

vanabbemuseum

'No Ghost Just a Shell'

1999-2002

Un film d'imaginaire

1-10-2005 23-4-2006

In 2003 deed het Van Abbemuseum een bijzondere aankoop: een tentoonstelling van 28 werken van 18 verschillende kunstenaars rond het project 'No Ghost Just a Shell'. Centraal in dit project staat een virtuele figuur, gemaakt voor de Japanse mangatekenfilm-industrie, een miljoenenindustrie waarin dit soort figuren en karakters in grote aantallen worden 'verbruikt'. In 1999 kochten de Franse kunstenaars Pierre Huyghe en Philippe Parreno de rechten van deze figuur. Ze was goedkoop, omdat ze niet beschikte over de karaktereigenschappen die een mangafiguur nodig heeft om een held te worden en een lang en avontuurlijk leven te leiden. Door haartekopen bevrijdden Huyghe en Parreno haar uit de wereld van de commercie, waarin haar niets anders wachtte dan een snelle en roemloze dood. Ze gaven haar de naam AnnLee en lieten haar haar eigen levensverhaal vertellen. AnnLee kreeg een stem, een 3D-gedaante, een geheugen, een geschiedenis, een identiteit. Vervolgens nodigden Huyghe en Parreno een aantal kunstenaars uit om AnnLee vrij van auteursrechten te gebruiken binnen hun eigen werk en het lege omhulsel te vullen met verhalen en ideeën. Bovendien bedachten ze een manier om relatief goedkoop 3D-animaties op video te produceren, waar meerdere kunstenaars gebruik van maakten.

AnnLee dook op in animatiefilms, posters, schilderijen, objecten, in een installatie, een tijdschrift, een geluidswerk en een boek. Ze vertelt daarin haar eigen geschiedenis: hoe ze gedoemd was na een onbeduidende rol in een mangastrip voor eeuwig te verdwijnen, maar aan dit lot ontkwam toen ze voor 46.000 yen werd verkocht en een gedaante, een

stem en een geschiedenis kreeg. Ze vertelt hoe ze een identiteit krijgt en avonturen beleeft. Ze leest voor uit een boek of ontmoet haar eigen evenbeeld. Ze krijgt een eigen tijdschrift, speelgoed en een eigen soundtrack. Elk werk vormt een hoofdstuk uit haar geschiedenis. Door haar een doodskest te geven, krijgt ze zelfs de mogelijkheid te sterven. In 2002 sloten Huyghe en Parreno het project af door de auteursrechten van AnnLee over te dragen aan AnnLee zelf. Daarmee is ze de eigenaar geworden van haar eigen identiteit en wordt het onmogelijk om haar nog verder te exploiteren.

De individuele werken uit het project 'No Ghost Just a Shell' werden aanvankelijk alleen of met twee of drie tegelijk getoond in diverse tentoonstellingen in Europa en daarbuiten. In 2002 was het project voor het eerst in zijn geheel te zien in een tentoonstelling in de Kunsthalle Zürich en reisde vervolgens verder naar het Institute of Visual Culture Cambridge en het MoMA San Francisco. Bij de tentoonstelling verscheen een boek waarin alle werken zijn opgenomen, samen met interviews en bijdragen van verschillende schrijvers, filosofen, wetenschappers en kunsthistorici. In 2003 werd het project in zijn totaliteit door het Van Abbemuseum aangekocht en getoond in de tentoonstelling 'OVER WIJ/ABOUT WE'. Huyghe en Parreno bedachten de mise-en-scène voor de presentatie en kozen een robot voor het projecteren van de video's.

Huyghe en Parreno zoeken naar nieuwe manieren van samenwerken, nieuwe tentoonstellingsmodellen, nieuwe verhaalmodellen. Voor hen is niet zozeer de gebeurtenis zelf van belang, maar eerder de manier waarop die tot stand komt, de sociale context waarin de gebeurtenis plaatsvindt en de relaties tussen de betrokken personen. Deze kunstenaars bedenken protocollen en scenario's vol paradoxen en compromissen, waarbij het proces centraal staat en de uiteindelijke invulling wordt opengelaten. 'No Ghost Just a Shell' is een collectief project waarbij de figuur van AnnLee infiltreert in werken van verschillende kunstenaars, schrijvers en kunsthistorici, op verschil-

lende plaatsen en in verschillende contexten. AnnLee spreekt met verschillende stemmen, wordt gevuld met uiteenlopende verhalen. Wie bepaalt haar identiteit, haar karakter? In hoeverre verschilt haar identiteit van die van een logo of een merknaam? Het project speelt met begrippen als authenticiteit, originaliteit en copyrights in een tijdperk waarin de auteur steeds meer naar de achtergrond verdwijnt. Het onderzoekt de tegenstelling tussen entertainment en kunst, met in de hoofdrol AnnLee als een teken dat overgaat van de ene wereld naar de andere, van het terrein van de commercie naar dat van een culturele gemeenschap.

Wat betekent het voor een museum om een dergelijk project aan te kopen? Welke mogelijkheden zijn er om deze werken te tonen en welke invloed hebben deze mogelijkheden op de betekenis van de werken? Hoe verhouden zich de individuele werken tot het geheel en tot de context waarin ze worden getoond? Wat gebeurt er wanneer de onderdelen zich verspreiden in ruimte en tijd? Wat gebeurt er wanneer de werken andere ruimtes innemen, zoals de virtuele ruimte van het internet? Deze vragen vormden het uitgangspunt voor een serie presentaties, die zich in diverse afleveringen als een olievlek zullen uitbreiden en steeds weer andere vormen zullen aannemen. Het uiteindelijke resultaat ligt niet vast. Niet door het overdragen van de rechten aan AnnLee, niet door de aankoop van het project door het Van Abbemuseum. Er zijn slechts fases. Het Van Abbemuseum heeft een serie heterogene werken aangekocht, maar ook een groepstentoonstelling. Wat dat inhoudt moet nog ontdekt worden. Er is niet één enkele oplossing.

Dit project is een van dertig casussen die onderzocht worden binnen het project 'Preservation and Presentation of Installation Art' (2004-2007) dat ondersteund wordt door het EU-programma Culture 2000.



Voor meer informatie kunt u terecht bij onze cicerone.

For more information please ask our cicerone.

Foto ommezijde: De originele AnnLee, K-Works, 1999

vanabbemuseum

'No Ghost Just a Shell'

1999-2002

Un film d'imaginaire

1-10-2005 23-4-2006

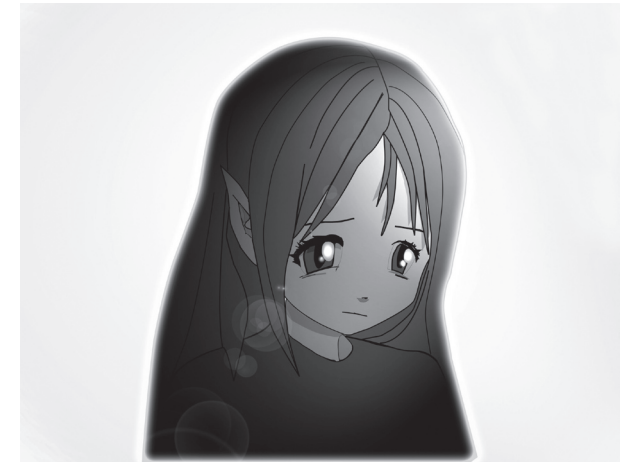
In 2003 the Van Abbemuseum made a special purchase in the form of an exhibition of 28 works by 18 different artists as part of the project 'No Ghost Just a Shell'. Central to this project was a virtual figure made for the multi-million dollar Japanese manga animation industry, in which these kinds of figures and characters are 'consumed' in large numbers. In 1999 the French artists Pierre Huyghe and Philippe Parreno bought the rights to this figure. She was cheap as she didn't have any of the attributes needed for a manga figure to be a hero and lead a long and adventurous life. By buying her, Huyghe and Parreno liberated her from the commercial world in which only a quick and ignominious death awaited her. They gave her the name 'AnnLee' and allowed her to tell her own life story. She was given a voice, a 3D form, a memory, a history and an identity. Huyghe and Parreno then invited various artists to use AnnLee in their own work and to fill the empty shell with storylines and ideas – free of copyright. They also conceived of a way of producing relatively cheap 3D animations on video, which several artists made use of.

As well as in animation, AnnLee popped up in posters, paintings, objects, an installation, a magazine, a sound work and a book. In all of these she relates her own history – how, following an unremarkable role in a manga comic strip, she was doomed to disappear for good, but was spared the fate by being sold for 46.000 yen and given a form, voice and a history. She tells how she gained an identity and experienced adventures. She reads aloud from a book or meets her own image. She is given her

own magazine, playthings and soundtrack. Each work forms a chapter from her history. By giving her a coffin, she is also given the possibility to die. In 2002 Huyghe and Parreno concluded the project by transferring the copyrights to AnnLee herself. This means she owns her own identity thus making it impossible to exploit her anymore.

The individual art works from the 'No Ghost Just a Shell' project were originally shown singly or with two or three others at exhibitions in Europe and elsewhere. In 2002 the project was first shown in its entirety at the Kunsthalle, Zurich, and then travelled to the Institute of Visual Culture, Cambridge, and the MoMA, San Francisco. There is an accompanying book to the exhibition which includes all the works as well as interviews and contributions from various writers, philosophers, academics and art historians. In 2003 the entire project was purchased by the Van Abbemuseum and shown in the exhibition 'OVER WIIJ/ABOUT WE'. Huyghe and Parreno conceived of the setting for the display and chose a robot to project the videos.

Huyghe and Parreno are looking for new ways of collaborating, new exhibition models, new narrative models. For them it isn't so much the event that is important, but more the way in which it arose, the social context in which the event occurred and the relationships between those involved. These artists think up protocols and scenarios full of paradoxes and compromises, in which the process is central but the final interpretation is left open. 'No Ghost Just a Shell' is a collective project in which the character of AnneLee infiltrates works by diverse artists, writers and art historians, at various places and in various contexts. AnnLee speaks with several voices and is packed with divergent stories. Who decides her identity, her character? To what extent does her identity differ from that of a logo or brandname? The project plays with concepts like authenticity, originality and copyright during an age in which the author is increasingly disappearing into the background. It explores the antithesis between entertainment and



The original AnnLee, K-Works, 1999

art, with AnnLee in the leading role as a symbol transferring from one world to another – from the commercial arena to a cultural community.

What does it mean for a museum to purchase such a project? What are the possibilities for showing the work and what is the impact of such possibilities on the significance of the project itself? How do the individual works relate to the whole and to the context in which they are shown? What happens when the components scatter in time and space? What happens when the works take up other spaces, like the virtual one of the Internet? These questions formed the starting point for a series of displays, which shown in diverse 'instalments', will expand and continually take on new forms like a proverbial oil stain. The final outcome is not fixed. Neither by the transferring of copyrights to AnnLee, nor by the purchasing of the project by the Van Abbemuseum. There are only phases. The Museum has acquired a series of heterogeneous works, yet also a group exhibition. What that implies has yet to be discovered. There isn't one single solution.

This project is one of thirty case studies being researched as part of the 'Preservation and Presentation of Installation Art' (2004-2007) project which is supported by the Culture 2000 programme of the European Union.