute Zahlen und Maßbänder, Uhrwerke und Geldscheine sind (Maur 1997, XVI), wie Karin von Maur passend beschreibt. Auch in der Gegenwart erscheint der Mensch als eine verwaltete Einheit, die datenmäßig erfasst und polizeilich registriert wird (vgl. Maur 1997, XVI). Vor dem Hintergrund zunehmend ausdifferenzierter KI-Systeme stellt sich zusätzlich die Frage, ob Kreativität als messbare Einheit verstanden werden kann. Dies bedeutet nicht nur eine Vergewisserung und Neujustierung von grundsätzlichen epistemologischen und anthropologischen Annahmen, sondern markiert auch einen krisenhaften Status, der sich im Spannungsfeld von quantifizierbarer und errechenbarer Leistung und der qualitativen Individualität menschlicher Kreativität situieren lässt.

Für Hamawakis künstlerische Arbeit ist eben jene Handlungsmacht der Zahlen in Relation zur menschlichen Existenz in ihrer sozialen Dimension insbesondere im kollektiv genutzten Stadtraum von zentraler Bedeutung. Während Architektur, Stadtplanung und kommunale Verwaltung den urbanen Raum üblicherweise durch quantifizierbare Parameter erfassen und dadurch eine Vergleichbarkeit mit anderen Städten herstellen anhand von Einwohnerzahlen, Straßenentfernungen, Migrationsbewegungen oder dem durchschnittlichen Alter der Stadtbevölkerung, verfolgt Hamawaki einen grundlegend anderen Ansatz. Statt Zahlen als Instrumente der Vermessung und vermeintlich objektiven Beschreibung des Stadtraums einzusetzen, verschiebt Hamawaki den Fokus auf deren situative und kontextgebundene Erscheinungsformen. Somit erforscht sie jenseits wissenschaftlicher Darstellungsweisen, die insbesondere die referentielle Funktion semiotischer Prozesse sichtbar machen und dafür diskursive Sprache sowie Tabellen und Grafiken als *Ausdrucksmittel* nutzen, die Materialität und Performanz semiotischer Prozesse (Bippus 2010, 12). Die von Hamawaki thematisierten Zahlen individuelle Telefonnummern, Zahlen auf Werbeschildern, Nummernschildern oder wichtige Daten, die die Stadtgeschichte betreffen dienen dementsprechend nicht der statistischen Repräsentation Nakanojos, sondern verweisen in ihrer jeweils singulären Präsenz auf unterschiedlichste Funktionen innerhalb des urbanen Gefüges. Auf diese Weise werden Zahlen nicht als abstrakte Vergleichswerte verstanden, sondern als spezifische Marker, die individuelle, lokale und nicht normierbare Bedeutungen im Stadtraum sichtbar machen. Damit nutzt Hamawaki jene Möglichkeiten einer künstlerisch forschenden Praxis, die Dieter Mersch benennt:

â€ Ihre Logik ist [â€ ;] nicht das Sagen, sondern das Zeigen, das einer anderen Ordnung gehorcht, das gleichwohl auf seine Weise Reflexionen zu statuieren vermag â€ z. B. indem es Kraft seiner SingularitÃt auf RÃ¼ckseiten oder Ausgegrenztes verweist, sich in den Weg stellt, Versuchsanordnungen vereitelt oder das Absurde mancher Fragestellungen offenbar macht.â€ (Mersch 2022, 97)

So nutzt sie die naturwissenschaftliche ReprÃsentationsform der Ziffer auf eine andere, kÃnstlerische Weise und thematisiert dabei die Grenzen der Rationalisierungsbestrebung durch Zahlen, in diesem Fall die Messbarkeit und Darstellbarkeit von â€ Stadtraumâ€ in Daten und Fakten. PhÃnomene und Dinge, die in standardisierten statistischen Erhebungsverfahren nicht erfasst werden, kommen zum Vorschein, wodurch die von Mersch benannte RÃ¼ckseite und Ausgegrenztes WÃrdigung erfÃhrt. Dieser Fokus kongruiert mit jenen Merkmalen, die Elke Bippus fÃr eine kÃnstlerische Forschungspraxis feststellt:

â€ Das Kunstwerk kreiert einen Raum, der ein spezifisches VerhÃltnis zwischen Subjekt und Objekt herstellt und lÃsst darin eine Ãsthetische Erfahrung mÃglich werden, in der nicht die Ãbliche Asymmetrie zwischen wissendem Forscher und Anwender zum Zuge kommt, sondern ein â€ Kommunikationsangebotâ€ gemacht wird.â€ (Bippus 2010, 12)

Im Sinne von Bippus etabliert Hamawaki mit *Stadt-BINGO* einen neuen Ãsthetischen Erfahrungsraum innerhalb der stÃdtischen Infrastruktur Nakanojos. Das Spiel fungiert als Kommunikationsangebot, das individuelle Wahrnehmung und kollektive Bedeutungsproduktion durch soziale Interaktion und spielerische Praxis ermÃglicht. Im Sinne Hito Steyerls ist es als â€ Akt der Ãbersetzungâ€ (Steyerl 2010, o. S.) zu verstehen, der zwischen Alltagsraum und Spielebene vermittelt und Zahlen als â€ kommunizierendeâ€ Akteure einsetzt.

Titelbild Ãber dem Text: Kanade Hamawaki, *Stadt-BINGO* (2025). Screenshot aus Trailer zur Arbeit *Stadt-BINGO*: [https://nakanojo-biennale.com/2025/artist\\_channel/kanade-hamawaki/?t=en](https://nakanojo-biennale.com/2025/artist_channel/kanade-hamawaki/?t=en) (letzter Zugriff: 11.01.2026). Foto: Nakanojo Biennale.

[1] Kanade Hamawaki (\*1995, Kobe) absolvierte 2023 ihr Studium an der Kunstakademie DÃsseldorf. Sie lebt und arbeitet in DÃsseldorf. Im Sommer 2025 wurde sie zur 10. Ausgabe der Nakanojo Biennale eingeladen, um dort im Zuge einer Artist-in-Residency ihre Arbeit *Stadt-BINGO* zu realisieren. Homepage der KÃnstlerin: [www.kanadehamawaki.com](http://www.kanadehamawaki.com)

[2] Die Nakanojo Biennale ist ein internationales Festival fÃr zeitgenÃssische Kunst, das seit 2007 alle zwei Jahre in der Kleinstadt Nakanojo stattfindet. Umgeben von einer idyllischen Berglandschaft, Ramsar-Feuchtgebieten und historischen Thermalorten leben und arbeiten internationale KÃnstler:innen in mehrmonatigen Residencies dort in und mit der â€ Naturâ€. Viele Projekte beziehen die durch den demografischen Wandel Ãberalterte Stadtgemeinschaft mit ein. Die fehlende PrÃsenz von Kindern, etwa durch viele leerstehende Schulen, fÃhrt die bedrohte Zukunft der Stadt eindrÃcklich vor Augen.

[3] Den Produktionsprozess konnte ich als Kunstwissenschaftlerin im Rahmen eines dreiwöchigen, durch ein Reisestipendium finanzierten Forschungsaufenthalts in Nakanojo begleiten. Meine dortigen Erfahrungen und Beobachtungen bilden die Grundlage meines Textes.

[4] Die Zahlen waren etwa auf Schildern geschlossener Geschäfte, Hausfassaden, Verkehrsschildern, alten Werbetafeln oder großformatigen Skulpturen in Form von aufgehängten Bingo-Tafeln in der Stadt zu finden. Der offizielle Trailer zur Arbeit gibt einen Eindruck von der Präsenz der Zahlen im Stadtraum: [https://nakanojo-biennale.com/2025/artist\\_channel/kanade-hamawaki/?t=en](https://nakanojo-biennale.com/2025/artist_channel/kanade-hamawaki/?t=en) (letzter Zugriff: 11.01.2026)

[5] Beispiele dafür sind etwa die Publikationen *Klima-Bullshit-Bingo* (2024) und *Bullshit-Bingo. Was Frauen nicht mehr hören wollen* (2025).

[6] Ein Beispiel ist das La-Biennale-di-Venezia-Bingo, das auf spielerische Weise die Mechanismen der Großausstellung, ihre exkludierenden Strukturen und ihre Zielgruppe – die kulturellen Eliten – karikiert: <https://x.com/jerrysaltz/status/1516445953967992834> (letzter Zugriff: 15.01.2026).

[7] Um Prognosen für das kommende Jahr spielerisch aufzubereiten, erstellen Content-Creators Jahres-Bingo-Karten, auf denen sie ihre Vorhersagen versammeln. Es handelt sich dabei um Phänomene wie Promi-Skandale, neue Social-Media-Trends oder politische Ereignisse: <https://youtu.be/iNL0ksEWVM8?si=SFPpg5sluU8F19nv> (letzter Zugriff: 15.01.2026). Auch werden Bingo-Karten als Tool genutzt, um persönliche Pläne, Wünsche, Vorhaben und Ziele eines Jahres – ähnlich einer Bucket List – visuell zu manifestieren: <https://www.youtube.com/shorts/fn-J6wMywPE> (letzter Zugriff: 15.01.2026).

[8] Hier zu nennen sind etwa: *Cocoon* (1985), *Big Momma's House 2* (2006), *Rampage* (2009), *Hotel Transylvania* (2012) oder *Better Call Saul* (2015).

[9] Das Artist-in-Residence-Programm ist fester Bestandteil des Biennale-Konzepts. Die teilnehmenden Künstler:innen werden dazu eingeladen, in Auseinandersetzung mit Nakanojo und der umliegenden Landschaft ihre Kunstwerke vor Ort und mit engem Bezug zur lokalen Kultur, Natur und Geschichte zu erarbeiten. Den mit dem Ort eng verbundenen Ansatz formuliert der Direktor Tetsuo Yamashige im Open Call wie folgt: – For the Nakanojo Biennale 2025, we are calling for a wide range of artists to connect, create and show together in this region that coexists with art. – Der Call findet sich auf der Homepage der Nakanojo Biennale archiviert: <https://nakanojo-biennale.com/2025-open-call/english.html> (letzter Zugriff: 11.01.2026).

[10] Ein Izakaya ist ein informelles japanisches Lokal, in dem vor allem alkoholische Getränke und kleine, geteilte Speisen angeboten werden.

---

## Literatur

Bippus, Elke (2010): Einleitung, in: dies. (Hg.): Kunst des Forschens. Praxis eines ästhetischen Denkens. Zürich. 7–26.

- 
- Hegenberg, Jan (2024): Klima-Bullshit-Bingo: Klimaschutz zerstört die Wirtschaft! â ; und andere Stammtischparolen widerlegt. MÃ¼nchen.
- Kiel, Tatjana; Schläßler, Susanne; GrÃ¼ngreif, Sabine; Lassen, Svenja; Wagener, Maren (2025): Bullshit-Bingo â Was Frauen nicht mehr hÃ¼ren wollen: schlagfertig kontern, cool bleiben und Eindruck hinterlassen. MÃ¼nchen.
- Maur, Karin v. (1997): Vom Bild der Zahl zwischen â Objets trouvÃ©s, Code und Metasprache, in: Dies. (Hg.): Magie der Zahl in der Kunst des 20. Jahrhunderts. Stuttgart. XI-XXII.
- Mersch, Dieter (2022): Artistic Research/KÃ¼nstlerische Forschung, in: Siegmund, Judith (Hg.): Handbuch Kunstphilosophie. Bielefeld. 147â 163.
- RÃ¼tzler, Florian (1993): Wissenschaft und Ãsthetik, in: *Kunstforum International*. Bd. 124. 70â 81.
- Seitz, Hanne (2022): non non fiction â Zur Theorie und Praxis des Spiels und die Rolle der Mimesis im Theater und anderswo, in: *KULTURELLE BILDUNG ONLINE*: <https://www.kubi-online.de/index.php/artikel/non-non-fiction-zur-theorie-praxis-des-spiels-rolle-mimesis-theater-anderswo>
- Stenger, Ursula (2014): Spiel, in: Wulf, Christoph; Zirfas, JÃ¼rg (Hg.): Handbuch PÃdagogische Anthropologie. Wiesbaden. 267â 274.
- Steyerl, Hito (2010): Ãsthetik des Widerstands? KÃ¼nstlerische Forschung als Disziplin und Konflikt, in: *art/knowledge: overlaps and neighboring zones* 1. <https://transversal.at/transversal/0311/steyerl/de>

## Tags

1. Bingo
2. Kanade Hamawaki
3. KÃ¼nstlerische Forschung
4. Nina-Marie SchÃ¼chter