

Doug Aitken : liquid Time = flüssige Zeit

Autor(en): **Bonami, Francesco / Nansen**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern**

Band (Jahr): - **(1999)**

Heft 57: **Collaborations Doug Aitken, Nan Goldin, Thomas Nirschhorn**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-681218>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

LIQUID TIME

FRANCESCO BONAMI

*Godard regards words as images that are in the constant process of birth and death... He certainly follows Cocteau in *Pierrot le fou*. In the end isn't our seeing really our feeling the constant "death" in that reality that can only be seen through the camera?*

— Toru Takemitsu, "Conversation on Seeing," in: *Confronting Silence*, Berkeley, 1995.

The one time I swam in the Pacific Ocean was enough for me to realize it was named with a hint of sarcasm. Its calm magmatic surface hides currents that could swallow you like a pill. Doug Aitken was born in one of those Southern California coastal towns where surfing becomes second nature to natives who immerse themselves in the ocean's vastness every morning. When you surf, and I never did, you must stand on top of the wave, and if it breaks you are thrown furiously down into the foam. A couple of years ago, Doug went down in the water, and when he came ashore it was too late. They say that when you are drowning, your life fast-forwards in front of you. Doug Aitken drowned. When his friends got him out, he'd come to the end of his tape. In fact, he may have died for a few long seconds and then come back to life in a kind of hedonistic resurrection. It is very odd to imagine your life ruptured like a jammed video tape, its flow interrupted by a void in which nothing happens. When you wake up, from where do you start? Do you rewind back to

the moment life stopped or do you keep going with a few frames missing?

Is death a basic question of editing? When he opened his eyes again Doug knew he'd lost a piece of his footage, but he didn't know where to look for it. And he didn't know what was supposed to have happened in it. You could imagine—coincidental to this particular accident—all of his work as some kind of drowning experience. He fast-forwards and rewinds his thoughts over and over until he gets to the point where the image falls into the right place and the story is told. The viewer, too, is drawn into Aitken's mental process, trapped into his narrative at the very moment it is edited. Aitken's work is like a wave that doesn't pull you in as much as it pushes you under. Because it is never immediately clear what is happening, you have to plunge in and out several times to make sense of it. Aitken creates space that is like a perpetual editing suite in which the viewer must mentally cut and paste until it feels right, or good, or maybe bad.

In *BAD ANIMAL* (1996) or *THESE RESTLESS MINDS* (1998), the editing room is set out in a ring. You circle round and round as if on a carousel, watching the

FRANCESCO BONAMI is Senior Curator at the Museum of Contemporary Art, Chicago.

three monitors and tracking the linear progress of the piece, while catching up with it. Linearity is not on Aitken's agenda, but his work is always structured around a kind of emotional continuity. Instead of moving from A to B, you revolve around A as many times as possible before starting to circle B. You circumnavigate a dozen images, as if sailing around an archipelago of small visual and conceptual islands. You encircle the images and the images encircle you. In each work, the filmed landscape assumes the role of a script, while the subject becomes the movement of Aitken's camera.

In an early work, *INFLECTION* (1992), Aitken approaches the landscape vertically, launching a video camera into the sky with a miniature rocket. We see the confused bird's eye view of a suburban scene caught in rapid ascent and then descent—it's like trying to read a musical score while it is hurtling down from a window. Here, Aitken experiments with picturing the environment through a combination of speed and altitude. In subsequent works, he tilts his mind to the horizontal speed of the ground. This early experiment is a kind of visual haiku, an attempt to tell a short story—that of his origin and bottom to top, top to bottom, penetrating the deepest depth of field with hieroglyphic concision.

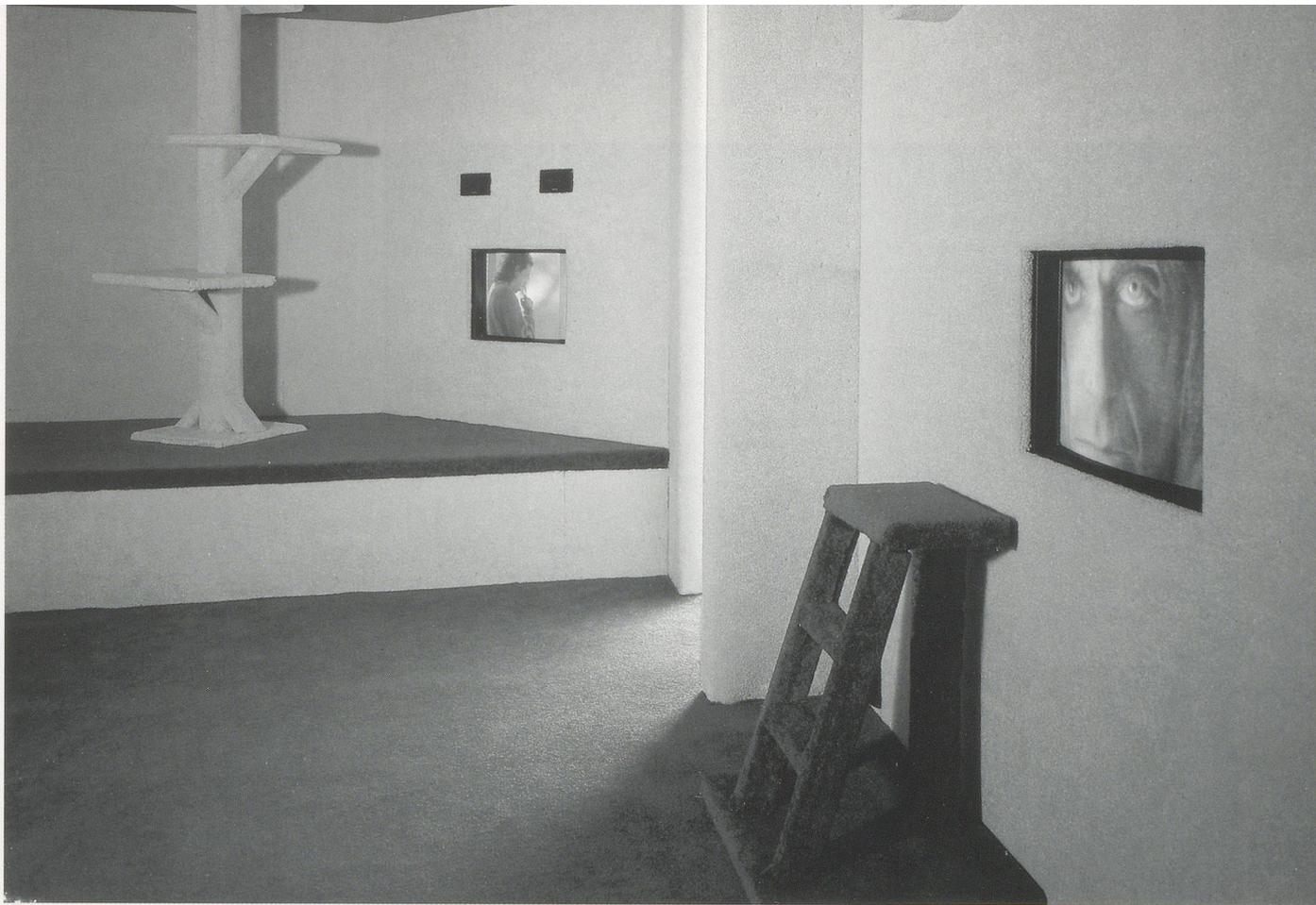
In this early work, Aitken grazes the surface of a conflict between deferred time, vertical time, and real time. These relationships will develop into the central concerns of an oeuvre that is about real time extended into a deferred perception: the real time of the author perceived in the deferred time of the viewer. To be inside one of Aitken's installations is to question whether we are experiencing real time and real space. In *CATHOUSE* (1997), the space is real enough—tactile enough—to create a feeling of claustrophobia. Trapped inside this over-enlarged, carpeted space, the viewer finds his own perverse suburban character mirroring back on him as he watches three people—a woman playing with a glass of water, a boy in his bedroom, and a man (Iggy Pop) swinging on an armchair—in expansive suburban interiors, captured in miniature, window-like monitors set into the wall. All of the subjects of *CATHOUSE*—both viewers and figures—are locked into a suburban architecture and a strange realm of low



stimulation. Doug Aitken's work is an empirical test of true interactivity and virtuality. As James Cameron, the director of *Titanic*, said, "Film doesn't address what's great about virtual reality, which is interactivity: You move and as you move, the scene changes."¹ Aitken reaches this point, not by deferring to the viewer's movements, but by shaping his ideas around them, predicting them, and creating a space where the viewer can move, though only in certain ways.

Yet, early on, Aitken allowed the landscape and the viewer to observe each other while avoiding interaction. A good example of this is *MONSOON* (1995). Filmed in the Guyana jungle where Reverend Jones's followers committed mass suicide in the mid-seventies, the footage describes nothing but waiting for a monsoon to arrive. This contemporary landscape is absorbed by the menacing weather, just as the traumatic historical event has been erased by the excessively fecund landscape. In *MONSOON*, we see only mounting tension and the latent recollection of fear. The monsoon never arrives. The film ends just before the sky hatches like an egg, just before the final cleansing, like the sect's collective life that ended just before the deception was revealed. Aitken stops short just in front of the truth, leaving hope and despair in tenuous balance. *MONSOON* is Aitken's first inquiry into the realm of speed.

Speed of light (*DIAMOND SEA*, 1997), speed of the wind (*MONSOON*), speed of the human body



DOUG AITKEN, *CATHOUSE*, 1997, laser-disc/sound installation, 3 laser-discs and 3 monitors installed in a room of 8 x 24 x 13 feet; installation view (top) and production stills (below and left-hand page) / MIEZENHAUS, 3 Laserdisks und 3 Monitoren in einem Raum von 2,4 x 7,3 x 4 m; Installationsansicht (oben) und Standaufnahmen während der Produktion (unten und links).

(ELECTRIC EARTH, 1999) and of the mind (THESE RESTLESS MINDS), speed of fame (INTO THE SUN, 1999). "Speed Pollution," Paul Virilio says, "reduces the world to nothing,"²⁾ and Aitken's work demonstrates a kind of ecological edge that recycles speed into a non-linear, slow-motion story. Perhaps because the artist was born where the rhythm and strength of the waves constantly resounds on the shore, speed attracts him as a tool with which to magnify slowness. Aitken's approach to creating his work reminds me of Craig Breedlove, an unassuming man who breaks land-speed records and sound barriers on the Bonneville Salt Flats of Utah with homemade rockets built in his garage. To build a narrative about speed, or to build a car to overcome speed, requires both



Aitken and Breedlove to dissect the concept of velocity into a series of finely tuned details. Once all the details are clear, they can be condensed into the final tool—the film or the car. The space between Breedlove's vehicle and its broken sound barrier is, for Aitken, the acceleration from concept to narrative, the amount of time that pastes together the first and the last frames of his concepts. Both the artist and the racer challenge and describe speed as a means to celebrate the perfection of stillness. Similarly, in *ERASER* (1998), Aitken celebrates the speed of a volcanic eruption, which creates the palpable stillness of an island, frozen like a contemporary Herculaneum.

But while Breedlove's smashed records are similar to the cleansing shower of the monsoon that will break the air and the tension, Aitken's works are perpetually suspended in a moment before climax. They are frozen, like his life in those endless seconds on the beach when his brain stopped and death seemed an imminent solution. Though Aitken's ideas do acknowledge destiny and the impossibility of speeding it up. No matter how fast you travel, the day will always last twenty-four hours. But Aitken also believes that in these twenty-four hours, you can pack thousands of movements, thousands of perceptions, or—as in the case of his brief demise—nothing at all. In his most recent production (*ELECTRIC EARTH*), a young boy rises in the stillness of his bedroom, goes out into the accelerated speed of the surrounding city, and ends up immobile at the mouth of a tunnel that looks like the final void. Nothingness and stillness have their own images, their own virtual time

where things exist and don't exist like in *Myst*, the phenomenally successful computer game that is constructed from an abandoned and melancholic virtual reality. Aitken's locations, like the Namibian desert in *DIAMOND SEA*, or Montserrat Island in *ERASER*, are poised on the edge of the real. Projecting the viewer into a world where numerous endings are possible, Aitken navigates through unreal places, revealing their different possibilities. The jungle, the desert, or the island are zones where something dramatic may have happened but has since been forgotten. These places are monuments to both slowness and speed: the slowness of the real and the speed of memory. They are the sound barriers that challenge Breedlove and that are, for the rest of us, barriers to an unknown destiny. In these suspended spaces, the violence of the monsoon, the dust of the volcano, and the light of the diamonds propel the landscape toward its own limits. Aitken reads his scripts as fast as he can and records them as slowly as possible. This contradiction produces the energy that generates the final time within the work and the real space for the viewer. The voices of the auctioneers, the vertical flight of the rocket, the winds of Guyana, the refracted light of Namibia—all these culminate in the linear acceleration of Aitken's vision. He places as many people as he can inside his mind, which is transformed into a space following the trail he has laid, encouraging us to think exactly as he does.

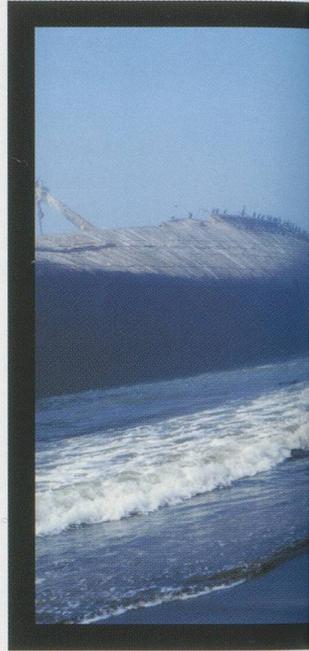
1) James Cameron, Interview with Paula Parisi in: *Wired Magazine*, April, 1996.

2) Paul Virilio, Interview with James DerDerian in: *Wired Magazine*, May, 1996.



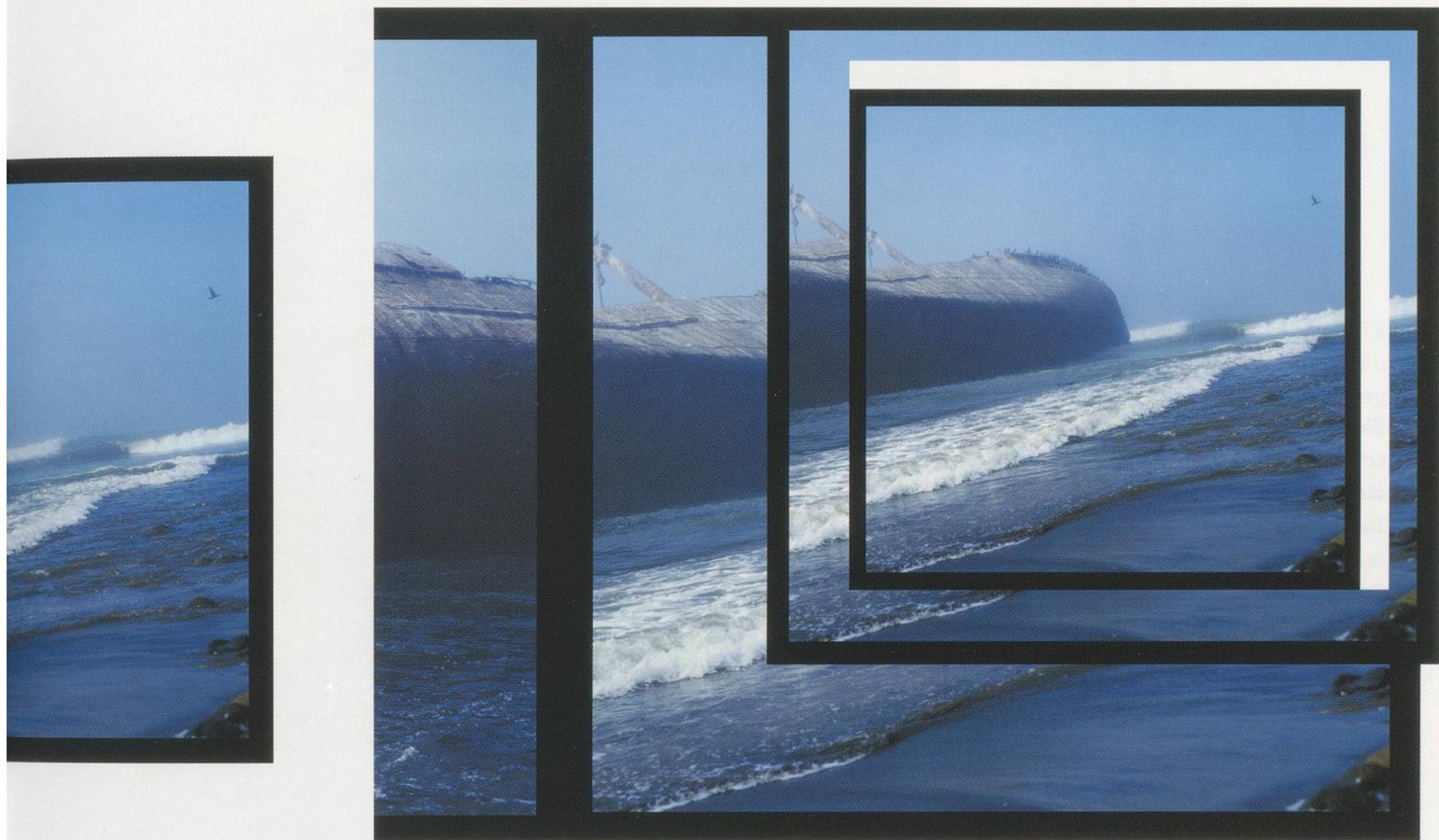
DOUG AITKEN, MONSOON, 1995, video still (top / oben); production still (bottom / unten) / MONSUN.

Doug Aitken



but the
it is con-
central
to decon-
the ship
ing the
are not
crystal-
of the
ing as
forgo-
hence

YOUR VILLAGE, BAZZAZUE TOWN, APPROPRIATE



DOUG AITKEN, 2-SECOND SEPARATION, 1999, triptych / 2-SEKUNDEN-AUFSPALTUNG, Triptychon.

FLÜSSIGE ZEIT

FRANCESCO BONAMI

*Godard betrachtet Worte als Bilder in einem ständigen Prozess von Geburt und Tod... Sicher erweist er sich in *Pierrot le fou* als Schüler Cocteaus. Ist unser Sehen nicht am Ende das Erleben des andauernden Todes in jener Realität, die nur durch die Kamera sichtbar wird?*

– Toru Takemitsu, «Conversation on Seeing», in: *Confronting Silence*, Berkeley 1995.

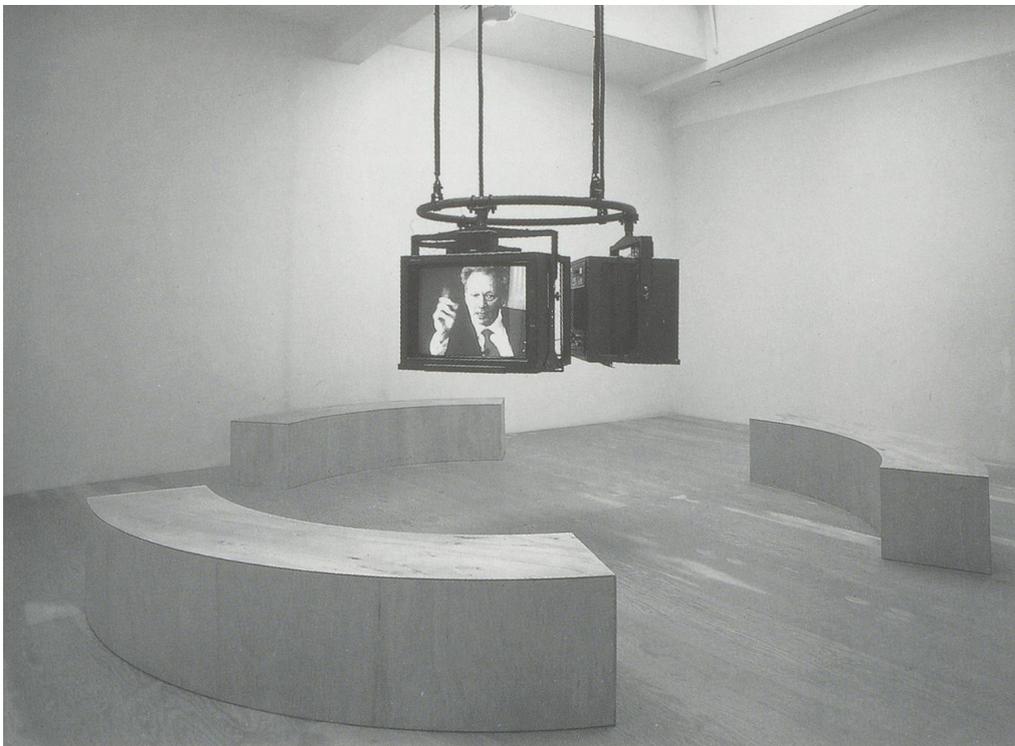
Einmal im Pazifik geschwommen und mir war klar, dass man ihn wohl nicht ganz ohne Sarkasmus so getauft hat. Unter seiner ruhigen, zähflüssigen Oberfläche lauern Strömungen, die einen leicht verschlucken können. Aitken stammt aus einer jener südkalifornischen Küstenstädte, wo das Surfen den Bewohnern, die sich jeden Morgen in die Meeresfluten stürzen, zur zweiten Natur geworden ist. Beim Surfen – ich habe es selbst nie ausprobiert – stellt man sich oben auf die Welle und wenn sie bricht, wirbelt sie einen wild im schäumenden Wasser herum. Vor einigen Jahren ging Doug auf diese Art unter und als er ans Ufer gespült wurde, schien es zu spät. Beim Ertrinken sieht man angeblich das eigene Leben wie im Zeitraffer an sich vorbeiziehen. Doug Aitken ist ertrunken. Als seine Freunde ihn aus dem Wasser zogen, war er am Ende seines Bandes angekommen. Vielleicht ist er tatsächlich eine kleine Ewigkeit lang gestorben und dann in einer Art hedonistischer Auferstehung ins Leben zurückgekehrt. Seltsame Vorstellung, dass das Leben einfach anhält wie ein blockiertes Videoband, dass der Lebensfluss unterbrochen wird durch eine Leere, in der nichts geschieht. Wenn man dann wieder aufwacht, wo macht man da weiter? Spult man bis zu dem Augenblick zurück, in dem das Leben anhielt, oder fährt

FRANCESCO BONAMI ist Kurator am Museum of Contemporary Art in Chicago.



man einfach fort, obwohl man weiss, dass ein paar Bilder fehlen?

Ist der Tod im Grunde eine Frage der Schnitttechnik? Als Doug die Augen wieder öffnete, wusste er, dass ein Stück aus seinem Film verloren war, hatte aber keine Ahnung, wo er danach suchen sollte. Er konnte sich auch nicht vorstellen, was sich darin



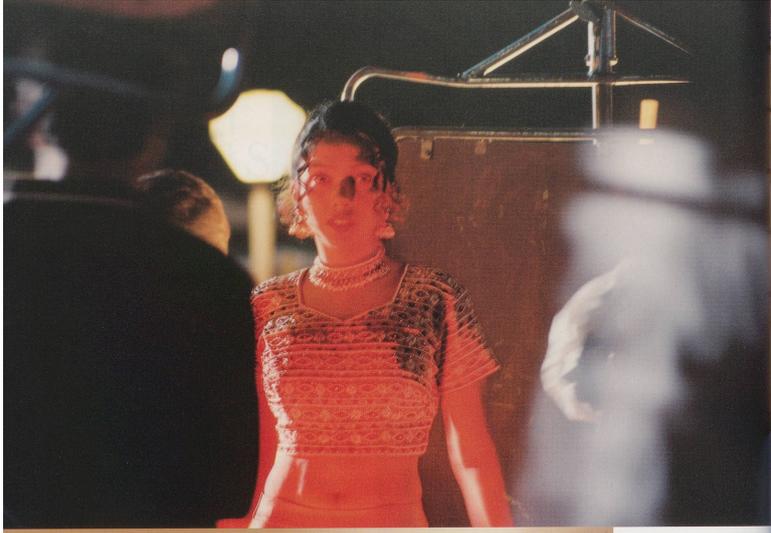
DOUG AITKEN, THESE RESTLESS MINDS, 1998, 3-channel
video installation, production still (left-hand page) and
installation view / DIESE RUHELOSEN GEISTER, 3-Kanal-
Videoinstallation, Standardaufnahme während der Produktion
(linke Seite) und Installationsansicht.

ereignet haben könnte. Man könnte sich seine ganze Arbeit – passend zu diesem Unfall – als eine Art Ertrinken vorstellen. Er spult seine Gedanken vor und zurück, Mal um Mal, solange bis das Bild an der richtigen Stelle steht und gesagt ist, was zu sagen war. Auch der Betrachter wird in Aitkens Denkprozess hineingezogen und gerät genau im Augenblick ihrer Entstehung in die Fänge seiner Geschichte. Aitkens Werk ist wie eine Welle, die einen weniger fortreisst als nach unten drückt. Denn es wird nie auf den ersten Blick klar, was eigentlich geschieht, man muss mehrmals ein- und auftauchen um sich einen Reim darauf machen zu können. Aitken schafft einen Raum wie eine unendliche Schnittfolge, bei der der Betrachter solange schneidet und seine Gedanken einfügt, bis die Sache stimmt und sich richtig oder gut anfühlt, oder auch nicht.

In *BAD ANIMAL* (Böses Tier, 1996) oder *THESE RESTLESS MINDS* (Diese ruhelosen Geister, 1998) ist der Schneiderraum ringförmig angelegt. Wie in einem Karussell dreht man sich ständig im Kreis, um die drei Bildschirme zu betrachten und die lineare Entwicklung des Stückes aufzuspüren, bis man ihm folgen kann. Aitken geht es nicht eigentlich um Linearität, dennoch ist seine Arbeit immer in einer gewissen emotionalen Kontinuität konstruiert. An-

statt sich von A nach B zu bewegen, kreist man so oft wie möglich um A, bevor man sich daran macht, B zu umkreisen. So umschiffte man ein Dutzend Bilder, als umsegelte man einen Archipel aus lauter kleinen visuellen und konzeptuellen Inseln. Man umkreist die Bilder und wird von ihnen eingekreist. Immer übernimmt die gefilmte Landschaft die Rolle des Drehbuchs, und die Bewegung von Aitkens Kamera ist das eigentliche Thema.

In einer frühen Arbeit (*INFLECTION*, 1992) nahm Aitken die Landschaft in vertikaler Bewegung auf, indem er mithilfe einer kleinen Rakete eine Videokamera in den Himmel schoss. Wie eine Partitur, die man zu lesen versucht, während sie aus einem Fenster flattert, saust vor unserem Auge die wirbelnde Ansicht einer Vorstadtszene aus der Vogelperspektive in die Höhe und stürzt dann wieder herab. Aitken versucht hier die Umgebung durch eine Kombination von Höhe und Geschwindigkeit abzubilden. In späteren Arbeiten richtet er seinen Blick auf die horizontale Geschwindigkeit des Bodens. Dieses frühe Experiment ist eine Art visuelles Haiku, der Versuch, eine Kurzgeschichte zu erzählen, und zwar die seiner Herkunft, wobei er, von oben nach unten und von unten nach oben, mit hieroglyphenhafter Präzision in die tiefsten Tiefen vordringt.



DOUG AITKEN, INTO THE SUN, 1999, 4. August: Video-Installation; Produktion stills (links-hand page) und Installation at the Victoria Miro Gallery, London (right-hand page) / IN DIE SONNE, Video-Installation mit 4 Kanälen; Standaufnahmen während der Produktion (links Seite) und Installation (rechte Seite).



In dieser frühen Arbeit streift Aitken bereits den Konflikt zwischen verzögerter, vertikaler und realer Zeit. Dieser wird später zu einem zentralen Thema seines Werks, das von der Erweiterung der realen Zeit hinein in die – verschobene – Zeit der Wahrnehmung handelt: die reale Zeit des Autors, verlagert in die Zeit des Betrachters. Befindet man sich in einer seiner Installationen, stellt sich automatisch die Frage, ob das, was man gerade erlebt, die reale Zeit und der reale Raum sind. In CATHOUSE (Miezenhaus, 1997) ist der Raum real und greifbar genug, um klaustrophobische Gefühle zu erzeugen. Gefangen in diesem unverhältnismässig vergrößerten und mit Teppichen ausgelegten Raum, erkennt der Besucher seine eigene perverse Vorstadtfigur gleichsam wie im Spiegel, während er drei Menschen beobachtet: eine Frau, die mit einem Glas Wasser spielt, einen Jungen in seinem Schlafzimmer und einen Mann (Iggy Pop), der auf einem Lehnstuhl schaukelt. Sie alle befinden sich in grosszügigen Vorstadt-Interieurs, festgehalten in fensterähnlich in der Wand eingelassenen Kleinbildschirmen. In CATHOUSE sind alle Beteiligten – Betrachter wie Betrachtete – in einer Vorstadtarchitektur und einem seltsam gedämpften Ambiente eingeschlossen. Doug Aitkens Werk ist eine empirische Prüfung von echter Interaktivität und Virtualität. James Cameron, der Regisseur des Films *Titanic*, formulierte es so: «Der Film bringt das, was an der virtuellen Realität so grossartig ist, gar nicht ins Spiel, nämlich die Interaktivität: Man bewegt sich, und durch die Bewegung verändert sich das Bild.»¹⁾ Aitken dagegen tut dies, stellt dabei aber nicht einfach auf die Bewegungen des Betrachters ab, sondern entwickelt seine Ideen um diese Bewegungen herum und nimmt sie vorweg. Dadurch schafft er einen Raum, durch den der Betrachter sich zwar bewegen kann, aber nur auf ganz bestimmte Weise.

Ganz am Anfang konnten sich Landschaft und Betrachter bei Aitken noch begegnen, ohne in eine interaktive Beziehung zu treten. Ein gutes Beispiel dafür ist MONSOON (Monsun, 1995). Der Film wurde im Dschungel von Guyana gedreht, dort wo die Jünger von Reverend Jones Mitte der 70er Jahre Massenelbstmord verübten, und er zeigt nichts als das Warten auf den bevorstehenden Monsun. Die aktuelle Landschaft geht im drohenden Unwetter unter, wie

das traumatische historische Ereignis in der üppigen Natur dieser Gegend untergegangen ist. In MONSOON sieht man nichts als steigende Spannung und ein latentes Wiederaufflammen von Angst. Tatsächlich trifft der Monsun niemals ein. Der Film endet, kurz bevor der Himmel platzt wie eine reife Frucht, knapp vor der finalen Reinigung, wie das Leben der Sekte genau vor dem Augenblick endete, in dem die Enttäuschung offenbar geworden wäre. Aitken hält unmittelbar vor dem Moment der Wahrheit inne und belässt Hoffnung und Verzweiflung in spannungsgeladener Balance. MONSOON ist Aitkens erster Schritt zur Erforschung der Geschwindigkeit.

Lichtgeschwindigkeit (DIAMOND SEA / Diamantenmeer, 1997), Windgeschwindigkeit (MONSOON), Geschwindigkeit des menschlichen Körpers (ELECTRIC EARTH / Elektrische Erde, 1999) und des Geistes (THESE RESTLESS MINDS / Diese ruhelosen Geister), Geschwindigkeit des Ruhms (INTO THE SUN / In die Sonne, 1999): «Umweltverschmutzung durch Geschwindigkeit», sagt Paul Virilio, «reduziert die Welt auf ein Nichts.»²⁾ Aitkens Werk führt eine Art ökologischer Grenze vor, die aus der Geschwindigkeit eine nicht lineare Geschichte in Zeitlupe macht. Vielleicht gerade weil der Künstler an einem Ort aufwuchs, an dem das machtvoll rhythmische Schlagen der Wellen gegen die Küste unablässig zu hören war, wirkt die Geschwindigkeit als Mittel zur Vergrößerung der Langsamkeit so anziehend auf ihn. Aitkens Vorgehen erinnert mich an Craig Breedlove, einen bescheidenen Mann, der in den Bonneville Salt Flats in Utah mit Raketen, die er zu Hause in seiner Garage bastelt, Geschwindigkeitsrekorde erzielt und Schallmauern durchbricht. Um etwas über die Geschwindigkeit zu erzählen oder um ein Auto zu bauen, mit dem man Geschwindigkeitsrekorde fahren kann, müssen beide, Aitken und Breedlove, die Idee der Geschwindigkeit in eine Reihe genau ausgeloteter Details zerlegen. Sobald dann alle Einzelheiten klar sind, lassen sie sich zum fertigen Instrument verdichten – zum Film oder Auto. Dem Abstand zwischen Breedloves Gefährt und der durchbrochenen Schallmauer entspricht bei Aitken die Beschleunigung von der Idee zur Geschichte, der Zeitraum, der Anfang und Ende seiner Vorstellungen zusammenfügt. Sowohl der Künstler wie der

Rennfahrer fordern die Geschwindigkeit heraus und beschreiben sie als ein Mittel, um das Vollkommene der Reglosigkeit feierlich zu unterstreichen. Auf ähnliche Weise feiert Aitken in ERASER (Auslöcher, 1998) die Geschwindigkeit eines Vulkanausbruchs, der die geradezu greifbare Reglosigkeit einer Insel entstehen lässt, erstarrt wie ein zweites Herculaneum.

Doch während Breedloves gebrochene Rekorde eine gewisse Ähnlichkeit mit der reinigenden Wirkung des Monsunregens haben, der die Atmosphäre aufbricht und die Spannung löst, halten Aitkens Werke immer einen Moment vor dem Wendepunkt inne. Sie sind erstarrt, gerade wie sein Leben in jenen endlosen Sekunden am Strand, als sein Gehirn aufhörte zu arbeiten und der Tod als definitive Lösung unmittelbar bevorzustehen schien. Zwar erkennt Aitken das Schicksal durchaus an und sieht ein, dass es sich nicht beschleunigen lässt. Egal wie schnell man reist, der Tag wird immer vierundzwanzig Stunden haben. Aitken glaubt jedoch auch, dass man in diesen Vierundzwanzigstundentag Tausende von Bewegungen packen kann, Tausende von Wahrnehmungen, oder – wie im Falle seines kurzen Aussetzers – gar nichts. In seiner jüngsten Produktion (ELECTRIC EARTH) erhebt sich ein kleiner Junge in der Stille seines Schlafzimmers, geht hinaus in die erhöhte Geschwindigkeit der Stadt und findet sich schliesslich regungslos am Eingang eines Tunnels wieder, der aussieht wie das Tor zur endgültigen Leere. Das Nichts und die Reglosigkeit haben ihre eigenen Bilder, ihre eigene virtuelle Zeit, wo Dinge existieren und nicht existieren, so wie in dem unglaublich erfolgreichen Computerspiel *Myst*, das auf einer verlassen-melancholischen virtuellen Realität aufbaut. Aitkens Schauplätze, etwa die namibische Wüste in DIAMOND SEA oder die Insel Montserrat in ERASER, balancieren an der Grenze des Realen. Der Betrachter wird in eine Welt versetzt, in der verschiedene Ausgänge denkbar sind, während Aitken durch unwirkliche Orte streift und deren unterschiedliche Möglichkeiten aufzeigt. Der Dschungel, die Wüste oder die Insel sind Gegenden, in denen sich etwas



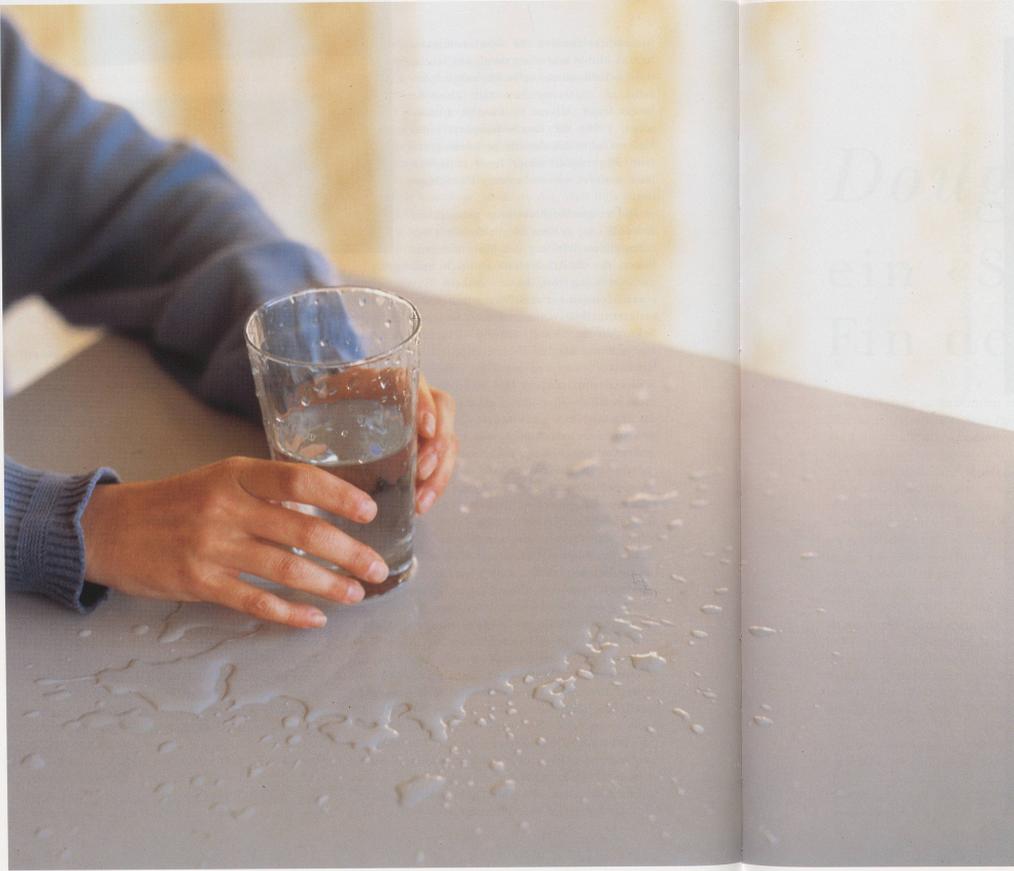
DOUG AITKEN, UNTITLED (REARVIEW MIRROR, ABSTRACT), 1966, c-print mounted on Plexiglas, 9 x 13 $\frac{3}{4}$ " / OHNE TITEL (RÜCKSPIEGEL, ABSTRAKT), C-Print auf Plexiglas, 22,9 x 35 cm.

Dramatisches ereignet haben könnte, das inzwischen in Vergessenheit geraten ist. Diese Orte sind Monumente der Langsamkeit und der Geschwindigkeit: die Langsamkeit der Realität und die Geschwindigkeit des Erinnerns. Sie sind die Schallmauern, die Breedlove reizen, und für den Rest von uns sind es Schwellen zu einem unbekanntem Schicksal. In diesen schwebenden Räumen treibt die Gewalt des Monsuns, der Staub des Vulkans oder das Licht der Diamanten die Landschaft an ihre eigenen Grenzen. Aitken liest seine Drehbücher, so schnell er nur kann, um sie dann so langsam wie möglich umzusetzen. Dieser Widerspruch setzt die Energie frei, welche die endgültige Zeit innerhalb des Werks erzeugt und den realen Raum für den Betrachter schafft. Die Stimmen der Auktionatoren, der Senkrechtflug der Rakete, der Wind in Guyana, das gebrochene Licht Namibias: Sie alle finden ihre Steigerung in der linearen Beschleunigung von Aitkens Vision. Er nimmt so viele Menschen wie möglich in sein Denken auf und dieses wird – vorausgesetzt wir folgen der von ihm gelegten Spur – zu einem Raum, der uns ermutigt genauso zu denken wie der Künstler.

(Übersetzung: Nansen)

1) James Cameron, Interview mit Paula Parisi, in: *Wired Magazine*, April 1996.

2) Paul Virilio, Interview mit James DerDerian, in: *Wired Magazine*, Mai 1996.



DOUG MITTEN. SEARCHEFS. WATER, 1997. e-press laminated on Plexiglas, 16 x 20" / AUGHENDE, WASSER, C-Print auf Plexiglas, 18,3 x 50,8 cm.



DOUG AITKEN, GREEN SUN, 1999 / GRÜNE SONNE.



DOUG AITKEN, ISLAND, 1999 / INSEL.