

# Am richtigen Ort: Die Filme von Stan Douglas im Museum

HANS D. CHRIST



Stan Douglas wird gelegentlich – wie viele Künstler, die mit bewegten Bildern im Ausstellungsraum arbeiten – dem Vorwurf ausgesetzt, seine Werke seien besser im Kino als im Museum aufgehoben. Diese Stimmen lehren uns, dass Kino- und Museumssäle anscheinend immer noch von strengen Wächtern bewohnt werden, die keine Überschreitungen dulden: Was Dunkelheit braucht und sich bewegt, gehört in den Kinosaal gebannt, was sich bewegen könnte, im Museum ruhig gestellt. Hier melden sich womöglich die Stimmen eines gekränkten Egos, das es nicht ertragen kann, wenn sich dem Zugriff seines Blicks etwas zu entziehen droht: sei es, weil die Stühle im Museum so unbequem sind und es keine ordentlichen Anfangszeiten gibt – man also immer zu früh *und* zu spät dran ist –, oder sei es, weil man hier ein Objekt zu sehen wünscht, das man bei taghellem Licht in aller Ruhe wie eine Leiche betrachten kann, um sicherzustellen, dass es sich nicht mehr rührt. Douglas' Film- und Videoinstallationen durchkreuzen die Ideologien des Kinos und des Museums gleichermaßen, wobei er dem Einen etwas entwendet, das anscheinend schmerzlich zurückgefordert wird, und dem Anderen etwas hinzufügt, das hier nicht immer willkommen ist.

Der Inszenierungsgehalt des Museums bietet verschiedene Garantien für bestimmte Betrachtungen und -erwartungen. Hierzu gehört die Annahme, dass man sich der Anschauung statischer Objekte dauerhaft versichern kann, ohne dass sich Zeit und Veränderung als Faktoren in die Betrachtung einmischen. Ist es doch der Auftrag und die Technologie des Museums<sup>1)</sup> sicherzustellen, dass die Objekte der Vergangenheit zur »wiederholbaren Besprechung und Besichtigung« zur Verfügung stehen.<sup>2)</sup> Mit seinen von »Experten und Politik bewahrt[en], in ihrer Betrachtung bewacht[en] und kontrolliert[en]«<sup>3)</sup> Objekten verspricht das Museum einen Ort der Kontemplation – im Sinne einer selbstbestimmt gedehnten Zeit der Konzentration auf einen fixen Gegenstand – und einen Ort der Übersicht: sowohl über das einzelne Objekt als auch über die (historisch konstruierte) Gesamtheit der Dinge. Douglas' Werke liefern weder fixierbare noch überschaubare Dinge und auch ihre Auffassung von Zeit und Historie steht den Ideologien des Museums diametral entgegen, ebenso wie seine Erzähltechniken den Raum und die Zeit des Kinos überfordern.

## Hybride Raumboflächen

Douglas' Werk, das unbestritten auf einer vielschichtigen Klaviatur des Filmischen operiert, ist strukturell auf die Bedingungen des Museums beziehungsweise des Ausstellungsraums hin konzipiert: schon allein deshalb, weil die Fotografie ein wesentlicher Bestandteil seines Werks ist. Seine Film- und Videoinstallationen sind überdies nicht nur zeit-, sondern auch in hohem Maße raumspezifisch strukturiert. Es sind veritable begehbare Erzählräume. Am offensichtlichsten wird dies in der Filminstallation *Le Détroit*, in der der Schattenriss des Betrachters direkt mit der

1) Der Begriff »Die Technologie des Museums« bezieht sich hier auf die durch die Moderne hindurch entwickelten Erzähl- wie Raummodelle von Ausstellungsinstitutionen in Bezug auf deren Geschichtskonstruktionen, aber auch im Hinblick auf deren Raumideologien, das heißt deren Betrachtungsorganisation.

2) Liselotte Hermes da Fonseca, »Disziplinierung der Gespenster. Grenzen der Anthropologie des Museums-Menschen«, in: *Geschichtskultur in der zweiten Moderne*, hrsg. von Rosmarie Beier für das Deutsche Historische Museum, Frankfurt am Main 2000, S. 246.

3) Ebd.

Bildgenerierung zusammenhängt. Tritt der Betrachter in den Projektionsstrahl einer der beiden Projektoren, deren jeweilige Bilder sich auf einer halbtransparenten Projektionsfläche gegenseitig überlagern, ist es sein Schatten, der das Bild der anderen Seite sichtbar macht. Auch in *Hors-champs* wird die Leinwand von beiden Seiten bespielt, sodass dem Betrachter, der um sie kreisen muss, immer die jeweils andere Erzählebene entzogen wird. In *Evening* und *Win, Place or Show* ist die Erzählung wiederum über mehrere Leinwände organisiert.

4) Vgl. ebd.

Die Räume, in denen Douglas' Film- und Videoinstallationen stattfinden, sind darüber hinaus sorgfältig präparierte Architekturen, die weitaus mehr bieten, als nur Schutz vor Licht und Ton. Sie sind keine »Black Boxes«, sondern werden bereits in ihrer »Grundausrüstung«, an ihren Raumboflächen als hybride Räume konzipiert. Zu dieser Grundausrüstung zählt, dass die Wände bis auf die schwarz gestrichene Stirnseite in einem hellen Grau gefasst sind und der Boden mit einem mittelgrauen Teppichboden belegt ist. Die aus Holzflächen konstruierte Leinwand, die vor der schwarzen Wand hängt, ist an ihren Kanten 45° abgeschrägt, sodass sie keinerlei Tiefe erkennen lässt. Diese Raumboflächen erzeugen während der Projektion zwei Räume, einen anwesenden und einen abwesenden: denn die grauen Wände und der graue Boden halten den Raum als Volumen sichtbar, während der Raum zwischen der schwarzen Stirnwand und der darauf mit einigem Abstand montierten Leinwand jegliche physisch wahrnehmbare Präsenz verliert. Da die aufwändige Konstruktion der Leinwand zudem die Illusion einer frei schwebenden Bildfläche erzeugt, entsteht eine Schwelle, ein kaum verortbarer Übergang vom realen Raum des Betrachters zum illusionären Raum des Films oder Videos. Anders als der Kinoraum, der die Anwesenheit der Betrachter in seinem absoluten Dunkel völlig ausblendet, lässt Douglas dessen Präsenz und realen Raum zu, dem zugleich der Übergang zu jener anderen Welt der Fiktionen und Projektionen innewohnt. Wenn die Technologie des Museums darin besteht, Objekte und Betrachter als zwei fixe Punkte aufeinander zu beziehen, ohne dass sie voneinander berührt werden,<sup>4)</sup> wird dieses Konzept in Douglas' hybriden Übergangsräumen destabilisiert.

### **Betrachterzeit, Werkzeit, Ausstellungszeit**

Mit *Win, Place or Show* hat Douglas 1998 die erste jener »rekombinierenden Erzählungen« geschaffen, deren Strukturen er seither in unterschiedlichen Variationen ausgelotet hat. Mittels mechanischer wie digitaler Systeme werden dabei die Bild- und Tonfragmente einer Erzählung so verschachtelt, dass es wie im Fall von *Win, Place or Show* ungefähr 20 000 Stunden dauern würde, bis sich eine Bildsequenz wiederholt. Die Betrachter, die zu unterschiedlichen Momenten in diese Installationen eintreten und sie zu unterschiedlichen Zeiten wieder verlassen, werden selbst zu einem Bestandteil dieses rekombinierenden Erzählens. Wenn die Permutationen von *Suspiria* während ihrer Erstaufführung auf der Documenta 11, in dessen Kontext diese Arbeit produziert worden war, einen Zeitraum beanspruchte, der unendlich ist, dann referiert Douglas hier ganz offensichtlich auf die Bedingungen des Ausstellungsbetriebs: bis hin zur kalkulierten Unmöglichkeit dessen, der Gesamtheit der Permutationen habhaft zu werden. *Suspiria* verband in Kassel die live von einer Überwachungskamera eingespielten Videobilder aus den Korridoren des Herkules-Oktogons mit vorproduzierten Spielszenen. Von Mitternacht bis 8.00 Uhr morgens konnte man den weiteren Verlauf dieser sich endlos rekombinierenden Erzählung durch eine

Direktübertragung im Fernsehen weiterverfolgen. Die Möglichkeit einer allumfassenden Ansichtigkeit wurde im Wechsel der medialen Formate in Aussicht gestellt, um damit nichts anderes vorzuführen als das Scheitern dieser Ideologie. Nachts wurde diese Erzählung vor allem durch eine Spezies bewohnt: die größte Population an Fledermäusen in ganz Hessen.<sup>5)</sup>

In den ungeklärten Zeit- und Raumverhältnissen, die die »rekombinierenden Erzählungen« hervorbringen, bereitet sich ein Skandal vor. Wir entscheiden zwar frei, wann wir eine Installation betreten und verlassen, doch wir können nicht zurückkehren und uns sicher sein, dass das, was wir sahen, noch an seinem Platz ist. Wir werden nichts davon wissen, was in der Zwischenzeit anderen und manchmal niemandem weitererzählt wurde. Das Versprechen der Ausstellung, die Dinge in ihrer dialektischen Beziehung von Anschauung und Begriff auf ein zwischen dem Betrachter, dem Exponat und seinen Kontexten verhandeltes Urteil hinzuführen, bleibt uneingelöst und wird zugunsten einer permanenten Verhandlung/Befragung der Differenz von Zeit, Raum, Betrachter, Exponat, Thema und An- beziehungsweise Abwesenheit suspendiert.

### Camouflage und Verführung

Die Interventionen, mit denen Douglas die Repräsentationsbedingungen der Ausstellungsinstitution durchkreuzt, indem er ihre Räume mit anderen Räumen und Zeiten bewohnt, greifen deren eigene Aufmerksamkeitsökonomien im Sinne einer Camouflage auf, die er verführerisch einsetzt. Der raumgreifende Auftritt seiner Werke ist eine in jeder Hinsicht abgestimmte Inszenierung. In der Videoinstallation *Nu•tka•* ist der stets auf der Seite zur Projektion gelegene Eingang zum Beispiel so konzipiert, dass sich der eintretende Betrachter mit seiner Positionierung zum Bildzentrum immer sogleich im Zentrum eines quadrophenen Soundsystems befindet. Auf der Leinwand rotieren zwei ineinander verwobene 360°-Schwenks, die, Bildlinie für Bildlinie zerlegt, die Landschaft des Nootka-Sunds in gegenläufigen Richtungen abtasten. Um den Betrachter herum kreisen dabei über vier Lautsprecher zwei gegenläufige Erzählungen der Kolonialisierungsgeschichte dieses Landschaftsraums. Die trotz aller Rotationen dominante Flächigkeit des Bildes erhält ihren Raum erst in der Verlängerung zum dreidimensionalen Ton, der den körperlosen Stimmen nicht nur ein unsichtbares Volumen, sondern auch eine je eigene Verortung verleiht. Douglas platziert den Betrachter also genau an dem Ort, wo die Verschränkung der voneinander getrennten visuellen und auditiven Ebenen stattfindet. *An der* sowie *als* Schnittstelle eines sichtbaren zweidimensionalen und eines hörbaren dreidimensionalen Raums ist er physisch eingebunden in den konstanten Wechsel zwischen dem Auseinanderdriften und Zusammenfinden der Landschaft und der Stimmen sowie zwischen den Beschwichtigungen und Verstörungen dieser um Verdrängung und Naturangst, Besitzergreifung und Wahn zirkulierenden Erzählung. Die Organisation des Raums ist zugleich mit einer weiteren Werkstruktur verschränkt, denn in der leeren Mitte dieser zwei Rotationen, in die die Besucher eingestellt werden, manifestiert sich auch jene zentrale Lücke, die als Referenz auf eine Abwesenheit verweist: den nicht ins Bild »kommenden« Ureinwohner des Nootka-Sunds. An ihre Stelle tritt in das leere Zentrum der Betrachter, der sich in der Diskrepanz zwischen Verführtem und Getäuschem in jener unheimlichen Lücke wiederfindet, die die Erzähltechniken des Museums durch das Versprechen einer durch Wissen und Fixierung bereinigten Geschichte ausschließt.

5) Vgl. Philip Monk, *Stan Douglas*, hrsg. von der Friedrich Christian Flick Collection, Köln 2006, S. 163.

### Raum und Wiederaufführung von Geschichte(n)

Museen weisen den Dingen, die Eingang in ihren Raum gefunden haben, einen nach Datierung, Herkunft, Werkstoff und Zeitgeschmack geordneten Ort und Wert in einem nach wie vor chronologisch gefassten Geschichtsmodell zu.<sup>6)</sup> In fast allen seinen Werken schlägt Douglas in dieser Heimstätte geordneter Verhältnisse ein anderes Geschichtsmodell vor, das Brüche aufweist, Genres durchmengt und den Eigensinn der Querverweise gegen die »Zielgenauigkeit« des Chronologischen und des »materiellen Zeugnisses« stellt. Die Videoinstallation *Win, Place or Show* führt dies in einer Schwindel erregenden Verzahnung zwischen Rekonstruktion und Erfindung, zwischen Handlungskomprimierung und endloser Dehnung, zwischen medialer Übersetzung und historischen Fakten vor. Die »Geschichte« dieser Installation setzt bei einem städtischen Masterplan an, der die Grundlage einer in den 1950-Jahren entwickelten Überplanung von Strathcona, einem Vorort Vancouvers bildete. Dort sollte nach Abriss der alten Bausubstanz eine Arbeiterwohnsiedlung modernistischer Prägung entstehen. Letztendlich realisiert wurden jedoch nur zwei der Gebäudekomplexe. Stan Douglas erzählt uns eine Geschichte, die so nicht hätte sein können, da ihre Grundlage ein nicht realisiertes Konzept ist. Nichtsdestotrotz bildet das Kunstwerk ein »authentisches« Planungsvorhaben nach, das als Modell für einen sich in dieser Zeit äußerst real und überall auf der Welt durchsetzenden Baustil steht. Douglas verhandelt also weder eine lokale Geschichte noch ein bestimmtes Ereignis, sondern untersucht die fiktional gebliebene, aber konkret gedachte Planung auf der Basis ihrer Stellvertreterschaft für Modernismus. Er lässt die Arbeiterwohnung des Typs B1 als maßstabsgetreue Filmkulisse nachbilden und stattet das Set mit dem für den Stil der Zeit prototypischen Mobiliar aus. Dieser Struktur der Nachbildung folgen auch die räumlichen Rahmenbedingungen der in der Kulisse spielenden Handlungen.

Donny und Bob, die zwei Protagonisten der Szene, entsprechen den Stereotypen einer Fernsehserie, die 1968 in Vancouver produziert wurde. Sie repräsentieren den typischen Darsteller der Arbeiterklasse jener Zeit, aber eben der medial-fiktionalen Vorstellung von dieser Gesellschaftsgruppe. Die Übersetzung der genannten Kontexte auf die Ebene der Raum-, Zeit- und Handlungsbeziehung entwickelt Douglas in Relation zur Aufzeichnungstechnik aus den angelegten Grundparametern – restriktive Architektur, mediale Repräsentanz und Bühne. Die Handlungsszenen, die von Gesprächen über konspirative Theorien und die Gewinnchancen beim Pferderennen schließlich in einen Kampf der beiden Protagonisten münden, werden aus 12 verschiedenen Kamerapositionen aufgenommen. Die Kameras sind so ausgerichtet, dass sie den Raum in je zwei parallel verschobenen Achsen durchkreuzen und gleichzeitig den Raum immer als Ganzes erfassen. Die Kamerapositionierung organisiert sich entlang zweier widersprüchlicher Blickangebote: der Handlungsverdichtung durch Raumklappung und der Allansichtigkeit des Bühnenraums beziehungsweise Filmsets.

Im Ausstellungsraum setzen sich diese Prinzipien weiter fort. Die zwei um 7° seitlich geneigten, durch einen Spalt von 2 cm getrennten, nebeneinander liegenden Projektionsflächen bedingen zugleich den optischen Effekt, dass der Betrachter beide Videobilder scheinbar immer gleichwertig im »Überblick« hat. Dieses optische Angebot eines allumfassenden Blicks wird permanent durch die Brüche innerhalb der gezeigten Raumauss-, Rauman- und -überschnitte unterlaufen. Die beiden Darsteller erscheinen mal am Bildrand, verschwinden mal im Spalt zwischen den Projektionsflächen

6) Auch die Idee einer Universalgeschichte, die oft als Gegenmodell eingesetzt wird, moduliert das chronologische Geschichtsmodell nur entlang formaler Vergleichsangebote, die letztendlich ein ebenso restriktives Modell von Oberflächenanalogien favorisieren.

oder tauchen auf beiden Seiten der Projektionen gedoppelt oder gespiegelt auf. Das scheinbar panoptische Angebot verweigert sich dem Betrachter in der fortwährenden Verschachtelung und Klappung des Raums sowie in der durch diese hindurch laufenden Handlung. Damit wird das »totalitäre« Raumkonzept, das *Win, Place or Show* als Material zugrunde liegt, nicht in die Struktur einer historischen Vorführung, sondern in eine klaustrophobische, fragmentierte, fatal unausweichliche Konstante transferiert, innerhalb derer die Handlung den Bedingungen des Raums folgt.

Die Verschränkung zwischen Fiktion und Nachbildung, zwischen Medialität und Modell erzeugt jene Paradoxie/Parodie, die schon immer dem Konzept von Masterplänen oder anderen Totalität behauptenden Ordnungssystemen eigen ist. Das Museum beziehungsweise die Ausstellungsinstitution als Ort dieser Aufführung ist gleichermaßen Träger des von Douglas implementierten Raums wie auch Instanz eines anderen Konzepts der von Douglas vorgeschlagenen Geschichtsauffassung.

### Am richtigen Ort

Mit dem Beginn der Moderne entwickelte sich nicht nur ein neuer Typus des Museums, sondern auch der Psychiatrie und des Gefängnisses. Es entstanden drei architektonische und inszenatorische Konzepte, die der Idee des allumfassenden, panoptischen Blicks der Kontrolle über kulturelles Wissen, das unheimliche Andere und das gesellschaftlich Suspektes entsprachen.<sup>7)</sup> In ihnen wurde verwahrt, weggesperrt, ausgeschlossen und untersucht, was den Prozess der Moderne entweder als Referenz, als Bedrohung oder als Gescheitertes begleitete. Douglas schlägt in seinem Werk einen kritischen wie historisch reflektierten Dialog mit den Prozessen der Moderne vor, insbesondere in Bezug auf deren Verdrängungsleistungen allem und jedem gegenüber, der den modernen Fortschrittsglauben außer Kontrolle bringen könnte. Die Räume, Medien und Geschichten, die er in das Museum beziehungsweise die Institution implementiert, machen sich in einer Instanz der Moderne breit, die Wissen, Historie und alles das, was Sorgen bereitet, verwaltet. Sie durchkreuzen und überfordern deren re/präsentative Standards, indem sie instabile Raumverhältnisse erzeugen, durch Wiederholung aufschieben, und indem sie sich der Allansichtigkeit entziehen – und das nicht nur, weil seine Arbeiten mit bewegten Bildern operieren, sondern weil sie weder Anfang noch Ende bereithalten. Sie schaffen hybride Behausungen für Bewohner, deren räumliche, zeitliche wie visuelle Unverortbarkeit sich nicht so recht den Ewigkeit verheißenden und Wissen kanalisierenden Diskursen des Museums anpassen will. Der Skandal, der dieser Intervention innewohnt, ereignet sich gerade in der Aufhebung einer gesicherten, autonomen Betrachterposition und der Unmöglichkeit, sich ein abschließendes ästhetisches Urteil zu bilden, da uns die Werke immer wieder entgleiten – in ihrer Erzähl- und Zeitstruktur wie in ihren konkret baulichen Strukturen. So wie Stan Douglas immer detaillierte Angaben zu Orten, Kontexten, Literatur, Filmvorlagen und so weiter macht, so wird auch jedes Kunstwerk exakt in seinen baulich technischen Bestandteilen von ihm beschrieben, und auch diese münden in einer Verbindlichkeit, die Differenz evoziert und einen permanenten, selbstkritischen Denkprozess herausfordert. Hierfür bietet das Museum eine wesentliche Bedingung, die es als »Past Imperfect« immer noch mit sich trägt, die zwar ideologische, aber für Stan Douglas' Werk konstitutive Struktur eines obsoleten Autonomiebegriffs, dessen Versprechen auf Freiheit er zu nutzen weiß.

7) Zwar gibt es Gefängnisse (Kerker) und Irrenhäuser schon wesentlich früher, aber die aus der Idee des Panoptikums abgeleiteten, explizit als Verwahranstalten organisierten Architekturen entstanden Ende des 18. Jahrhunderts.