

Hyperfiktio

Was wäre, wenn ein Publikum, das es gewohnt ist, von den Medien informiert, unterhalten und umfassend beraten zu werden, plötzlich vor der Notwendigkeit stünde, sein eigenes Programm zu machen? (Um das Unwahrscheinliche wahrscheinlicher zu machen, stelle man sich einen unbefristeten Generalstreik vor, an dem nicht nur die Drehbuchautoren, sondern auch die Moderatoren, Kameraleute, Sendetechniker sowie alle übrigen Medienberufe beteiligt sind, die es mittlerweile gibt.) Wenn die technischen Apparaturen, die man braucht, um „auf Sendung“ zu gehen, genauso erschwinglich und leicht zu handhaben wären wie ein Heimcomputer ... Wenn unsere Arbeitswelt so flexibel organisiert wäre, dass jeder selbst entscheiden könnte, wie viel Zeit er für den Erwerb seines Lebensunterhalts verwenden will und wie viel für seine privaten Angelegenheiten und Projekte ... Wenn ... Vermutlich würde gar nicht allzu viel passieren; jedenfalls nicht das, was sich unverbesserliche Optimisten und Sozialromantiker wünschen. Wahrscheinlich herrschte zunächst einmal ziemliche Ratlosigkeit, die bei den einen schon bald in Depression, bei den anderen dagegen in Aggression umschlagen würde. Und nur relativ wenige würden die neue Situation als Möglichkeit nutzen, um sich anderen mit Hilfe der verfügbaren Technik mitzuteilen oder gar so etwas wie eine neue Form von Öffentlichkeit herzustellen. (Dieselben vermutlich, die dies mit Hilfe des *world wide web* schon heute tun.) Das heißt: Die erzwungene Sendepause würde uns eher bewusst machen, wie sehr wir uns bereits an die Rolle des zahlenden Konsumenten gewöhnt haben, des passiven Zuschauers, der sich von hochtrainierten Spezialisten bedienen lässt. Selbst aktiv zu werden und die eigenen Erfahrungen medial zu verarbeiten, entspräche einfach nicht unseren Bedürfnissen und Gewohnheiten, beziehungsweise, würde die meisten von uns schlichtweg überfordern.

Künstler wie Pierre Huyghe, die schon länger im öffentlichen Raum arbeiten und dabei mit den unterschiedlichsten Personenkreisen zusammentreffen, kennen dieses Problem. Sie wissen, in welcher Art von Kultur wir leben und wie die Menschen in dieser Kultur auf veränderte Rahmenbedingungen reagieren. Darüber hinaus kennen sie die entsprechenden Reformprojekte, die es in der Vergangenheit schon gegeben hat und die in der Regel eher gescheitert sind als dass sie erfolgreich waren. Ambitionierte Masterpläne aus dem Geist der radikalen Moderne, wie das „Neue Babylon“ der Situationisten, aber auch die eher spielerischen Konstruktionen und Interventionen, die uns die „interaktive“ Kunst beschert hat. All dies hat sie zu Pragmatikern werden lassen, zu Strategen der Machbarkeit, die sich mit vergleichsweise bescheidenen Zielen zufrieden geben und im Zweifelsfall lieber einmal Abstriche machen als die bekannten Fehler zu wiederholen. Wie Tennisspieler treten sie immer wieder mit voller Konzentration zum Aufschlag an, auch wenn ihnen der vorherige gerade ins Netz gegangen ist.

Im Falle Huyghes hat diese Selbstbescheidung aber noch eine andere Seite, die uns bereits zu den Verfahren und Prinzipien bringt, die für seine Art des Arbeitens charakteristisch sind. Viele seiner Werke sind subtile Abwandlungen eines schon Vorhandenen oder schon mal Dagewesenen; so dass man sie auch als Repliken bezeichnen könnte, oder als Doubles, die ja ebenfalls auf eine eher unauffällige Weise von ihrem „Original“ abweichen. Bei Huyghe sind diese Abweichungen allerdings beabsichtigt und darüber hinaus auch signifikant, das heißt, sie beziehen sich auf Sachverhalte, die für das Original wesentlich sind und die auf diesem Wege sichtbar werden sollen. Etwas schon Vorhandenes aufzugreifen und es in abgewandelter Form zu wiederholen, heißt bei ihm auch, es zu deplatzen, es aus dem Gefüge der existierenden Praktiken herauszulösen, in dem es normalerweise eine bestimmte ökonomische oder politische Funktion besitzt.

Wenn der Franzose daher Szenen aus Hitchcocks *Fenster zum Hof* Wort für Wort nachspielen lässt (*Remake*,

2004/2005), dann hat dies nichts mit den Überbietungsversuchen der Filmindustrie zu tun, sondern mit einer bewussten Distanzierung. Huyghe lässt seine Laiendarsteller die Originalszenen so spielen, wie sie es mit ihren bescheidenen Möglichkeiten können, das heißt, ohne sie auf eine schauspielerisch korrekte Darbietung zu drängen. Was auf diese Weise entsteht, ist eine Art „Karaoke-Effekt“, ein Spiel, das sich an der Oberfläche der Erscheinungen bewegt, weil es sich an dem orientiert, was man vom Original im Gedächtnis behalten hat, und weniger daran, ob dabei eine stimmige Gesamtwirkung entsteht. Denn die eigentliche Bezugsebene von *Remake* ist das, was Huyghe „kollektive Vorstellung“ (*collective awareness*) nennt: ein bestimmter Abdruck, den das Original in unseren Köpfen hinterlassen hat, und der sich in dem Moment bemerkbar macht, wo wir mit einer Neufassung konfrontiert werden. Sei es im Sinne eines Vorbilds, dem die Darsteller nacheifern, oder sei es als Irritation, die wir selbst empfinden, wenn wir ihnen bei ihren Versuchen zusehen.

Remake bringt damit etwas zum Vorschein, was die glatte Oberfläche des industriellen Medienprodukts gewöhnlich verbirgt, beziehungsweise, was dort zumeist nur Gegenstand strategischer Überlegungen ist: bestimmte Formen der Verarbeitung und Vermittlung, die immer dann ins Spiel kommen, wenn Menschen versuchen, aus einem Drehbuch oder einer sonst wie gearteten Vorlage etwas Lebendiges, Wirklichkeitsgetreues zu machen. Auch wenn es vor allem die Unzulänglichkeiten, die sprachlichen Defizite und Erinnerungslücken sind, die sich dabei bemerkbar machen - durch Huyghes Re-Inszenierung werden die Darsteller praktisch zu Interpreten oder Co-Produzenten, die den Filmklassiker durch den Filter ihrer Persönlichkeit passieren lassen. Sichtbar wird dabei aber auch die Funktion, die solche Artefakte innerhalb unserer Kultur besitzen: Filme genauso wie literarische Erzählungen, Bräuche und Rituale sind kodifizierte Vorlagen oder, wie Huyghe es ausdrückt, Szenarien für ein mögliches Handeln. Das heißt: Sie liefern eine Art Skript, an dem sich die Menschen orientieren, nach dem sie sich verhalten, dem sie dabei aber auch - mehr oder weniger deutlich - den Stempel ihrer Persönlichkeit aufdrücken.

All dies geschieht bei Huyghe aber nicht nur, um damit bestimmte Mechanismen oder Machenschaften aufzudecken. Die Rolle des Aufklärers im klassisch-modernen Sinne hat der Franzose stets von sich gewiesen und stattdessen eine eher performative, praktische Bedeutung für seine Kunst reklamiert. Demzufolge geht es bei seinen Projekten vor allem darum, Werkzeuge bereitzustellen, Instrumente für einen selbstbestimmten Umgang mit den erwähnten Skripten. Also einerseits das zu bekräftigen, was im Grunde schon immer geschieht und was zur Logik des sozialen Handelns gehört, es gleichzeitig aber auch für „eigensinniges“ Verhalten aufzuschließen. Genauso interessant ist für Huyghe nämlich, was dabei an unformatierten Prozessen stattfindet, an abweichenden Handlungen, die sich dem Normalisierungsdruck der herrschenden Kultur entziehen. Etwas zu doublieren heißt für ihn deshalb auch, eine Falte zu erzeugen, einen Zwischenraum, in dem sich Leben - singuläres, eigensinniges Leben - entwickeln kann.

Es wäre daher zu einfach gedacht, wenn man Huyghes Aneignung des berühmten Filmklassikers nur im Sinne einer konventionellen Medienkritik deuten würde. Zwar geschieht sie auch in der Absicht, ein kritisches Licht auf die Schließungen zu werfen, die in der kommerziellen Medienproduktion stattfinden und uns in mehr oder wenige passive Konsumenten verwandeln. Doch was dabei letztlich auf dem Spiel steht, sind Sachverhalte, die bei jeder Art von Gestaltung eine Rolle spielen - auch der scheinbar über jeden Zweifel erhabenen Avantgardekunst. Auch dort huldigt man ja nach wie vor dem Ideal des in sich geschlossenen Meisterwerks, in dem eine besondere Art von Kreativität zum Ausdruck kommt und das als solches praktisch unantastbar ist. Deshalb gibt es hier immer noch viele - Künstler genauso wie Kunstvermittler - die sich schwer tun mit einer Kunst, die diese Urheberrechte dementiert und sich anschickt, das Werk für weitere Aneignungen zu öffnen. Genau dies aber hat Huyghe immer wieder getan; nicht nur in *Remake*, wo er die Vorlage eines Filmklassikers benutzt, um anderen ein Skript an die Hand zu geben, an dem sie sich abarbeiten können, sondern auch dort, wo er selbst auf ein vorhandenes Werk zurückgreift, um es in der genannten Weise zu verdoppeln. Wie etwa in *Light Conical Intersect* (1996), wo er einen Film von Gordon Matta-Clark aus dem Jahre 1975 aufgreift, um etwas Neues, Zeitgemäßes daraus zu machen, das ganz ähnliche Fragen aufwirft wie das Original. Bei diesen und anderen Aneignungen gilt Huyghes Einsatz immer auch einem veränderten Werkbegriff, respektive

dem Nachweis, dass ein Kunstwerk nichts Vollkommenes, in sich Abgeschlossenes sein muss, sondern dass es sich auch als Versuch (*essai*) betrachten lässt, der zum Ausgangspunkt weiterer Versuche werden kann.[1]

Wie wichtig dieser dynamische Werkbegriff für Huyghe ist, kann man daran sehen, dass er selbst dort zum Tragen kommt, wo der Künstler scheinbar ganz in der traditionellen Rolle des Schöpfers und Innovators aufgeht. So, wie es in der amerikanischen Kleinstadt Streamside Knolls der Fall war, wo er für die neu gegründete Siedlung eine Art Gründungsgeschichte entworfen hat, eine Fabel, die es den Bewohnern ermöglichen sollte, den neuen Wohnort und dessen gesichtslose Architektur mit der eigenen Gefühlswelt zu verbinden. Auch hier bestand Huyghes Beitrag nicht in einem abgeschlossenen „Werk“, sondern in einer Struktur, die darauf angelegt war, benutzt und den sich wandelnden Bedürfnissen angepasst zu werden. Sichtbar wurde sie zunächst am *Streamside Day*, einem Fest für die Bewohner des Ortes, dessen Ablauf in seinen Grundzügen ebenfalls von Huyghe entwickelt wurde. Bezeichnenderweise ging es dabei einmal nicht um Aktionen, Interventionen oder andere kunsttypische Maßnahmen, sondern um das, was man in den meisten westlichen Gesellschaften mit einer solchen Feier verbindet: um Festreden, ein musikalisches Rahmenprogramm, Essen und Trinken, Kinderspiele, ja sogar um eine jener Kostümparaden, die in den Vereinigten Staaten so beliebt sind. Das heißt: Der Künstler begnügte sich hier ausdrücklich mit der Rolle des Dienstleisters und verzichtete auf die üblichen Extravaganzen, mit denen er seinen Auftraggebern hätte demonstrieren können, dass es auch ganz anders geht. Eine Selbstbescheidung, die ihm allerdings keinerlei Probleme bereitete, da sie durchaus seinem Verständnis von künstlerischer Arbeit entspricht: Für andere ein Konzept zu entwickeln, die Adressaten dann aber selbst entscheiden zu lassen, was sie davon in Anspruch nehmen und wie sie die dargebotene Struktur mit Leben erfüllen wollen, gehört zu Huyghes zentralen Arbeitsprinzipien und wurde von ihm schon bei ganz unterschiedlichen Gelegenheiten praktiziert. So auch im Jahre 1996, als er eine 20köpfige Studentengruppe zu einem Ausflug mit unbekanntem Ziel einlud (*Extended Holidays*) oder, ein Jahr zuvor, als er befreundeten Künstlern anbot, mit ihm gemeinsam ein unfertiges Haus zu beziehen (*The House a Home?*). Auch damals war die von Huyghe geschaffene Struktur kein detailliert ausgearbeitetes Programm, sondern lediglich ein Rahmen oder eine Plattform für entsprechende Interaktionen. Wie sich der Ausflug entwickeln und wie das gemeinsam bewohnte Haus genutzt würde, sollte sich erst im Verlauf des Zusammenseins entscheiden und war damit auch ein Stück weit dem Zufall überlassen.[2]

Ganz auf die kunstspezifischen Darstellungs- und Mitteilungsformen wollte Huyghe aber auch in Streamside nicht verzichten. In der Ausstellung, die wenige Wochen später in der Dia Art Foundation gezeigt wurde (*Streamside Day Follies*, 2004), war es dann tatsächlich eine aufwendig gestaltete, multimediale Installation, mit der die verschiedenen Bestandteile des Projekts noch einmal zusammengefasst wurden. Eine zentrale Rolle spielte dabei ein Film, in dem Huyghe die wichtigsten Aspekte des Gründungsmythos - Migration und Ökologie - szenisch verarbeitet hatte, für den er aber auch das Bildmaterial herangezogen hatte, das während der Feierlichkeiten entstanden war.[3] Darüber hinaus bot die Ausstellung die Möglichkeit, die Aufgaben und Ziele des Projekts zu erläutern und den Faden damit in andere, eher diskursive Bereiche weiterzuspinnen. Bei dieser Gelegenheit war dann auch zu erfahren, dass es in Streamside noch um andere, über den konkreten Anlass hinausreichende Themen gegangen war - um die Idee der Feier etwa oder um die Frage, welche Bedeutung archaische Bilder und Bräuche in unserem postmodernen Alltag besitzen. Das heißt: Es wurde deutlich, dass die Neubausiedlung am Hudson River für Huyghe auch ein Modellfall gewesen war, an dem sich bestimmte Probleme und Fragestellungen wie in einer Laborsituation durchspielen ließen. Nicht zuletzt gehörte dazu natürlich die Praktikabilität solcher Entwürfe, die Frage, ob sie auch dann noch funktionieren, wenn sie nicht mehr im Kunstkontext, sondern im Alltag zur Anwendung kommen.

Sichtbar wurde dabei auch, dass der Franzose seinen Beitrag mit einer Zielsetzung verknüpft hatte, die noch um einiges ambitionierter war als das, was von offizieller Seite mit dem Projekt beabsichtigt wurde. So sollte der erwähnte Film den Gründungsakt nicht nur dokumentieren, sondern zugleich als eine Art Drehbuch für die darauf folgenden Streamside Days fungieren, während die beweglichen Strukturen, die man in der *Foundation*

installiert hatte, als bauliches Kernstück des künftigen Gemeindezentrums gedacht waren. Das heißt: Aus den Feierlichkeiten sollte sich nach den Vorstellungen Huyghes etwas Dauerhaftes entwickeln, ein soziales Gefüge, das auch nach dem Gründungsakt noch Bestand haben würde, sowie ein ebenso nachhaltiges Gefühl von Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit.

Was in *Streamside* zur Diskussion stand, war insofern nichts Geringeres die Idee eines Gemeinwesens, das sich durch geeignete Maßnahmen zu einer autonomen, von den Mitgliedern selbst gestalteten Lebensform machen lässt. Gleichzeitig war es aber auch die Vorstellung, dass der Künstler in der Lage ist, einer solchen Gemeinschaft etwas vorzuschlagen, das von ihr zur Verbesserung der eigenen Lebenssituation benutzt werden kann. Also jenes klassische Handlungs- und Legitimationsmodell, das lange Zeit zum Selbstverständnis der künstlerischen Avantgarden gehörte, das aber durch das Scheitern der meisten Reformprojekte einiges von seiner Glaubwürdigkeit verloren hat. Für Huyghe ist die Möglichkeit einer solchen, antizipatorischen Funktion der Kunst dann auch weniger mit utopischen Gegenentwürfen verbunden als mit Modellen und Szenarien, die sich direkt auf den Alltag der Beteiligten beziehen. Vor allem aber mit Situationen, in denen sich die Erfahrung machen lässt, dass die eigene Lebenswirklichkeit nichts ein für allemal Gegebenes ist, sondern dass man sie buchstäblich neu erfinden kann. Das Fiktionale verstärken, das in einer bestimmten Situation enthalten ist - es wenn nötig sogar erst in diese Situation implantieren - ist deshalb ein weiteres, zentrales Prinzip, das seinen Arbeiten zugrunde liegt. Selten jedoch waren die verschiedenen Aspekte dieser Strategie so klar zu erkennen wie in *Streamside*: auf der einen Seite das Fest als performativ-praktischer Teil, mit dem buchstäblich Tatsachen geschaffen wurden - soziale und narrative Strukturen, die es vorher nicht gegeben hatte - auf der anderen Seite die Ausstellung als quasi dokumentarischer Teil, in dem diese neu entstandene Wirklichkeit für weiterführende Aneignungen aufbereitet wurde.

Projekte wie der *Streamside-Day* sind für Huyghe aber auch eine Gelegenheit, um einem weiteren Thema nachzugehen, das für seine Sicht der kulturellen Phänomene ganz entscheidend ist. Gemeint ist die Temporalität des Sozialen, die Tatsache, dass unser Zusammenleben stets im Rahmen bestimmter Zeitstrukturen und Zeiträume stattfindet, deren Beschaffenheit für die Qualität dieses Zusammenseins entscheidend ist. Im konkreten Fall ging es zunächst um die Möglichkeit, diese Strukturen verändern, sie um ein Ereignis ergänzen zu können, das sich in regelmäßigen Abständen wiederholt und von den Bewohnern nach und nach den eigenen Vorstellungen angepasst wird. Darüber hinaus ging es aber auch um eine besondere Art von *Zeiterfahrung*, bei der die lineare, fremdbestimmte Zeit zugunsten einer subjektiv erlebten Gegenwart, einer *Mußezeit* (*otium*) oder Dauer (*durée*) im Sinne Bergsons aufgehoben ist. Und für Huyghe heißt das: eines Zeitraums, der von den Beteiligten nach eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen ausgefüllt werden kann und deshalb als besonders intensiv erlebt wird. Dasselbe ließe sich aber auch von zahlreichen anderen Arbeiten sagen, wo der Künstler durch eine neuartige oder modifizierte Struktur eine Situation geschaffen hat, in der sich Menschen begegnen und gemeinsam etwas erarbeiten können. Auch diese besitzen im Grunde den Charakter eines Festes, und das nicht nur, weil sie eine Auszeit vom Alltag darstellen, sondern weil sie diesem etwas entgegensetzen, was angesichts der herrschenden Zeitökonomie fast schon utopischen Charakter hat.

Es überrascht daher auch nicht, dass der Franzose der *Association des temps libérés* und den damit verbundenen Projekten (*Vincinato*, *A House or Home?*, *Temporary School*) eine Schlüsselstellung in seinem Oeuvre einräumt. Huyghe hatte die Vereinigung mit den Teilnehmern der Ausstellung *Moral Maze* (Le Consortium Dijon, 1995) gegründet, um den standardisierten Zeitrahmen der Gruppenausstellung für eine zeitlich nicht näher bestimmte Fortsetzung der Aktivitäten zu öffnen. Was normalerweise nur der Präsentation der fertiggestellten Exponate dient und deshalb von den meisten gar nicht als Teil des Arbeitsprozesses betrachtet wird, sollte zum Ausgangspunkt weiterführender Projekte werden. Nicht zuletzt sollten damit aber auch bestimmte Formen des Gedankenaustausches möglich werden - gemeinsame Untersuchungen, Reflexionen, Polemiken und Debatten - die in den standardisierten Abläufen des

Kunstbetriebs normalerweise keinen Platz finden.[4] Das heißt: Was sich die *Association* zum Ziel gesetzt hatte, war eine neue, gleichsam evolutionäre Form der Zusammenarbeit, die sich eher von sachlichen und sozialen Gesichtspunkten als von abstrakten Zeitvorgaben leiten lässt. Indirekt war sie damit auch ein Kommentar zu dem, was man üblicherweise Gegenwart nennt, was im Normalfall aber lediglich ein Durchgangspunkt zwischen Vergangenheit und Zukunft ist. *Chantier permanent* (1993), eine Fotoserie, die Huyghe mit dem Architekten François Roche produziert hat, besitzt, was diesen Aspekt betrifft, geradezu emblematischen Charakter: Sie zeigt Wohnhäuser in Italien, die von den Eigentümern mehr oder weniger bewusst nicht zu Ende gebaut und zu einer Dauerbaustelle gemacht werden. Und genauso, wie sich die dortigen Hausbesitzer in ihrer Baustelle einrichten, um sich alle Möglichkeiten offen zu halten (und der Steuer zu entgehen), könnte sich die künstlerische Tätigkeit nach Huyghes Überzeugung in eine Zone permanenter Produktivität verwandeln. Was in diesem Fall heißt: in eine Aktivität, die zwar zu bestimmten Ergebnissen führt, deren Ziel aber vor allem darin besteht, eine positive Arbeitsatmosphäre zu erzeugen.

Auch wenn Huyghe immer wieder betont hat, dass es ihm nicht sosehr um die Aufdeckung verborgener Strukturen und Mechanismen geht - was seine Arbeiten ins Blickfeld rücken, ist die handlungsleitende Funktion, die bestimmte Darstellungsformen im Haushalt unserer Kultur besitzen. Huyghe spricht in diesem Zusammenhang von „Formaten“, meint damit aber nicht nur das, was in der Medienwelt so genannt wird, sondern ganz generell jede Art von „Repräsentation oder Interaktion zwischen Individuen, welche alltägliche Erfahrungen in einem bestimmten Rahmen präsentiert“[5]. Also auch die zahlreichen Muster, die in der Kunstwelt existieren, von den Genres und Gattungen über die verschiedenen Formen der Ausstellung bis hin zu den Ausstellungskatalogen und Künstlermonographien. Entscheidend ist dabei, dass die so verstandenen Formate sowohl Rahmengerüste sind, von denen bestimmte Handlungen ermöglicht werden, als auch Einschränkungen des Handlungsspielraums. Als standardisierte Formen, die unsere Erfahrung des Realen in einer bestimmten Weise formalisieren, schließen sie automatisch andere Möglichkeiten der Verarbeitung aus, reduzieren sie die Vielfalt des Lebens auf das Vertraute und Praktikable. Dabei spielen nicht zuletzt die erwähnten Formen der Verzeitlichung - die Einrichtung von klar definierten Zeiträumen etwa oder die Festlegung von Terminen - eine zentrale Rolle. Deren Wirkung ist zwar im Grunde jedem bekannt, im Alltag fällt sie uns meistens aber gar nicht mehr auf, da sie gewissermaßen schon Teil unserer Physis geworden ist. Dabei sind sie eigentlich das, was uns von den Dingen entfernt und was uns auch daran hindert, zu uns selbst und zueinander zu finden. Eine abstrakte, dem Leben von außen auferlegte Ordnung, die am Ende auch dazu führt, dass man in den westlichen Gesellschaften mehr in der Vergangenheit und Zukunft als in der Gegenwart lebt.

Ähnliches gilt aber auch für das Format, an dessen Etablierung die Kunst lange Zeit mitgewirkt hat und für das sie auch heute noch eine prototypische Verkörperung abgibt: Es ist das „Werk“ im weitesten Sinne des Wortes, das vom Menschen gemachte Gebilde, in dem sich ein sinnliches Substrat dauerhaft mit einer bestimmten Bedeutung oder Funktion verbindet. Mit dieser Grundgröße jeder Kultur und ihrer Wirkung auf das menschliche Bewusstsein hat sich Huyghe immer wieder befasst und sie in immer neuen Anläufen dekonstruiert. Er selbst benutzt für diese Art der Thematisierung jedoch lieber den Ausdruck „fragilisieren“, um deutlich zu machen, dass es ihm nicht um eine Destruktion, nicht um das völlige Verschwinden des Zeichens oder Kunstwerks geht, sondern um dessen Verflüssigung.[6] Was uns normalerweise nur als fertiges Endprodukt des Künstlerateliers präsentiert wird, soll in einen Zustand des Schwebens und Vibrierens versetzt werden, in dem sich seine Gestalt in verschiedene Richtungen weiterentwickeln kann. Dazu gehört für Huyghe, dass bei der Präsentation auch die Planungs- und Recherchephase des Projekts, ja sogar Irrtümer und Umwege Berücksichtigung finden. Selbst wenn dies dazu führen sollte, dass sich der Gegenstand des Werkes immer mehr verflüchtigt und dass am Ende nur noch das Spiel der Erscheinungen übrig bleibt. Auch dann nämlich, im Zustand der „Oberflächlichkeit“, hat das solchermaßen fragilisierte Werk seinen Wert nicht verloren, da es immer noch ein Kristallisationspunkt ist, an dem sich Leben - abweichendes, singuläres Leben - herausbilden kann.

Letztlich sind deshalb auch bei Huyghe Vorstellungen wirksam, die weit über die praktischen Belange des Künstlerateliers und seine Aktivitäten im öffentlichen Raum hinausgehen. Insbesondere ist es die Überzeugung, dass sich das vom Künstler Intendierte - das Reale, die Wahrheit, das Wesen oder wie immer man diesen Präsenzkern nennen will - in der begrenzten Gestalt eines Bildes oder Objektes gar nicht erfassen lässt. Jene sinnkritische Prämisse also, die mittlerweile von vielen zeitgenössischen Künstlern geteilt wird und die bei den meisten zu einer deutlichen Relativierung der eigenen Wahrheitsansprüche geführt hat. Im Falle Huyghes hat sie allerdings nichts Resignatives, sondern hat zur Folge, dass andere Formen der Aneignung in den Vordergrund rücken. Etwa das Spiel mit bestimmten Vorlagen, aus dem mehrere Varianten und Lesarten hervorgehen, oder der Versuch, sich einem Thema über unzeitgemäße, fast schon kindlich-naiv wirkende Verfahren zu nähern.[7] Nicht zuletzt ist es aber auch die Entscheidung, das Werk zu verzeitlichen, seine Entstehung in verschiedene Phasen und Zwischenstufen zu zerlegen und es damit für weitere Aneignungen zu öffnen.

Unter den zahlreichen Projekten, die Huyghe im Laufe der Jahre verwirklicht hat, gibt es gleich mehrere, die dieser Auffassung ganz unmittelbar Ausdruck verleihen, indem sie die Vorgänge der Interpretation und Übersetzung in den Mittelpunkt stellen (*Dubbing, Multiscenarios, Atlantic/ variations multiples*). Nirgendwo sonst jedoch geschieht dies so sinnfällig und facettenreich wie in *No Ghost, Just a Shell* (1999-2002), einem Gemeinschaftsprojekt, das der Franzose mit Phillip Parreno und fünf weiteren Künstlern realisiert hat. Hier hatte sich die Vorstellung des „entleerten Zentrums“ sogar in der Titelgebung niedergeschlagen, die auf einen Klassiker des Anime-Genres (*Ghost in a Shell*) anspielt, in dem einer künstlichen Figur auf mysteriöse Weise Leben eingehaucht wird. Im Unterschied dazu wurde Huyghes Protagonistin Annlee - ein so genannter *background character*, dessen Copyright die Künstler von einer japanischen Animationsfirma erworben hatten - von allen Beseelungen und Vermenschlichungen befreit. Genauer gesagt wurde sie von den Künstlern als Gehäuse (*shell*) benutzt, dessen Aufgabe ausschließlich darin bestehen sollte, bestimmte Inhalte aufzunehmen. Dazu gehörten zunächst die Animationsfilme von Huyghe und Parreno (*Anywhere Out of the World/Two Minutes Out of Time*), dann aber auch die Beiträge der anderen Künstler, an die das „Gehäuse“ Annlee anschließend weitergegeben wurde. Auch diese konnten sich Bilder und Geschichten ausdenken, die sich in der einen oder anderen Weise auf die Figur bezogen, waren aber nicht gezwungen, die bereits vorhandenen Beiträge in irgendeiner Form weiterzuentwickeln.

Entsprechend war das Ergebnis dieser Gemeinschaftsarbeit weder eine konventionelle Geschichte noch eine plastische Figur mit klar erkennbaren Eigenschaften. Vielmehr trat an die Stelle der traditionellen Handlungs- und Figurenkonstrukte etwas, das Huyghe als „object-events“ bezeichnet: Ereignisse, die zwar um die Figur Annlee kreisten, deren Vektoren aber auch nach außen wiesen, in Bereiche, die nur mittelbar etwas mit der Abenteuerwelt der Manga-Comics zu tun haben. Indirekt war das Projekt damit auch ein kritischer Kommentar zum traditionellen Modell des Autors, der mehr oder weniger zielgerichtet etwas Zweckmäßiges, Bedeutsames hervorbringt. Während dessen Leistung in der kommerziellen Medienproduktion wie ein kostbares Gut behandelt wird, das sich auf unterschiedliche Weise vermarkten lässt, wurde sie bei *No Ghost* regelrecht zerstreut und damit für die üblichen Formen der Verwertung unbrauchbar gemacht. Und, als sei dies noch nicht genug, wurde das Copyright am Ende sogar an die Figur Annlee zurückgegeben, gleichsam als Belohnung für die von ihr übernommene Platzhalterfunktion.

Um ein Gegenmodell zur genretypischen Produktion von Abenteuer- oder Fantasygeschichten ging es dabei aber nur in zweiter Linie. Wichtiger war auch diesmal die soziale oder praktische Seite des Projekts, das heißt, die Erzeugung einer Plattform, die es den beteiligten Künstlern ermöglichen sollte, gemeinsam, aber auch gemäß ihrer eigenen Interessen und Gewohnheiten zu Ergebnissen zu gelangen. Für diese „Polyphonie“ von Künstlerindividuen war Annlee gleichermaßen Kristallisations- und Knotenpunkt; eine Figur, die den Teilnehmern Anregungen für die eigene Arbeit lieferte, aber auch ein Katalysator, der sie dazu animierte, mit ihren Beiträgen auf die bereits entstandenen Arbeiten zu reagieren. Wollte man es noch deutlicher

formulieren, könnte man auch sagen: ein Vorwand, um die kreativen und sozialen Prozesse auszulösen, sowie eine Vorgabe, die dafür sorgte, dass das einmal initiierte Spiel in Gang blieb. Keine Figur jedenfalls, die dem Betrachter dazu einlud, irgendwelche romantischen Phantasien und Wunschbilder zu entwickeln. „See, I’m not here for your amusement“, hatte Huyghe “seine” Annlee dann auch sagen lassen, „You are here for mine!“^[8]

Man begreift jedenfalls, warum gedehnte Zeiträume und individuelle Geschwindigkeiten für Huyghe einen besonderen Stellenwert besitzen: Erst damit nämlich wird aus einer gewöhnlichen Kooperation eine Arbeitssituation, in der die Beteiligten die Möglichkeit erhalten, Erfahrungen zu machen, und in der sie auch genügend Zeit haben, um diese entsprechend zu verarbeiten. So hatte sich manches, was bei *No Ghost* wie ein Bestandteil eines wohl durchdachten Konzepts aussah, erst während der Zusammenarbeit ergeben und wäre ohne die verschiedenen Etappen und Zwischenresultate wohl nicht entstanden. Letztlich hatte die Verlangsamung sogar zur Folge, dass die virtuelle Annlee in all ihrer Künstlichkeit am Ende wieder etwas Organisches hatte, ja, dass sie in diesem Sinne sogar mit Leben erfüllt war. Nur dass ihr dieses Leben hier einmal nicht von einem demiurgischen Autor eingehaucht wurde, sondern dass es etwas war, was sich im Zuge der Zusammenarbeit fast von selbst entwickelt hatte.

Künstler, die sich mit den verschiedenen Parametern unseres Weltbewusstseins beschäftigen und mit der Art und Weise, wie dieses Bewusstsein durch die eigene Kultur geformt wird, sehen sich zwangsläufig mit Vorläufern konfrontiert, respektive, mit einem Gefüge von ähnlich motivierten zeitgenössischen Praktiken, in dem sie sich in irgendeiner Weise verorten müssen. Dazu gehören zunächst jene kulturkritischen Positionen der sechziger und siebziger Jahre, die ihre Suche nach dem Neuen mit der Zielsetzung verbinden, völlig neuartige Formen des Zusammenlebens zu etablieren. Nachdem man sie lange Zeit als etwas Vergangenes betrachtet hat, dem allenfalls noch historische Bedeutung zukommt, sind sie mittlerweile zu wichtigen Referenzgrößen geworden, die dem Künstler helfen können, sich der eigenen Werte und Ziele zu vergewissern. Von manchen werden sie sogar als eine Art Ideensteinbruch betrachtet, als Reservoir von Verfahren und Begriffen, mit dem sich bestimmte Phänomene der Gegenwartskultur thematisieren lassen. Manchmal sind sie aber auch ein warnendes Beispiel dafür, was man *nicht* tun sollte, wenn man mit der eigenen Kunst auf die Gesellschaft einwirken möchte. Auch für Huyghe besitzen Künstler wie Matta-Clark, Smithson oder die Vertreter der Situationistischen Internationale diese Doppelfunktion: Einerseits führen sie ihm etwas vor, was er auf die eigene Situation beziehen kann, andererseits haben sie aber auch seinen Blick für das geschärft, was man als Künstler heute tunlichst vermeiden sollte. Zum Letztgenannten gehört für Huyghe etwa, dass man sich mit Behauptungen zurückhält, was die politische oder lebenspraktische Bedeutung der eigenen Arbeit betrifft, und dass man stattdessen versucht, etwas zu schaffen, das dem Publikum eine selbständige Form der Aneignung ermöglicht. Der Franzose spricht auch hier wieder von „fragilen“ Gebilden und Zuständen, was in diesem Zusammenhang bedeutet, dass es sich um Werkstrukturen handelt, die offen genug sind, um Raum für eigene Schlussfolgerungen zu lassen.

Trotzdem gibt es eine Reihe von Vorstellungen und Verfahren, die ihm ohne die „Vorleistung“ bestimmter historischer Positionen wohl nicht so selbstverständlich wären wie sie es sind. Neben den subjektkritischen Motiven der Spätmoderne sind es vor allem Handlungsmuster, die in der situationistischen Bewegung eine zentrale Rolle gespielt haben oder die sogar direkt aus ihr hervorgegangen sind: zunächst einmal das Konzept der „Entwendung“ (*détournement*), dem Huyghe durch sein subversives Spiel mit den etablierten Formaten eine neue Bedeutung verleiht, des Weiteren um bestimmte Formen der Kollaboration, und schließlich um die gezielte Konstruktion von Situationen, die solche kollaborativen Verhältnisse erst ermöglichen. Operative Prinzipien, die von ihm einerseits als Werkzeuge benutzt werden, deren Gültigkeit in jedem Projekt aber auch auf dem Prüfstand steht. Und bei Huyghe heißt das wiederum: die seinen eigenen Vorstellungen angepasst und dementsprechend relativiert werden. Beispielsweise müssen Kollaborationen bei ihm immer so beschaffen

sein, dass sie den Beteiligten die Möglichkeit geben, ihre Andersartigkeit (*alterity*) ins Spiel zu bringen, ihre besonderen Interessen, Erfahrungen und Fähigkeiten. Oder, negativ ausgedrückt: dass sie das gemeinsame Ziel nicht derart in den Vordergrund stellen, dass keine individuellen Abweichungen möglich sind.

Darüber hinaus findet dieser Dialog aber auch mit jenen institutionskritischen Positionen der 80er Jahre statt, die Benjamin Buchloh unter dem Stichwort des „reflexiven Modernismus“ zusammengefasst hat. Schließlich handelt es sich dabei um eine Kritik, die mit den Bedingungen der Produktion auch die Position des Künstlers hinterfragt, also das, was in den heroischen Zeiten der Moderne nur vergleichsweise selten problematisiert wurde. Das heißt: Hier geht es auch um die Frage, wie man mit den Strukturen der Kunstwelt umgehen soll, ohne zum bloßen Mitspieler im allgemeinen Spektakel zu werden. Wie die meisten Künstler, die ihre Arbeit als strategisches Handeln begreifen, steht für Huyghe allerdings fest, dass es heute nicht mehr allzu viel Sinn macht, sich außerhalb dieser Strukturen zu bewegen, sondern dass es eher darauf ankommt, die vorhandenen Räume auf intelligente Weise zu nutzen. Das gilt nicht nur für die Institutionen, mit denen er bei seinen Projekten zu tun hat, sondern auch für die Muster, die er als „Formate“ bezeichnet. Selbst wenn diese in unserer Kultur vor allem als Schließungen fungieren, sind sie für Huyghe nicht automatisch etwas Negatives, zu Überwindendes. Genau genommen sind sie in einer hochkomplexen Kultur wie der unsrigen gar nicht zu vermeiden, wenn eine Verständigung über bestimmte Sachverhalte und Erfahrungen stattfinden soll. Deshalb geht es für Huyghe eher darum, sich dieser Muster zu bedienen - sie zu bewohnen (*habiter*), wie er es ausdrückt - und sie durch geeignete Maßnahmen von innen her zu transformieren.

Indirekt ist dieses besondere Methodenbewusstsein auch am Erscheinungsbild seines Oeuvres abzulesen: Zunächst einmal gibt es bei Huyghe kein Verfahren, das alle anderen beherrscht, im Sinne eines Universalschlüssels oder methodischen Erkennungszeichens, sondern eine Reihe von Handlungsmustern, die in unterschiedlichen Variationen zur Anwendung kommen. Abgesehen davon sind seine Arbeiten auch keine singulären, in sich verkapselten Gebilde; vielmehr bilden sie ein komplexes System von Beziehungen und Korrespondenzen, in dem sich die einzelnen Projekte ergänzen und nicht selten sogar auseinander hervorgehen. Das heißt: Was einmal als operatives Prinzip gedient hat, kann bei einer anderen Gelegenheit wieder aufgegriffen, den veränderten Bedingungen angepasst und dabei zugleich weiterentwickelt werden. So, wie es ja auch bei *No Ghost, just a Shell* der Fall war, wo bestimmte Formen der Kollaboration zur Anwendung kamen, die Huyghe bereits in den früheren Gruppenprojekten erprobt hatte. Oder bei den groß dimensionierten Retrospektiven der letzten Jahre (Turin, Bregenz), bei denen die Arbeiten in ganz unterschiedlichen Kombinationen gezeigt wurden. In diesem Sinne bilden die Werke des Franzosen eine Art Intertext, das heißt, sie kommunizieren miteinander und sorgen dafür, dass die verschiedenen Fragestellungen im Laufe der Zeit an Prägnanz und Tiefe gewinnen. Trotzdem bleiben sie dabei nicht auf bestimmte Resultate fixiert, sondern behalten etwas Spielerisches, Experimentelles, das gewährleistet, dass dabei auch etwas völlig Unerwartetes entstehen kann.

Letzteres war besonders gut in Bregenz zu beobachten, wo Huyghe im Herbst des Jahres 2002 mit einer aufwendigen Einzelausstellung für Aufsehen sorgte: *L'Expédition scintillante*, eine mehrteilige Installation, zu deren Inventar neben einer künstlichen Eisbahn, einer futuristisch anmutenden Musikbox und einem Begleitbuch auch ein Schiff aus Eis gehörte, das im ersten Stock des Kunsthauses langsam vor sich hinschmolz. Was aber noch bemerkenswerter war, weil man es bei Huyghe bis dato nicht gesehen hatte: mit der sich das Museum in eine programmierte Maschine verwandelte, aus der es zu bestimmten Zeiten schneite, während bei anderen Gelegenheiten die sphärischen Klänge von Saties *Gymnopédies* ertönten. Trotzdem waren hier nahezu alle Prinzipien wirksam, die man auch schon in seinen früheren Arbeiten beobachten konnte: das Spiel mit den etablierten Formaten, das Prinzip der Fiktionalisierung, nicht zuletzt aber auch der besondere Umgang mit dem Faktor Zeit, mit Formen der Dauer, die sich nicht in der gewohnten Weise kontrollieren lassen. Konkretisiert wurden sie diesmal an einem Motiv, das zu den zentralen Mustern - den Formaten - unserer Kultur gehört: der Forschungs- oder Entdeckungsreise als Unternehmen, das eine Gruppe von ausgewählten Personen für eine gewisse Zeit unter einer bestimmten Zielsetzung zusammenführt.

Auch bei dieser Gelegenheit wurden die bewährten Prinzipien nicht einfach nur wiederholt, sondern dem Anlass entsprechend variiert und durch das Ziel der fiktiven Reise in gewisser Weise sogar radikalisiert. „Going somewhere like Antarctica is an attempt to produce a place without preexisting protocol, a no-knowledge zone. It might be easier to find this in a place that’s not overcrowded with meaning, rules, culture, even longitude and latitude.”[9] Das heißt: Sich auf eine Reise in die ferne Polarregion zu begeben, bedeutete für Huyghe, eine Situation zu schaffen, die noch offener war als alles Bisherige und bei der man deshalb eine Reihe von außergewöhnlichen Verhaltensweisen erwarten durfte. Wichtig war in diesem Zusammenhang auch die Dauer der Reise, da sie das Schiff in eine Art Heterotopie verwandelte, einen „exterritorialen“ Ort, an dem die vertrauten Orientierungspunkte durch andere, objektive Bedingungen, wie das Wetter oder die Reisegeschwindigkeit, ersetzt wurden. Denn das bedeutete ja: an dem die vertrauten Lebensrhythmen ihre Wirkung verloren und die Teilnehmer das Gefühl hatten, sich in einer Art Zeitschleife zu befinden.

All dies erfuhr das interessierte Publikum aber erst nachträglich, anlässlich der Ausstellung *Celebration Park* (Paris/London 2005), zu deren Bestand auch ein Film über die - inzwischen tatsächlich stattgefundene - Polarexpedition gehörte (*A Journey that wasn't*). Demgegenüber war das, was der Besucher in Bregenz zu sehen bekam, lediglich ein Prolog, ein Szenario, bei dem der Künstler mit visuellen und sprachlichen Mitteln einige „Thesen“ über den Verlauf der Expedition formuliert hatte. Also keine in sich abgeschlossene Darstellung, mit der er einer bestimmten Idee eine definitive Gestalt verliehen hatte, sondern eine vorbereitende Präsentation, die teilweise kaum mehr war als eine Materialsammlung. Letzteres traf besonders auf das „Logbuch“ zu, das Huyghe der Ausstellung beigelegt hatte und in dem er durch die assoziative Anhäufung von Namen und Titeln eine Reihe von Referenzpunkten gesetzt hatte, die sich direkt oder indirekt auf das Vorhaben bezogen. Darunter Vertreter der Hochkultur wie der heilige Franziskus oder Edgar Allan Poe mit seinem Abenteuerroman *Arthur Gordon Pym*, aber auch der Piratensender Radio Caroline, der seine Aktivitäten ja ebenfalls an einem exterritorialen Ort entfaltet hat. Was natürlich bedeutete: mit denen die Ausstellung in die Vorstellungswelt des Betrachters verlagert wurde, weg vom Sichtbaren in die Welt der Symbole und kulturellen Bedeutungsträger, die jeder Besucher mit seinen eigenen Vorstellungen füllen musste.

Entscheidend für die Wirkung der Ausstellung war ferner, dass Huyghe ihre Bestandteile über die verschiedenen Stockwerke des Museums verteilt hatte, statt sie als zusammenhängende Installation zu präsentieren. Zunächst einmal sollte sich *L'Expedition scintillante* damit der Struktur eines Musicals annähern, wobei den „Akten“ die Installationen entsprachen, die auf den einzelnen Ebenen zu sehen waren. Gleichzeitig ergab sich damit aber auch eine räumliche Dehnung - gewissermaßen eine Expedition im Kleinen - die spätestens dann auch zu einer zeitlichen Dehnung wurde, wo sich die Besucher von Stockwerk zu Stockwerk bewegten. Schließlich hatten sie damit die Möglichkeit, die unterschiedlichen Eindrücke weitaus länger auf sich wirken zu lassen als dies gewöhnlich der Fall ist, und konnten sich deshalb auch intensiver mit der Bedeutung der Elemente und den Besonderheiten ihrer Präsentation befassen. Etwa mit der ungewöhnlichen „Formatierung“ des Ganzen als Musical, die sicher viele Ausstellungsbesucher beschäftigt haben dürfte, oder mit dem Blickfang der Ausstellung, dem langsam dahinschmelzenden Schiff aus Eis. Manch einer mag bei seinem Anblick an bestimmte Ideale der Moderne gedacht haben, die sich ähnlich schnell verflüchtigt haben, andere wiederum dürften es als Anspielung auf die Situation unseres Planeten verstanden haben, die ja wegen der immer kleiner werdenden Polkappen ähnlich prekär ist wie die des vergänglichen Reisegefährts.

Anspielungsreiche Gebilde wie die *Expédition scintillante* werden von der Kritik gerne mit Attributen wie „poetisch“ oder „lyrisch“ bedacht, zumal dann, wenn sie mit nostalgischen, ans Märchenhafte grenzenden Bildern verbunden sind. Häufig genug ist damit aber nicht viel mehr gemeint als diese Vieldeutigkeit selbst, das heißt, das Poetische steht in solchen Fällen eigentlich nur für das Ungreifbare, schwer auf den Begriff zu Bringende. Anders sieht es dagegen aus, wenn man es als produktives Prinzip (*poesis*) versteht, das bisher

unbekannte Formen und Bedeutungen hervorbringt. In diesem ursprünglichen Wortsinn war die *Expédition* sogar ausgesprochen poetisch und wurde von ihrem Schöpfer auch so verstanden: als gedanklich-ästhetisches Szenario, das vor allem auf die Erfahrung des Unbekannten, Ungewissen gerichtet war. Sie als „Musical“ zu bezeichnen, hatte daher auch etwas von einer Distanzierung, mit der Huyghe einem Missverständnis vorbeugen wollte. Damit nämlich signalisierte er dem Publikum, dass es sich bei dem Ausgestellten nicht um dokumentarisches Material handelte, sondern um etwas, das eher dem Reich des Fiktionalen, der Geschichten und Gedankenspiele zuzuordnen war.

Näher an der Sache sind deshalb Deutungen, die dieses Ausstellungskonzept mit dem Allegorischen oder mit dem Begriff der „Hyperfiktion“ verbinden. Das heißt: mit einer Form der Verarbeitung, bei der sich das Material nicht zu einer linearen Erzählung oder zu anderen Ganzheiten verfestigt, sondern der Künstler auf eine Vervielfältigung der Leserichtungen hinarbeitet. Das aber setzt voraus, dass das thematische Feld weiträumig genug ist und dass es offen bleibt für die unterschiedlichen Rezeptionsgewohnheiten der Besucher, die in Bregenz ja nicht nur als Betrachter sondern auch als Leser auftraten. Das heißt: Ausstellungen, die diesem Prinzip folgen, sind in der Regel mehr oder weniger überdeterminiert. Sie reichern das Thema mit Kontext an, mit Bildern und Vorstellungen, die nicht in einer bestimmten Verweiskfunktion aufgehen, sondern eher wie Supplemente oder historische Exkurse wirken. Damit sorgen sie für den semantischen Überschuss, aus dem der Besucher schöpfen kann, verräumen sie das, was anderenfalls nur eine lineare Verkettung von verwandten Zeichen wäre. Nahezu unvermeidbar ist dabei aber auch die Gefahr, dass sich die Themenfelder verselbständigen oder dass sie beim Betrachter ein Gefühl der Beliebigkeit entstehen lassen.

Wenn Huyghe von diesem Prinzip Gebrauch macht, geht es für ihn deshalb auch darum, ein Gleichgewicht zwischen dem jeweiligen Thema und einer bestimmten Bildlichkeit herzustellen, respektive, zwischen seinen eigenen Bildern und den damit entstandenen Vorstellungsmöglichkeiten. Genauer gesagt muss er eine Situation herstellen, die zwar unbestimmt genug ist, um das traditionelle, hierarchische Verhältnis zwischen Künstler und Betrachter auszuschließen, die aber dennoch einen erkennbaren thematischen Fokus besitzt, der den verschiedenen Assoziationen eine Richtung verleiht. Natürlich bleibt diese Balance auch dann noch prekär, da er nicht voraussehen kann, wie der einzelne Betrachter auf das dargebotene Material reagiert, ob er mit der heterogenen Sammlung von Zeichen etwas anfangen kann oder nicht. Doch wiegt der Substanzgewinn, der damit erzielt wird, dieses Risiko zweifellos auf. Schließlich können damit Ausstellungen entstehen, die nicht nur Platz für einen teilnehmenden Rezipienten lassen, sondern ihn geradezu voraussetzen, weil sie seine Vorstellungskraft benötigen, um ihr bildliches Potenzial entfalten zu können. Das heißt: die ernst machen mit der viel beschworenen, aber nur selten wirklich eingelösten Emanzipation des Betrachters, seiner Einsetzung als Vollender des Kunstwerks. Das macht aus ihm zwar noch keinen Künstler oder Kulturproduzenten, bringt ihn aber einem Zustand näher, wo er sich seine eigenen Bilder schaffen und sie darüber hinaus auch zu den entsprechenden Geschichten verarbeiten kann.

ANMERKUNGEN

[1] „I am interested in an object that is in fact a dynamic chain that passes through different formats“ (Pierre Huyghe, in: George Baker, “An Interview with Pierre Huyghe”, *October* 110 [2004], S. 90.). Im selben Interview berichtet Huyghe, wie er bei der Arbeit an der Fotoserie *Chantier Permanent* auf Pasolinis Film *Uccelli i uccellari* gestossen ist, der offenbar in derselben Gegend Italiens gedreht wurde. Dieser sei für ihn dann zum Ausgangspunkt weiterer Arbeiten (*Casting, Les Incivils*) geworden. „Pasolini’s film, for me, became a score. I took *Hawks and Sparrows* as a point of departure. It wasn’t about seeing the film as a dead set of shots at the end result of a process, but as an open guide for experiences.“ (ebd., S. 95.).

[2] „It’s a bit like jazz. I supply a framework, a plot, a structure that supports moments of improvisation and freedom. Once this structure is established, it exists outside me. It generates its own dynamic. Whenever you

fix and establish something, it's accompanied by as many necessities. It's an idea I like - a structure altered by necessities. It's the start of something singular. What I'm proposing is a program or a score that gives rise to many possible variations." (Huyghe, in: Françoise Chaloin, "Freed Time Scenarios: An Interview with Pierre Huyghe", *Cinéma - Contemporary Art and the Cinematic Experience*, Kat. Van Abbe Museum, Amsterdam 1999, S. 90.).

[3] „For Streamside Day, I was searching for something that the community shared - what was the minimum common denominator between all these people? The answer I came to was that everyone came from a completely different place, and so the idea of migration would have to be important. Of that, at least, I was sure. And I was sure about another thing: with this community, they were coming to this specific place because of nature, an attraction to something like that old, old American idea of wilderness." (Huyghe, in: George Baker, "An Interview with Pierre Huyghe", S. 85.).

[4] So jedenfalls war es der offiziellen Zielbeschreibung zu entnehmen, mit der die *Association* am 12. Juni 1995 bei der Pariser Polizeipräfektur angemeldet wurde: „Objet: pour le développement des temps improductifs, pour une réflexion des temps libres, et l'élaboration d'une société sans travail, pour faire connaître ses idées l'organisation organisera différentes réunions publiques, conférences, parutions, fêtes.“ (abgedruckt in: *Pierre Huyghe*, Kat. Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli-Torino 2004, S. 285.).

[5] Huyghe, „Ein Gespräch zwischen Daniel Buren und Pierre Huyghe“, *Parkett* No. 66 (2002), S. 102.

[6] „Der Gegenstand oder seine Repräsentation sind nur transitorische Zustände. Sie sind auf die Fragilität angewiesen, um so komplex sein zu können. Und auch die Irrtümer, die Unentschiedenheiten sind Bestandteile der Erfahrung oder des Ereignisses.“ (Huyghe, zit. n. Hans Ulrich Obrist, „Die Geschichte der tausend Zeichen“, *Parkett* No. 66 [2002], S. 145.).

[7] Christine Grenier hat diesen Aspekt besonders hervorgehoben, der nach ihrer Ansicht sogar das Spezifische von Huyghes Kunst ist, das, was sie von anderen zeitgenössischen Positionen unterscheidet. So bemerkt sie zu *L'Ellipse* (1998), wo Huyghe eine Sequenz nachspielen lässt, die im Original - dem *amerikanischen Freund* von Wim Wenders - einem „jump cut“ zum Opfer gefallen war: „L'idée même qu'entre deux scènes d'un film il y aurait, comme dans la vie, une continuité, est infantine.“ (Ch. G., *La révanche des émotions*, Paris 2008, S. 127.).

[8] Huyghe, „Two minutes out of time, 2000“, in: *Double Life - Identität und Transformation in der zeitgenössischen Kunst*, hg. von Sabine Breitwieser, Köln 2001, S. 122.

[9] Huyghe in: "Remote Possibilities: A Roundtable Discussion on Land Art's Changing Terrain“, *Artforum* XLIII, No. 10 (Summer 2005), S. 290.

