Kunsthaus Bregenz Kunstvermittlung
ARBEITSMAPPE zur Ausstellung

Rachel Rose

04.02. – 17.04.2017

Kontaktperson für Kunstvermittlung am Kunsthaus Bregenz
Kirsten Helfrich: +43-5574-485 94-417, k.helfrich@kunsthaus-bregenz.at
Barbara Straub: +43-5574-485 94-415, b.straub@kunsthaus-bregenz.at

Anmeldung von Gruppen und Terminplanung
Barbara Straub: +43-5574-485 94-415, b.straub@kunsthaus-bregenz.at
Kunsthaus Bregenz, Karl-Tizian-Platz, A-6900 Bregenz

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 gar Unangenehme einzulassen und Berührungsängste zu überwinden. Kunst kann als besonderer Ausdruck unserer Lebenswirklichkeit erlebt oder verstanden werden. Sie 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 bemühen wir uns, im Dialog für diese Begegnung da zu sein.

Billboards	20 Jahre Kunsthaus Bregenz, Lichtprojekte an der KUB Fassade
Mappe	Die Mappe zur Kunst fungiert als Unterrichts- und Führungshilfe für Lehrer/innen
Bibliothek	Auf Anfrage zugängliche Fachbibliothek (Präsenzbibliothek ohne Leihmöglichkeit)
@	KUB Homepage www.kunsthaus-bregenz.at mit allen Informationen
Presse	Pressemappe erhältlich bei Martina Feurstein (+43-5574-485 94-410), m.feurstein@kunsthaus-bregenz.at

In der Arbeit mit Schüler/innen legen wir den Schwerpunkt auf den authentischen Charakter des Ausstellungsorts, dessen Wirksamkeit anderswo, z. B. in Schulen, nicht erfahrbar ist. Gemeint ist damit, dass wir unser Kapital zum einen in der preisgekrönten und unverwechselbaren Architektur des Hauses und zum anderen in den einzigartigen Ausstellungen selbst sehen. Im Sinne effizienter Kunstvermittlung fordern unterschiedliche Grade schulseitiger Vorbereitung ein flexibles Reagieren unsererseits. Erwünscht sind weder reines Basteln, Beschäftigungstherapie oder Frontalvorträge. Intendiert ist der Diskurs (oder die Werkanalyse) vor dem Kunstwerk in Werkstattform, der angepasst an das Alter und die Vorkenntnisse die Besucher/innen auf einer Ebene abholt, die ihrer Erfahrung und Fähigkeit zur Rezeption entspricht.

Diese Mappe zur Ausstellung enthält sowohl Basisinformationen zu den ausstellenden Künstler/innen als auch Anregungen fächerübergreifender Verknüpfungspunkte. Die Impulse sollen als Ansätze für die Vor- und Nachbehandlung eines Besuches im Kunsthaus verstanden werden. Dadurch besteht für Lehrer/innen die Möglichkeit, mit genügend Hintergrundinformation eigene Führungen ohne Anleitung einer zusätzlichen Vermittlungskraft zu realisieren. Ebenso kann aber jederzeit eine qualifizierte Führung des Hauses gebucht werden.

Kosten für Schulklassen

Eintritt pro Schüler (bis 19 Jahre)	kostenlos
plus Führungsbeitrag pro Schüler	2,50 EUR
gesamt mit Führung	2,50 EUR
führt LehrerIn selbst	kostenlos
Workshops mit Möglichkeit der Arbeit im Kunsthaus, je nach Materialkosten, Richtpreis pro Person 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 Nacharbeit in der Schule.	Workshop mit VKS-Förderung: 4,– EUR
Seit April 2012 besteht eine Kooperation mit dem VVV. Bei Buchung eines Workshops ist die An- und Rückreise zum Kunsthaus innerhalb des Vorarlberger Verkehrsverbundes 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 Mail. Es gilt: Bestätigung = Fahrschein.	

»Eine Arbeit beginnt mit einem alltäglichen, oft unterschwelligen Gefühl. Das Werk wird zu einer Chance, etwas über einen anderen Ort und eine andere Zeit zu erfahren und zu überlegen, wie diese mit der Gegenwart verbunden sein könnte.«
Rachel Rose, New York, Mai 2015

Rachel Rose (*1986, New York) ist die Senkrechtstarterin der US-amerikanischen Kunstszene: In nur wenigen Jahren gelang es ihr, eine führende Position im Bereich der zeitgenössischen Videokunst einzunehmen. Ausgangspunkt ihrer Videoinstallationen sind immer konkrete ortsspezifische Bezüge. In ihrem vielschichtigen Werk ließ sie sich unter anderem von Philip Johnsons berühmtem Glass House in New Canaan, Connecticut, von 1949 inspirieren, dem Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und der Parkgestaltung des 19. Jahrhunderts oder in einer ihrer neuesten Arbeiten, die als architektonische Intervention bereits im Neubau des Whitney Museum of American Art in New York zu sehen war den Erlebnissen eines Astronauten, der einen Weltraumspaziergang unternimmt.

In ihrer Praxis geht es nicht allein um Bilder, vielmehr werden alle Sinne angesprochen. In der Serpentine Gallery in London präsentierte sie Videos und ineinander verflochtene Tonspuren, in denen sich innen und außen miteinander vermischten. Mit einem feinen Bewusstsein für sinnliche Wahrnehmung löst sie die Grenzen zur Außenwelt auf. Das Kunsthaus Bregenz von seinem Architekten Peter Zumthor als ein Ort konzipiert, der physisches Erleben intensiviert, ist ein idealer Schauplatz für ihre Videos, die das jeweilige Umfeld immer in die Installation mit einbeziehen. Rachel Rose sieht in Oberflächen keine Barrieren, sondern begreift sie als transparente, durchlässige Schichten. Transparente Fassaden sind eine Erfindung der Architektur der Moderne, wobei es darum ging, Innenräume nach außen hin zu öffnen. Ermöglicht wurde dies durch den Baustoff Glas, wie in Philip Johnsons Glass House anschaulich dargestellt. Die Architektur des heutigen Museums, die Geschichte des Ortes und die Beziehung zur umliegenden Natur waren die maßgeblichen Inspirationsquellen für Roses Werk.

Drei der neuesten Videoarbeiten Roses sind in der Ausstellung im Kunsthaus Bregenz zu sehen. Das im obersten Stockwerk des Kunsthauses gezeigte *A Minute Ago* (2014) ist ein filmisches Porträt dieses Glaspavillons. Detailansichten eines Gemäldes von Nicolas Poussin in seinem Inneren vermischen sich mit der umgebenden Natur, während der Architekt selbst in flüchtiger Schattengestalt wiederaufersteht. *Everything and More* (2015) kombiniert ein Interview mit einem Astronauten, einen Soundtrack, dessen Spektrum von Gospelmusik bis zu elektronischer Tanzmusik reicht, und Aufnahmen kosmischer Wirbel, von der Künstlerin aus natürlichen Substanzen selbst gemischt, um unser Empfindungs-vermögen für Konzepte der menschlichen Wahrnehmung zu sensibilisieren. In *Palisades in Palisades* (2014) setzt sich Rose mit unseren Vorstellungen von Zeit auseinander und thematisiert dies durch Verweise auf Geologie und die Geschichte der Menschheit.

Rachel Rose ist die jüngste Künstlerin, die jemals vom Kunsthaus Bregenz eingeladen wurde, das Haus in einer Einzelausstellung zu bespielen.
Einen wichtigen Beitrag zu dieser Ausstellung in Bregenz leistete auch MOS Architects. Das New Yorker Architekturbüro, das die USA im vergangenen Jahr auf der Architekturbiennale in Venedig repräsentierte, zeichnet für das Design des Ausstellungsmobiliars verantwortlich. Teppiche, Projektionsflächen und Lautsprecher sind in enger Zusammenarbeit mit Rose entworfen und speziell für die Räume in Bregenz angefertigt worden. Im Zusammenspiel mit dem eintretenden Tageslicht wurde so ein besonderes Ambiente geschaffen, in dem sinnliche Eindrücke gefiltert, verdichtet und in neuer Intensität erlebbar werden.

„Das Licht ist natürlich eins der augenfälligsten Merkmale dieses Gebäudes, aber mich hat vor allem fasziniert, dass das Licht hier anders ist, als man es sonst in einem verglasten Gebäude oder selbst bei einem Fenster in einem ganz normalen Haus erlebt. Dieses Licht umschließt dich, es ist sehr schwer und dunkel. Man kommt sich vor wie in einem Kokon, man spürt keine Offenheit, obwohl wir von Glas umgeben sind. Das hat sich für mich sehr mittelalterlich angefühlt, und ich wollte die Videoinstallation in Bezug setzen zu dieser Form von Glas und natürlichem Licht – statt an Transparenz dachte ich an Schwere und Undurchlässigkeit. Deshalb habe ich mich unter

anderem stark auf die Leinwände konzentriert. Jede Leinwand in diesem Gebäude ist mit CNC-Strickmaschinen entstanden, das heißt, ein Bild aus dem Video ist mit unterschiedlich dickem Garn in die Leinwand gewebt worden. Wenn das Video dann auf die Leinwand projiziert wird, so die Idee, trifft es auf das eingewebte Bild und so entsteht in manchen Momenten fast so etwas wie ein Tableau oder ein 3D-Objekt oder der flüchtige Eindruck, als würde das Licht selbst sich der Leinwand einprägen."

„Nachdem wir beschlossen hatten, uns auf die Leinwand zu konzentrieren, sollte jeder Aspekt der Installation dazu beitragen, einen Raum für den Betrachter zu schaffen, der mit dieser Beleuchtung funktioniert. Näher an der Leinwand ist der Teppich heller und glänzender, weiter davon entfernt ist er dunkler und matter. Oberflächlich ist das nicht wahrnehmbar. Aber unterschwellig wird dadurch das Licht des Videos erweitert. Außerdem ist der Teppich in demselben Grau gehalten wie die Leinwand; das soll das Grau sowohl der Glasfronten als auch des Betons aufgreifen. Ich wollte, dass es sich wie ein Territorium in einem Territorium anfühlt und dass der Beton als Hülle für diese Installation dient." Rachel Rose, Bregenz, 30.01.2017

A Day in the Life | EG
2016, Installation Kunsthaus Bregenz, 6200 x 14562 cm

„Ich habe mir das Kunsthaus als eine Art mittelalterlichen geschlossenen Raum vorgestellt. Ich wusste, dass man im Foyer kein Video zeigen kann, das würde sich niemand ansehen. Also habe ich über diesen Raum nachgedacht und was das Gebäude ausstrahlt. Ich habe daraufhin eine kleine Geschichte geschrieben, die eigentlich Teil des Videos ist, an dem ich gerade arbeite, und ein Storyboard dazu gezeichnet und dann bin ich Tausende Bilder von Glasmalereien durchgegangen und habe Fragmente dieser Glasmalereien genommen und sie hier neu zusammengesetzt, um die Geschichte zu gestalten. In gewisser Weise ist Glasmalerei ja mit projiziertem Film vergleichbar, und sie erzählt auch eine Geschichte – aus dieser Perspektive kam mir die Arbeit mir gar nicht so fern von meinen Videoarbeiten vor. Das Interessante an Glasmalerei ist, dass sie aus einzelnen Platten besteht, damit eignet sie sich perfekt für Collagen oder beruht im Grunde schon auf dem Collage-Prinzip." Rachel Rose, Bregenz, 30.01.2017

Palisades in Palisades | 1. OG
Installation Kunsthaus Bregenz, 2016
Palisades in Palisades, 2014, HD-Video, 9:27 Min;
Teppich 1067 x 1067 cm; Lautsprecher 91 x 91 x 210 cm; Projektionsfläche 693 x 390 x 18 cm

In *Palisades in Palisades* (2014) erkundet eine Frau den über dem Hudson River gelegenen Palisades Interstate Park in New Jersey. Während sie zwischen den in herbstliches Sonnenlicht getauchten Bäumen spazieren geht, zeigt die Kamera in Vor- und Rückblenden die Geschichte des Ortes, der während des Amerikanischen Unabhängigkeitskrieges der Schauplatz der Schlacht um Fort Lee war. Unvermittelt wechseln Aufnahmen von Haut oder Augenwimpern der Frau in extremer Nahansicht mit Gemälden aus der Revolutionszeit ab, auf denen uniformierte Männer, Schiffe der Kriegsflotte oder Kanonenfeuer zu sehen sind.

Rose verwendet ein an einem verlängerten Kameraarm befestigtes ferngesteuertes Objektiv. Die beschleunigte Kamerafahrt wirkt wie Profil, das Zielobjekte durchschlägt, anstatt sie nur zu beobachten. Wenn das Mädchen mit verzerrter Stimme die Worte „ich bin die Stimme der Toten" spricht oder die Kamera sich über ihre Schulter hinweg in rasender Fahrt auf einen Felsen zubewegt oder die Haut ihres Dekolletés ins Visier nimmt, entsteht ein Bewusstsein von der Bedeutungslosigkeit der Menschen in einem größeren historischen Zusammenhang, der nicht den Menschen zum Maßstab hat.
„Die Tonspur für jedes Werk gehe ich gedanklich genauso an wie den Schnitt und die Komposition der verschiedenen Materialien, mit denen ich arbeite. Für alle meine Werke gilt, dass mir die Bezüge wichtig sind, die der Ton herstellt. Ich komponiere nicht einfach Soundtracks, die als akustische Untermalung oder Verstärkung dienen oder einen in einen bestimmten Zustand versetzen sollen. Ich glaube, im Kino nennt man das Popcorn-Sound, dieses leise Dudeln im

Hintergrund. Ich betrachte die Tonspur als Dialog, als Material, und mich interessiert sehr, wie die Arbeit damit die Filmbilder verändert.

In *Palisades in Palisades* zum Beispiel habe ich die Geräusche neben den Kamerabewegungen und den Schnittanweisungen und den Kostümen der Hauptfigur im Skript notiert. In der Kombination aus alldem kommuniziert das Werk. Wenn die Kamera auf einen Felsen zufährt, hört man beispielsweise einen Vogel krächzen, einen Gewehrschuss, eine Kugel, man hört jemanden atmen und ein Boot vorbeifahren. All das versetzt das Gehirn in verschiedene Zeiten – das Werk ist im Revolutionskrieg und in der Gegenwart angesiedelt. Die Methode, sich durch die Zeit zu bewegen, ist der Ton. Die diskreten Geräusche nehmen also fast eine tragende Rolle ein, wie Figuren, statt nur als Soundtrack oder Soundeffekt zu dienen. Obwohl sie ja Soundeffekte sind. Normalerweise sind die Geräusche in meinen Arbeiten allesamt artifiziell, auch wenn sie sich manchmal natürlich anhören. Alle Windgeräusche in *Palisades in Palisades* zum Beispiel sind künstlich erzeugte Windgeräusche, die ich bearbeitet und neu zusammengesetzt habe. Als Zuschauer nimmt man es nicht als künstliches Geräusch auf, aber es ist von mir erzeugt. Ich arbeite also so umfassend wie möglich mit jeder Oberfläche und versuche so umfassend wie möglich zu verstehen, wie sie visuell verortet ist.

„Bei *Palisades in Palisades* habe ich unter anderem darüber nachgedacht, wie die Gegenwart so viele einzelne Momente, so viele Schichten in der Zeit komprimiert. In diesem Zusammenhang habe ich den Schnitt, die Montage eines Films ebenso wie die Oberfläche unserer Haut oder die Oberfläche eines Untergrunds oder Gebäudes als eine Art Trompe l'œil betrachtet, etwas, durch das man sich durch die Zeit bewegen kann. In *Palisades in Palisades* habe ich die Einstellungen also so geschnitten, dass eine Plastiktüte zum Inneren eines Tiers und wieder etwas anderes wird. Auf diese Weise bewegt man sich in dem Video durch den Raum. Dafür war die Kamerabewegung ganz entscheidend, weil ich in der Bewegung von der Totalen zur Detailaufnahme Schnitte vermeiden wollte, die diesen Trompe-l'œil-Effekt brechen würden. Also haben der Kameramann und ich zusammengearbeitet, wir haben uns Schulter an Schulter vorwärtsbewegt und ich habe die Schärfe eingestellt, wir haben jede Sekunde gezählt und die Einstellung entsprechend verändert. Aber das geschah komplett manuell, nicht computergesteuert, auch wenn es vielleicht künstlich oder animiert wirkt." Rachel Rose, Bregenz, 30.01.2017

Everything and More | 2. OG
Installation Kunsthaus Bregenz, 2017
Everything and More, 2015, HD-Video, 10:31 Min;
Teppich 1067 x 1067 cm; Lautsprecher 91 x 91 x 210 cm

Everything and More (2015) basiert auf einem Telefon-Interview, das Rachel Rose mit dem NASA-Astronauten David Wolf führte. Wolf schildert seine Erlebnisse im All, die Wirkung eines Weltraumspaziergangs auf seinen Körper und beschreibt, wie er nach seiner Rückkehr zur Erde alle Sinneseindrücke – Gewicht, Farben, Gerüche – vollkommen neu empfunden hatte.

Rose kombiniert Wolfs Bericht mit der Aufnahme eines frühen Aretha-Franklin-Songs. Mithilfe eines Spektrogramms isoliert sie die Stimme der Sängerin, es entsteht ein eindringliches „Duett" und ein Gefühl von Transzendenz, das Wolfs Schilderungen nicht hätten vermitteln können.

In *Everything and More* verbinden sich Sequenzen, die im Neutral Buoyancy Laboratory der Nasa gefilmt wurden – das im Film gezeigte große Wasserbecken dient dazu, die Schwerelosigkeit im Weltraum zu simulieren – mit Szenen, auf denen Menschenmengen beim Besuch von Electronic-Dance-Music-Konzerten zu sehen sind; andere Aufnahmen wiederum, in denen Rose alltägliche Materialien wie Milch, Wasser, Öl und Lebensmittelfarben zu kosmischen Szenarien verquirlt, entstanden im Atelier der Künstlerin.

In der Schlussszene des Videos, in der sich weiße Milch-Schlieren durch schwarze Tinte ziehen, kulminiert diese Überlagerung. Während Wolf seine Empfindungen beschreibt, wie es war, im Weltraum zu schweben, dringt aufgrund der Schwärze des Bildes die Außenwelt ein, während die weißen Spuren als Projektion weiterhin sichtbar bleiben. Anstatt einer herkömmlichen filmischen

Erfahrung, die das Körperbewusstsein der Zuschauer reduziert, steigert Rose unser Bewusstsein für uns selbst und den eigenen Körper, während sich direkt vor unseren Augen die Welt offenbart.

„Ich denke viel über Kunst und ihre Bedeutung und ihren Stellenwert in der Welt nach, darüber, was es eigentlich heißt, Künstlerin zu sein, und warum überhaupt irgendjemand Kunst macht. Deswegen kann ich nur künstlerisch arbeiten, wenn ich vom Emotionalen, Subtilen, Alltäglichen ausgehe. Mein Ausgangspunkt ist mein Dasein in der Welt. Ich versuche zu ergründen, was sich mir in einem ganz bestimmten Augenblick aufdrängt, warum ich so empfinde und wie sich das zu geschichtlichen Ereignissen oder Dingen außerhalb von mir in Beziehung setzen lässt. Und ich gehe der Frage nach, warum ich diese Dringlichkeit empfinde, warum ich gerade das so fühle. Ich betrachte Kunst als großartiges Gefäß oder auch als großartige Ausrede, aus sich selbst herauszugehen und sich die eigenen Gefühle bewusst zu machen, um einerseits tiefer in sie einzutauchen und andererseits auf Abstand zu ihnen zu gehen. Obwohl also viele meiner Werke ganz unterschiedliche Themen und Orte und Inhalte haben, läuft der Schaffensprozess jedes Mal ähnlich ab. Zuerst warte ich, bis ich eine Ahnung bekomme, was es sein könnte. Dann verbringe ich viele Monate mit Lesen, ich spreche mit Leuten, sehe mir Sachen an, höre Musik – ich sauge alles gewissenhaft in mich auf. Und dabei stoße ich dann auf Dinge, die meiner Ansicht nach genau zu meinem Gefühl passen, was sich an diesem spezifischen Ort entwickeln könnte. Ich habe also nie eine klare Vorstellung davon, was ich tue oder warum ich es tue oder wie sich das, womit ich arbeite – der Ort, der geschichtliche Zeitpunkt, der Mensch –, zu meinem ursprünglichen Gefühl verhält; ich versuche einfach, intuitiv mit dieser Assoziation zu arbeiten. Erst wenn ich dann konkret an dem Werk arbeite, was in der Regel ein krisenhafter Moment ist, versuche ich zu verstehen, wie alles zusammenhängt.

Bei *Everything and More* zum Beispiel steht ein Interview im Mittelpunkt, das ich mit einem Astronauten namens David Wolf geführt habe. Den Anstoß für dieses Werk gaben einige verschiedene Erlebnisse, die dann zusammen den Weg absteckten, auf dem ich das Thema erkunden wollte. Zufällig las ich damals gerade ein Buch mit dem Titel *Everything and More* von David Foster Wallace. Es war eine reine Zufallslektüre. In dem Buch geht es um die Entdeckung des Unendlichen. Was ich daraus für mich mitgenommen habe, war kein tieferes Verständnis von der Geschichte der Unendlichkeit oder Fakten über verschiedene Mathematiker und Physiker, sondern die Erkenntnis, wie schwer es mir persönlich fiel, diese Entwicklung zu begreifen. Und diese Schwierigkeit, das Unendliche zu erfassen, entsprach ziemlich genau dem Gefühl, das ich zu dieser Zeit hatte: eine grundlegende Verwirrung über meine Endlichkeit in dieser grandiosen Unendlichkeit von Raum und Zeit. Während ich damals *Everything and More* las, kamen auch die Filme *Interstellar* und *Gravity* ins Kino, die beide dieses Gefühl der Endlichkeit in einem unendlichen Raum thematisieren. Das gab den Anstoß für dieses Werk.

Ich glaube, bei *Everything and More* hat mich interessiert, wie sich in alltäglichen Dingen eine Ahnung von dieser großartigen Unendlichkeit des Weltalls eröffnen kann. Deshalb wollte ich, dass alles eher unspektakulär gemacht ist, ohne Spezialeffekte. Ich habe mit Gegenständen aus meiner Küche gearbeitet oder im Neutral Buoyancy Lab in Maryland gedreht, wo Astronauten lernen, sich in Schwerelosigkeit zu bewegen. Mich hat fasziniert, dass sie das im Wasser trainieren, etwas Alltägliches, das uns überall umgibt. Diese Räume können also aus Dingen unserer unmittelbaren Umgebung erschaffen werden, das war die Verbindung, die ich darin gesehen habe.“
Rachel Rose, Bregenz, 30.01.2017

A Minute Ago | 3. OG
Installation Kunsthaus Bregenz, 2017
A Minute Ago, 2014, HD-Video, 8:43 Min;
Projektionsfläche 693 x 390 x 18 cm

A Minute Ago (2014) beginnt mit einem Hagelschauer, der das beschauliche Treiben an einem Strand in Sibirien plötzlich durcheinanderwirbelt. Vor dem akustischen Hintergrund eines Livekonzerts, das Pink Floyd in Pompejis leerem Amphitheater gab – ein Konzert für die Toten in einer Ruine – laufen spärlich bekleidete Strandbesucher umher, suchen notdürftig unter Handtüchern oder Sonnenschirmen Schutz und versuchen, vor dem Unwetter zu flüchten.

Die nächste Szene stellt ein Interview nach, das zehn Jahre zuvor in Philip Johnsons Glass House stattgefunden hatte. Rose gibt dem damals knapp über 90 Jahre alten Johnson hier als flüchtige Erscheinung ein Comeback; die verschwommene Darstellung des Architekten bildet einen starken Kontrast zur Perfektion heute gängiger hochauflösender Videoformate. Die geisterhaft durchs Haus huschende Gestalt bewegt sich im Rhythmus eines musikalischen Stücks von Steve Reich, einer Komposition aus Klopfgeräuschen auf Holz.
In rasantem Tempo vermischen sich die Bilder vom Haus mit denen des Hagelsturms am Strand, während der Sound in ein von Johlen und Jubelgeräuschen übertöntes Livekonzert übergeht, bis das Haus in einer dichten Collage aus unterschiedlichen visuellen Fragmenten schließlich in tausend Teile zerspringt. Nach Johnsons eigener Aussage hatte ihn ein niedergebranntes Dorf, von dem nur Fußböden und Schornsteine aus Ziegelsteinen übrig geblieben waren, zum Bau des Glass House inspiriert: ein Stahlkäfig mit Glaswänden auf einem Ziegelsteinpodest. Andere wiederum sehen in dem Haus ein Monument seines eigenen unvermeidlichen Verfalls.
Nur ein einziges Bild befindet sich im Glass House – das Gemälde *Das Begräbnis des Phocion* von Nicolas Poussin, das zeigt, wie der Leichnam Phocions durch eine kultivierte Landschaft zu seiner Bestattung getragen wird.

„Bei *A Minute Ago* hat mich die Beziehung von Katastrophe und Collage interessiert; wie Katastrophen in unserem alltäglichen Erleben uns vorkommen können, als wären sie ausgeschnitten und eingefügt worden. Hier spürt man den Übergang nicht. In *Palisades in Palisades* habe ich den Übergang im Grunde als eine Art Struktur oder Medium für das Werk betrachtet. In *A Minute Ago* hingegen habe ich an die Verdichtung, ja das Gewaltsame des Cut-and-Paste-Vorgangs gedacht. In diesem Sinne habe ich einen Hagelsturm, das Glass Haus und Aufnahmen seines Architekten Philip Johnson, als er noch lebte, zusammengefügt; ich habe Johnson aus den alten Aufnahmen in die Aufnahmen des Hauses eingefügt und den Hagelsturm habe ich dabei schon mitgedacht. In der ersten Einstellung ist alles gut und alle haben Spaß am Strand, und dann bricht übergangslos der Hagelsturm ins Bild. Im Glass House habe ich am Ende des Videos die gleiche Cut-and-Paste-Kompositionstechnik benutzt, um echte Hagelstürme in das Haus einzufügen.

In dem Zusammenhang kam mir New York in den Sinn, wo ich wohne. Wenn ich in der Stadt bin, sehe ich immer nach draußen, komme mir aber fast vor wie eine Mumie – jemand, der sich unaufhörlich von Innenraum zu Innenraum zu Innenraum bewegt. Ich habe darüber nachgedacht, wie sich das auf das Gefühl der Verwundbarkeit oder die Empfänglichkeit für die Außenwelt auswirkt. Zum Glass House bin ich über Umwege gekommen, ich hatte mich mit der Geschichte der Glasarchitektur in New York beschäftigt, und Philip Johnson und das Glass House waren sehr symbolisch innerhalb des Internationalen Stils, was dann das Bauen mit Stahl und Glas überall vorangebracht hat. Als ich im Glass House drehte, war es ein sehr heißer Tag und ich stellte fest, dass die Luft im Haus nicht zirkuliert. Das trägt vielleicht dazu bei, dass man sehr deutlich das Gefühl hat, drinnen zu sein, eingesperrt zu sein, obwohl man nach draußen sieht. Auf Poussins Gemälde *Das Begräbnis des Phocion*, welches im Glass House hängt, sieht man einen Leichnam, der zu Grabe getragen wird, aber er verharrt für immer unbestattet am unteren Bildrand. Soweit ich gelesen habe, hat Philip Johnson über diesen speziellen Aspekt des Bildes nie gesprochen, er hat das Gemälde eher als eine Art Planvorgabe für die Landschaft bezeichnet, die er um das Glass House gestaltet hat. Aber mir sprangen die Parallelen zwischen dem Gemälde und dem Haus ins Auge – dem Haus als einem Ort, in dem die Dinge zwischen Leben und Tod verharren und in dem ein Ruhezustand, eine Stille herrschen, in der ich mich in meinem eigenen Leben als Mensch, der immer in Innenräumen lebt, eingeschlossen oder konserviert fühle.“
Rachel Rose, Bregenz, 30.01.2017

Biografie
Rachel Rose wurde 1986 in New York geboren.
Sie graduierte sowohl an der Yale University, New Haven, dem Courtauld Institute of Art, London, als auch an der Columbia University, New York. Rose lebt und arbeitet in New York.

Zu Roses Einzelausstellungen aus jüngster Zeit zählen unter anderem: *Lake Valley* in der Pilar Corrias Gallery, London (2016); *Everything and More* im Aspen Art Museum, Aspen (2015); *Everything and More* im Whitney Museum of American Art, New York (2015); *Palisades* in der Serpentine Sackler Gallery, London (2015); sowie *Interiors*, Castello di Rivoli, Turin (2015). Eine Ausstellung ihres Werks war gerade in der Fundação de Serralves, Porto zu sehen (2016); außerdem war sie auf der Biennale von São Paulo vertreten, São Paulo (2016).

Referenzen zu *A Minute Ago*

Glass House, Philip Johnson

Das Glass House (deutsch: *Glashaus*) oder Johnson House ist ein Wohngebäude, das der US-amerikanische Architekt Philip Johnson 1949 zusammen mit Richard Foster errichtete. Das Haus besteht aus einem einzigen Raum mit 9,6 Meter Breite und 16,8 Meter Länge. Alle vier Außenwände sind völlig transparent und werden jeweils von einer Stütze in der Mitte unterbrochen. Getragen wird die Konstruktion von einem Stahlgerüst und ist umgeben von einem unauffälligen Schutzgeländer. Ins Auge fällt der dunkelrote Ziegelschornstein in der Mitte, der aus dem gleichen Material besteht wie der Fußboden. In diesem gemauerten Kern befindet sich die Nasszelle. An seiner Außenseite ist ein Kamin installiert, dahinter befindet sich eine Schrankwand aus Walnussholz, die zum Schlaf- und Arbeitsbereich an der Nordseite gehört. Das Glass House ist nicht in Zimmer unterteilt. Die verschiedenen Bereiche werden lediglich durch einige Einbauten angedeutet. Zur Küche gehört ein niedriger Schrank aus Walnussholz. Daneben gibt es eine Art Eingangshalle. Der Wohnbereich ist durch einen weißen Teppich markiert und enthält Möbel, die Mies van der Rohe konstruierte. Das Glass House war eine Abkehr von der bisherigen Vorstellung, wie ein Haus auszusehen hat, denn Johnson propagierte damit das Konzept vom Einraumhaus. Sydney LeBlanc drückt das folgendermaßen aus: „Das transparente Haus, das Philip Johnson für sich selbst entwarf, stellt die Idee des Heims auf den Kopf, Wände werden Fenster, und das Privatleben öffnet sich nach außen, statt abgeschirmt zu werden." Die Transparenz relativiert sich allerdings, da das Glass House auf einem großen Privatgrundstück steht und von Bäumen umgeben ist. Außerdem wurde es nur von einer einzigen Person bewohnt. Vorbild für das Glass House war das Farnsworth House des Architekten Mies van der Rohe. Johnson führte allerdings hier das Konzept der Transparenz noch weiter. 1979 bekam Philip Johnson für das Glass House den zum ersten Mal ausgelobten Pritzker-Preis. Am 18. Februar 1997 wurde es zum National Historic Landmark erklärt und in das National Register of Historic Places aufgenommen. Nachdem Philip Johnson im Januar 2005 in diesem Haus starb, übernahm der National Trust for Historic Preservation das Anwesen und machte es im April 2007 der Öffentlichkeit zugänglich. (https://de.wikipedia.org/wiki/Glass_House)

Nicolas Poussin

Nicolas Poussin (* 15. Juni 1596 in Villers-en-Vexin, † 19. November 1665 in Rom). Poussin gilt als Schöpfer der ins Ideale und Erhabene gesteigerten heroischen Landschaften, in denen statuenhafte, in antikisierende Gewänder gehüllte Figuren in kulissenartig gestaffelten südländischen Natursituationen mit klassischen Bauten erscheinen. Die heroische Landschaft ist ein Typus innerhalb der Landschaftsmalerei. Bilder dieses Typus zeigen meist urwüchsige Gegenden, beispielsweise mit schroffen Felsen. Der Himmel ist oft dramatisch bewölkt. Die Menschen, die in dieser Landschaft abgebildet werden, sind im 17. und 18. Jahrhundert oft Götter und Heroen aus der griechischen Mythologie oder Heldengestalten aus der Bibel. (https://de.wikipedia.org/wiki/Heroische_Landschaft)

Praktische Anregungen

- Rachel Rose arbeitet auf digitale Weise mit dem Collage-Prinzip. Ihre Videos sind angelehnt an den Stil von Musikvideos oder YouTube-Filmen bzw. beinhalten sogar Musikstücke der Populärmusik oder gefundenes Material aus dem Internet. Ausgangspunkt ist immer ein spezielles Gefühl, das sowohl persönlich als auch allgemein gültig ist wie z.B. Angst vor Naturkatastrophen, Tod, die Unfassbarkeit des Universums oder unser Platz in der Geschichte usw.

  → Volksschule: Mache eine dreidimensionale Collage in einer Schuhschachtel oder einem anderen Karton. Schneide eine Seite heraus und mache auf der gegenüberliegenden Seite ein Guckloch. Klebe nun unterschiedliche Bilder aus Magazinen zuerst auf Karton und dann versetzt in den Karton. Wenn du nun in deine selbst erschaffene Welt hineinblickst siehst du unterschiedliche Ebenen sowie den realen Raum als Hintergrund. Die Bilder erzählen eine Geschichte und diese verändert sich mit dem Ort, der als Hintergrund auftaucht. Erzähle der Klasse, welche Geschichte deine Collage erzählt!

  →Weiterführende Schule: Überlege, welches wichtige gesellschaftliche Thema dich aktuell interessiert. Warum interessiert es dich? Macht es dir vielleicht Angst, löst es ein Unbehagen in dir aus? Bespreche diese Gefühle in der Klasse.
  Überlege welche Bilder dazu passen könnten und mache entweder eine Papiercollage mit Bildern aus Zeitungen und Magazinen oder, wie Rose, ein kurzes Video mit Filmclips aus dem Internet oder eigenen Aufnahmen. Erkläre, warum du diese Bilder ausgewählt hast.

- Rachel Rose arbeitet mit alltäglichen Materialien wie Milch, Wasser, Öl, Lebensmittelfarbe, um den Kosmos zu simulieren. Etwas uns gut Bekanntes zeigt plötzlich etwas Unbekanntes, Fremdes.

  →Volksschule: Mache Experimente mit den von Rachel Rose verwendeten Materialien auf stärkerem Papier oder Karton. Versuche dabei auch phantastische Welten zu erschaffen.

  →Weiterführende Schule: Versuche mit deinem Handy oder einer anderen Kamera durch z.B. extreme Nahaufnahme, einem besonderen Aufnahmewinkel oder einem farbigen Transparentpapier vor der Linse etwas Alltägliches so zu verfremden, dass es unbekannt erscheint. Du kannst dieses Experiment sowohl mit Fotografien als auch mit Video durchführen.

- Für Rachel Rose ist der Sound ihrer Filme extrem wichtig. Oft ist dieser komplett digital erstellt oder eine Aufnahme ist durch den Computer verzerrt. Er bietet neben den Bildern eine weitere Ebene der Wahrnehmung ihrer Filme an.

  →Weiterführende Schule: Schaue dir einen Videoclip einmal mit und einmal ohne Ton an. Wie verändern sich die Bilder? Welche Töne, welche Musik würdest du dafür einsetzen? Und wie verändert die Stimmung der Töne bzw. der Musik die Bilder?

  Nehme eigene Sounds (alltägliche Geräusche, Stimmen usw.) auf und verändere sie am Computer. Welche Stimmungen erzählen sie? Kannst du dazu Bilder im Internet finden?