

08 **Kunstmagazin**
Wien, Sommer 2006



spilke

ART QUARTERLY

DEUTSCH / ENGLISH

PORTRÄTS

Douglas Gordon & Philippe Parreno:
»Zidane – a 21st Century Portrait«
Lois & Franziska Weinberger
Isa Genzken
David Hammons, Ellen Gallagher
und Kori Newkirk

ESSAY

Trieb, Desexualisierung, Kunst.
MLADEN DOLAR über Freuds
Theorie der Sublimierung

KÜNSTLERGESPRÄCH

mit den Malern **ALOIS MOSBACHER**
und **STEFAN SANDNER**

ART-GUIDE

POSEN: neuer Mittelpunkt
der Kunstszene Polens

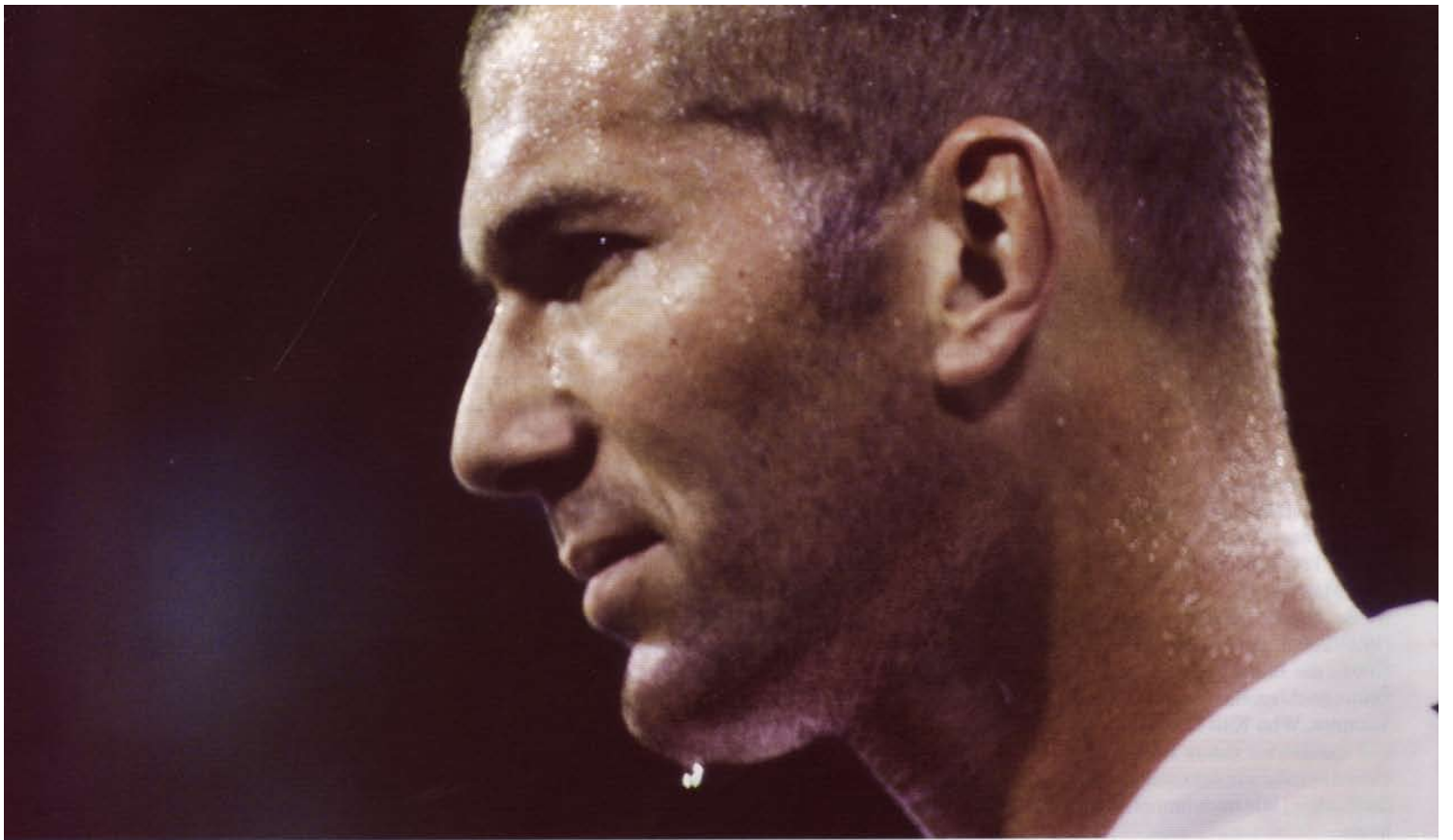
MANIFESTA 6

FLORIAN WALDVOGEL über die
m6school

P. b. b.
Verlagspostamt
1070 Wien
04Z035847M

EUROPA € 6,50
SCHWEIZ sfr 11,00
USA \$ 8,00
UK £ 4,50





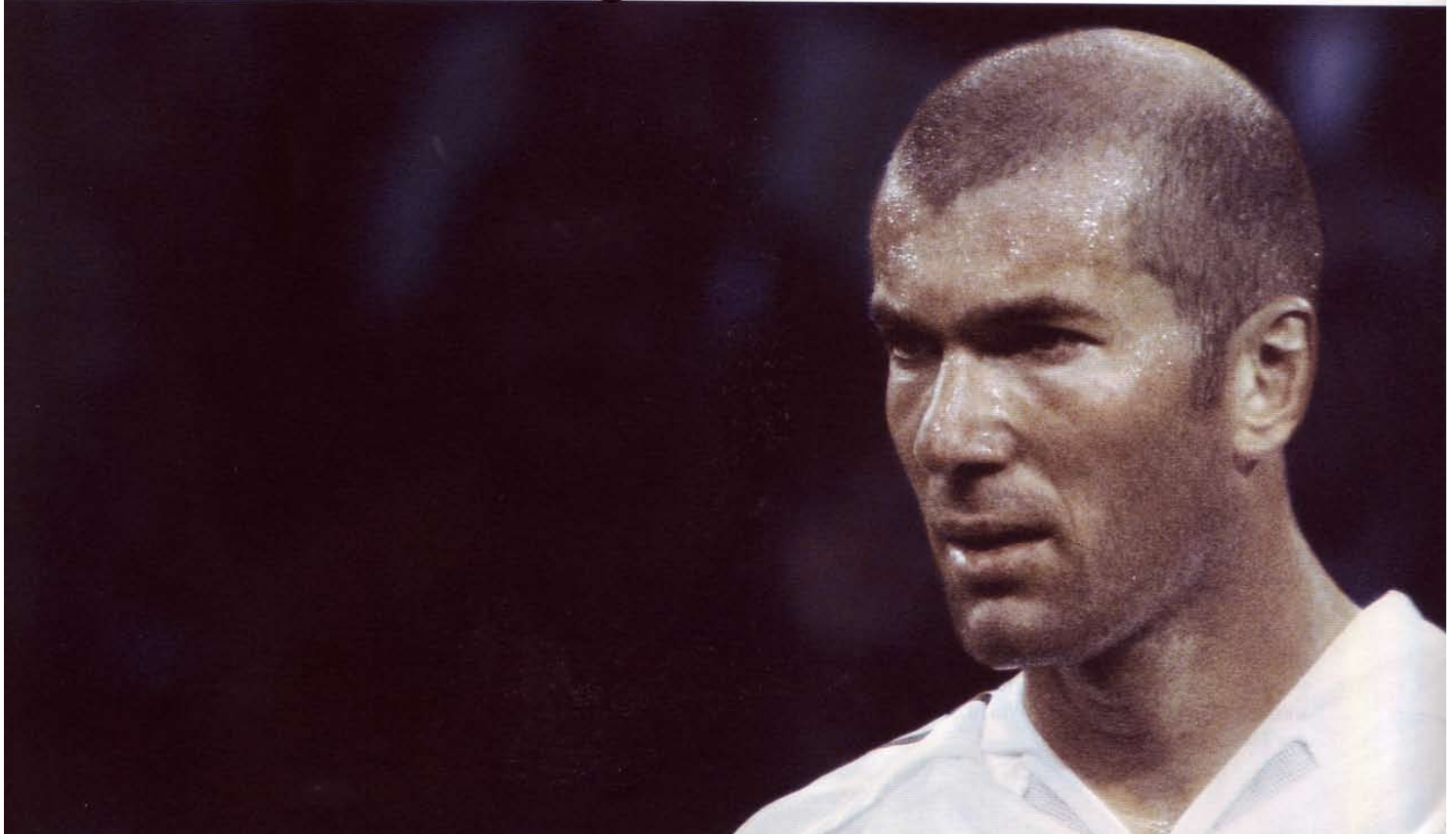
DOUGLAS GORDON & PHILIPPE PARRENO
Zidane - a 21st Century Portrait, 2005
Filmstills
© Anne Lena Films

21st





Century Portrait



»Zidane – a 21st Century Portrait« ist Douglas Gordons und Philippe Parrenos filmisches Porträt des französischen Fußball-Heros. Während eines Real-Madrid-Matches im Santiago-Bernabeu-Stadion gedreht, entspricht seine 90-Minuten-Länge exakt derjenigen des Spiels – aber anders als traditionelle Fernsehübertragungen stehen nicht der Ball und nicht der Ablauf des Spiels im Mittelpunkt. Vielmehr fokussierten 17 über das gesamte Stadion verteilte, synchronisierte Kameras allein Zidane.

Hans Ulrich Obrist spricht mit Douglas Gordon und Philippe Parreno über das »Schreiben einer ultimativen Geschichte«.

Hans Ulrich Obrist: Es ist beinahe wie ein Feedback Loop, ein wirklich großer Feedback Loop. Da ist etwas bei der Fernsehübertragung passiert, das jetzt unter der Verwendung des Fernsehmaterials in den Film zurücktransportiert wird. Könnt ihr mir die Geschichte erzählen? Douglas Gordon: In gewisser Weise ist es so etwas wie der Anfang und das Ende. Ende letzter Woche fanden wir den Anfang eines Kommentars, eine Fernsehübertragung des Real-Madrid-Spiels, das jetzt zum Zidane-Spiel geworden ist, das jetzt wiederum zum Zidane-Film geworden ist. Also in gewisser Weise ist es eigenartig, dass unser Projekt, das etwas Privates war, eine öffentliche Veranstaltung einbezog und dieses öffentliche Ereignis begann, sich auf unser Filmen zu beziehen und Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Das ist eine merkwürdige ...

... Reality Production. Gordon: Ja, eine Re-Reality oder so.

Re-Reality Production? Phillippe Parreno: Wir waren gerade beim Schnitt und hatten diese Bilder ohne Ton, als wir wirklich durch einen Zufall diesen Fernsehkommentar dazumischten, der davon berichtete, dass wir gerade an diesem Tag einen Film drehen würden. Es gibt da diese von uns häufig verwendete Metapher von Kindern, die ihre Aktionen auf dem Spielfeld mit der Stimme eines Fernsehmoderators kommentieren, während sie Fußball spielen – sogar Zidane hat das getan. Nun ja, es war schon skurril, einen Fernsehmoderator zu hören, der die Tatsache kommentiert, dass wir einen Film drehen, während wir gerade einen Film drehen.

Gordon: Eigentlich war es so, dass jeder, der in die Produktion involviert war, und, wie ich finde, besonders wir, so intensiv auf die Veranstaltung konzentriert waren, dass sie eigentlich an uns vorüberging. Wir saßen in einem Container außerhalb des Stadions.

Parreno: Wir waren nie mit dem wirklichen Geschehen in Berührung, bis uns jemand ein Band von der Fernsehübertragung schickte.

Ihr habt den Ausgang des Spiels im Fernsehen erfahren? Gordon: Am Ende des Spiels sagte der spanische Kommentator: »Das ist das Ende des Zidane-Films.« Er verkündete das Ende unseres Projekts oder ein Ende unseres Projekts, und in gewisser Weise war das die Bestätigung, dass es tatsächlich stattgefunden hat. Ansonsten war es so sehr wie ein Traum, dass es beinahe auch nur in unserer Fiktion existieren hätte können.

Ihr habt erwähnt, dass ihr einen richtigen Schock bekommen habt, als die rote Karte gezeigt wurde. Gordon: Auf einer rein praktischen Ebene fragten die Produzenten des Films immer: »Was ist, wenn...?« »Was ist, wenn er sich ein Bein bricht?«, »Was ist, wenn er fällt?«, »Was ist, wenn der Trainer ihn auswechselt?«.

»Zidane – a 21st Century Portrait« is Douglas Gordon's and Philippe Parreno's cinematic portrait of a French football hero. Filmed during a Real Madrid match in the Santiago Bernabeu stadium, its 90-minute length equals exactly that of the actual game, but contrary to traditional television broadcasts, it is not the ball which is the focal point of the action. Instead, 17 synchronised cameras distributed around the entire stadium are directed solely on Zidane.

Hans Ulrich Obrist talks with Douglas Gordon and Philippe Parreno about the »writing of an ultimate story«.

Hans Ulrich Obrist: It's almost like a feedback loop, a really large feedback loop. Something happened on television that is now taken back into the film using some TV footage. Can you tell me the story? Douglas Gordon: In a way, it's like the beginning and the end. At the end of last week we found the beginning of a commentary that was a public television broadcast of the Real Madrid game, which has now become the Zidane game, which has now become the Zidane film. So in a way it is a bizarre thing that our project, which was a private thing, actually enveloped a public event, and the public event started to refer to our filming as an influence on the game, which is a strange...

...reality production. Gordon: Yes, re-reality or something.

Re-reality production? Parreno: We were in the process of editing and we had these pictures with no sound and really by accident we added the TV commentary that described the fact that we were actually shooting a film that day. There is this metaphor that we often used of kids commenting their action on the field using the voice of a TV anchor while playing football, it's even something that Zidane used to do. So yes, it was odd to hear a TV anchor commenting on the fact that we were shooting a picture while we were shooting a picture.

Gordon: Actually, the way it happened was that everyone involved in the production, I think especially us, were so intensely focused on the event that the event itself actually passed us by. We were sitting in a trailer outside of the stadium.

Parreno: We never really had a taste of the real thing until someone finally sent us a tape of the public television broadcast.

You found out how the game ended on TV? Gordon: At the end of the game the Spanish commentator said, »This is the end of the Zidane film.« He announced the ending to our project, or he announced one ending to our project, and in a way it was confirmation that this really happened; otherwise it was so much like a dream that it almost might never have existed outside of our fiction.

You mentioned that you were really traumatized when the red card was drawn. Gordon: On a purely practical level, the producers involved in the film were always asking, »What if?« What if he breaks his leg, what if he falls? What if the coach wants to make a substitution?

Like a Liam Gillick »What if?« scenario. Gordon: Even more dense than a Liam Gillick »What if?« scenario. But we refused in a way to think of a Plan B because if you're working on a Plan A, there can only be a Plan A, so a Plan A was what we had. But part of Plan A was that there was

Wie ein »Was ist, wenn...?«-Szenario von Liam Gillick. *Gordon*: Sogar dichter als ein »Was ist, wenn...?«-Szenario von Liam Gillick. Aber wir weigerten uns gewissermaßen, an einen Plan B zu denken, denn wenn man an einem Plan A arbeitet, dann kann es nur einen Plan A geben. Daher hatten wir nur einen Plan A. Aber als Teil von Plan A war ein inhärentes Drama vorgesehen, und als dann die rote Karte ins Spiel kam, wussten die meisten der 80.000 Leute im Stadion, was los war. 95 Prozent unseres Teams wussten hingegen nicht, was los war, und Philippe und ich mussten einfach so ruhig wie möglich bleiben. Wir wussten, dass es nur noch um wenige Sekunden ging, so gesehen war es eigentlich ein perfektes Drama.

Parreno: Man könnte sagen, dass das Drehen des Films das Ereignis beeinflusste!

Das wollte ich euch gerade fragen. *Parreno*: Am Drehtag wurden ein paar Interviews mit Spielern des gegnerischen Teams veröffentlicht. Sie sagten, dass sie alles tun würden, um Zidane daran zu hindern, ein gutes Spiel zu spielen, sodass wir nicht viel zu filmen hätten. Also beeinflusste die Tatsache, dass wir einen Film drehten, gewissermaßen die Veranstaltung, und das war ein wenig traumatisierend.

Gordon: In gewisser Weise fast wie die radikale 60er-Idee, dass die Intervention eines Künstlers die Wirklichkeit verändern könne, aber der Brennpunkt der Aufmerksamkeit konnte sich allein schon durch die Beteiligung des Künstlers verändern. Das erinnert mich an John Latham's Projekt »The Nebris Woman« in Schottland.

Ist dies Teil der APG, der Artist Placement Group? *Gordon*: Nun, was wir in Madrid machten, war Teil einer erweiterten Praxis der 1960er-Jahre-Idee der Artist Placement Group. Wir haben uns mithilfe vieler, vieler Leute involviert, doch unter Beibehaltung der Idee der Artist Placement Group haben wir kein Ereignis geschaffen, sondern uns in das Ereignis miteinbezogen. Durch unser Miteinbezogen sein befinden wir uns, wie Philippe sagt, in einem Wasserbecken: Es gibt einen Welleneffekt, eine sich allmählich ausbreitende Wirkung. Wir haben uns in das Ereignis hineinbegeben, und es gab eine Wirkung.

Parreno: Das war etwas, was wir nicht erwartet hatten. Wir erwarteten es nicht, als wir es dann kommen sahen.

In vielen unserer vorangegangenen Gespräche habt ihr beide immer über die Thematik der Herstellung von Wirklichkeit geredet. Hier seid ihr mit-tendrin. *Parreno*: Eigentlich hätten wir nur zuschauen und einfach ein gewöhnliches Spiel verfolgen sollen. Das ganze Projekt bestand darin, beiseite zu treten, so wie Fernsehkameras die Wirklichkeit von Veranstaltungen vermitteln. Am Ende kreuzten sich diese zwei Wirklichkeiten...

Gordon: So wie man als Kind zu einem Rockkonzert ging und ein sehr schlechtes Foto von der Veranstaltung machte und es dann mit den Fotos in den Zeitungen verglich. Stets schien es, als wäre das Ereignis, das man erlebt hat, etwas Schöbigeres, einer untergeordneten Wirklichkeit zugehörig. Dies war nun eine hyperreale Erfahrung, die derselben Art von Mechanismus folgte. Klar, als wir das Fernsehmaterial des Fernsehsenders sahen und mit unserem Material verglichen, das war schon bizarr. Es gab keine Verbindung, so, als wären es parallele Wahrheiten.

Parreno: Wir haben erst vor zwei oder drei Tagen herausgefunden, was an diesem Tag wirklich passiert war.

Gordon: Wie in einem Gerichts-drama, wo ganz knapp vor der Urteilsverkündung die Anklage oder die Verteidigung einen neuen Zeugen aufruft, der mit einem Mal neue Beweise liefert, die alles verändern. Genau das geschah gewissermaßen am Freitag. Plötzlich tauchte im Schneiderraum ein neuer Zeuge auf, in Gestalt des Beweises, den

bound to be some inbuilt drama, so actually when the red card happened most of the 80,000 people in the stadium knew what was happening; 95 percent of our crew didn't know what was happening, and Philippe and I just had to be as calm as possible. We knew there were only seconds to go, so it was actually perfect drama.

Parreno: You could say that the shooting of the film influenced the event!

That's what I wanted to ask you. *Parreno*: The day of the shooting, some interviews of the players of the opposing team were published, they said that they would do everything they could to keep Zidane from playing a good game so that we wouldn't have that much to film. So in a way the fact that we were shooting influenced the event, and that was slightly traumatizing.

Gordon: In a way, almost like the radical sixties notion that an artist's intervention could change reality, but the focus of attention could change by the mere fact of the artist's involvement. It reminds me of John Latham's project in Scotland, *The Nebris Woman*.

Is this part of the APG, the Artist Placement Group? *Gordon*: Actually, what we did in Madrid was part of an extended practice of a 1960s idea of the Artist Placement Group. We placed ourselves with the help of many, many, many people but in keeping with the idea of the Artist Placement Group we didn't construct an event, we included ourselves in the event. By our inclusion, as Philippe says, you include yourself in a pool of water; there's a ripple effect. We included ourselves in the event and there was an effect.

Parreno: That was something we didn't expect. We didn't expect that when we saw it coming.

In many of our previous conversations, you have both always talked about the issue of the production of reality. Here you are in the midst of things.

Parreno: We were supposed to be on the sidelines of the event, just observing an ordinary game. The entire project was to step aside, the way TV camera films events based reality. At the end, those two realities crossed each other...

Gordon: It's like when you went to a rock concert as a kid and took a very bad photograph of the event, and then compared it with the photographs in the newspapers. It always seemed like a shabby, sub-real event that you experienced. This was like a hyper-real experience with the same kind of mechanism. Certainly when we saw the footage of the television broadcast compared to what we did, compared to what we had, it was bizarre. There was no link; it was like parallel truths.

Parreno: We only discovered two or three days ago what really happened that day.

Gordon: Like in courtroom drama just before the verdict is going to be announced the prosecution or the defense calls one new witness who suddenly gives new evidence that changes everything. In a way, that was what happened on Friday. Suddenly a new witness appeared in the editing room, which was the evidence seen by a million Spanish people. It wasn't our version of the story but we need to make our version as credible as that one.

How did the editing process work? It was in a linear fashion, right?

Gordon: The composition is linear because we are working with a professional editor. I think that one of the great things about working with all these people who know their craft, who know their art, is they know what they are doing more than we know what they are doing, so we have to conform to certain orthodoxies. One of the orthodoxies that he's suggesting is that we build a skeleton that goes from head to toe in that order.

eine Million Spanier gesehen hatte. Es war nicht unsere Version der Geschichte, aber wir mussten unsere Version mindestens ebenso glaubwürdig machen.

Wie verlief der Schnitt? Ihr seid linear vorgegangen, oder? *Gordon:* Die Zusammensetzung ist linear, weil wir mit einem professionellen Cutter arbeiten. Ich denke, einer der großen Vorteile, mit Leuten zu arbeiten, die ihr Handwerk, ihre Kunst kennen, besteht darin, dass sie besser wissen, was sie tun, als wir. Auf diese Art müssen wir uns bestimmten orthodoxen Vorgangsweisen anpassen. Einer dieser orthodoxen Vorschläge des Cutters besteht darin, dass wir ein Gerüst erstellen müssen, das von Kopf bis Fuß – und zwar in dieser Reihenfolge – errichtet wird.

Eine zeitliche Ordnung? *Gordon:* Die zeitliche Ordnung ist physisch: von Kopf bis Fuß. Ich hatte mir vorgestellt, wir könnten uns Godards Idee zunutze machen, dass ein Film einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben müsse, aber nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge. Wir haben jedoch fünfunddreißig Stunden Material für die Montage zur Verfügung, und wir brauchen (spätestens diese Woche!) einen Anfang, eine Mitte und ein Ende.

Parreno: Der Aufbau des Films ist sehr musikalisch. Da das Ereignis gegeben ist, bestand unsere Arbeit darin, es zu lesen, es nochmal zu spielen. Buchstäblich das Ereignis zu lesen, es wie eine Partitur zu behandeln und zu interpretieren. Das gespielte Wirkliche interpretieren und noch einmal erfinden. Jedes Mal beziehen wir uns auf Zidane, auf sein Mitwirken am Spiel, auf seine Art, im Bild zu sein.

Gordon: Wir hatten dieses Projekt gestartet, um ein Porträt fürs Kino zu machen, daher haben wir gewisse ... nun, nicht Verpflichtungen, aber wie du dir denken kannst ...

Verantwortlichkeiten. *Gordon:* Und bestimmte formale Strukturen, die wir behandeln wollen. **In gewisser Weise wurde beständig an dem Film gearbeitet, seit wir 1996 das erste Mal darüber gesprochen haben.**

1996. Das ist genau neun Jahre her. Um von vorne anzufangen: Was war die Initialzündung? Wie wurde die Idee geboren? Worüber wurde gesprochen? Gab es einen Auslöser? *Parreno:* Ich glaube, es war während eines Abendessens ... nein, es war in Jerusalem.

Gordon: Es begann in Jerusalem.

Parreno: Wir spielten Fußball.

Gordon: Genau. Vielleicht war es auch in Haifa. Ich kann mich nicht mehr exakt an die Entstehung erinnern. Wir spielten Fußball, wir sprachen über Fußball, und danach schrieben wir einander E-Mails über Fußball. Und als ich in Paris war, gab es jedes Mal großartige Spiele. Wir hatten bereits vor 1998 beschlossen, etwas zu machen. Ich würde sagen, wir trafen die Entscheidung, etwas über Zidane zu machen, im Jahr 1997.

Das war also das Casting. Ihr habt mir viel über die Kamera, den Kameramann und den Tonmeister erzählt, doch normalerweise betrifft das Casting die Schauspieler. Hier gibt es jedoch kein Casting von Schauspielern, weil es ja nur einen Protagonisten gibt. *Parreno:* Einen Spieler. Oder ein Modell, wie Bresson sagt. Hier ist es ein Spieler.

Gordon: Es ist eine Melange zwischen Sport, Fernsehen, Kino und Kunst.

Parreno: Es ist eine Verbindung von zwei subjektiven Blickpunkten.

Gordon: Es gibt eine interessante Sache, über die wir in der Montagephase gesprochen haben, nämlich dass eine der Schwierigkeiten für die Zuschauer darin besteht, dass sie erwarten, den Ball ... Was die meisten Leute während der Übertragung eines Fußballspiels im Fernsehen am häufigsten sehen, ist der Ball. Dennoch halten sie stets Ausschau nach ihrem nicht zu sehenden Lieblingsspieler. In gewisser Weise han-

A temporal order? *Gordon:* The temporal order is physical: head to toe. I had a fantasy that we could use Godard's idea that a film exists with a beginning, a middle, and an end, but not necessarily in that order. However, for editing purposes we have 35 hours of material; we need a beginning, a middle, and an end (at least this week!)

Parreno: The structure of the film is quite musical. Since the event is a given, our work consists in reading it, playing it back. The event literally needs to be read, treated like a score, interpreted. Reality needs to be interpreted as it was played, and reinvented. Each time we refer to Zidane, his effect on the game, to his way of being in the image.

Gordon: We set out with this project to make a portrait for cinema so we have certain ... well, not obligations, but you can imagine...

Responsibilities. *Gordon:* And certain formal structures that we want to address. In a way the film has been edited constantly since we talked about this in 1996.

1996. That's exactly nine years ago. To start at the beginning, what was the initial spark? How was the idea born? What was the conversation? Was there a catalyst? *Parreno:* I think it was during a dinner ... no, it was in Jerusalem.

Gordon: **It started in Jerusalem.**

Parreno: We were playing football.

Gordon: Yes. Maybe it was Haifa. I can't remember exactly the genesis of the thing, but we were playing football, we talked about football, and after that we'd email about football, and if I was in Paris it just so happened that whenever I'd come to Paris there were amazing games. Before 1998, we had already decided we wanted to do something. We made a decision to do something with Zidane, I'd say in 1997.

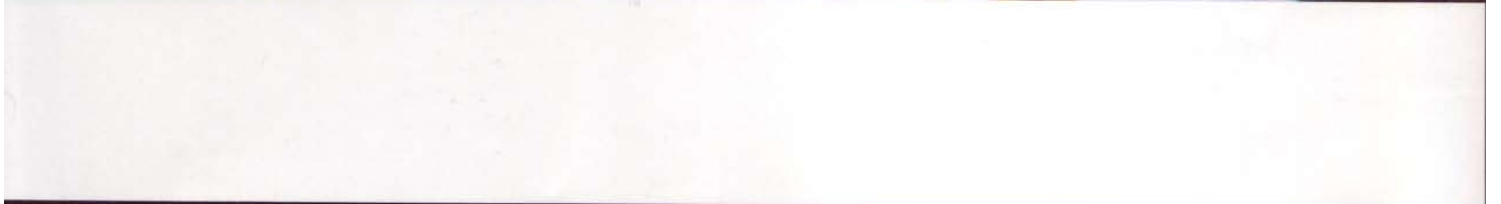
So that was the casting. You've been saying a lot about the camera director, the director of photography, about the sound person, but usually casting is about actors. Here, there's no casting of actors because there's only one protagonist. *Parreno:* A player. Or as Bresson says, model. Here, it's a player.

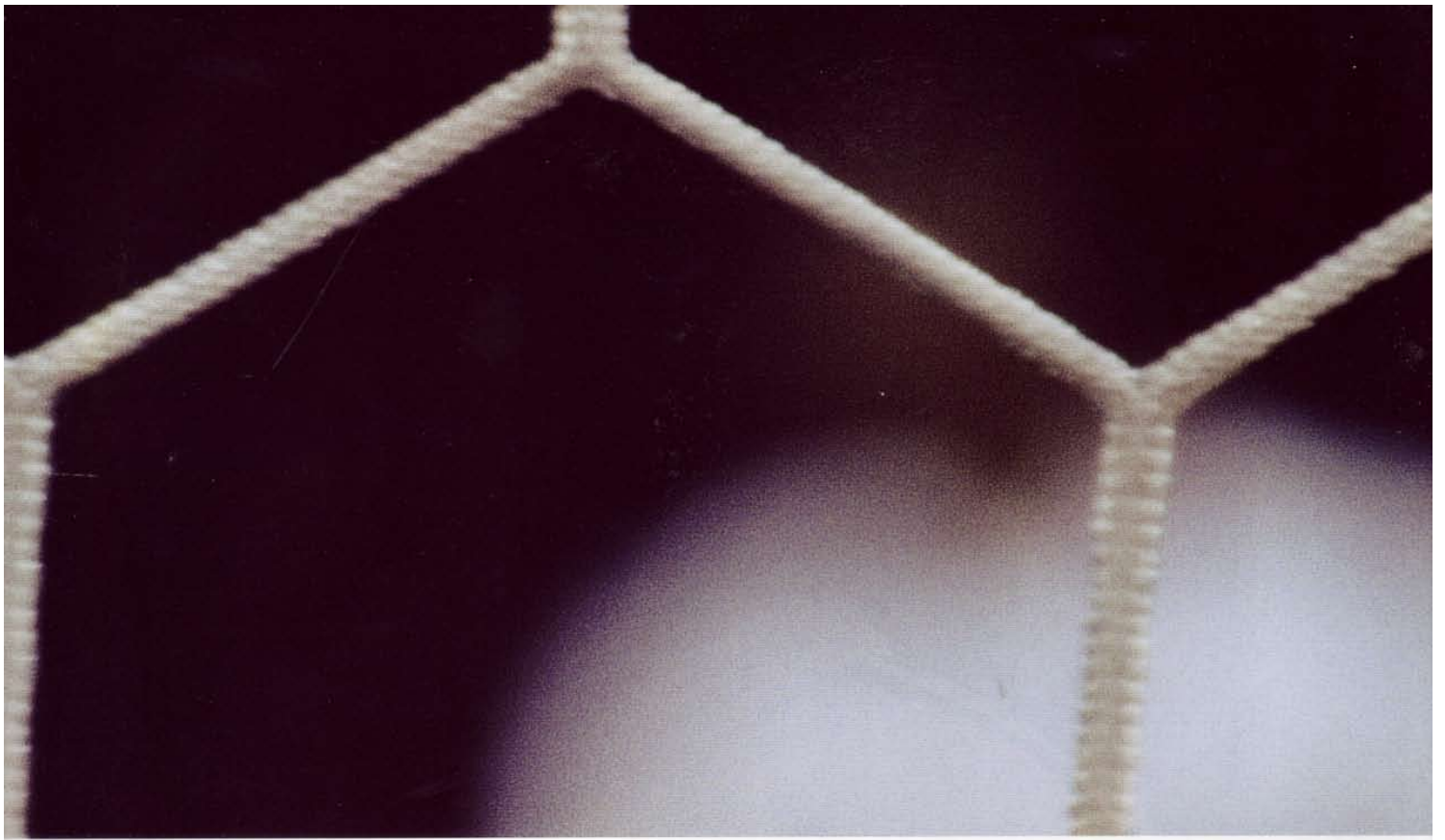
Gordon: It's a mélange between sport, television, cinema and art.

Parreno: It is a connection of two subjective points of view.

Gordon: It's an interesting thing we were speaking about when we come to the editing stage is that one of the difficulties for people when they watch the film is that they expect to see the ball. When most people watch a football match on TV the thing they see most is the ball but they are always watching for the unseen player that they like, so in a way it's a perversion of that. The other thing is that when you watch sports and performance on TV, the players are never credited when the credits go up. So we are theatricalizing the televisual event. It's the difference that we are interested in between cinema and television. Cinema has an *auteur*, television has no responsibility in a way. When you watch a football match on TV there is no signature. It's an event that's public. And this is why we fell in love with the sport, why we fell in love with those people that are heroes. And we knew when we saw the first assemblage cut there was something missing from it, and that we were that something.

Parreno: We constantly tried to remind one another of that. It is a simple statement »One single player is observed throughout the entire game, while the television records the factual, that the artistic shaping makes it necessary to forget the project. **Splicing together the best moments of course does not make a film.** We had to ask ourselves about the main figure and the narrative. How can we maintain the focus on one single character, what narrative is possible?« Its very Beckett ... In the radio drama *Cascando*, a narrator named Voice struggles to create the ultimate story. The narrator ultimately fails to capture »the right





delt es sich also um eine Perverterung dieses Umstands. Eine andere Sache ist, dass die Spieler der Veranstaltung, die man im Fernsehen sieht, nie namentlich im Abspann genannt werden. Daher theatralisieren wir das Fernseheseignis. Das ist genau der Unterschied zwischen Kino und Fernsehen, der uns interessiert. Das Kino hat einen Autor, während das Fernsehen gewissermaßen keine Verantwortung hat. Bei einer Übertragung eines Fußballspiels im Fernsehen gibt es keine Signatur. Es ist ein Ereignis, das öffentlich stattfindet. Aus diesem Grund haben wir uns in diesen Sport verliebt und in diese Menschen, die Helden sind. Und **als wir die erste geschnittene Fassung des Films sahen, wussten wir, dass etwas fehlte und dass wir dieses Etwas waren.**

Parreno: Wir haben beständig versucht, uns gegenseitig daran zu erinnern. Die Aussage ist einfach: einen einzigen Spieler während der 90 Minuten eines Fußballspiels zu beobachten, während das Fernsehen Faktisches aufzeichnet. Während die künstlerische Gestaltung, die das Kino nötig macht, dich dann dazu drängt, die Fragilität des Projekts zu vergessen. Die besten Momente aneinander zu reihen macht natürlich keinen Film. Wir mussten uns vielmehr die Frage nach der Hauptfigur und der Erzählung stellen. Wie kann es gelingen, die gesamte Aufmerksamkeit einer einzigen Person zu schenken, welche Erzählung ist da möglich? Das ist sehr Beckett ... Im Hörspiel »Cascando« kämpft ein Erzähler namens Stimme damit, die ultimative Geschichte zu erschaffen. Der Erzähler scheitert schließlich daran, »die richtige« zu erwischen, und entscheidet sich, neu anzufangen. Die Figuren in den Stücken Becketts versuchen ihre Reden zu vollenden, während ihre Geschichten nie zu Ende kommen. Das führt uns dazu, die Figuren als Schreibende zu verstehen, die sich damit abquälen, Texte zu schaffen. **Die Vorstellung von Figuren mit einem dauerhaften Verlangen, die ultimative Geschichte zu schreiben, stammt von Beckett.**

Gordon: Noch einmal, ich glaube, es war interessant, dass wir kein Storyboard machen mussten. Wir mussten das Fernsehen in die Filmkultur hineinragen, um sie wissen zu lassen, dass unsere Problematik eigentlich eine ganz normale Problematik war. Wir mussten dies normalisieren, um sie unser Problem lösen zu lassen oder sie dies zumindest glauben zu machen.

Parreno: Zurück zu Bresson.

Gordon: Es ist problematisch, wenn man das Wort »Modell« liest. Jetzt habe ich ein Problem damit, wenn ich es durchdenke. Schauspieler sind Schauspieler; im Theater nennt man sie nicht »actors«, man nennt sie »players«. Im Sport oder in der Welt der Athleten haben Mannschaftssportarten Spieler.

Da gibt es selbstverständlich auch noch diese andere begriffliche Konnotation: Malen als Modell, so eine Mondrian-Sache. Es gibt also auch dazu einen interessanten Bezug. **Gordon:** Wenn du ein Porträt machst, ist es von der Kunstgeschichte her betrachtet nicht ein Modell, sondern ein Subjekt. Wenn man jemanden eine Pose einnehmen lässt wie in »Das Floß der Medusa«, dann handelt es sich um Modelle, währenddessen die Mona Lisa kein Modell ist, sondern ein Subjekt. In dieser Hinsicht ist es ganz klar, dass da ein Unterschied zwischen einem Modell und einem Subjekt besteht. Das Schwierige ist herauszufinden, wer wer ist.

Parreno: Beide haben eine ambivalente Beziehung in klassischen Erzählungen, sie sind Möglichkeiten des Erzählens ohne Fiktion.

Gordon: Das Schöne an dem, was wir gemacht haben, ist, dass es nicht unser Film ist. Das Schöne daran ist, dass die Zuschauer entscheiden müssen, ob sie Subjekte, Modelle oder so genannte »unbeteiligte Beobachter« sind. Das Modell impliziert etwas, das Subjekt impliziert etwas, doch ist es nicht dasselbe. Sie tragen nicht dieselbe Verantwortung. +

Aus dem Englischen von Richard Steurer und Haimo Perkmann

HANS ULRICH OBRIST ist Co-Direktor für Ausstellungen und Direktor für internationale Programme an der Serpentine Gallery, London. Er lebt in London und Paris/ist Co-Direktor of Exhibitions and Director of international projects at the Serpentine Gallery, London. He lives in London and Paris.

one« and decides to start over. The characters in Beckett plays attempt to complete their speeches, whereas their stories should never come to an end. This leads us to identify the characters as a writer who is in the throes of creating texts. This idea of characters with a persistent desire for the ultimate story seems to derive from Beckett.

Gordon: Again, I think it was interesting that we didn't have to make the storyboard. We had to take television into the film culture in order to let them know that our difficulty was a normal difficulty in a way. We had to normalize this, to have them solve it for us, or at least let them believe that.

Parreno: to go back to Bresson.

Gordon: It's problematic when you read the word »model.« I have a problem now when I think through it. **Actors are actors; in theater you don't call them actors, they're called players.** In athletics or in the world of athletes, team sports have players.

There's obviously also that other connotation of the term, painting as a model, a Mondrian kind of thing, there's also an interesting connection to that. **Gordon:** In art history, if you make a portrait it is not a model, it is a subject. If you have someone assume the pose that you want, like *The Raft of the Medusa*, that's about models, whereas the *Mona Lisa* isn't a model, she's a subject. It's fairly clear that there is a difference between a model and a subject when it comes to that. The puzzle is to work out who is who.

Parreno: Both of them have an ambivalent relation with classical narrations, possibilities of narration without the use of fiction.

Gordon: The beautiful thing about what we've been doing is that it's not our film. The beautiful thing is that the viewer has to decide if they are a subject or a model or a so-called innocent viewer. The model has an implication, the subject has an implication but they are not the same, they don't have the same responsibility. +

DOUGLAS GORDON, 1966 in Glasgow, England, geboren. Lebt und arbeitet in Glasgow und New York / Born in 1966 in Glasgow, England. Lives and works in Glasgow and New York.

PHILIPPE PARRENO, 1964 in Oran, Algerien, geboren. Lebt und arbeitet in Paris / Born in 1964 in Oran, Algeria Lives and works in Paris.

AUSGEWÄHLTE AUSSTELLUNGEN SEIT 2002 / SELECTED EXHIBITIONS SINCE 2002

DOUGLAS GORDON

- 2006 *The Rules of the Game*, Galeria Estrany De La Mota (solo)
- 2005 *Evergreen*, Paul Nesbitt, Inverleith House, Edinburgh
- 2004 *Fog*, Gagolian Gallery, Beverly Hills (solo)
- 2003 *Douglas Gordon. Play Dead*, Gagolian Gallery, NY (solo)
- Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexico (solo)
- Point of view Anthology of the Moving Image*, The New Museum of Contemporary Art, NY
- 2002/03 *Douglas Gordon. What Have I Done*, Hayward Gallery, London (solo)
- 2002 *Tempo. Douglas Gordon*, The Museum of Modern Art, Queens, NY (solo)
- 2001/02 *Loop*, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, München, PSI, NY

vertreten von / represented by

Lisson Gallery, London www.lisongallery.com
 Gagolian Gallery, New York / Beverly Hills / London www.gagolian.com
 Yvon Lambert Paris / New York www.yvon-lambert.com

PHILIPPE PARRENO

- 2006 *Briannnnnn & Ferryyyyyy/Law and Creativity*, mit / with Liam Gillick, Kunsthalle Malmö (solo)
- Vamiali's, Athens; Kunsthalle Zürich / Zurich (solo)
- Tate Triennial, Tate Britain, London
- 2005 *The Boy from Mars*, Friedrich Petzel Gallery, NY (solo)
- Guangzhou Triennial
- Expérience de la durée*, Biennale de Lyon
- 2004 *Fade away*, Kunstverein München / Munich (solo)
- 2003 *The Sky of Seven Colours*, Kitakyushu (solo)
- Utopia Station, Biennale di Venezia, Venedig / Venice
- 2002 *Alien Seasons*, ARC, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris (solo)
- Anywhere out of the world*, Kunstverein München / Munich (solo)

vertreten von / represented by

Air de Paris, Paris www.airdeparis.com
 Esther Schipper, Berlin www.estherschipper.com
 Friedrich Petzel Gallery, New York www.petzel.com