

Einführung



Der 1960 in Vancouver geborene Stan Douglas zählt zu den bedeutendsten Künstlern der Gegenwart. Bereits dreimal nahm er an der Documenta (1992, 1997, 2002) und der Biennale von Venedig (1990, 2001, 2005) teil. Große Ausstellungshäuser widmeten ihm Einzelschauen. In Stuttgart sind jedoch erstmals seine zentralen Werke der letzten 20 Jahre in einer Ausstellung zu sehen. Sie erstreckt sich über zwei Orte, folgt dabei keiner chronologischen Ordnung, sondern setzt an verschiedenen möglichen Lesarten des vielschichtigen Werks an.

Kein anderer Künstler vermag es, wie Douglas auf gleichermaßen sinnliche wie intellektuelle Weise die Erfahrungsräume des Kinos, Fernsehens und Museums zu erweitern. Zeit, als ein wesentliches Material seiner Werke, wird dabei ihrer vertrauten Ordnung enthoben und zum *Past Imperfect*: zum unvollendeten Prozess des immer schon Vergangenen.

Im Rückgriff auf die geistigen, kulturellen und ideologischen Traditionen der Moderne stellen seine Werke eine kritische Revision der westlichen Geschichte und Gegenwart dar. Es ist das Scheitern der modernen Utopien, um das sie immer wieder kreisen. All seinen Film- und Videoinstallationen geht dabei die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Ort voraus – Potsdam, British Columbia, Havanna oder Detroit –, dessen Geschichte Douglas entlang literarischer, filmischer oder musikalischer Vorlagen reflektiert: so etwa E. T. A. Hoffmanns *Der Sandmann*, den *Grimmschen Märchen*, Karl Marx' *Das Kapital*, Samuel Becketts *Film* oder Arnold Schönbergs *Begleitmusik zu einer Lichtspielszene*. Nicht selten verändert Douglas dabei das Geschlecht sowie die Hautfarbe der von ihm entliehenen Protagonisten. Das scheinbar Unvereinbare wird in Beziehung zueinander gesetzt und durch die besondere Art und Weise,

Introduction

Stan Douglas, born in Vancouver in 1960, counts among the most important contemporary artists. He has taken part in the Documenta (1992, 1997, 2002) and the Venice Biennale (1990, 2001, 2005) three times. Major exhibition venues have devoted solo shows to him. However, it is in Stuttgart that his key works of the past twenty years will be presented for the first time in a single exhibition. Being held at two locations, the exhibition does not follow a chronological order but rather takes up different possible interpretations of this complex oeuvre.

As no other artist, Douglas has expanded the experiential spaces of cinema, television, and the museum, both sensorially and intellectually. Time, the key material of his works in many respects, is detached from its familiar order to become a *Past Imperfect*: an imperfect process of that which has always been the past.

Referring back to the intellectual, cultural, and ideological traditions of modernism, his works constitute a critical revision of Western history and contemporary times. It is the failure of modern utopias around which his works repeatedly revolve. All of his film and video installations are preceded by an analysis of a certain place—Potsdam, British Columbia, Havana, Detroit—on whose history Douglas reflects in reference to literary, film, or musical sources: for example, E. T. A. Hoffmann's *Der Sandmann*, the *Grimms' Fairy Tales*, Karl Marx's *Capital*, Samuel Beckett's *Film* or Arnold Schönberg's *Begleitmusik zu einer Lichtspielszene*. Often, Douglas changes the gender and the skin color of the protagonists that he borrows. Seemingly irreconcilable contexts are brought into relation and, thanks to the unique way in which Douglas appropriates audiovisual media, result in an open, ambiguous narrative.

in der Douglas sich der audiovisuellen Medien bedient, zur offenen, mehrdeutigen Erzählung.

Seine beiden jüngsten Videoinstallationen, *Klatsassin* (2006) und *Vidéo* (2007), zählen wie bereits *Win, Place or Show* (1998), *Journey into Fear* (2001), *Suspiria* (2002) und *Inconsolable Memories* (2005) zu den »rekombinierenden Erzählungen«, wie Douglas das von ihm entwickelte Verfahren nennt. Dabei wird die Montage zwischen den verschiedenen Film- und Tonsequenzen ein und derselben Arbeit durch eine Computersteuerung vor den Augen des Betrachters immer wieder neu arrangiert. Diese Werke haben weder Anfang und Ende, noch wird der Betrachter je eine Wiederholung desselben zu sehen bekommen. Ihm erschließen sich stattdessen immer neue Variationen einer Erzählung, immer andere Kombinationen ihrer Fragmente.

Vidéo (2007) ist dabei ein in Farbe gedrehtes stummes Video, das die bedrückende Kameraführung aus Becketts Film *Film* mit der nicht minder verstörenden Erzählung aus Kafkas Roman *Der Prozeß* verknüpft – und beides im Kontext aktueller Migrationsproblematiken liest. Unablässig folgt die Kamera einer Frau durch finstere Räume und eine moderne Hochhaussiedlung. Justiz und obskure Agenten scheinen sich gegen sie verschworen zu haben.

Auch in *Klatsassin* (2007) werden Justiz und Kriminologie als verlässliche Instanzen der Wahrheitsfindung in Zweifel gezogen. Wahrheit wird vielmehr zu einer Frage der Interpretation. Im überzeichneten Stil eines Westerns, der in Westkanada zur Zeit der Goldrauschära spielt, werden fünf verschiedene Zeitpunkte, die einen Mordfall rahmen, hoffnungslos miteinander verwirrt – ebenso wie die unterschiedlichen Versionen davon, wie sich der Mord zugetragen haben könnte.

Wie hier, so kreist Douglas in einer Reihe von Werken um die Folgen, die die Ankunft europäischer Imperien in der »Neuen Welt« mit sich gebracht hat. Der zeitliche Bogen, den er dabei spannt, reicht von der frühen Kolonialisierung (*Nu•tka•*), über den Aufschwung und Zusammenbruch der

Like *Win, Place or Show* (1998), *Journey into Fear* (2001), *Suspiria* (2002), and *Inconsolable Memories* (2005), his two most recent video installations, *Klatsassin* (2006) and *Vidéo* (2007), count among the “recombinant narratives,” as Douglas terms his method. Here, a computer system constantly rearranges the montage of the various film and sound sequences of one and the same work before the viewer’s eyes. These works have no beginning or end, nor will the viewer ever see the same version repeated. Instead, ever new variations of a narrative, ever changing combinations of its fragments, appear. Douglas thus offers an open view of the past and the present, whose possible truths are continually brought into play anew.

Vidéo (2007) is a silent video shot in color that combines the oppressive camera work of Beckett’s film *Film* with the equally disturbing narrative from Kafka’s novel *The Trial*—reading both in the context of current migration issues. The camera incessantly follows a woman through gloomy rooms and a modern high-rise estate. Justice and obscure agents seem to have conspired against her.

In *Klatsassin* (2007), justice and criminology are likewise challenged as reliable instances for the establishment of the truth. Rather, truth becomes a question of interpretation. In the exaggerated style of a Western set in western Canada in the gold rush era, five different time periods in a murder case are hopelessly entangled: as are the different versions of how the murder may have occurred.

Similarly, Douglas reflects, in a number of other works, the consequences of the arrival of European empires into the “New World.” The time frame he covers ranges from early colonialization (*Nu•tka•*) to the rise and fall of industrialization (*Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B.C.*) to the neoliberal present (*Journey into Fear*). It is the story of unbridled, globally expanding capitalism.

Douglas tells this story from the vantage point of those ghosts and revenants that—as the reverse side of the repression of all that is

Industrialisierung (*Pursuit, Fear, Catastrophe: Ruskin B.C.*) bis zur neo-liberalen Gegenwart (*Journey into Fear*). Es ist die Geschichte eines zügellosen, global expandierenden Kapitalismus.

Douglas erzählt diese Geschichte entlang jener Geister und Wiedergänger, die als Kehrseite der Vernichtung des »Fremden« die westliche Kultur von der Schauerromantik bis zum Horrorfilm bevölkern. Dass von Detroit, der einst prosperierenden Metropole der US-amerikanischen Autoindustrie, nicht mehr als eine Geisterstadt geblieben ist, nimmt er in *Le Détroit* beim Wort. Am Beispiel Kubas thematisiert er wiederum das Verfehlen kommunistischer Utopien (*Inconsolable Memories*).

Es sind veraltete Medien und deren Ästhetiken, die Douglas in seinen Arbeiten immer wieder auslotet. Denn gerade in den Bildern dieser Technologien hält jene unwiderruflich verlorene Zeit nach, die Douglas so sehr interessiert.

Die Fotoserien des Künstlers, die stets im Kontext seiner Film- und Videoproduktionen entstehen, loten jene urbanen oder landschaftlichen Schauplätze aus, um die auch seine filmischen Arbeiten kreisen. Sie zeigen die verlassen Ruinen einst blühender Wirtschaftszentren, imposante Landstriche, die von Industrialisierung gezeichnet sind, oder Architekturen, die, als Verheißung moderner Utopien entworfen, heute nur mehr die Ödnis verwaister Vorstädte belegen. Darüber hinaus sind auch die fiktiven Räume von Douglas' Werken, das heißt die Filmstudios mit ihren Nachbauten von Schrebergärten, Schiffskabinen oder Apartments, Gegenstand seiner Fotografien.

Mit seinen Ensembles aus audiovisuellen Installationen, Set- und Standortfotografien nähert sich Douglas einem bestimmten gesellschaftlichen Phänomen immer gleich aus mehreren, künstlerisch höchst unterschiedlichen Richtungen an. Es geht ihm nicht darum, die Dinge auf den Punkt zu bringen, sondern sie vielmehr über Umwege, Schleifen und Verästelungen aufzubrechen und dabei unerwartete wie überraschende Perspektiven auf Wirklichkeit zu schaffen.

IRIS DRESSLER

“strange”—populate Western culture from the Gothic novel to the horror film. The fact that Detroit, the once prospering metropolis of the U.S. automobile industry, has become a ghost town is taken literally in *Le Détroit*. By example of Cuba, in turn, he focuses on the failure of Communist utopias (*Inconsolable Memories*).

Obsolete media and their aesthetics are explored by Douglas in many works. For *Overture* (1986), for example, he uses footage of a train journey through the Rocky Mountains shot between 1899 and 1901. These pictures created with obsolete technologies echo the irrevocably lost time that interests Douglas so strongly.

The artist's photo series, always created in the context of his film and video productions, investigate those urban or country scenes to which the cinematic works refer. They show the deserted ruins of once thriving business centers, imposing landscapes marked by industrialization, or architectures that—designed as a promise of modern utopias—now only bear witness to the desolate condition of abandoned suburbs. The fictitious spaces of Douglas's works—the film studio sets with their reconstructions of *Schrebergärten* (allotment gardens), ship cabins, or apartments—are objects of his photographs as well.

With his ensembles of audiovisual installations, his set and location photographs, Douglas always approaches a certain social phenomenon from multiple, highly different artistic perspectives. His aim is not to get to the heart of the matter but rather to elaborate by means of detours, loops, and ramifications, creating unexpected and surprising perspectives on reality in the process.

IRIS DRESSLER