

## **Kunsthhaus Bregenz**

Karl-Tizian-Platz | Postfach 45 | 6901 Bregenz

Telefon +43-5574-485 94-0 | Fax 485 94-408

kub@kunsthhaus-bregenz.at | www.kunsthhaus-bregenz.at

Austria

Lehrerinfomappe zur Ausstellung

# **David Claerbout**

14 | 07 | 2018 –

07 | 10 | 2018

### **Anmeldung von Gruppen und Terminplanung**

Kunstvermittlung:

Mareile Halbritter

Tel.: 05574 / 485 94- 417

[m.halbritter@kunsthhaus-bregenz.at](mailto:m.halbritter@kunsthhaus-bregenz.at)

## Lehrerinfomappe

Die Kunstvermittlung am Kunsthaus Bregenz stellt das Fundament und den Raum für den Diskurs mit zeitgenössischer Kunst. Wir laden ein, sich auf das Fremde, Widersprüchliche oder auch Unangenehme einzulassen und Berührungängste zu überwinden. Kunst als Ausdruck unserer Lebenswirklichkeit führt zu außergewöhnlichen Qualitäten der Wahrnehmung, fasziniert, polarisiert und provoziert zu eigenständigem Denken. Für eine spannende Auseinandersetzung mit Kunst sind Vorkenntnisse weniger notwendig als Neugierde und Mut. Unter Berücksichtigung der Bedürfnisse und des Wissensstandes unterschiedlichster Besucher/innen sind wir im Dialog für diese Begegnung da.

Diese Mappe enthält sowohl Basisinformationen zum ausstellenden Künstler als auch Anregungen zu fächerübergreifenden Anknüpfungspunkten und bietet Impulse für die Vor- und Nachbereitung eines Besuchs im Kunsthaus Bregenz. Lehrer/innen erhalten so die Möglichkeit aufgrund der gebotenen Hintergrundinformation Führungen ohne Anleitung einer zusätzlichen Vermittlungskraft zu realisieren. Ebenso kann aber jederzeit eine qualifizierte Führung des Hauses gebucht werden. Bitte melden Sie sich für einen Besuch ebenfalls bei der Kunstvermittlung an.

### Kosten für Schulklassen

Eintritt pro Schüler/in (bis 19 Jahre)	kostenlos
plus Führungsbeitrag pro Schüler/in	2,50 EUR
gesamt mit Führung	2,50 EUR
Selbstführung durch Lehrer/in	kostenlos
Workshops mit praktischen Arbeiten im KUB Atelier, pro Schüler/in inkl. Eintritt	5 EUR

### Zuschuss und VVV-Kooperation

Für einen KUB-Ausflug in Projektform bietet der Vorarlberger Kultur-Service (VKS) einen Zuschuss, der vom KUB beantragt wird. Ein Workshop gilt bereits als Projekt! Eine Führung bedarf der Vor- oder Nachbereitung in der Schule.	Workshop mit VKS-Förderung: 4 EUR
Seit April 2012 besteht eine Kooperation mit dem VVV. Bei Buchung eines Workshops sind die An- und Rückreise zum Kunsthaus innerhalb des Vorarlberger Verkehrsverbunds kostenlos. Wenn eine An- und/oder Rückreise mit dem VVV geplant ist, kann dies bei der Buchung im KUB unter Angabe von Name und Adresse der Institution, Kontaktperson, Datum des Workshops, genaue Schüleranzahl, Schulstufe und Anzahl der Begleitpersonen bekannt gegeben werden. Sie erhalten von uns eine Bestätigung per E-Mail, welche Sie als Fahrschein nutzen können.	

## David Claerbout

*Mit einem technologischen Verfahren ist das erste, das verloren geht, die Wahrnehmung von Gleichzeitigkeit. (...) Die Art und Weise, wie sich die Kamera selbstständig bewegt, ohne menschliche Kameraführung, zeigt an, dass es sich um eine vollständig synthetische Situation handelt.*<sup>1</sup>

### Biografie

David Claerbout, geboren 1969 in Kortrijk, Belgien, studierte Malerei in Antwerpen. Der Künstler arbeitet mit den Medien Fotografie, Video, Sound, Malerei und digitale Kunst. Sein Werk ist an der Schnittstelle zwischen Fotografie und Film einzuordnen. David Claerbout lebt und arbeitet in Antwerpen und Berlin.

Seine Werke wurden international in zahlreichen Einzelausstellungen präsentiert, unter anderem: Van Abbemuseum, Eindhoven (2005), Centre Pompidou, Paris (2007), Kunstmuseum St. Gallen (2008), De Pont, Tilburg (2009 und 2016), WIELS, Brüssel (2011), SFMOMA, San Francisco (2011), Tel Aviv Museum of Art (2012), Wiener Secession (2012), Kunsthalle Mainz (2013), Nederlands Fotomuseum, Rotterdam (2014), Marabouparken, Sundbyberg (2015), KINDL - Zentrum für zeitgenössische Kunst, Berlin (2016), Städel Museum, Frankfurt am Main (2016), Museu Nacional d' Art de Catalunya, Barcelona (2017) sowie im Schaulager, Münchenstein/Basel (2017). Seine Werke sind weltweit in wichtigen öffentlichen Sammlungen vertreten.

*In Büchereien oder Buchläden wird immer noch gefragt, in welcher Abteilung meine Bücher stehen sollen – bei Filmemachern, Künstlern oder Fotografen? Ich glaube, dass mein Werk eine Art Fotografie gepaart mit einem gewissen Sinn für Malerei darstellt.*<sup>2</sup>

### Ausstellung im Kunsthaus Bregenz

*Wirklichkeit ist für mich gesellschaftlich geformter Wahnsinn.*<sup>3</sup>

Die Sommerausstellung im Kunsthaus Bregenz wird von dem Belgier David Claerbout bespielt. Er zählt zu den renommiertesten und wichtigsten Videokünstlern weltweit. Durch seine Auseinandersetzung mit Fotografie und Film entwickelte er ein besonderes Interesse an Zeit. Seine Werke, in denen sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu überwältigenden Momenten in zeitlicher Ausdehnung verbinden, stellen tiefgreifende philosophische Überlegungen zu unseren Vorstellungen von Zeit und Realität, Erinnerung und Erfahrung, Wahrheit und Fiktion dar. Charakteristisch sind seine extrem verlangsamten Bildsequenzen: Bewegte Bilder kommen nahezu zum Stillstand. Claerbout erreicht diese Effekte über Diaserien oder über computergenerierte Methoden, die Bewegtbilder zu Standbildern gefrieren lassen. Das Resultat ist eine erhöhte Aufmerksamkeit der Betrachter/innen, die sich der verlangsamten Zeit ausliefern und sich ihr anpassen. Damit bricht Claerbout mit unseren Sehgewohnheiten mit dem Medium Film. Die Aufmerksamkeit

---

<sup>1</sup> David Claerbout im Interview mit Elise Lammer, in: Spike Art Quarterly, Nr. 53, 4/2017.

<sup>2</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

<sup>3</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

des Betrachters wird durch diese Irritation geweckt und die Bereitschaft gefordert, sich auf diese Langsamkeit einzulassen.

Das Kunsthaus Bregenz ist mit seiner auratischen Präsenz und sensiblen Lichtführung ein idealer Ort für diese Form der Wahrnehmung. Seine Kunst folgt der Faszination für die Zyklen der Natur und den Ideen von Behutsamkeit und Zeit. Bilder entführen in sinnlich ertastbare Welten, in *The Quiet Shore* an die französische Atlantikküste mit dem silbrigen Glanz des Wassers, das nicht zufällig an das Silberbromid der Fotografie erinnert. Eine Abfolge von Bildern geht in das weiche Umgebungslicht des berühmten Gebäudes von Peter Zumthor über. Die Werke von David Claerbout erfordern Empfindsamkeit für Licht und Schattierung, für Ferne und Fokus, für Ruhe und Vergehen.

*Ursprünglich war ich Maler, lange bevor ich mich mit Fotografie beschäftigt habe. Kino und Fotografie kamen später und ersteres ist überhaupt nicht meins. Ich finde, dass Kino eine Ideologie darstellt, und ich lehne Ideologien auf das Schärfste ab.<sup>4</sup>*

Wenn man das Kunsthaus betritt, steht man unmittelbar vor einer großen schwarzen Wand. Der Text in Weiß beschreibt die Beziehung des Künstlers zur Architektur des Kunsthauses:

### **Verbindung zwischen Künstler und KUB Gebäude**

Das Kunsthaus Bregenz ist wahrscheinlich der einzige Ausstellungsort, der wahrhaft geräuschlose innere Organe besitzt. Kein elektrisches Summen, keine Klimaanlage ist zu hören, kein Luftentfeuchter, ein Ort ohne Zeug. Sie (Besucher/innen) sind eingeladen, den Betonwänden zu lauschen, oder vielleicht dem Rauschen des vorbeiziehenden Verkehrs. Das Kunsthaus gebietet Stille, weil es still ist. Die Stille ist ein beabsichtigter Rest göttlichen Glaubens, jedoch nicht als Gebetsstätte, sondern in der Absicht, noch reiner zu erscheinen. Obwohl sie immateriell sind, sind digitale Projektionen niemals still. Und Projektionsräume sind, obwohl dunkel wie die Nacht, nicht zum Schlafen da. Es sind warme und lärmende Orte, an denen die Sinne auf Sehen und Hören reduziert werden. Man gebraucht nicht den ganzen Körper, um einen Film zu schauen, man begräbt ihn in Ton und Bildern, die von der Leinwand strahlen. Projektionsräume sind auch keine ökologisch inspirierten Räume. Wie vergebens sind die Versuche, greifbare Dauer, Wind, Eis, Wasser, Kristallisation oder gar das Wachsen von Unkraut mit den Mitteln der brandneuen digitalen Technologie zu erzeugen? In einem digitalen Universum verändert sich die Herstellung von Bildern. Sie wird von einem auf Linsen und Objektiven basierten Verfahren zu einem Computer basierten Verfahren übergehen. Das bedeutet einen Verlust von Körperlichkeit. Auch ein Verlust von Zufälligkeiten ist zu erwarten. Es ist, als würde die Vielfalt der Bilder verarmen. Ich glaube aber, dass der Wunsch nach dem Gegenteil entstehen wird. Objekte und Dinge werden in der Hoffnung entstehen, dass sie uns sagen, dass es uns gut geht, dass wir leben und unsere Wahrnehmung immer noch eine einheitliche Welt erfasst.

Desgleichen wird aus dem Alten und Neuen eine fremdartige neue Materialität geboren. Dies ist zum Beispiel in *The Quiet Shore* der Fall, wo aus Wasser und Eis eine dritte Substanz entsteht, die nur mehr die Erinnerung an die alten Substanzen als eine Entsprechung der Zeit in sich trägt. Die neue Substanz nehmen wir irgendwo zwischen Erinnerung und Visualisierung wahr, als die „dunkle Optik“ der linsenlosen Bilder. Wir werden zunehmend von der vorherrschenden Lichtoptik abgetrennt, die im Zeitalter der Fotokamera bestimmend war. Vielleicht kehren wir zu den Verfahren der Leinwandmalerei zurück. Vielleicht ist es richtig, die Beziehung zwischen unbewegten und bewegten Bildern neu zu formulieren, als ein Verhältnis von Sein im Gegensatz zum Werden, als Objekte im Gegensatz zu Möglichkeiten.

---

<sup>4</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

## **KUB Fassade**



***Die reine Notwendigkeit / The Pure Necessity***, 2016, Einkanal-Video, 2D-Animation, Stereoton, 50 Minuten.

Besucher/innen der Ausstellung, aber auch Passant/innen können *Die reine Notwendigkeit / The Pure Necessity* (2016) als Außenprojektion an der Fassade des Kunsthaus Bregenz sehen. Dauer: ab Ausstellungsbeginn bis Ende August | Uhrzeit: ab 21.30 bis Mitternacht

Die Kreaturen in *Die reine Notwendigkeit* scheinen abgelenkt, nicht effizient in dem, was sie tun. Sie verschwenden ihr Tierleben. Während sich die Animation an den Kulissen des Dschungelbuchs entlang entfaltet, wird deutlich, dass sehr viel sorgfältige Arbeit in das Zeichnen der Tiere investiert wurde. Die Apathie der Tiere ist das Ergebnis jahrelanger Arbeit der Frame-by-Frame-Animationen von Hand. Einzelbild für Einzelbild wurden die Einstellungen im Stil des originalen Animationsfilms nachgezeichnet und so verändert. Während die Tiere im Original vor menschlicher Energie strotzen, verweilen sie bei Claerbout in tierischer Gelassenheit. Das Leben (die Animation) aus ihnen zu nehmen, bedeutet auch, das Gegenteil dessen zu tun, was Animatoren gewohnt sind: Linien und Farben Leben zu geben. Daher ist *Die reine Notwendigkeit* ein Experiment der Gegenproduktivität.<sup>5</sup>

Ausführliche Studien in Zoos und Naturfilmen gingen den Tierzeichnungen voraus. Der Titel bezieht sich auf Kandinskys »Prinzip der inneren Notwendigkeit« und auf »The Bare Necessities« (Das Allernotwendigste), das berühmte Lied, das Bär Balu im Disney-Film singt (in der deutschen Fassung: »Probier's mal mit Gemütlichkeit«).

### **David Claerbout über sein Werk (siehe Ausstellungsheft)**

David Claerbout überträgt den klassischen Zeichentrickfilm *Das Dschungelbuch* von 1967, die sentimentale und auch komische Geschichte über tanzende, singende und Trompete spielende Dschungeltiere, in einen Film, der auf die »Vermenschlichung« der Tiere ebenso verzichtet wie auf die Figur des »Wolfsjungen« Mogli. Vielmehr verhalten sich die Tiere ihrer jeweiligen Art entsprechend. Balu, Baghira und Kaa, deren Lieder und Slapstickszenen Kinder und Erwachsene seit Jahrzehnten amüsiert haben, sind hier wieder Bär, Panther und Python. Über einen Zeitraum von drei Jahren haben David Claerbout und ein Team

---

<sup>5</sup> David Claerbout: <https://davidclaerbout.com/Die-reine-Notwendigkeit-The-Pure-Necessity-2016>

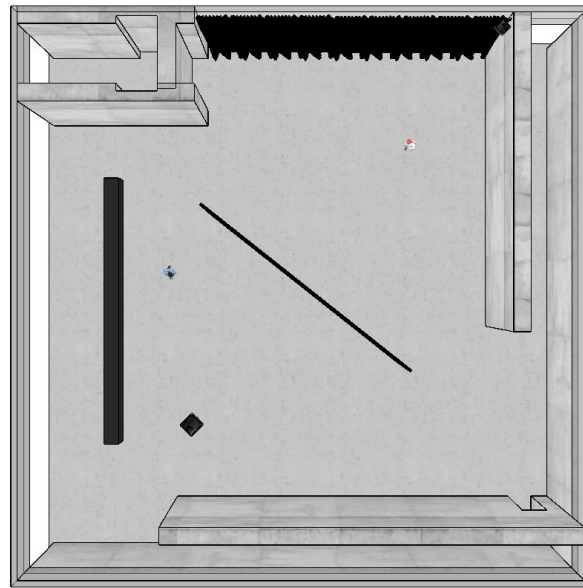
professioneller Künstler/innen die zahllosen Einzelbilder des Originalfilms in mühevoller Kleinarbeit von Hand neu gezeichnet und zu einem neuen, vollkommen leblosen Animationsfilm zusammengesetzt – der Widerspruch in sich steht für den Kontrast zum lebhaften und rhythmischen Original. Ohne den roten Faden der Erzählung streifen die Tiere durch den Dschungel, als wären sie im Begriff, ihre Geschichte selbst zu erfinden. Claerbout schreibt, dass »im Jahr 1967 *Das Dschungelbuch* in die Kinos kam, zu einer Zeit also, als das Kino und Fernsehen sich nach dem Zweiten Weltkrieg rasch verbreiteten. Das Kino wurde zu einem Ort, an dem Menschen zusammenkamen, um still nebeneinander zu sitzen und das Gespräch auf die Leinwand zu verlagern. Schließlich hatten viele gerade erst zwei Weltkriege durchlebt, von denen der erste angeblich der Krieg war, der alle Kriege beenden sollte«. Das Kino war zu einem Einheit stiftenden Raum geworden. Die Zerstörung, das Karnevaleske, Romantik oder auch Tanz konnten hier rituell in einem zeitlichen Raum wiederholt werden, der begrenzt war und zudem oft ein Happy Ending hatte. Erst heute, da wir allein Inhalte auf Tablets anschauen, ist es möglich geworden, Kino und Fernsehen als Orte zu schätzen, an denen man beisammen ist, auch wenn man nur schweigend nebeneinander sitzt. Wenn die Worte Margaret Thatchers aus den 1980er Jahren wahr würden, dass es keine Gesellschaft gibt, sondern nur Individuen und ihre Familien, dann sollte es heute nicht überraschen, wenn die einst lebhaften Charaktere aus *Das Dschungelbuch* stumm auf sich selbst zurückgeworfen werden. Dies spiegelt die Situation des Betrachters, der den Film *Die reine Notwendigkeit* allein anschaut und nicht im Kino mit anderen Menschen. Die Entscheidung, mit *Das Dschungelbuch* zu arbeiten, kam nicht zufällig zustande. Ausschlaggebend war die Geschichte des Starken und potenziell Grausamen, der dem Schwachen hilft, bis dieser stark und bereit ist für das moderne Leben. Um 1967 sah das Individuum keineswegs so aus wie das heutige. Damals war das Individuum ein Backstein im Mauerwerk der Gesellschaft. Heute ist das Individuum, millionenfach, die Gesellschaft.

## **Kasse**

***Die reine Notwendigkeit***, 2016, Einkanal-Videoprojektion, 2D-Animation, Stereoton, 60 Minuten.

Während die Arbeit an der Außenfassade farbig ist, ist die ursprüngliche Version, die am neuen Kassentresen präsentiert wird, in Schwarz-Weiß gehalten. Es sind die sichtbaren Zeichnungen einer langen Arbeitsphase. Der Film läuft im Loop und dauert 60 Minuten.

## Erdgeschoss



***The Quiet Shore***, 2011, Einkanal-Video, Schwarz-Weiß, ohne Ton, 32:32 Minuten.

### **David Claerbout über sein Werk (siehe Ausstellungsheft)**

Ein Strand in Dinard, einem Ort im Norden der Bretagne, der für die ausgeprägtesten Gezeiten in Europa bekannt ist. Der Strand bietet bei Ebbe faszinierende Ansichten, wenn der immer feuchte Sand silbern schimmert und die darüber liegenden Klippen und Häuser widerspiegelt. Auf eines der Häuser geht das Motel in dem Film *Psycho* (1960) von Alfred Hitchcock zurück, der den Ort regelmäßig besuchte. Eine Statue Hitchcocks steht heute auf der Strandpromenade. Die Stille des silbrigen Wassers, aber auch das auf die Geschichte der Fotografie verweisende Silber waren Auslöser für die Idee, eine außergewöhnliche Stille auf das Wasser des Meers zu legen, das in *The Quiet Shore* als eine einzige, unmessbar große ruhige Oberfläche erscheint. Die gesamte Szenerie atmet eine eisige Atmosphäre, obwohl sie eindeutig im Sommer spielt. Die Materialien scheinen einander zu widersprechen oder ihre Eigenschaften untereinander auszutauschen. Bei längerer Betrachtung dieser warmen Sommerszene haben die Materialien nicht mehr dieselbe Bedeutung wie zu Beginn, als ob sich die Stille der Fotografie – die Arbeit wird in Form einer digitalen Diashow präsentiert – in nun eisig wirkende Materialien verwandelt. Diese Wirkung wird von einem Jungen verstärkt, der im Wasser plantscht und gegen Ende des Films in Nahaufnahme gezeigt wird. Wenn wir bei diesem Teil des Films angelangt sind, scheint er sich nicht mehr im Wasser zu bewegen, sondern auf Eis oder Kristallen. *The Quiet Shore* ist ein Beispiel für die Suche nach Materialität im digitalen Medium, eine Suche, die an Bedeutsamkeit zunimmt, je mehr wir die materielle Welt gegen eine digitale Umgebung eintauschen.

David Claerbout zeigt keinen Film, vielmehr eine Abfolge von Schwarz-Weiß-Bildern. Es ist eine Sequenz ohne wirkliche Erzählung. Menschen sind von allen Seiten fotografiert zu sehen, sie beobachten nur, vergleichbar den Protagonist/innen in den Filmen Alfred Hitchcocks, der sich an diesem Ort zuweilen aufhielt. Ihre Aufmerksamkeit zentriert sich, Badende unterbrechen ihr Ballspiel. Einige Jungen stehen im flachen Wasser um einen Spielgefährten. Kraftvoll schlägt dieser beide Hände ins Wasser, sodass es wie in einer Krone um ihn aufspritzt. Dies ist der eine Moment, dem sich alle Bilder und Gesichter widmen. Jedes Hintereinander verdankt sich einem Nebeneinander, jede Perspektive der Verschiebung innerhalb eines einzigen Moments. Die Zeit verknüpft sich auf diesen einen

Augenblick. Die Bildabfolge hat keinen Ton. Sie erinnert an einen Diavortrag, ein Standbild nach dem anderen. Der/ Die Besucher/in muss sich der Langsamkeit aussetzen und diese aushalten. Spannung setzt durch die vielen Blickrichtungen ein. Die Fragen wie „Was ist da passiert?“, „Wo schauen alle hin?“ tauchen auf. An- und Entspannung sowie Freude und Enttäuschung liegen bei David Claerbout nah zusammen.

Die Szene zeigt einen einzigen Moment am Tag. Es ist eine Collage aus Figuren, die im Studio fotografiert und dann in die Strandszene gesetzt wurden. Sie wurden aus verschiedenen Blickrichtungen fotografiert. Auf diese Weise entsteht der Eindruck, als sei es unmöglich, den einen Moment in *The Quiet Shore* aus so vielen Perspektiven aus festzuhalten, ohne dass man Kameras sieht. Auch hier spielt Claerbout mit der Wahrnehmung und der Zeit. Ein Moment, der viel Zeit und Arbeit benötigt, um auf der Leinwand zu erscheinen.

*Ich bin ein Verfechter analoger Ideen. Die Welt ist dank des digitalen Fortschritts ein verblüffend toller und verwirrender Ort. Einerseits ergeben sich daraus viele Möglichkeiten, aber andererseits werden diese auch verringert. Mittendrin gibt es Künstler, die sich weigern digital zu arbeiten. Was sie aber nicht bemerken, ist die Tatsache, dass die analoge Oberfläche auch nur eine andere Oberfläche darstellt.<sup>6</sup>*

### Hintergrundinformationen

#### **Alfred Hitchcock**, *Psycho* 1960

*Psycho* ist ein US-amerikanischer Spielfilm von Alfred Hitchcock aus dem Jahr 1960. Der für vier Oscars nominierte Film gilt als eines seiner zentralen Werke und ist ein Klassiker des amerikanischen Kinos. Das American Film Institute wählte *Psycho* 2001 auf den ersten Rang der 100 besten amerikanischen Thriller. Die Szene, in der die weibliche Hauptfigur unter der Dusche erstochen wird, zählt schnitttechnisch wie musikalisch zu den bekanntesten und meistzitierten Szenen der Filmgeschichte. Auch die von Anthony Perkins verkörperte Figur des Serienmörders Norman Bates erlangte Berühmtheit. Als Vorlage des Films diente der gleichnamige Roman von Robert Bloch. Die Dreharbeiten begannen am 11. November 1959. Der Film entstand mit einem 50-Millimeter-Objektiv, da dessen Bild am ehesten dem menschlichen Blickfeld entspricht. Der Zuschauer sollte das Gefühl haben, er erlebe das Geschehen hautnah mit. Der Arbeitstitel des Projekts lautete *Produktion 9401* bzw. *Wimpy* (benannt nach dem Kameramann Rex Wimpy). Am ersten Drehtag musste die gesamte Crew schwören, kein Wort über das Ende des Films zu verlieren und mit niemandem darüber zu sprechen. Obwohl Hitchcock offiziell noch für Paramount arbeitete, drehte er einen Großteil von *Psycho* auf dem Gelände der Universal Studios, die ihn 1960 unter Vertrag nahmen. Dort stehen auch bis heute noch das *Bates Motel* und Norman Bates' Haus. Als Vorbild für letzteres diente das Gemälde *Haus am Bahndamm* von Edward Hopper. Alle Beteiligten des Films scheinen etwas zu verbergen oder zu verheimlichen: Beziehungen (Marion und Sam), Schmerztabletten (Marions Arbeitskollegin), Whiskey (Marions Chef), Geld (Marion) oder die Mutter (Norman Bates). Ein wichtiger Aspekt des Films ist der Voyeurismus sowohl des Zuschauers als auch der handelnden Figuren. *Psycho* beginnt mit dem Blick durch ein Schlafzimmerfenster. Später beobachtet Norman Bates Marion durch ein verstecktes Guckloch in der Wand. Nach dem Mord unter der Dusche gleitet die Kamera scheinbar ziellos durch den Raum, als wäre sie ein menschliches Auge, und bleibt schließlich am Geldpaket auf dem Nachttisch hängen. Aber es wird nicht alles

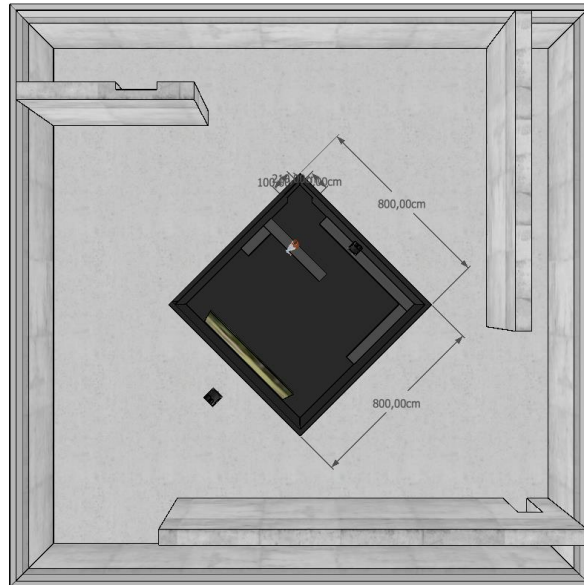
---

<sup>6</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>



gezeigt: Der Inhalt des Buches ohne Titel, in das Lila Crane erschrocken schaut, wird nicht gezeigt.<sup>7</sup>

## **1. Obergeschoss**



**Travel**, 1996–2013, Einkanal-Video, HD-Animation, Stereoton, 12 Minuten.

Im 1. Obergeschoss erwartet den/die Besucher/in ein schwarzer Kubus. Er steht mittig im Raum platziert und ist begehbar. Im Innenraum läuft eine Videoarbeit mit Sound. Der schwarze Innenraum, im Bregenzerwald hergestellt, ist komplett mit Mollton verkleidet. Im weißen Ausstellungsraum sitzt nun mittig ein schwarzer Raum, in dem wiederum ein filmischer Raum gezeigt wird.

Im Film *Travel* werden die Betrachter/innen auf eine visuelle Wanderung mitgenommen, die mit einer Parkbank beginnt, durch einen Wald führt und schließlich in einer weitgespannten Vogelperspektive endet. Charakteristisch sind Bildfolgen ohne Filmschnitt = Plansequenz. Tatsächlich sind die Eindrücke digital hergestellt. Alle Einstellungen gehen auf aufwendige Rechenverfahren am Computer zurück. Kein Bild ist gesehen oder in echt gefilmt worden, jedes ist konstruiert. Hier bricht die vermeintliche Natur mit dem künstlich Hergestellten.

*Meine Arbeiten sind mentale Räume, sie existieren nicht, doch sie wirken real.*<sup>8</sup>

### **David Claerbout über sein Werk (siehe Ausstellungsheft)**

Die Idee zu dieser Arbeit geht auf das Jahr 1996 zurück, als ich mich für Entspannungsmusik zu interessieren begann – insbesondere für Musik, die zu medizinischen Zwecken eingesetzt wird. Die Quelle, aus der *Travel* schöpft, war das Stück *Relaxation profonde*, das Mitte der 1980er Jahre von Eric Breton komponiert wurde. Dessen therapeutische Musik reduziert Stress, indem sie allmählich den Rhythmus verlangsamt und letztlich durch Monophonie (einen brummenden Ton) Schlaf induziert, aus dem der Patient mit einem helleren Klang geweckt wird und den Zustand der Entspannung in einer Art ansteigendem Finale verlässt. Die Bilder, die diese Musik produziert, könnten in hohem Maße vorhersehbar sein. Da Schlaf der Zweck der Musik ist, wären Momente der Aufregung und Überraschung kontraproduktiv. Der visuelle Teil des Films folgt dem Ton exakt, verweigert

<sup>7</sup> Vgl. Wikipedia: [https://de.wikipedia.org/wiki/Psycho\\_\(1960\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Psycho_(1960))

<sup>8</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

jedoch am Ende auf diskrete Weise das ansteigende Finale der Musik. Es scheint, als könnten ein erhebendes und ein deprimierendes Finale zugleich konfliktfrei koexistieren und dennoch eine eindeutige Aussage des Films verhindern. Der leidenschaftslose und dennoch cineastische Charakter des Synthesizers, der nahezu urtypische Bilder von einem dunklen und stillen Wald suggeriert, führten zu der Entscheidung, nicht zu filmen, sondern neueste, computergenerierte Bildgebungsverfahren einzusetzen. Diese Entscheidung reflektiert die Suche nach einem Raum, der jenseits des Spezifischen liegt, der urtypisch wie die Musik sein möchte: Es könnten viele Orte sein, aber kein spezieller Ort. Nach einer dreijährigen Produktionsphase geht die bedächtige Kamerafahrt auf eine Reise, die in einem Park beginnt, dann in einen dunklen europäischen Wald eintritt, anschließend in einen amazonischen Dschungel übergeht, den Wald schließlich hinter sich lässt und ein undefinierbares Ackerland zeigt. *Travel* ist ein Versuch, mir selbst zu beweisen, dass ich in der Lage bin, mit etwas zu arbeiten, das zugleich und gleichermaßen intelligent und banal ist, ohne jede Ironie.

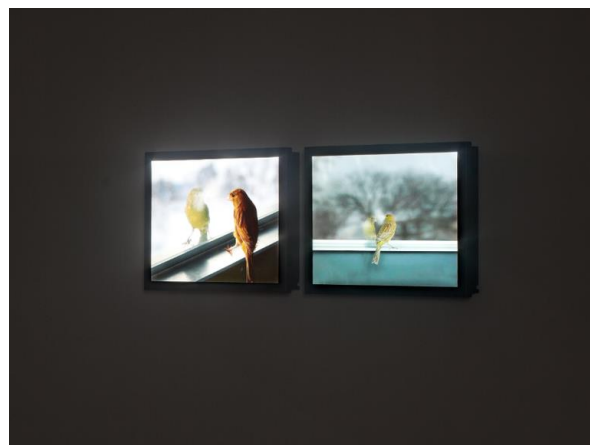
*Der Grund, weshalb die Umsetzung der Arbeit so lange gedauert hat (genau 17 Jahre), war eine gewisse Angst davor, dass die Leute es nicht verstehen würden. Ich dachte, sie würden nicht begreifen warum ich diese kitschige Musik verwendet habe.*<sup>9</sup>

*So I think the key in Travel lies in the fact that what you seeing appears to be very coherent it is a simple soundtrack with simple film built on top of it. It really looks like a music video. But it has no conclusion it has the opposite of a conclusion. It casts doubt upon every aspect of the film.*<sup>10</sup>

#### Hintergrundinformationen

Éric Breton ist ein französischer Komponist, er wurde 1954 in Avignon geborend. In Avignon studierte er unter anderem Piano und Harmonielehre. Seit 1994 hat er viele Kompositionen für das Sarajevo Philharmonie Orchester geschaffen. Er nahm an internationalen Tournéen mit französischen Künstlern teil und dirigierte in den verschiedensten Orchestern von Jazz bis Varieté.

***Breathing Bird***, 2012, Zweikanal-Video auf Flachbildschirmen (19 inch), Loop, 30 Minuten.



Zwischen Personenlift und Stiegenhaus befindet sich die 30-minütige Filmarbeit *Breathing Bird*, atmender Vogel.

<sup>9</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

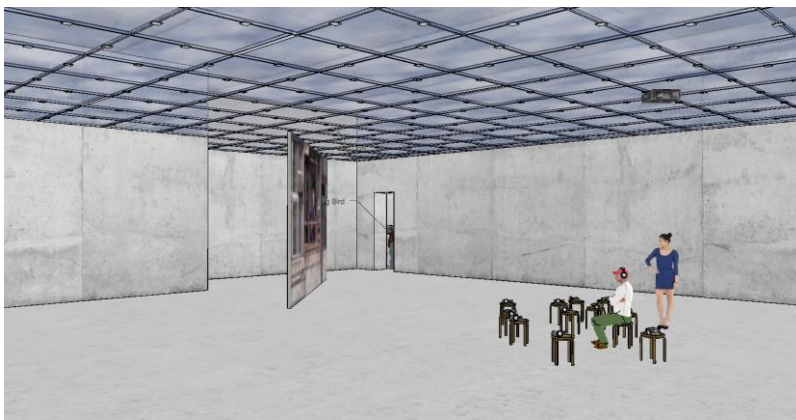
<sup>10</sup> David Claerbout im Interview mit Thomas D. Trummer am 10. Juli 2018 im Kunsthaus Bregenz.

### **David Claerbout über sein Werk (siehe Ausstellungsheft)**

Zwei Vögel sitzen einander gegenüber auf beiden Seiten eines Fensterbretts, sie können sich sehen, bleiben aber durch die Scheibe physisch getrennt. Der Atemhauch des Vogels, der draußen in der Kälte sitzt, erzeugt eine kleine Fläche winziger gefrorener Wassertropfen. Mehrere Konnotationen stellen sich ein: Einerseits ist der Atem ein Lebenszeichen und kann als Wunsch zu kommunizieren gelesen werden, andererseits betont die Fläche die physische Trennung und die Unmöglichkeit des körperlichen Kontakts.

*Ich glaube, ich war einfach immer davon fasziniert, wie Enttäuschung und Freude miteinander interagieren.<sup>11</sup>*

## **2. Obergeschoss**



**Radio Piece (Hong Kong)**, 2015, Einkanal-Video, binauraler Ton über Kopfhörer, 11:40 Minuten, in Zusammenarbeit mit RAY Fotografieprojekte, Frankfurt/RheinMain.

Bei *Radio Piece (Hong Kong)* kann sich der/die Besucher/in auf einen Hocker setzen und den Ton über Kopfhörer anhören. Da der Sound bei der Arbeit sehr wichtig ist. Sollten Gruppen zumindest kurz hineinhören, bei großen Gruppen den Sound beschreiben.

### **David Claerbout über sein Werk**

*Radio Piece (Hong Kong)* ist eine audiovisuelle Installation, die die Schnittmenge aus mentalem und physischem Raum zum Thema macht. Sie spielt in der »ummauerten Stadt«, einem vertikalen Slum in dem Bezirk Kowloon in Hongkong. Heute zerstört, war die Stadt in der Stadt aus mehreren Gründen berüchtigt – etwa für Wohnungen, die kaum größer als eine Matratze waren.

Man stelle sich für einen Augenblick vor, dass mentaler Raum in Immobilie verwandelt wird, in einen vermarktbaren Ort mit Expansionspotenzial, wenn urbaner Wohnraum knapp geworden ist. Mentaler Raum könnte buchstäblich zum Raum zwischen den Ohren werden, in dem Hören die messbare Größe des Raums darstellt, ähnlich der Idee, dass hinter unseren Augen eine Dunkelkammer verborgen ist. Binauraler Ton bezeichnet eine Aufnahmetechnik, bei der die Mikrofone dort platziert werden, wo sich die Ohren des Zuhörers befinden – in diesem Fall eine hölzerne Testpuppe –, und der Ton dann über Kopfhörer übertragen wird. Auf diese Weise wird eine geradezu unheimliche Präsenz von Geräuschen im Raum oder – so könnte man sagen – im Kopf erzeugt.

---

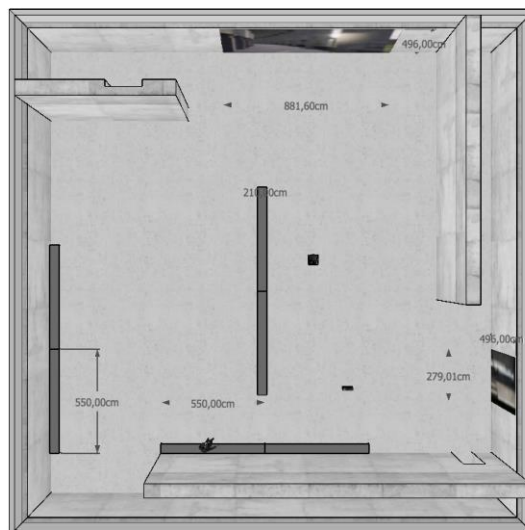
<sup>11</sup> David Claerbout im Interview: <http://www.ray2015.de/ausstellung/interviews/interview-david-claerbout>

Der visuelle Teil der Arbeit besteht aus einer ununterbrochen rückwärts sich entfernenden Kamera, die in einer gleichmäßigen Bewegung von einem Raum zu einem anderen gleitet. Sie setzt mit der Fotografie eines Zen-Gartens ein, zeigt Stück für Stück ein beengtes Zimmer, um schließlich die ummauerte Stadt Kowloon zu verlassen.

In *Radio Piece (Hong Kong)* ist alles so arrangiert, dass eine rhythmische Abfolge von Klängen in einem Raum entsteht, der ununterbrochen und uneingeschränkt ist. Tatsächlich aber wurden der Raum, die Lebensbedingungen, der mentale wie auch der virtuelle Raum miteinander vermischt, um so die Stimmigkeit der Wahrnehmungen in Frage zu stellen, während zugleich die Kolonialisierung des Geistes als Immobilie kritisiert wird. Weil reale Orte und Ressourcen immer weniger verfügbar sind, kann der Raum zwischen den Ohren und den Augen als Refugium betrachtet werden.

*One could say that metaphorically speaking if time has become an accent which is so valuable that we can hardly afford it, what about space? And what does that mean the real estate of mental space. And when I thought about working and developing Radio Piece a very banal analogy came to me.*<sup>12</sup>

### **3. Obergeschoss**



#### ***Olympia (The Real-Time Disintegration into Ruins of the Berlin Olympic Stadium over the Course of a Thousand Years), 2016–2016***

Start 2016, Zweikanal-Echtzeitprojektion, HD-Animation, ohne Ton, 1.000 Jahre, mit Unterstützung von VAF Vlaams Audiovisueel Fonds.

Claerbouts neuestes Werk *Olympia (The Real-Time Disintegration into Ruins of the Berlin Olympic Stadium over the Course of a Thousand Years)*, 2016–2016, ist im obersten Stockwerk des KUB zu sehen. Das Stadion wurde von den Nationalsozialisten von 1934 bis 1936 erbaut und anlässlich der Olympischen Sommerspiele 1936 mit großem Pomp eröffnet. Heute ist es ein Fußballstadion. Das Gebäude blickt auf eine lange Geschichte zurück (siehe S.12 ff.). Die Kameralinse führt an das leere Gebäude heran und durch seine monumentalen Hallen hindurch. David Claerbout sucht nach der Spur der Zeit im Dinglichen und nach der Dinglichkeit im Digitalen. Auch in *Olympia* sind die Bilder computergeneriert. Kamera, Linse und Wege folgen einer Illusion, einer virtuell erstellten Realität.

<sup>12</sup> David Claerbout im Interview mit Thomas D. Trummer am 10. Juli 2018 im Kunsthaus Bregenz.

Das Geschehen ist der Zerfall des Stadions. Der Alterungsprozess des Gebäudes, berechnet auf eintausend Jahre, wird in Echtzeit wiedergegeben. Kein Moment in dieser Echtzeitprojektion gleicht einem anderen. Selbst Licht und Wetter sind durch Datenabgleich mit dem Wetter in Berlin abgestimmt. Mit diesem außerordentlichen Werk bringt Claerbout die Augenblickskunst des Impressionismus auf ein neues, faszinierendes Niveau und hinterfragt die Zeitdimension von Natur, Mensch, Wahrnehmung und Politik.

*And the other motif which we have is the growing of weed. But non of that is real. We only have as a reality - in Olympia - we have analogy with experienced time but we also have an analogy with ideological time. But non of it exists. And that's the truth of an image is that non of it exists. What comes out of it is a - I would call - is a third material. Something entirely artificial but nevertheless aching to connect to your senses.<sup>13</sup>*

### **David Claerbout über sein Werk (siehe Ausstellungsheft)**

*Olympia* zeigt den computergenerierten Nachbau des Berliner Olympiastadions, versetzt in eine Zeit und einen Raum ohne menschliche Intervention, allein den Zyklen der Natur unterworfen. Entsprechend Albert Speers »Ruinenwerttheorie«, nach der der Verfall des Stadions in der Planung bereits berücksichtigt wurde, zeichnet *Olympia* einen Zyklus von der Erschaffung bis zu seiner Auflösung durch die langsam wirkenden Kräfte der Natur. Obwohl der menschliche Faktor entfernt wurde, wird er durch die Synchronizität der Arbeit mit unserem Lebenszyklus doch wieder eingeführt. *Olympia* kann als Versuch betrachtet werden, biologische Dauer relativ zu imaginärer Dauer zu messen. Unter »biologischer Dauer« verstehen wir die Lebensspanne eines Menschen, unter »imaginärer Dauer« ideologische Zeit: die Illusion, eintausend Jahre mitzuerleben. Das in *Olympia* inhärente Warten bedeutet für die Betrachter eine Anspannung. Gleichzeitig ermöglicht es eine meditative Erfahrung, wirkliche Zeit in einer unwirklichen Umgebung vergehen zu sehen, während man zugleich die persönliche Dauer in Relation zu einer unermesslich größeren Zeitspanne erlebt. Die zugrundeliegende Software basiert auf einer sogenannten Spiel-Engine. *Olympia* verwendet dieselben Werkzeuge wie viele Ego-Shooter-Computerspiele, konzeptuell sind sie jedoch viel komplexer. Ohne menschliche Eingriffe wirken allein die Faktoren Wetter und vegetatives Wachstum auf das Gebäude ein, in dem sich jeder Stein, dank einer einzigartigen fotografischen Scantechnik, präzise an seinem originalen Platz befindet. Für Claerbout repräsentieren die Steine Soldaten in einer Armee. Sie sind genau so präzise reproduziert, wie der Nationalsozialismus wollte, dass sie wahrgenommen werden. Im Wechsel der Jahreszeiten, jahrein, jahraus ist das Wachstum von Unkraut zu beobachten, das von einem Computerprogramm »bewässert« wird, das die Niederschlagsmenge, das Wetter sowie die jahreszeitlichen Verhältnisse in Berlin exakt berechnet hat. Bäume und Vegetation nehmen allmählich die Sicht auf das Stadion, bis sie es vollkommen verdecken. Dem »Hintergrund« (Natur) gegenüber dem »Vordergrund« (Mensch) den Vorrang zu geben, deutet auf ein wiederkehrendes Motiv des Anti-Anthropozentrismus, das bereits in Claerbouts frühen Arbeiten zu finden ist. Seitdem die Arbeit erstmals gezeigt wurde, haben sich die Details des Gebäudes und der Vegetation beträchtlich verändert. Dies veranschaulicht ein Archivsystem, das tausende von Einzelfotografien sammelt, die aufgenommen wurden, seitdem das Programm am 15. März 2016 auf Sendung ging.

---

<sup>13</sup> David Claerbout im Interview mit Thomas D. Trummer am 10. Juli 2018 im Kunsthaus Bregenz.

## Hintergrundinformationen

### **Olympiastadion Berlin**

**Vorgeschichte** Im Jahr 1912 wurden die Olympischen Spiele 1916 nach Berlin vergeben. Dafür wurde innerhalb von 200 Tagen im Inneren der 1909 entstandenen Rennbahn Grunewald das Deutsche Stadion nach Plänen des Architekten Otto March errichtet und am 8. Juni 1913 zum 25-jährigen Thronjubiläum Kaiser Wilhelms II. eingeweiht. Aufgrund des Ersten Weltkriegs fanden die Olympischen Spiele 1916 jedoch nicht statt. Nach dem Ersten Weltkrieg blieb Deutschland von den Olympischen Sommerspielen 1920 und 1924 ausgeschlossen. Mit der Teilnahme deutscher Sportler an den Spielen 1928 wurde Deutschland auch wieder ein möglicher Austrichter Olympischer Spiele.

Die XI. Olympischen Sommerspiele 1936 wurden am 13. Mai 1931 vom Internationalen Olympischen Komitee nach Berlin vergeben. Zunächst planten die Organisatoren der Spiele, das bestehende Deutsche Stadion umzubauen. Mit den Planungen wurde Werner March, Sohn des Architekten des Deutschen Stadions Otto March, beauftragt. Nach seinen Plänen sollte das großflächige Erdstadion tiefer eingesenkt und das Schwimmbecken aus der Gegentribüne entfernt und zur Ostkurve verlegt werden. So sollten zusätzliche Zuschauerplätze gewonnen und die Zuschauer dichter an das Geschehen auf dem Spielfeld gebracht werden. Zusätzlich wollte man neben dem südlichen Tunnelzugang einen weiteren Tunnel von Osten als Zugang unter der Rennbahn zum Stadion errichten.

**1934–1938** Entgegen der ursprünglichen Planung, das Deutsche Stadion für die Olympischen Spiele umzubauen, ordnete der neue Reichskanzler Adolf Hitler wegen des zu erwartenden propagandistischen Effektes für Deutschland im Oktober 1933 den Bau eines neuen Großstadions an gleicher Stelle an und beauftragte den bisher zuständigen Architekten Werner March mit den Planungen. Hitler besuchte im Oktober 1934 die Baustelle und genehmigte Marchs Entwurf. Er regte die Verwendung von Natursteinen für die Fassade an. Nachträglich empfahl er March ein Treffen mit Speer. Dieses Treffen fand „vermutlich im November/Dezember 1934“ statt. Nach Ansicht des Speer-Biografen Magnus Brechtken wurden die beiden Architekten offensichtlich schnell einig. „Weitere Treffen, Gespräche oder Einflüsse von Speer“ wie von Speer in seiner Autobiographie behauptet, gab es nicht. Weiter erklärte Hitler den Bau nun zur Reichssache und reduzierte die Rolle der bisher zuständigen Stadt Berlin aus den Olympiaplanungen. Die umschließende Rennbahn sollte dabei aufgegeben und der Pächter des Geländes, der *Union-Klub*, enteignet werden. Damit wurde westlich des Stadions Raum für ein großes Aufmarsch- und Versammlungsgelände gewonnen, das heutige Maifeld, auf das Hitler großen Wert legte.<sup>[8]</sup> Das olympische Bauvorhaben wurde das erste von Hitlers Großbau-Projekten. Durch die Ausweitung der vorhandenen Planung stiegen die Ausgaben von den ursprünglich kalkulierten 5,5 Millionen auf 42 Millionen Reichsmark (kaufkraftbereinigt in heutiger Währung: rund 184 Millionen Euro).<sup>[9]</sup> Mit den Olympischen Spielen in Deutschland wollte er der Welt in propagandistischer Weise vorführen, dass das Deutsche Reich unter seiner Führung in erster Linie ein friedliebendes, soziales und wirtschaftlich aufstrebendes Land sei. Das Stadion wurde am 1. August 1936 anlässlich der XI. Olympischen Sommerspiele eröffnet.

**1939–1945** Während des Zweiten Weltkriegs betrieb die Firma *Blaupunkt* in den Stadionkatakomben eine Produktionsanlage für Zünder. Teile der Katakomben wurden auch für den Luftschutz genutzt. In den letzten Tagen des Zweiten Weltkriegs fanden in der Nähe des Berliner Olympiastadions Kampfhandlungen statt. Am 28. April befahl Hitler aus dem Führerbunker dem Reichsjugendführer Arthur Axmann, mit seiner HJ-Division gegen die von Westen anrückenden Sowjets den Havelübergang und das Reichssportfeld zu verteidigen. Der Aktion war wenig Erfolg beschieden. Die Angaben über die genauen Umstände und die Verluste differieren stark.<sup>[10]</sup> Während Axmann in seiner Rechtfertigung nach dem Krieg nur ca. 70 Gefallene auf deutscher Seite schätzt, sprechen andere Quellen

von Tausenden toten Hitlerjungen. Auf dem Gelände des Olympiastadions befanden sich am Ende des Krieges Bombenkrater und der Glockenturm war durch Brandeinwirkung zerstört.

**1945–2000** In der Tribüne auf der Südseite befindet sich eine Ehrenhalle und davor die ehemalige *Führerloge*, die auf eine der letzten Anordnungen der britischen Militärverwaltung hin um zwei Meter verkürzt werden musste, um den Bereich, in dem sich Hitler während der Olympischen Spiele aufgehalten hat, zu entfernen und so einer möglichen neonazistischen Kultstätte vorzubeugen. Der Glockenturm wurde 1947 gesprengt und 1962 wieder aufgebaut. Am 26. September 1969 wurde im Spiel Hertha BSC gegen den 1. FC Köln mit 88.075 Zuschauern die bis dahin höchste Zuschauerzahl in einem Bundesligaspiel erreicht. Das Stadion wurde 1974 für die im gleichen Jahr stattfindende Fußball-Weltmeisterschaft teilüberdacht.

**Umbau 2000–2004** In den Jahren 2000 bis 2004 wurde das Olympiastadion unter Beibehaltung des Sportbetriebs nach Entwürfen des Architekturbüros Gerkan, Marg und Partner für die Fußball-Weltmeisterschaft 2006 grundlegend umgebaut und modernisiert. Für die Durchführung des Umbaus wurde die Firma Walter Bau AG gewählt, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits in wirtschaftlichen Schwierigkeiten befand. Sie meldete nach Ende der wesentlichen Umbauarbeiten am 1. Februar 2005 Insolvenz an.

Die Wettkampffläche wurde um einige Ränge abgesenkt, um eine dichtere Atmosphäre für Fußballspiele zu schaffen. Bei den Umbauarbeiten waren die konservatorischen Belange des Denkmalschutzes zu beachten. Die alten Natursteine wurden einzeln sandgestrahlt; so konnte etwa 70 Prozent der historischen Bausubstanz erhalten werden. Herausragende Kennzeichen des umgebauten Olympiastadions sind das jetzt alle Ränge umfassende Dach, an dem eine durchgängige Flutlichtbeleuchtung („Feuerring“) montiert wurde, die bei Flutlichtspielen keine Schatten oder Halbschatten erzeugt. Eine blaue Tartanbahn wurde auf Wunsch und Kosten des Fußball-Bundesligisten Hertha BSC in dessen Vereinsfarben aufgetragen. Die blaue Farbgebung wurde durch den Denkmalschutz kritisiert. Die Befürchtung, dass Wasservögel auf der Bahn landen könnten, hat sich nicht bestätigt.

Aufgrund dessen Vorgaben sind auch alle Ein- und Umbauten (zusätzliche Decken, Wandverkleidungen etc.) wiederentfernbar gestaltet worden, sodass sich der Zustand von vor 2000 theoretisch wiederherstellen ließe. Zusätzlich wurden neue Feuerhalter in den Umgängen des Stadions angebracht, die auf Fotografien von 1936 fehlen. Im Erdgeschoss des Stadions befindet sich seit 2004 eine christliche Kapelle, deren Wände mit Blattgold belegt sind. Das Glockengeläut wird mittels einer Tonbandaufnahme eingespielt, die in der Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche aufgenommen wurde.<sup>14</sup>

## Tausendjähriges Reich

Ähnlich wie der Ausdruck *Drittes Reich* geht auch der Begriff *Tausendjähriges Reich* auf theologische Konzeptionen des Mittelalters zurück. In chiliastischen Endzeitprophetien wurde das *Tausendjährige Reich* des Friedens für die Zeit nach der Wiederkunft Christi erwartet. In dem Begriff schwang also der Erlösungsgedanke mit, den die NS-Propaganda aufgriff, um der Herrschaft Hitlers einen quasi religiösen Anstrich zu verleihen und um den Anspruch auf eine nicht mehr ablösbare, unendlich andauernde Herrschaftsordnung auszudrücken, die als Endzustand der deutschen und universalen Geschichte gedacht war.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. Wikipedia: [https://de.wikipedia.org/wiki/Olympiastadion\\_Berlin](https://de.wikipedia.org/wiki/Olympiastadion_Berlin)

<sup>15</sup> Vgl. Wikipedia, [https://de.wikipedia.org/wiki/Deutsches\\_Reich\\_1933\\_bis\\_1945#Tausendj%C3%A4hriges\\_Reich](https://de.wikipedia.org/wiki/Deutsches_Reich_1933_bis_1945#Tausendj%C3%A4hriges_Reich)

## Film *Olympia* von Leni Riefenstahls

*Olympia* ist der Titel eines zweiteiligen Propagandafilms der deutschen Regisseurin Leni Riefenstahl aus dem Jahr 1938. Der Film dokumentiert propagandistisch die während der Zeit des Nationalsozialismus in Berlin ausgetragenen Olympischen Spiele von 1936.

### Handlung

Der Prolog des ersten Teils (*Fest der Völker*) ist weltweit in der Filmszene bekannt: Die Bilder zeigen die Athener Akropolis, überblenden dann auf einzelne Köpfe antiker Athleten und Göttinnen, auf die Skulptur eines Diskuswerfers, den Diskobolos, der dann zu einem „lebenden Bild“ eines nackten Athleten wird, der am Meer in Zeitlupe Diskus, Speerwurf und Kugelstoßen präsentiert. Mit nackten Gymnastinnen, deren Bewegungen vom olympischen Feuer überblendet werden, und der Stafette olympischer Fackelträger durch Griechenland bis zum Berliner Olympiastadion wird die Antike in die moderne Zeit, das Berlin von 1936, geholt. Riefenstahl ließ sich von „Nelly“ (Elli Sougioultzoglou-Seraidari) beraten, die als griechische Fotografin und künstlerische Vertreterin der Neuen Sachlichkeit bereits zuvor Aufnahmen dieser Art gemacht hatte. Gedreht wurde der gesamte Prolog jedoch von Willy Zielke als Autor, Regisseur und Kameramann ohne Beteiligung von Riefenstahl.

Auch im zweiten Teil (*Fest der Schönheit*) gibt es wieder einen Prolog: Ein morgendlicher Wald, in dem Waldläufer in einer Reihe als Silhouetten auftauchen und nackt ins Wasser springen, Sauna, glänzende Athletenkörper, gegenseitiges Massieren und Schlagen mit Birkenreisern, lachende Gesichter unter der Dusche.

Noch bekannter ist der Abschluss des Films: Das Turmspringen der Männer, das zu einer Folge schwereloser Flüge in den Himmel wird. Im Stadion dann abendliche Beleuchtung, Glocken mit Geläut, olympische Flamme und Fahnenstangen, die sich einander zuneigen und mit Lorbeer geschmückt werden. Olympische Fahne und der „Lichtdom“, die Inszenierung von Albert Speer, beenden den Film.

In beiden Teilen wechselt die Kameraführung zwischen reportagehaftem Panorama, Schwenk, Passagen aus der Untersicht, in Zeitlupe, mit subjektiver Kamera, Parallelfahrten. Die Montage legt Schwerpunkte auf symbolische Überhöhung durch optische Überblendungen, auf emotionalisierende Musik und auf die Spannung zwischen sportlichem Wettkampf und Publikumsanfeuerung. Der Schnitt stellt direkte optische Bezüge zwischen dem Siegeswillen der deutschen Olympioniken und Adolf Hitlers (bzw. Joseph Goebbels' und Hermann Görings) Beifall her. Weitere Gestaltungsprinzipien sind die impressionistische Montage der Körper im Flug (Stabhochsprung, Turmspringen), die Montage eines exemplarischen Marathon-Dramas zwischen nachlassender Kraft (Beine in Zeitlupe) und anfeuerndem Willen (Straßenbilder im Zeitraffer zu motorischer Musik), Silhouetten auf dem Boden (Fechter) sowie der Wechsel zwischen rein musikalisch illustrierten Passagen und Teilen, die durch Sprecher und Publikumsreaktionen scheinbar authentisch kommentiert wirken.

Der Kommentar der deutschen Fassung betont rhetorisch die Analogie von sportlichem und kriegerischem Kampf, durchsetzt mit rassistischer Ideologie, etwa wenn es heißt: „Zwei schwarze Läufer gegen die Stärksten der weißen Rasse“.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl. Wikipedia: [https://de.wikipedia.org/wiki/Olympia\\_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Olympia_(Film))



## Wirkung der Arbeiten von David Claerbout

Für David Claerbouts filmische Arbeiten muss man sich Zeit nehmen. Er zwingt den/die Besucher/in zum Innehalten und genauem Hinschauen. Der/Die Betrachter/in kann sich selbst die Fragen stellen:

- Wie viel Zeit habe ich heute?
- Wofür nehme ich mir Zeit?
- Wie kann ich mit Ruhe umgehen?
- Was mache ich, wenn ich warten muss?
- Was macht mich unruhig?
- Wie oft nehme ich mir Zeit? Und für was? etc.

So eine Art Selbstbefragung/Input sensibilisiert für die Ausstellung von David Claerbout. Man muss sich auf die Stille und Langsamkeit einlassen, was in der heutigen Zeit der Schnelllebigkeit, Ablenkung und permanenten Unterhaltung vielen Menschen schwer fällt. Sobald man jedoch den Moment der Unruhe überwunden hat und man sich die Zeit nimmt, die Bilder/Filme wirken zu lassen, spürt man, wie sich Ruhe und Entspannung einstellen. Anspannung ändert sich in Entspannung, Stress verwandelt sich in Ruhe. In der Folge wird man sensibilisiert für den leisen, aber nicht unwesentlichen Spannungsaufbau, der in den Arbeiten vorhanden ist.

Interessant ist auch, dass Claerbout selbst sagt, dass viele Menschen seine Arbeiten als verlangsamt oder entschleunigt beschreiben. Dieser Effekt entsteht dadurch, dass sie einen krassen Kontrast zu unserer schnelllebigen, alltäglichen Wahrnehmungswelt darstellen. Aber häufig ist in seinen Arbeiten gar keine „verlangsamte Zeit“, sondern vielmehr „Echtzeit“ abgebildet. Wir sind in unserer Wahrnehmung nur nicht mehr daran gewöhnt. Beispielsweise dauert die Arbeit *Olympia* genau 1.000 Jahre, und wir erleben die real vergehende Zeit im Moment des Betrachtens.

### **(Ent-) Täuschung**

In den meisten Arbeiten (z.B. *Travel*, *Olympia*) steckt jedoch auch eine Täuschung. Man glaubt sich an einem idyllischen Ort, so in *Travel*, und erfährt dann, dass alles am Computer generiert wurde. Der ursprüngliche Gedanke, der Rückzug zu Natur und Idylle wird durch das Medium (digital) gebrochen. David Claerbout selbst sagt, dass Freude und Enttäuschung nah beieinander liegen. Auch in *Olympia* sind die Bilder künstlich angefertigt. Kamera, Linse und Wege folgen einer Illusion, einer virtuell erstellten Realität. Was ist echt? Was ist Fake? Das Gleiche gilt für die Kamerafahrt in *Radio Piece*. Die einzelnen Teile sind am Computer zusammengesetzt und dann mit einer virtuellen Kamera gefilmt worden. Entlarvt wird dies erst durch den „Flug“ durch das geschlossene Fenster.

## **Gut zu wissen...**

David Claerbout hat zu allen Arbeiten Texte geschrieben, die von Besucher/innen in einem Begleitheft mit durch die Ausstellung oder nach Hause genommen werden können. Sie sind kostenfrei an der Kasse erhältlich. Zudem gibt es einen Wandtext am Eingang (Rückseite von *The Quiet Shore*), in dem David Claerbout eine Brücke zwischen seiner Arbeit und dem Kunsthaus Bregenz von Peter Zumthor spannt.

### **1. UG**

Im ersten Untergeschoss sowie auf der Homepage ist kurz nach der Eröffnung der Vermittlungsfilm zu sehen. Darin erfährt der/die Besucher/in mehr über Claerbouts Werke, Inspirationsquellen etc. Es gibt außerdem einen Büchertisch mit ausgewählter Literatur für Kinder & Erwachsene zum Thema Zeit. Die Bücher können in der Buchhandlung Brunner käuflich erworben werden.

### **2. OG**

Im zweiten Obergeschoss wird *Radio Piece* gezeigt. Die Besucher/innen können die Arbeit über Kopfhörer anhören. Bei Gruppen ist das jedoch nicht möglich; dann vielleicht Geräusche beschreiben oder von einer Person beschreiben lassen.

**Fotografieren** ist erlaubt. Jedoch immer ohne Blitz!

**Kurzführungen während der Festspielzeit** (18. Juli – 19. August, 18.00 Uhr)

Die Mitarbeiter/innen des KUB geben parallel zur Laufzeit der Festspiele jeden Tag um 18 Uhr ein 15-minütiges Input zur Ausstellung von David Claerbout. Diese Inputs sind kostenfrei.

## Praktische Anregungen

### Volksschule:

- **Warm-up-Ideen** als Einstieg in die Ausstellung von David Claerbout
  1. Philosophieren mit Kindern  
Was ist Zeit? Was ist Langsamkeit? Was ist Langeweile? Fragen in die Runde werfen.
  2. Kurze Meditationsübungen: Augen schließen, 3 x ein- und ausatmen. Was passiert?
  3. Sanduhr-Experiment: Sanduhr 1 x umdrehen (1 Minute) und schweigen, danach erneut umdrehen und paarweise unterhalten → Was ist der Unterschied?
  4. Wie kann man die Zeit messen?  
Vor dem Besuch der Ausstellung könnt ihr bei Sonnenschein draußen vor dem Kunsthaus mit Kreide einen Schatten nachzeichnen (Fahrradständer, Wendeltreppe am Theater, Laterne) und nach dem Besuch den neuen „Schattenstand“ nachzeichnen. Was ist in der Zeit passiert?**Benötigtes Material:** Sanduhr 1 Minute
- **Probier's mal mit Gemütlichkeit...**  
Der Künstler hat das Dschungelbuch verändert. Schaut Euch den Film gemeinsam an und beschreibt die Tiere. Wie bewegen sie sich hier? Spielt sie nach! Was ist anders als beim echten Dschungelbuch?  
**Praxis:** Bildet zwei Gruppen und malt jede/r Euer Lieblingstier auf ein Papier, faltet es dann zusammen und legt es in einen Schuhkarton. Anschließend zieht jeder nacheinander aus dem Karton ein Papier und stellt das Tier ohne Geräusche nach. Die Gruppe, die das Tier errät bekommt einen Punkt.  
**Benötigtes Material:** Papiere und verschiedene Farben
- **Bildergeschichte**  
Im Erdgeschoss könnt Ihr gemeinsam die Arbeit *The Quiet Shore* anschauen. Was für einen Ort seht Ihr? Was machen die Menschen an diesem Ort? Was haben sie gemeinsam? Die Arbeit heißt übersetzt „Das stille Ufer“. Wenn das Video einen Ton hätte, was würdest Du hören?  
**Praxis:** Hier wird in einzelnen Fotos eine Geschichte erzählt. Denk an Deinen letzten Urlaub und erzähle mit drei Bildern Deine eigene Geschichte!  
**Benötigtes Material:** Papierstreifen mit Comicfeldern, verschiedene Stifte
- **Traumreise**  
*Travel* heißt auf Deutsch die Reise. Wohin führt Dich die Kamerafahrt in diesem Film? Wie könnte es an diesem Ort riechen?  
**Praxis:** Der Künstler führt uns an seinen Traumort. Wo bist Du am allerliebsten? Zeichne auf ein Papier Deinen Lieblingsort und verstecke ihn in der Streichholzschachtel!  
**Benötigtes Material:** leere Streichholzschachteln, Papiere, Farben, Schere
- **Dein Fenster**  
In dem Video *Radio Piece (Hongkong)* sind dem Künstler Geräusche wichtig. Welche Geräusche kannst Du hören? Durch wie viele Räume bewegt sich die Kamera?

**Praxis:** Falte ein Papier zu einem Fenster und zeichne auf die Außenseite Dein Fenster und auf die Innenseite, was Du dort machst!

**Benötigtes Material:** Schere, Papiere, Farben

- **KUB der Zukunft**

Im obersten Stockwerk zeigt der Künstler ein Gebäude. Was für ein Gebäude ist das? Schau Dir die Fotos im Koffer an. Welche Unterschiede kannst Du feststellen? Der Künstler will wissen, wie das Gebäude in 1.000 Jahren aussieht?

**Praxis:** Was denkst Du: Wie sieht das KUB in 1.000 Jahren aus? Zeichne auf ein großes Blatt Papier das KUB der Zukunft. Zerfällt es, wächst es zu? Gibt es dann noch Kunst zu sehen oder wohnen Menschen dort?

**Benötigtes Material:** Papiere, Postkarten mit Umriss vom KUB

- **Was bleibt von uns in 10.000 Jahren?**

In der Arbeit *Olympia* spielt der Künstler David Claerbout mit dem Gedanken, wie das Olympiastadion in Berlin in 1.000 Jahren aussehen wird. Normalerweise werden menschliche und tierische Überbleibsel im Laufe der Zeit von der Natur zersetzt und verschwinden. Manchmal kann man aber Fossilien finden, die uns Eindrücke davon geben, wie das Leben und die Lebewesen vor sehr langer Zeit ausgesehen haben. Stell dir vor, ein Forscher findet in 10.000 Jahren Spuren von Dir, was könnte das sein?

**Praxis:** Nimm dir eine kleine Schale, gebe kinetischen Sand hinein und drücke Spuren und kleine Objekte hinein, nimm sie vorsichtig wieder heraus und gieße Gips darüber. Wenn der Gips fest wird, warte bis er erst warm wird und dann wieder abkühlt. Jetzt kannst Du vorsichtig den Sand mit einem Pinsel entfernen. Was ist entstanden?

**Benötigtes Material:** Kinetischer Sand, Gips, kleine Schalen, verschiedene Objekte, Technikmüll wie alte Handys, Plastikobjekte, Perlen, Playmobil, etc., Wasser und Wanne um Gips anzurühren

- **Der gemalte Kalender**

In der Arbeit *Olympia* von David Claerbout kann man beobachten, wie sich Licht, Wetter und Jahreszeiten um das Olympiastadion in Berlin im Verlaufe der Zeit verändern. Gleichzeitig ist es unmöglich das „Ergebnis“ der Arbeit in 1.000 Jahren zu sehen, unser Menschenleben wird uns in seiner Kürze bewusst. Wie schnell vergeht doch ein Jahr! Wie sieht der Verlauf eines Jahres in Eurer Vorstellung aus? Welche Form hat es und wie wird es unterteilt? Spielen Farben, Zeichen, Bilder oder Symbole eine Rolle? Statt dem Jahr könnt Ihr Euch auch den Tag als Ablauf überlegen. Auch er ist unterteilt und hat verschiedene Momente.

**Praxis:** Nehmt Euch Papier und Stifte und arbeitet gemeinsam an dem Verlauf eines Jahres oder eines Tages.

**Benötigtes Material:** Große Papiere, Stifte, Acrylfarben, Pinsel, Mischpaletten, Wasserbecher

## Weiterführende Schule:

- **Wie viel Zeit ist genug?**

In der Ausstellung von David Claerbout geht es unter anderem um die Zeit.

**Praxis:** Zeichne auf ein Papier Deine/n Mitschüler/in in verschiedenen Zeiten. Einmal in 30 Sekunden, dann in 1 Minute und zuletzt in 5 Minuten. Stelle dafür die Eieruhr auf verschiedene Zeiten ein. Schaut euch gemeinsam die verschiedenen „Zeitportraits“ an. Ihr könnt auch noch andere Motive ausprobieren!

**Benötigtes Material:** Papier, Buntstifte, Eieruhr

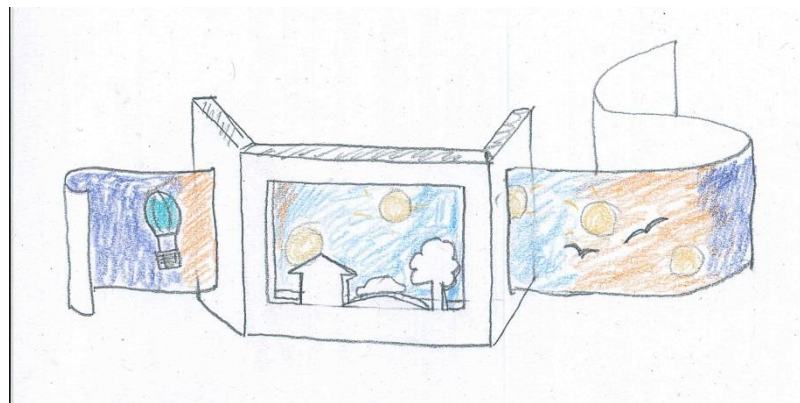
- **Ein Tag in einer Box!**

In der Arbeit *Olympia* von David Claerbout kann man beobachten, wie sich Licht und Wetter um das Olympiastadion in Berlin im Verlaufe eines Tages verändern, wenn man ganz lange davor sitzen bleibt oder immer mal wieder nachsieht. Bestimme Du nun Deinen eigenen Tagesverlauf!

**Praxis:** Nimm Dir ein Stück Karton und knicke an den Seiten jeweils ein Stück um, damit es stehen kann. Schneide nun ein Fenster mit einer Landschaft, Figuren oder was Dir sonst einfällt hinein. In die Seiten schneide jeweils einen Schlitz, durch den dein Papierstreifen passt. Nun kannst du den Papierstreifen bemalen! Welche Farben hat der Himmel? Wie verändert er sich? Was passiert sonst noch? Was kommt und geht und wie ist das Wetter? Und dann – Film ab!

**Benötigtes Material:** Karton, Papierstreifen, Cutter, Buntstifte, Wasserfarben

*Diese Aufgabe könnte man auch in groß als Gruppenaufgabe gestalten, in der alle gemeinsam an einem langen Papierstreifen arbeiten und ihn dann durch einen „Umzugskarton – Fernseher“ ziehen (siehe Skizze).*



- **Wachstum in Sekundenschnelle**

In der Arbeit *Olympia* von David Claerbout könnte man theoretisch den Pflanzen beim Wachsen zusehen, wenn man ganz lange davor sitzt oder immer wieder kommt! Was passiert denn da eigentlich?

**Praxis:** Überlege Dir etwas, das wächst und zeichne es in einem kleinen Daumenkino. Als Ausgangspunkt kann man auch die Arbeit *Travel* nehmen.

**Benötigtes Material:** Papierblöcke, Stifte

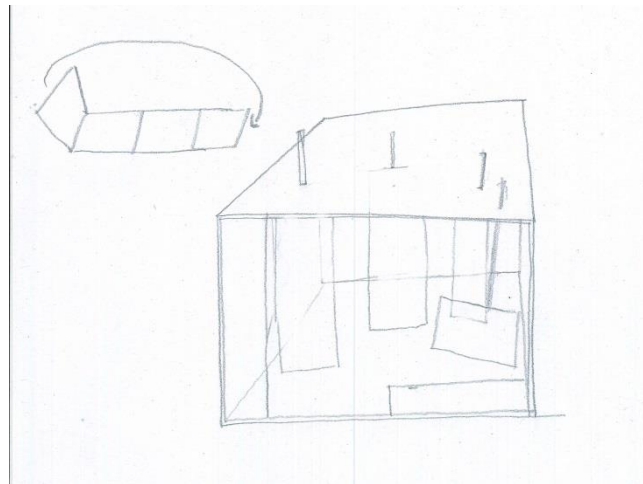
- **Dein Traumort in Scheiben**

In der Arbeit *Travel* lässt uns der Künstler durch verschiedene Waldstücke fliegen. Beim Betrachten der Arbeit könnt ihr eine eigene Traumreise machen, indem die

Kinder sich um den schwarzen Raum außen legen, Augen schließen und der Musik lauschen. Was für ein Traumort entsteht bei Euch welcher ist es bei Claerbout?

**Praxis:** Bau Dir anschließend im Atelier Deinen eigenen Traumort in mehreren Ebenen in einen Karton wie bei einem Bühnenbild. Ist er in der Natur oder wurde er von Menschen gebaut? Ist es auch ein Wald? Liegt er über oder unter der Erde? Was gibt es dort zu sehen? Was passiert, wenn ihr die Kulisse jetzt abfotografiert oder filmt?

**Benötigtes Material:** Karton, Papier, Schaschlik Spieße, Kleber, Farben, Stifte, Schere, Cutter, Wolle, Transparentpapier, Folien, Sand, Stoffe, Fotos/Kalenderblätter mit Naturmotiven, etc.



- **Der Musik mit dem Pinsel folgen** (auch für Volksschule geeignet)

Für die Arbeit *Travel* hat sich der Künstler von besonderer Musik inspirieren lassen, die beruhigend sein soll und in Räumen zu hören ist, in denen man warten muss, z.B. in einem Fahrstuhl.

**Praxis:** Im KUB Atelier hören wir uns das Musikstück an. Folgt den Tönen mit dem Pinsel! Wie bewegen sich die Töne und welche Farben haben sie? Sind sie klein oder groß, langsam oder schnell? Sind sie hintereinander? Übereinander? Nebeneinander? Wir hören noch verschiedene andere Lieder; mal schnell mal langsam und malen dazu.

**Benötigtes Material:** CD-Player, große Bögen Papier, Acrylfarben, Pinsel, Mischpaletten, Wasserbecher