



**HET KUNSTENAARSPROJECT  
NO GHOST JUST A SHELL: UN FILM D'IMAGINAIRE  
VAN NETWERKVORMING TOT TENTOONSTELLING**

Deel 1: Tekst

**Promotor: Prof. Dr. Claire Van Damme**

**Faculteit Letteren en Wijsbegeerte  
Vakgroep Kunst-, Muziek- en Theaterwetenschappen**

Eindverhandeling ingediend tot het behalen van de graad van  
licentiaat in de Kunstwetenschappen

Commissarissen:  
Patrick Van Rossem en Catherine De Dijcker

"imagination life is your creation"  
(Barbiegirl, Aqua)

Figuur op titelblad  
Mircea Cantor  
*I am still alive*, 2004, sjabloon

# INHOUDSOPGAVE

Inhoudsopgave .....	3
Dankwoord .....	5
Motivatie.....	6
Status Quaestionis.....	7
Methodologie .....	8
Structuur .....	16
1. No ghost just a shell: het project .....	19
1.1. Inleiding.....	19
1.2. Ontstaan en ontwikkeling van het concept.....	21
2. Beschrijving en analyse van de werken in hun relatie tot het geheel.....	25
2.1. inleiding .....	25
2.2. Beschrijving en analyse .....	27
Philippe Parreno, <i>Anywhere out of the world</i> .....	27
Pierre Huyghe, <i>Two minutes out of time</i> .....	28
Dominique Gonzalez-Foerster, <i>Annlee in Anzen Zone</i> .....	29
M/M Paris, <i>Annlee: no ghost just a shell</i> .....	30
M/M Paris, <i>The M/M wallpaper poster 1.1</i> .....	31
M/M Paris, <i>The M/M wallpaper poster 1.3</i> .....	31
M/M Paris, <i>The M/M wallpaper poster 1.6</i> .....	31
M/M Paris, <i>Annlee in Anzen Zone</i> .....	32
M/M Paris, <i>Annlee: witness screen</i> .....	32
M/M paris, <i>Annlee: théorie du Trickster</i> .....	33
Pierre Huyghe & Philippe Parreno, <i>Skin of light</i> .....	33
Liam Gillick, <i>Annlee you proposes</i> .....	34
Pierre Huyghe, <i>one million kingdoms</i> .....	36
François Curlet, <i>Ecran Témoin (Witness Screen)</i> .....	37
Pierre Joseph & Mehdi Belhaj-Kacem, <i>De la lucidité (Of lucidity)</i> .....	38
Richard Philips, <i>Annlee</i> .....	39
Rikrit Tiravanija, <i>(Ghost reader C.H.)</i> .....	40
Anna Lena Vaney, <i>Song for Annlee</i> .....	41
Melik Ohanian, <i>I am dreaming about a reality</i> .....	41
Lili Fleury, <i>A worm in an apple</i> .....	42
Henri Barande, <i>Sublimation, O.J.</i> .....	43
Angela Bulloch & Imke Wagener, <i>Annlee KonnektiKit, Chiffrevue en Lunaphon</i> .....	44
Joe Scanlan, <i>Last Call</i> .....	44
Joe Scanlan, <i>DIY</i> .....	44
Joe Scanlan, <i>Do it yourself (Annlee)</i> .....	44
Pierre Huyghe en Philippe Parreno, <i>A smile without a cat: Annlee's vanishing</i> .....	45
Luc Saucier, (advocaat Annlee), <i>Annlee association Articles</i> .....	45
<i>No ghost just a shell: tentoonstellingscatalogus</i> .....	46
3. The medium is the message: analyse en toelichting van de gebruikte media.....	47
3.1. Animatie als artistiek medium .....	47
3.1.1 inleiding.....	47
3.1.2 Historische schets van animatie .....	47
3.1.3 De ontwikkeling van de animatie-industrie .....	49
3.1.4 De Japanse anime-industrie .....	50
3.1.5 De eigenschappen van animatie en <i>anime</i> .....	51
3.1.6 No ghost just a shell: waarom animatie en anime in het bijzonder? .....	53

3.2.	De tentoonstelling als artistiek medium .....	58
3.2.1	inleiding .....	58
3.2.2	Wat is een tentoonstelling? .....	59
3.2.3	Historische schets van de moderne tentoonstelling .....	62
3.2.4	De tentoonstelling als kunstwerk .....	64
3.2.4.A.	De verovering van de ruimte .....	64
3.2.4.B.	Tijd en kunst als handelswaar bij Marcel Broodthaers .....	69
3.2.4.C.	De tentoonstelling als kunstwerk .....	72
3.3.	No ghost just a shell: un film d'imaginaire: de tentoonstelling .....	74
3.3.1	Inleiding .....	74
3.3.2	het tentoonstellingsconcept van de kunstenaars .....	74
3.3.3	No ghost just a shell: de tentoonstelling als narratief .....	78
3.4.	No ghost just a shell: een gemeenschappelijk teken .....	80
4.	Kunst en samenwerking .....	89
4.1.	Inleiding .....	89
4.2.	Invloeden .....	89
4.2.1	Situationist International (S.I.) (1957-1972) .....	89
4.2.2	Andy Warhol - The Factory (1963-1969) .....	92
4.2.3	General Idea .....	94
4.3.	De antecedenten van No ghost just a shell .....	96
4.3.1	Association des temps libérés .....	97
4.3.2	Anna Sanders: l'histoire d'un sentiment (1996) .....	101
4.3.3	De vorming van een netwerk .....	102
4.4.	Netwerk theorieën .....	106
4.4.1	Rhizoom en Actor Network theory .....	106
4.4.2	Esthétique relationelle .....	111
4.4.3	No ghost just a shell: Actor-Network-Theory en relationele kunst .....	114
4.4.4	Auteurschap in een netwerk .....	118
5.	Copyright en auteursrecht toegepast op kunst .....	121
5.1.	Copyright en auteursrecht .....	121
5.1.1	inleiding .....	121
5.1.2	Definities volgens Van Dale .....	121
5.1.3	Onderscheid tussen <i>copyright</i> en <i>auteursrecht</i> .....	123
5.1.4	De Privileges: de voorloper van <i>auteursrecht</i> en <i>copyright</i> .....	124
5.1.5	Het ontstaan van het <i>copyright</i> en <i>auteursrecht</i> .....	125
5.2.	Het internationaal recht en de conventie van Bern .....	126
5.2.1	Historisch overzicht .....	126
5.2.2	Domein van de Conventie van Bern .....	127
5.2.3	Universal Copyright Convention (U.C.C.) – UNESCO .....	129
5.2.4	W.I.P.O. (World Intellectual Property Organization) Conventie .....	130
5.2.5	Opmerkingen .....	130
5.2.6	Individueel auteursrecht of collectief auteursrecht in de Franse wetgeving .....	131
5.3.	de relatie tussen kunst en auteursrechten .....	132
5.3.1	De eerste rechtszaken over auteursrecht tussen kunstenaars .....	132
5.3.2	Originaliteit .....	133
5.3.3	Toeëigening (Appropriation), détournement of postproduction .....	135
5.3.4	Kunst, signatuur en 'merken' in de kunst .....	136
5.4.	No ghost just a shell en Annlee's rechten .....	140
	Conclusie .....	146
	Bibliografie .....	149

## **DANKWOORD**

De lijst van mensen die ik wil bedanken is lang. Toch wil ik beginnen met het bedanken van Prof. dr. M.C. Van Damme en drs. P. Van Rossem voor de thesisbegeleiding. Dank ook aan mevrouw De Dijcker.

Graag zou ik Jan Debbaut willen bedanken omdat hij tijd voor me vrij maakte in zijn drukke schema. Ik zou Sue Smith willen bedanken omdat ze tijd maakte voor me in het drukke schema van Jan Debbaut. Veel dank ook aan Christiane Berndes en Nina van het Van Abbemuseum. Speciale dank aan Phillip van den Bossche omdat hij mij enkele heel goede tips gaf en interessant beeldmateriaal.

Ik wil ook Rosa de La Cruz en Sylvia Cubina bedanken. Speciale dank aan Joe Scanlan en Lars Magnus Holmgren. Dank aan H elene van Air de Paris.

Veel dank aan het bibliotheekpersoneel van het Van Abbemuseum voor hun goede diensten. Dank aan het personeel van de PMMK-bibliotheek en aan het personeel van de Tate Library. Dank aan ons eigen bibliotheekpersoneel van de Universiteit Gent en de Gentse stadsbibliotheek. Dank aan Les presses du r eel voor de vlugge verzending van de boeken die ik dringend nodig had. Bedankt Tyson voor de correcte en vlugge verzending van een boek dat onontbeerlijk was voor deze thesis. Anne en Peter van het N.I.C.C. voor de vaak verwarrende, maar heel inspirerende interviews.

Bedankt aan mijn klasgenoten. Speciale dank aan Frieda die altijd wel effe wat gezaag kan aanhoren.

Verder dank aan: mijn ma en pa, mijn broer Tom omdat hij speciaal de moeite nam om boeken voor mij te gaan zoeken, Marijke, Jan, Hendrikje, en Clemens voor het helpen bij de layout.

Dank aan iedereen die ik hier bij naam vergeet te noemen.

En heel speciale dank aan Maarten, die al een hele tijd verdraagt dat ik geobsedeerd ben door een *animefiguur*.

Deze verhandeling kwam tot stand door twee grote ogen in een foldertje. Het lijkt me dan ook toepasselijk om deze thesis op te dragen aan het 'teken': *Annlee*.

## MOTIVATIE

In 2003 bezocht ik de openingstentoonstelling van het Nieuwe Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland). Ik ging speciaal naar Eindhoven omdat ik een *anime* naar me had zien staren in een foldertje. De tentoonstelling *Over ons/About we* liet een diepe indruk na. Het dynamische kunstenaarsproject *No ghost just a shell* dook overal in het museum op. Ik kocht de tentoonstellingscatalogus *No ghost just a shell* en werd nog meer geboeid.

Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* combineert een aantal kwesties die ik persoonlijk interessant vind. Het gegeven van kunst als handelswaar, als ordinair product heeft altijd mijn interesse weggedragen. De implicaties van auteursrechten werden wel erg ver doorgetrokken in *No ghost just a shell*.

Bovendien combineert *No ghost just a shell* een aantal boeiende kenmerken in zich. De netwerkvorming rond een teken vond ik een erg mysterieuze denkpiste, te meer omdat dit 'teken' een *animefiguur* was. Voor ik aan dit onderzoek begon wist ik weinig van animatiefilm en van *anime*, nu weet ik iets meer. *Anime* heeft deels een fascinerend effect op mij en laat me deels helemaal koud. Het fascinerende aspect aan *anime* zit voor mij verborgen in het keizerrijk van de tekens (*L'empire des signes*) zoals Roland Barthes het zo mooi uitdrukte. Japan boeit, op velerlei vlakken, door zijn traditie, maar ook door zijn toekomstvisie. Een kunstenaarscollectief dat zich tijdelijk vormt rond een van deze tekens, kon niet anders dan interessant zijn om te onderzoeken.

Toen ik de *anime* naar me zag staren in de folder en toen ik de tentoonstellingscatalogus las dacht ik een mogelijk thesisonderwerp te hebben gevonden. De verhandeling is uiteindelijk een lijvig werk geworden waarin vele dimensies aan bod komen die allemaal nieuwe onderzoeksvragen schijnen op te roepen.

## STATUS QUAESTIONIS

Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell: un film d'imaginaire* roept een veelheid aan vragen op. Hedendaagse kunst stel zowat alles in vraag in onze postmoderne samenleving, vooral de kunst zelf. *No ghost just a shell* handelt in eerste instantie over een fictief personage, een animatiefiguur die aangekocht werd door twee kunstenaars, om haar vervolgens door te geven aan andere kunstenaars die deel uitmaken van een artistiek netwerk. *No ghost just a shell* roept vragen op rond auteursrechten en rond auteurschap. Het kaart de problematiek aan van het kunstvoorwerp als handelswaar. De animatiefiguur wordt doorgegeven aan verschillende kunstenaars die allemaal auteur worden van éénzelfde verhaal. Het fictieve personage wordt door een veelheid aan auteurs geconstrueerd. De individualiteit van de kunstenaars wordt echter niet opgeofferd. Iedere kunstenaar die medeauteur wordt van het verhaal, wordt een zekere artistieke vrijheid gegeven. De kunstenaars mogen werken met het medium dat ze zelf verkiezen en de animatiefiguur 'vullen' met hun eigen individuele ideeën. De afzonderlijke werken staan vaak in een dialectische relatie tot elkaar. Hoe functioneert de dialectiek? Alle werken worden pas samengebracht als ze gerealiseerd zijn. Pas dan wordt het geheel aanschouwelijk. De tentoonstelling wordt op zich een artistiek medium. Dit artistieke medium, dat van de tentoonstelling, wordt bovendien door het Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland) aangekocht als een kunstwerk. De transformatie van tentoonstelling via artistiek medium naar kunstvoorwerp lijkt compleet. Welke implicaties kan dit hebben? Welke implicaties had de samenwerking en hoe functioneert een kunstenaarsnetwerk? Hoe kan een teken, een animatiefiguur een samenwerking in zich verenigen? Kan een teken een identiteit verwerven? De animatiefiguur kreeg via een ingewikkelde wettelijke constructie haar eigen intellectuele rechten. De animatiefiguur, bevrijd van de fictiemarkt, wordt een zelfstandige entiteit met eigen rechten. Kan dit wel? Zijn dit de antwoorden die kunstenaars geven op de vraag wat hun rol is in de spektakelmaatschappij?

Op deze veelheid van vragen is geen eenduidig antwoord mogelijk. Deze verhandeling tracht echter een antwoord te formuleren op enkele deelaspecten van dit merkwaardige samenwerkingsproject. Drie grote lijnen onderscheiden zich in deze verhandeling. De samenwerking loopt als een rode draad door de verhandeling, maar de denkpijpen over nieuwe en dynamische tentoonstellingsmodellen zijn net zo belangrijk. De derde lijn is de meest moeilijke en tegelijk de meest eenvoudige: deze van het *détournement*, de 'omkering' van bestaande strategieën. De hedendaagse kunstpraktijk tast steeds meer de grenzen af van het representatieve en institutionele kader van de kunst. Hoever kunnen kunstenaars blijven werken binnen de grenzen van het instituut én tegelijkertijd deze grenzen aftasten?

## METHODOLOGIE

In mijn onderzoek naar het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* heb ik zowel gebruik gemaakt van nieuwe onderzoeksmethodes als van klassieke onderzoeksmethodes. Ik geef hier een overzicht van de gehanteerde methodologie, met een korte uitleg waarom deze methode en wat de problemen waren met het volgen van deze onderzoekstrategieën.

### DE TENTOONSTELLING NO GHOST JUST A SHELL

Begin 2003 bezocht ik de tentoonstelling *No ghost just a shell* in het Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland).<sup>1</sup> Dit was de eerste keer dat ik alle werken zag. Het dynamische tentoonstellingsconcept liet een indruk op mij na.<sup>2</sup> Ik wou meer weten en kocht de tentoonstellingscatalogus *No ghost just a shell*. Het was het begin van een onderzoek.

### DE KLASSIEKE LITERAIRE BRONNEN

Als uitgangspunt voor mijn onderzoek vertrok ik vanuit een bron door de kunstenaars zelf aangeboden: de tentoonstellingscatalogus *No ghost just a shell*.<sup>3</sup> Het probleem met de tentoonstellingscatalogus was dat deze eigenlijk opgevat is als een kunstwerk op zich. Sommige artikels verduidelijken wel degelijk het project, andere artikels dragen echter bij tot de mythe *Annie*. Toch was de catalogus een ideaal vertrekpunt.

De catalogus stelde mij voor een paar raadsels die ik trachtte op te lossen. Ik ging in elektronische databases, zoals Art Index en Francis waarop de Universiteit Gent geabonneerd is, op zoek naar artikels over het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* en over de tentoonstelling. Vervolgens zocht ik naar meer achtergrondinformatie over de deelnemende kunstenaars zelf.

De belangrijkste tijdschriften waarin ik informatie vond waren kunsttijdschriften zoals *Beaux Arts magazine*, *Artforum*, het Duitse *Kunstforum International*, *Flash Art*, *October* en *Parachute*. Meteen stelde zich een probleem: deze tijdschriften zijn meestal slechts

---

<sup>1</sup> *No ghost just a shell* was als tentoonstelling een deel van de openingstentoonstelling *Over Wij/About we* naar aanleiding van de opening van het nieuwe Van Abbemuseum in 2003. De tentoonstelling liep van 19 januari tot 24 augustus 2003.

<sup>2</sup> Ik verwijs naar bijlage 1 voor de zaaltekst van deze tentoonstelling en naar bijlage 2 voor een overzicht van de kunstwerken openomen in de tentoonstelling *No ghost just a shell*.

<sup>3</sup> HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003



gedeeltelijk terug te vinden in de Universiteitsbibliotheek. Ik kom hier verderop op terug bij het deel van mijn methodologie dat handelt over de studiereizen die ik ondernam voor dit onderzoek.

Omdat het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* pas twee jaar geleden werd beëindigd gaat het hier om erg recente kunst. Dit vormde meteen een belangrijk bronnenprobleem, maar draagt naar mijn mening bij tot de originaliteit van dit onderzoek. Veel bronnen zijn in de loop van 2003, 2004 en zelfs 2005 geschreven. Het verhaal is nog niet af. Boeken die alleen *No ghost just a shell* bespreken bestaan (nog) niet. Het verhaal zit in verschillende delen opgesplitst. De twee kunstenaars die de aanzet gaven voor dit project, Philippe Parreno en Pierre Huyghe, hebben een interessante kunstpraktijk ontwikkeld sinds begin jaren negentig. De kunstenaars hebben zelf een aantal boeken gemaakt, die ik alle heb geraadpleegd. Over Pierre Huyghe is recent (2004) een interessante monografie verschenen geschreven door Carolyn Christov-Bakargiev naar aanleiding van de solotentoonstelling van Huyghe in Castello di Rivoli (Turijn, Italië) in 2004.<sup>4</sup> Een andere belangrijke tentoonstellingscatalogus was deze van de groepstentoonstelling van Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe en Philippe Parreno in 1998 gehouden in het ARC (Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris).<sup>5</sup> Ook andere tentoonstellingscatalogi boden een belangrijke bron van informatie.<sup>6</sup> Overall waar *Annee* opdook liet ze sporen verhaal achter, maar omdat de bronnen allemaal relatief nieuw waren, was er toch nog een lacune in deze klassieke bronnen.

Om deze lacune in klassieke bronnen zoals tijdschriften en boeken op te vangen, achtte ik het nodig om met een aantal personen contact te zoeken.

#### EMAIL ALS ONDERZOEKSMETHODE EN ALS BRON

De kunstenaars die deelnamen aan het project *No ghost just a shell* zijn wat ik zou willen omschrijven als een nieuw soort nomade. Ze wonen in twee steden, bijvoorbeeld Parijs en New York en hun thuisbasis ligt ergens in het midden. Het project *No ghost just a shell*

---

<sup>4</sup> De solotentoonstelling van Pierre Huyghe liep van 21 april tot 18 juli 2004 in Castello di Rivoli, Turijn (Italië). Meer informatie is te vinden in de tentoonstellingscatalogus: CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, (ed.), *Pierre Huyghe*, Milaan: Skira, 2004 en op de website van Castello di Rivoli: Castello di Rivoli, Museo d'Arte Contemporanea, <http://www.castellodirivoli.it>, geraadpleegd: 20 juli 2005.

<sup>5</sup> s.n., *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Parijs: Musées, 1998.

<sup>6</sup> Ik denk hierbij bijvoorbeeld aan de tentoonstellingscatalogus van *Animations*. Deze tentoonstelling die was gewijd aan het gebruik van animatiefilm in de hedendaagse kunst liep van 14 oktober 2001 tot 13 januari 2002 in PS 1, New York, U.S.A.

verscheen in het Van Abbemuseum te Eindhoven in zijn geheel, het begon echter in twee Parijse galerijen. Ook hier stelde zich de vraag hoe ik het best contact kon zoeken met al deze personen. Rosa de La Cruz, een belangrijke kunstverzamelaar uit Miami, Florida, U.S.A. was eveneens erg geïnteresseerd in *No ghost just a shell*. Het leek mij dan ook een interessante methodologische denkpiste om via email contact te zoeken met de kunstenaars, galerijen, musea en andere personen die mij zouden kunnen helpen bij mijn onderzoek.<sup>7</sup>

Electronische post of email (verkorting van electronic mail) is een manier om berichten op te stellen, te versturen en te ontvangen via elektronische communicatiesystemen, voornamelijk het internet. Email heeft als communicatiemiddel een aantal goede eigenschappen. De vereisten om email te kunnen gebruiken zijn eenvoudig: internettoegang en een computer. Email is per definitie niet aan een vaste plaats gebonden. Het is mogelijk om van eerder welke computer email te lezen, op te stellen en te versturen. Dit maakt van email meteen een internationaal bruikbaar communicatiemiddel. Bovendien is het redelijk budgetvriendelijk. Email versturen en ontvangen gaat onmiddellijk, wat inhoudt dat het een enorm snel communicatiemiddel kan zijn. Echter, nog een belangrijke eigenschap van email is dat het niet onmiddellijk moet gelezen worden wanneer men een elektronisch bericht ontvangt. De ontvanger kan rustig de tijd nemen om na te denken over het bericht. Sinds de late jaren negentig is email bovendien een belangrijk communicatiemiddel geworden. Het aantal mensen dat elektronische berichten via het internet verstuurt groeit nog steeds gestaag aan. Bijna iedereen in de Westerse wereld athans is te bereiken via email.

De sterke eigenschappen van email overtuigden me om via deze weg contact te zoeken met alle personen en instellingen. Al gauw vertoonden zich echter enkele zwaktes bij het gebruik van email. Een eerste probleem was om juiste email-adressen te vinden. Een van de mogelijkheden van email is het aanmaken van aliaassen. Een email-adres hoeft niet de echte naam van zijn houder te bevatten. Meestal wordt een afkorting van de naam gebruikt van de houder van de zogenaamde email-account, maar dit hoeft helemaal niet. Emails kunnen ook volstrekt anoniem zijn en geen enkele referentie naar de identiteit van de eigenaar bevatten.<sup>8</sup> Bovendien bestaat er niet zoiets als een groot 'telefoonboek' van internet waarin

---

<sup>7</sup> Ik verwijs naar bijlage 3 voor een overzicht van alle mails die ik verstuurde. De mailberichten die relevant zijn voor deze thesis werden eveneens in bijlage opgenomen en komen in bijlage voor wanneer ik ze later in deze verhandeling als bron hanteer.

<sup>8</sup> Een email-account kan bijvoorbeeld bestaan uit [voornaam.naam@server.be](mailto:voornaam.naam@server.be), maar dit hoeft helemaal niet zo te zijn. Een email-account kan ook [voornaam.afkortingnaam@server.be](mailto:voornaam.afkortingnaam@server.be) zijn. Maar zelfs dit hoeft niet. Een email-adres kan louter fictief zijn, bijvoorbeeld: [ikzegmaarwat@hotmail.com](mailto:ikzegmaarwat@hotmail.com). De meeste internet-providers moedigen deze anonimiteit zelfs aan door aan hun klanten de mogelijkheid te bieden om ettelijke aliaassen toe te voegen. Gratis email-adressen worden verstrekt door

alle email-adressen zijn opgenomen. Meestal is het moeilijker om een email-adres van een onbekende te vinden dan een telefoonnummer. Dit leidde ertoe dat ik van een aantal kunstenaars zelfs geen email-adres vond (ondanks verwoedde pogingen via contactpersonen en talloze zoekacties in zoekroboten zoals google). Het Van Abbemuseum, dat wel enkele email-adressen van de deelnemende kunstenaars had, geeft deze niet door aan onderzoekers. Dit is volkomen te begrijpen, aangezien dit bij de discretie van het museum hoort.

Eenmaal email-adressen gevonden stellen zich opnieuw enkele problemen. De inhoud van de email mag meestal niet te lang zijn, want lange email-boodschappen schrikken mensen mogelijk af. Het grootste probleem echter dat zich stelt is hoe de boodschap over te brengen. Met de proliferatie van email-gebruikers heeft een heel vervelend probleem het levenslicht gezien: spam. De spam-mails zijn te vergelijken met reclamebladen in de gewone postbus. De postbus raakt overvol waardoor de post die iemand wèl wou krijgen verloren raakt. Spam is in die zin nog veel hardnekkiger dan ongewenste post. Gespecialiseerde programma's kunnen ervoor zorgen dat miljoenen mensen ettelijke miljarden ongewenste email-boodschappen per dag krijgen. Het resultaat van al deze spam is dat sommige mailboxen vol komen te zitten, waardoor gewone boodschappen niet meer bij de ontvanger terecht komen. Een ander gevolg van spam is dat mensen hun mailbox gaan beschermen en ervoor gaan zorgen dat ze geen ongewenste post meer krijgen. Helaas gaat door dit blokkeren van spam, dat meestal kan gebeuren via de mogelijkheid van het blokkeren van onbekende mailadressen, een heleboel gewone boodschappen verloren. Bijgevolg kan een mail van mij aanzien worden als een mail van een onbekende zender en onverbiddelijk naar de vuilnisbak gestuurd worden. De mail komt niet meer in de mailbox zelf terecht, maar in de zogenaamde de vuilnisbak, waar haast niemand naar kijkt en waar de boodschap na enkele dagen gewist wordt. Een ander probleem is het selectief lezen. De ontvanger van de mail reageert alleen op boodschappen die op het eerste zicht interessant lijken, de rest gaat verloren.

Als het dan toch lukt om door deze informatie-overflow te geraken, dan is het afwachten. Zoals ik al aanhaalde kan de ontvanger gerust zijn tijd nemen om een antwoord te formuleren. Het kan snel gaan, maar het kan ook ontzettend traag gaan. Soms heeft een ontvanger zelfs goede intenties om een antwoord te formuleren, maar wordt het helaas vergeten. Met een beetje geluk kan email echter wel een uitstekend communicatieplatform bieden. Zo slaagde ik erin om te mailen met Rosa de La Cruz, Joe Scanlan, Lars Magnus

---

organisaties zoals microsoft ([email@msn.com](mailto:email@msn.com)) of [email@hotmail.com](mailto:email@hotmail.com)) of google ([email@gmail.com](mailto:email@gmail.com)), wat nog extra bijdraagt tot deze anonimiteit.

Holmgren, Jan Debbaut, Air de Paris en het Van Abbemuseum. De afspraak waar ik later op terugkom met Jan Debbaut heb ik volledig via email kunnen regelen met zijn persoonlijke assistente Sue Smith. Dit illustreert nog een laatste probleem waarom email-boodschappen soms verloren gaan: gatekeepers, assistenten zoals Sue Smith, controleren en selecteren zelf eerst alle mails alvorens ze bij de bestemming terecht komen. De afspraken die ik maakte met Christiane Berndes en Phillip van den Bossche werden eveneens via diverse contactpersonen en mails met de bestemmingen zelf geregeld.

Over de wetenschappelijke waarde van een email is nog niet veel gezegd. De waarde is te vergelijken met die van gewone correspondentie per brief en moet dus met de nodige korrel zout worden genomen. Een probleem dat zich hier kan stellen is de vervalsing. Emails vervalsen is mogelijk, net zoals het mogelijk is om brieven te vervalsen. Alleen kan paleografisch onderzoek hier geen uitkomst meer bieden, aangezien alles in digitale tekst verloopt. Het is wachten op een algemeen gangbaar sluitend systeem van digitaal handtekenen om vervalsingen uit te kunnen sluiten.

Het bewaren van email-boodschappen is al even problematisch, zoniet nog problematischer dan bij gewone correspondentie. Vaak blijven emails alleen maar bestaan op de harde schijf van een computer of op een zogenaamde webserver. Emails worden gewist als de postbus letterlijk overloopt met mail-berichten. De correspondentie is dan voorgoed verloren. Als de email afgeprint wordt, dan stellen zich de gewoonlijke problemen met papieren bronnen: de inkt vervaagt na verloop van tijd en het papier zelf kan ook vergaan.

Toch wil ik een pleit houden voor het gebruik van email in wetenschappelijk onderzoek. Als de boodschap bij de ontvanger terechtkomt en de ontvanger een antwoord formuleert, is het mogelijk om een dialoog aan te gaan. Bijkomende vragen, bemerkingen, ideeën en suggesties kunnen regelmatig naar elkaar gemaïld worden. Het versturen van een mail is minder duur dan het voeren van een internationaal telefoongesprek (met het risico dat men niet de juiste persoon aan de lijn krijgt). Van een telefoongesprek kan nagenoeg niets geregistreerd worden, dus die bron is niet wetenschappelijk verifieerbaar, terwijl van een email nog steeds een gedrukte versie kan worden gegeven. De ontvanger krijgt tijd om te reflecteren over een antwoord, wat bij een telefoongesprek niet mogelijk is. Bovendien is een email discreter en minder storend dan een telefoongesprek. Met tijdzones hoeft men geen rekening te houden, de mail wordt immers gelezen op een tijdstip dat door de ontvanger zelf gekozen wordt. Ook tegenover gewone briefwisseling zijn er duidelijk voordelen. Adressen zijn haast even moeilijk te traceren als email-adressen. Als er toch een brief wordt gestuurd naar een juiste adres is het eveneens afwachten op een antwoord. Een

dialogo op gang trekken is moeilijker via klassieke post, omdat de verzending veel trager gaat. Email is dus naar mijn mening een instrument waarvan de mogelijkheden voor wetenschappelijk onderzoek nog meer in detail moeten bestudeerd worden. Het zou een erg praktisch, goedkoop en interactief (de mogelijkheid tot dialoog) communicatiemiddel kunnen zijn.

### HET INTERNET ALS BRON

De problemen die ik hierboven aanhaalde bij het gebruik van email als wetenschappelijke bron gelden evenzeer voor het internet in het algemeen. Het probleem met het internet is dat alle informatie slechts tijdelijk ter beschikking is. Een website die vandaag interessant is en vol met bruikbare informatie kan morgen verdwenen zijn.<sup>9</sup> Toch wil ik hier een pleit houden voor internet als auxilaire onderzoeksbron. Heel veel informatie kan opgezocht worden via internet, op voorwaarde dat daarna grondiger onderzoek wordt gedaan in bibliotheken. De informatie ter beschikking op internet moet naar mijn mening gezien worden als een ideale voorraadkamer van basisinformatie. Internet is zoals de encyclopedie van vroeger. In de encyclopedie werd informatie opgezocht en werd informatie gevonden over alle mogelijk denkbare onderwerpen. Als zich de nood echter aandiende om meer informatie te vinden over een bepaald onderwerp dan werd verder gezocht in andere bronnen. De encyclopedie, vormde net zoals internet vandaag een uitstekende basis voor verder onderzoek. Voor sommige hedendaagse begrippen die ik hanteer in deze thesis, zoals het gebruik van *Computer Generated Imaging*, is internet zelfs een primaire bron van informatie. Ook de talloze e-zines<sup>10</sup> die op internet te vinden zijn bieden meestal interessante artikels en standpunten aan. De kwaliteit van e-zines is echter zwaar verschillend, zodat ik uiteindelijk slechts heel zelden een artikel uit een e-zine als belangrijkste of enige bron zal vermelden in deze verhandeling. Zoals steeds moet kritisch worden omgesprongen met deze wispelturige bron.

---

<sup>9</sup> Een mogelijke oplossing zou erin kunnen bestaan alle geraadpleegde webpagina's te printen en als bijlage bij te voegen. Het aantal geraadpleegde websites en webpagina's is echter zo groot dat alle prints samen enkele honderden pagina's zouden innemen. Bovendien bevatten de meeste zeer veel redundante informatie. Daarom heb ik voor deze thesis enkel de meest relevante webpagina's uitgeprint en als bijlage opgenomen.

<sup>10</sup> E-zine is een afkorting voor *electronic magazines*. Het betreft hier tijdschriften die uitsluitend op internet raadpleegbaar zijn en niet in gedrukte versie verschijnen.

## STUDIEREIZEN EN BIBLIOTHEEKBEZOEKEN

In mijn zoektocht naar bronnen ondernam ik enkele studiereizen. In eerste instantie bezocht ik verschillende malen het Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland). Een probleem dat zich echter stelde was de toegankelijkheid van het tentoonstellingsarchief. De tentoonstelling *No ghost just a shell* werd tijdens de periode van dit onderzoek, die zich vooral in 2005 situeerde, geherinstalleerd. Het tentoonstellingsarchief was gedurende die periode niet beschikbaar omdat Christiane Berndes, conservator van het Van Abbemuseum, het actief als werkmiddel gebruikte. Met Christiane Berndes had ik wel een interview over het kunstenaarsproject dat een aantal interessante denkpijlers opleverde (bijlage 4).

In Londen (U.K.) bezocht ik Jan Debbaut, nu directeur collecties van Tate Britain, maar ten tijde van de aankoop van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*, directeur van het Van Abbemuseum. Met hem had ik een interview dat veel nuttige en bijkomende informatie opleverde. Bovendien leverde dit interview enkele interessante denkpijlers op (bijlage 5).

Ik maakte van de gelegenheid gebruik om verder onderzoek te doen in de Tate Library. Deze uitgebreide onderzoeksfaciliteit leverde een aantal nuttige bronnen op, waaronder tijdschriften die in de geraadpleegde Belgische bibliotheken onvindbaar waren, en een aantal bronnen specifiek over het aandeel van Liam Gillick in *No ghost just a shell*. Het probleem dat zich hier voordeed was dat, gezien Jan Debbaut *No ghost just a shell* als voorbeeld van een innovatief tentoonstellingsmodel beschouwt, de curatoren en conservators van Tate Britain alle mogelijke werken over dit project hadden ontleend uit de bibliotheek. Gezien het korte tijdsbestek van mijn bezoek, dat maar één dag in dit onderzoekscentrum bedroeg, was het niet mogelijk om alle bronnen te raadplegen die hier voorhanden waren.

Het Van Abbemuseum te Eindhoven heeft een uitgebreide bibliotheek die gratis ter beschikking wordt gesteld van onderzoekers en studenten. In deze bibliotheek vond ik een veelvoud aan interessante bronnen, niet alleen over *No ghost just a shell*, maar ook bronnen over de kunstenaars die betrokken waren bij dit project.

Ik bezocht het Van Abbemuseum andermaal voor een interview met Phillip van den Bossche, curator in het Van Abbemuseum (bijlage 6). Hij was de verantwoordelijke curator bij de oorspronkelijke opstelling en installatie van *No ghost just a shell* in 2003 voor de openingstentoonstelling 'Over wij/About we': van den Bossche was nauw betrokken bij de afhandeling van de aankoop van het kunstenaarsproject door het Van Abbemuseum. Het interview met Phillip van den Bossche leverde, naast bronbevestiging voor Jan Debbaut en aanvulling van enkele lacunes die tot dan toe in mijn onderzoek waren opgedoken, enkele

interessante denkpijstes op. Dankzij hem leerde ik een paar interessante bronnen kennen. Voorts stuurde Phillip van den Bossche me per email beeldmateriaal door van de tentoonstelling in het Van Abbemuseum (2003) en van de tentoonstelling die een tijd voordien in Zürich (Zwitserland) werd gehouden.<sup>11</sup>

Ik maakte van de gelegenheid gebruik om te gaan kijken naar het deel van de tentoonstelling *No ghost just a shell* dat al geherinstalleerd was door Christiane Berndes. De nieuwe opstelling bevestigde mijn vermoeden dat ondanks de nieuwe opstelling het dynamisme van het tentoonstellingsconcept blijft functioneren.<sup>12</sup>

Een andere belangrijke bibliotheek die ik hier dien te vermelden is deze van het PMMK in Oostende. Deze bibliotheek, die pas dit jaar (2005) opende in de nieuwe gebouwen van het PMMK, heeft een uitgebreide collectie buitenlandse tijdschriften die onontbeerlijk waren voor dit onderzoek.

Vanzelfsprekend waren de Universiteitsbibliotheek en de stadsbibliotheek van Gent een belangrijke en gemakkelijk toegankelijke bron voor alle basisinformatie die ik nodig had om deze verhandeling tot een goed einde te brengen.

Een aantal zeer belangrijke of zeer moeilijk vindbare boeken heb ik uiteindelijk zelf aangekocht via nationale en internationale boekhandels (Fnac, Amazon...) of via musea en uitgeverijen zelf (Les presses du réel...).

Zoals ik reeds aanhaalde is het kunstenaarsproject pas beëindigd in 2003. Dit houdt in dat er maar weinig afstand zit tussen dit onderzoek en het afsluiten van het project. De implicaties van het project zijn daardoor zeker nog niet helemaal duidelijk. Een voldoende afstand kan mogelijk leiden tot een nog grondiger onderzoek en een mogelijk beter oordeel. Een aantal van de problemen aangeraakt door het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* zullen pas in de loop van de volgende jaren beschreven worden.

---

<sup>11</sup> Een groot deel van dit beeldmateriaal is verwerkt in de prentenbundel.

<sup>12</sup> De nieuwe tentoonstelling met dezelfde titel *No ghost just a shell* loopt vanaf 4 april 2005 in het Van Abbemuseum. De bedoeling van Christiane Berndes is om geleidelijk het tentoonstellingsconcept meer zalen te laten innemen. Vanaf 4 april nam *No ghost just a shell* zaal drie tot vijf van de kelderetage in, vanaf 4 juni werden zaal nul en één geïnfilteerd. Voor meer informatie verwijs ik naar bijlage 7.

## STRUCTUUR

Een belangrijke opmerking die ik hier meteen moet maken betreft het vertrekpunt van mijn onderzoek. Ik ben bewust vertrokken vanuit het kunstenaarsproject *No ghost just a shell: un film d'imaginaire*. In deze verhandeling is daarom naar verhouding weinig informatie te vinden over de kunstenaars die deelnamen aan het project. In de loop van deze verhandeling zal blijken waarom dit een bewuste keuze was.

Omdat ik vertrek vanuit het kunstenaarsproject bespreek ik in het eerste deel van deze verhandeling de verschillende delen van het project uitvoerig. Ik begin met een korte inleiding (§ 1.1) waarna ik het ontstaan en de ontwikkeling van het kunstenaarsproject schets (§ 1.2). Daarna volgt een uitgebreide beschrijving en analyse van de kunstwerken in hun relatie tot het geheel (§ 2.2). Daarin tracht ik de dialectiek aan te tonen van de individuele kunstwerken met het geheel.

Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* maakt gebruik van twee belangrijke artistieke expressiemiddelen. Ik begin met een uitgebreide analyse van het medium animatiefilm als artistiek medium (§ 3.1). Daarin geef ik een kort historisch overzicht van het ontstaan van animatiefilm (§ 3.1.2), ga ik dieper in op de industrialisatie van de animatiefilm in het algemeen (§ 3.1.3) en van de Japanse animatiefilm in het bijzonder (§ 3.1.4), en toon ik aan waarom animatie een geschikt medium was voor het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* (§ 3.1.6).

Het tweede medium dat een belangrijke plaats inneemt als artistiek expressiemiddel is de tentoonstelling (§ 3.2 - § 3.3). In dit deel tracht ik onder meer een antwoord te formuleren op de vraag wat een tentoonstelling is (§ 3.2.2). Het is belangrijk voor deze verhandeling om stil te staan bij de tentoonstelling als kunstwerk (§ 3.2.4). Via het werk van Brian O'Doherty, *Inside the white cube*, *Le declin de l'objet* van Frank Popper en het boek *Thinking about exhibitions* toon ik de evolutie aan van de installatie naar de tentoonstelling als kunstwerk (§ 3.2.4.A). Marcel Broodthaers' *Département des Aigles* beschouw ik als een belangrijke voorloper van *No ghost just a shell*, niet alleen omdat Broodthaers nadacht over het kunstwerk als handelswaar, maar eveneens door de temporele opbouw van het project *Département des Aigles* (§ 3.2.4.B) Hoe deze invloeden zich vermengden met de opbouw van de tentoonstelling *No ghost just a shell* wordt kort besproken in (§ 3.2.4.C).

Vervolgens diep ik het tentoonstellingsconcept van *No ghost just a shell* verder uit (§ 3.3). Ik bespreek hoe Philippe Parreno en Pierre Huyghe, de twee initiatiefnemers van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*, denken over tentoonstellingen (§ 3.3.2). Uit het tentoonstellingsconcept komt een belangrijk gegeven naar voren: dit van de



spektakelmaatschappij, zoals Guy Debord (1931-1994) de massamedia noemde in *La Société du Spectacle*. De rol die een kunstenaar speelt in deze spektakelmaatschappij, beïnvloedt in belangrijke mate het denken zowel van Parreno en Pierre Huyghe, als van andere kunstenaars die meewerkten aan *No ghost just a shell*. Hoe wordt de tentoonstelling *No ghost just a shell* opgevat door de kunstenaars? In het deel dat handelt over de tentoonstelling als narratief tracht ik hierop een antwoord te formuleren (§3.3.3). Daarin zien we dat de tentoonstelling beschouwd wordt als een tekst die door verschillende auteurs wordt geschreven in verschillende episodes die niet noodzakelijk in een hiërarchie vervat zijn. Tevens schets ik de mogelijkheden van animatiefilm in de tentoonstellingsruimte.

Hoe kan een gemeenschap zich vormen rond een 'teken', en bijgevolg samenwerken aan een tekst over dit 'teken'? Aan de hand van de semiologische analyse die Roland Barthes maakte van de mythe tracht ik aan te tonen dat een gemeenschap zich kan vormen rond een teken en samen een tekst kan voorzien door middel van de mythe-vorming (§ 3.4). Als de gemeenschap zich gevormd heeft, hoe moet het dan verder? Het 'teken' werd doorgegeven aan verschillende auteurs, wat in zekere zin een samenwerking impliceert.

Hoe kan dergelijke samenwerking zich echter ontwikkelen? Ik bespreek in het hoofdstuk kunst en samenwerking (§ 4) eerst de belangrijkste invloeden op het denkproces van de samenwerking van de deelnemende kunstenaars (§4.2). Ik begin met de Situationist International (§ 4.2.1). De Situationist International bedachten een aantal belangrijke concepten waaronder het *détournement*, dat van wezenlijk belang is voor dit project waarin alles gedetourneerd wordt. Verder bespreek ik The Factory van Andy Warhol (§ 4.2.2.). The Factory was een fysieke ruimte waar een bepaalde relatie kon worden aangegaan met kunst en met populaire cultuur. Een laatste invloed die ik aanhaal betreft General Idea (§ 4.2.3.). Dit Canadese trio ging een sterk samenwerkingspact aan vanaf het begin van hun kunstpraktijk tot het einde in 1994 toen twee leden stierven aan AIDS. General Idea stelde eveneens belangrijke vragen over kunst als handelswaar.

*No ghost just a shell* is duidelijk niet van een *tabula rasa* vertrokken. Het is een project dat deel uitmaakt van een groter geheel van samenwerkingsprojecten en los-vaste collectieven die zich rond een bepaald tijdelijk kunstproject vormen. Het is dan ook belangrijk om een blik te werpen op de antecedenten van *No ghost just a shell* (§ 4.3). *L'Association des temps libérés* (§ 4.3.1.) creëerde een manier om na te denken over een sociale structuur voor kunstenaars. Het is een basis waarop een los-vast netwerk zich kan enten. Een andere belangrijke voorloper die ik bespreek is de fictieve figuur *Anna Sanders* (§ 4.3.2.); *Annlee* is naar mijn mening een verdere consequentie van het project *l'histoire d'un sentiment*.

De centrale vraag van dit hoofdstuk is echter of een gemeenschap zich kan vormen rond een 'teken'. De manier waarop dit mogelijk is besprak ik al aan de hand van de semiologische analyse van Roland Barthes (§ 3.4). Ik licht eerst de theorieën toe die ik gebruik voor de analyse van het netwerk dat zich vormde rond *No ghost just a shell* (§ 4.4.1). Het centrale uitgangspunt van de zogenaamde Actor-Network-Theory (A.N.T.) is het rhizoombegrip van Felix Guattari en Gilles Deleuze. Ik tracht dit verder uit te leggen en te combineren met de uitleg over de A.N.T. Een andere denkpiste die hier naadloos bij aansluit is de theorie die Nicolas Bourriaud trachtte te formuleren over zogenaamde esthétique relationelle, relationele kunst (§ 4.4.2). Ik ga even dieper in op de vorming van het netwerk rond *No ghost just a shell*, alvorens concreet de A.N.T. en de relationele kunst toe te passen op het kunstenaarsproject (§ 4.4.3). Een laatste punt dat ik in dit hoofdstuk aanhaal is het functioneren van auteurschap in een netwerk (§ 4.4.4). Ik bespreek hier het begrip auteur zoals Michel Foucault dit beschreef en koppel dit aan de moord van de auteur van Roland Barthes. Het auteurschap in een netwerk biedt nieuwe denkpistes aan, maar het verwijderen van de auteur leidt tot een overbescherming van auteursrechten.

Het auteurschap in een netwerk roept auteursrechterlijke problemen op, wat mij tot het laatste hoofdstuk van deze verhandeling brengt. Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* ontstond door het wettelijk aankopen van een animatiefiguur. De kunst werd handelswaar. Het kunstenaarsproject stelt meteen dan vragen over auteursrecht en copyright. Ik tracht kort aan te tonen dat auteursrecht en copyright fundamenteel over dezelfde intellectuele eigendomsrechten handelen door de definities van beide begrippen historisch te kaderen (§ 5.1) Na het wettelijke kader waarin de internationale verdragen aan bod komen zoals de Conventie van Bern (§ 5.2) koppel ik terug naar de kunst. Ik doe dit eerst en vooral door een historisch kader te geven van de relatie tussen de kunst en auteursrechten (§ 5.3). De evolutie van de wettelijke aspecten van de auteursrechten hangt nauw samen met mentaliteitswijzigingen in de kunst zelf. In het laatste deel van dit hoofdstuk gaan we tenslotte dieper in op het feit dat de animatiefiguur, het 'teken' waar het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* om draaide een rechtspersoonlijkheid krijgt. Bovendien kreeg de animatiefiguur in een contract haar eigen rechten toegekend. Ik eindig dan ook met een beschouwing welke de mogelijke implicaties hiervan kunnen zijn (§ 5.4).

Het pad dat ik heb uitgestippeld om het project *No ghost just a shell* te analyseren is slechts een van de vele mogelijkheids paden. Andere manieren, andere structuren zijn zeker denkbaar en zouden een even vruchtbaar onderzoek opleveren.

# 1. NO GHOST JUST A SHELL: HET PROJECT

## 1.1. INLEIDING

*No ghost just a shell: un film d'imaginaire* is een ambigu begrip. Enerzijds is er het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* en anderzijds de gelijknamige tentoonstelling die het resultaat is van dit project. Het is van groot belang om het kunstenaarsproject als een proces te zien, een organisch gegroeid geheel. Het verhaal begint met een animatiefiguur die 'bevrijd' wordt van de fictiemarkt. Het is een animatiefiguur die geen kans had in de harde economische realiteit van de Japanse animatie-industrie.<sup>13</sup> Het is het begin van een emancipatorisch verhaal.<sup>14</sup> De animatiefiguur wordt doorgegeven aan een netwerk van kunstenaars. Deze kunstenaars gebruiken allemaal hetzelfde teken, de animatiefiguur, die de naam *Annlee*<sup>15</sup> meekreeg.<sup>16</sup> De lege 'shell'<sup>17</sup> wordt gevuld met verhaallijnen die steeds wisselen van perspectief. Een van de centrale vragen van het project werd: "how can a character – a sign, as they say – contribute to creating a community between artists?"<sup>18</sup> Het teken werd doorgegeven aan een netwerk van kunstenaars. Hoe functioneerde dit netwerk, hoe is het ontstaan? Hoe behoudt het individu zijn singulariteit in een netwerk? De vraag wijzigde: "how can a community constitute itself within the same sign, identifiable to all yet peculiar to each person?"<sup>19</sup>. Het resultaat van deze procesmatige aanpak, waarbij een heel netwerk, vijftien individuen in totaal, eenzelfde teken gebruiken, daarbij rekening houdend met hun individualiteit, is een groepstentoonstelling. De tentoonstellingen verschijnen gradueel, net zoals het project zich gradueel ontwikkelt. De tentoonstellingen beschrijven het traject dat het verhaal, het narratief heeft afgelegd.

Het project *No ghost just a shell* deed zich voor in verschillende verschijningsvormen (evenveel verschijningsvormen als er kunstenaars zijn die deelnamen). Aanvankelijk werden

---

<sup>13</sup> Op dit onderwerp kom ik later terug, ik verwijs hier naar § 3.1.4. tot 3.1.5.

<sup>14</sup> Mc DONOUGH, Tom, *No Ghost*, in: *October*, nr. 110, herfst, 2004, pp. 107-130, p. 111.

<sup>15</sup> De naam *Annlee* is vrouwelijk, ik duid *Annlee* voor de duidelijkheid steeds aan met 'haar'. Ik spreek bijvoorbeeld over haar leven, e.d. *Annlee*, het teken zorgt echter voor de nodige ambiguïteit, het is nooit echt duidelijk welk geslacht een Japanse animatiefiguur heeft. Op de genderproblematiek van *Annlee* kom ik nog terug bij de bespreking van het werk van François Curlet (§ 2.2) en in deel (§ 3.1.5.) dat handelt over de eigenschappen van animatie en *anime*.

<sup>16</sup> Op de naam kom ik later nog terug.

<sup>17</sup> Ik verwijs hiervoor naar § 3.1.6.

<sup>18</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 255.

<sup>19</sup> Idem, p. 256.

de werken los van elkaar getoond. Het aantal werken groeide gradueel aan, zoals gezegd, en deze werken werden gradueel in de musea en galerijen gebracht.<sup>20</sup> In PS 1/New York<sup>21</sup> waren bijvoorbeeld de werken van Philippe Parreno, Pierre Huyghe en Liam Gillick samen te zien naar aanleiding van de tentoonstelling *Animations*<sup>22</sup>. Het proces van het gezamenlijke narratief zorgde er uiteindelijk voor dat de werken samen werden gebracht in één groepstentoonstelling die de titel van het project meekreeg: *No ghost just a shell*. De animatiefiguur *Annlee* was intussen uitgegroeid tot een soort cultfiguur, een mythe.<sup>23</sup>

De eerste groepstentoonstelling met titel *No ghost just a shell* vond plaats in Zürich (Zwitserland)<sup>24</sup>. De representatievorm van de tentoonstelling werd door de kunstenaars zelf bedacht. De tentoonstelling was eveneens te zien in SF MOMA, (U.S.A.)<sup>25</sup>, maar bewust in een andere representatievorm. In het Van Abbemuseum (Nederland) kreeg de tentoonstelling opnieuw een andere vorm. Pierre Huyghe zegt hierover: "In Zürich we made choices, we invented a display, laying the accent on the project and its structure, rather than on its constituent parts. At the SF MOMA it worked out differently, at the Van Abbemuseum it will be different again. The project should never be reduced to its representation."<sup>26</sup>

Uit een gesprek met Jan Debbaut (°1949)<sup>27</sup> (interview in bijlage 5) bleek dat het Van Abbemuseum het kunstenaarsproject erg interessant vond. Het dynamische tentoonstellingsconcept, dat zoals hierboven aangehaald, nooit een vaste representatievorm heeft, is volgens Debbaut erg innovatief. Het Van Abbemuseum, dat toen na jaren in een

---

<sup>20</sup> De lijst van tentoonstellingen in musea en galerijen is opgenomen in bijlage 8.

<sup>21</sup> PS 1 Contemporary Art Center, New York, is een bijhuis van The Museum of Modern Art, New York (U.S.A.).

<sup>22</sup> De tentoonstelling *Animations* vond plaats van 14 oktober 2001 tot 13 januari 2002 en was daarna eveneens te zien in Kunst-Werke Berlin van 8 februari 2003 tot 6 april 2003. Curators van deze tentoonstelling waren Carolyn Christov-Bakargiev en Larissa Harris. Deze tentoonstelling was opgevat rond het idee dat hedendaagse kunst veel put uit de wereld van de animaties of tekenfilm en hier veel raakvlakken mee vertoont. Voor meer informatie hierover verwijs ik naar de tentoonstellingscatalogus: BIESENBACH, Klaus, CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, *Animations*, New York: PS1 Contemporary Art Center, 2002.

<sup>23</sup> Ik hanteer hier bewust de term 'mythe'. Ik kom later uitgebreid terug waarom ik *Annlee* beschouw als een 'mythe' (§ 3.4.).

<sup>24</sup> De tentoonstelling werd gehouden in de Kunsthalle Zürich (Zwitserland) van 24 augustus tot 27 oktober 2002. Voor meer informatie, zie bijlage 9.

<sup>25</sup> De tentoonstelling in het SF MOMA (San Francisco Museum for Modern Art) liep van 14 december 2002 tot 16 maart 2003. Voor meer informatie, zie bijlage 10.

<sup>26</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 25.

<sup>27</sup> Jan Debbaut was de directeur van het Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland) toen de tentoonstelling werd aangekocht. Begin 2003 werd Debbaut Directeur Collecties in Tate, Londen (Groot-Brittannië) waar ik hem eind april 2005 ontmoette voor een interview over *Annlee* (in bijlage 5).

tijdelijke huisvesting te hebben verbleven, met een heropening bezig was, zag in *No ghost just a shell* een nieuwe mogelijkheid om na te denken over tentoonstellingen.<sup>28</sup> Het was een logische stap voor het Van Abbemuseum om de tentoonstelling in zijn geheel aan te kopen. *No ghost just a shell* werd van project-als-kunstwerk een tentoonstelling-als-kunstwerk.

Het is belangrijk voor deze verhandeling om duidelijk het onderscheid voor ogen te houden tussen het kunstenaarsproject *No ghost just a shell (un film d'imaginaire)* dat zich over een periode van vier jaar (tussen 1999 en 2003) ontwikkelde, en het resultaat van dit proces, de tentoonstelling (de representatie) van de totaliteit van de werken in het Van Abbemuseum te Eindhoven (Nederland) onder de gelijknamige titel. Ik zal dan ook steeds duidelijk spreken over het kunstenaarsproject of over de tentoonstelling.

## 1.2. ONTSTAAN EN ONTWIKKELING VAN HET CONCEPT<sup>29</sup>

Annee is een *anime*<sup>30</sup>, een Japanse animatiefiguur. *Anime* en *Manga*<sup>31</sup>, Japanse animatie- en stripverhalen, zijn uitgegroeid tot een zwaar commercieel gegeven, een belangrijk exportproduct van Japan. De *anime* en *mangaverhalen* hebben een niet te ontkennen escapistische functie in de naoorlogse Japanse cultuur<sup>32</sup>. In Japan houden talloze grafische studio's zich bezig met het ontwerpen en ontwikkelen van *Anime*- of *Mangafiguren*. Deze figuren, inhoudloos of vaak slechts voorzien van een korte beschrijving, worden *en masse* getekend voor de *Anime-industrie*. De figuren worden ontwikkeld voor computerspelletjes,

---

<sup>28</sup> *No ghost just a shell* verscheen als deeltentoonstelling van de openingstentoonstelling *Over wij/About we*. Deze tentoonstelling liep in het Van Abbemuseum te Eindhoven van 19 januari t/m 24 augustus 2003. Meer informatie over de tentoonstelling *No ghost just a shell* in Van Abbemuseum is te vinden in bijlage 1 (zaaltekst) en bijlage 7.

<sup>29</sup> Ik heb het hier over het de ontwikkeling van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. De tentoonstelling komt later aan bod in § 3.3.

<sup>30</sup> *Anime* wordt meestal als volgt gedefinieerd: 'An anime is a Japanese animated video. The word is written in three katakana characters a, ni, me ) (アニメ). It should be pronounced "ah-nee-meh" (the "me" sound is not long, it is like a truncated pronunciation of "met")' verkorte versie uit: Websters online dictionary, <http://www.websters-online-dictionary.org/>, geraadpleegd: 10 juni 2005. *Anime* wordt per definitie gebruikt voor Japanse animatie: "Anime: Japanese animation films or animation in the Japanese style. (...)" geciteerd uit: FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, *My reality: contemporary art and the culture of Japanese animation*, New York: Des Moines Art Center & Independent Curators International, 2001, p. 68.

<sup>31</sup> *Manga* wordt meestal als volgt gedefinieerd: 'Manga is the Japanese equivalent of comic strips. The word should be pronounced (Mahn-Gah), where both vowels are spoken as a short "ah.' Verkorte versie uit: Websters online dictionary, <http://www.websters-online-dictionary.org/>, geraadpleegd: 10 juni 2005. *Manga* wordt per definitie gebruikt voor Japanse stripverhalen: "Manga: Japanese comic books or graphic novels. They often begin as serialized entries in monthly magazines. If they are popular, they are collected into books or series of books. Most anime are based on popular manga." FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 68.

<sup>32</sup> "As the country rebuilt itself in a frenzy of business and technology, many Japanese sought refuge from this work oriented culture in the fantasy of anime cartoons and manga comics." FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 9.

*animefilms*, *manga's* of voor de reclamewereld, kortom voor de economische commerciële markt. Wat te koop aangeboden wordt zijn slechts enkele schematische tekeningen waaruit een volwaardige tekenfilmfiguur kan 'geboren' worden. De intellectuele rechten op het gebruik van de figuur worden samen met de schema's verkocht. De oorspronkelijke ontwerpers distantiëren zich totaal van hun creatie. In de tekeningen van de grafische studio's is een duidelijke hiërarchie merkbaar. De meer uitgewerkte figuren, die een beschrijving meekrijgen, meer uitgewerkte schema's hebben en bestemd zijn voor de hoofdrollen in de *animefilms*, krijgen een hogere commerciële nominatieve waarde toegekend dan de meer eenvoudige figuren. De markt bepaalt de waarde van de *animefiguur*. Het creatieve proces wordt handelswaar. De schematische tekeningen van de figuren worden verkocht aan de productiehuisen die de *animefilms* maken. De productiehuisen maken hun keuze uit de catalogi van de grafische studio's. De betere figuren krijgen de hoofdrol in een *anime* of *mangaverhaal*, de minder uitgewerkte krijgen een bijrol en sterven meestal een gruwelijke en snelle dood.

Pierre Huyghe en Philippe Parreno vernamen het bestaan van deze grafische studio's die *animés* te koop aanbieden. In 1999 beslisten ze om de rechten te kopen van een van deze figuren. Hun oorspronkelijke bedoeling was om een fictiefiguur te 'bevrijden' van de commerciële fictiemarkt. Parreno zegt hierover in een interview: "The idea, was to free a character that doesn't have any chance to produce a storyline. The expensive ones have everything and they don't need us (to be freed)".<sup>33</sup> Hun voorkeur ging uit naar een van de mindere figuren, een figuur zonder kwaliteiten.<sup>34</sup>

"We looked for a character and we found this one. A character without a name, a two-dimensional image, with no turn-around. A character without a biography and without qualities, very cheap, which had that melancholic look, as if it were conscious of the fact that its capacity to survive stories was very limited."<sup>35</sup>

De *Anime* werd gekozen uit een catalogus waarin tal van andere figuren werden aangeboden. De figuur die werd uitgekozen, werd gekocht voor ¥ 46000 (ongeveer € 300-400)<sup>36</sup>, een echt koopje. Parreno en Huyghe kochten hiermee de schematische tekeningen en de intellectuele rechten (fig.1).

---

<sup>33</sup> Philippe Parreno geciteerd in: MAYFIELD, Kendra, *Art explores cartoon as commodity*, in: WIRED NEWS, <http://www.wired.com>, 14 december 2002, (geraadpleegd: 06/09/2004).

<sup>34</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, pp. 14-30.

<sup>35</sup> Idem, p. 15.

<sup>36</sup> Ik neem deze marge van € 100 omdat de wisselkoersen van euro naar yen soms drastisch schommelen. De wisselkoers op 28 juli 2005 gaf € 338 aan voor ¥ 46000.

Eens ze de rechten van de figuur hadden verworven gingen Parreno en Huyghe ermee aan de slag. Het verhaal van de lege *anime* werd gebracht in twee animatiefilms die door middel van C.G.I. (*Computer Generated Imaging*)<sup>37</sup> relatief goedkoop tot stand waren gekomen. De *anime* kreeg een nieuw uiterlijk, gebaseerd op de oorspronkelijke tekeningen. Hans Ulrich Obrist noemt haar een '*transmuted readymade*'<sup>38</sup>. De transmutatie houdt in dat de *anime* in zekere zin overging naar een andere soort, de *anime* werd vertaald naar een andere vorm.<sup>39</sup>

De eerste twee films met *Annlee*<sup>40</sup>, de naam die de figuur inmiddels kreeg, werden opgevat onder het wat vage concept *film d'imaginaire*, wat volgens Parreno en Huyghe min of meer vergelijkbaar is met een fictiefilm<sup>41</sup>. Door *Annlee* te bevrijden van de fictiemarkt werd 'ze' een lege schelp: *No ghost just a shell*<sup>42</sup>.

In de eerste film van Philippe Parreno, *Anywhere out of the world* (fig.2), reflecteert *Annlee* over haar pas verkregen naam *Annlee*, haar ontwerpers, haar aankoop, haar geringe overlevingskansen, haar uiterlijk en haar identiteit (bijlage 12). Kortom, deze film handelt over *Annlee* als product, als beeld (teken) die haar verhaal doet.

In de film van Pierre Huyghe, *Two Minutes out of time* (fig.3), wordt eveneens het gegeven van haar aankoop en kleine levensverwachting uitgespeeld (bijlage 13). Verder reflecteert ze over het feit dat ze niet meer voldoet aan de oorspronkelijke verwachting van een *anime*, ze

---

<sup>37</sup> C.G.I. of *Computer Generated Imaging* is een relatief goedkope methode. De productiekosten variëren vanzelfsprekend naarmate de films ingewikkelder worden. C.G.I.-technieken worden eveneens gebruikt in grote Hollywoodproducties. De meeste tekenfilms van de grote studio's zoals Walt Disney worden eveneens door middel van CGI gemaakt. Verderop in de deze verhandeling kom ik hier nog op terug (§ 3.1.6.). C.G.I. in deze context mag niet verward worden met *Common Gateway Interface*, wat een communicatieplatform is waardoor externe servers kunnen communiceren met andere computers op het wereldwijde web (internet).

<sup>38</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, op.cit., p. 16.

<sup>39</sup> Ik kom op dit gegeven van 'vertaling' en transmutatie nog terug in het deel van deze verhandeling dat handelt over de Actor-Network-Theory (§ 4.4.1.)

<sup>40</sup> *Annlee* of *Ann Lee* worden vaak naast elkaar gebruikt in de benaming van de figuur. Ik geef de voorkeur aan *Annlee*. *Annlee* is een typisch aziatische naam. De origine van de naam is niet helemaal duidelijk. Hans Ulrich Obrist denkt dat de naam gebaseerd is op de regisseur Ang Lee. Ang Lee is de regisseur van een van de favoriete films van Philippe Parreno: 'The Ice storm'. OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 258. Naar mijn mening kan de naam *Annlee* ook een variant zijn op de naam Anna Lena (Vaney), de vriendin van Philippe Parreno (meer informatie hierover in de email van Rosa de la Cruz in bijlage 11).

<sup>41</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit., p. 16.

<sup>42</sup> De naam van het project: *No ghost just a shell* is een referentie naar *Ghost in the shell* (kokaku kidotai), de animefilm uit 1995. Op dit gegeven kom ik later nog terug (§ 3.1.6.).

overstijgt de *anime* wereld en lijkt verloren. Ze probeert zich te emanciperen en stelt zich met dit doel voor ogen ter beschikking van andere auteurs. Zij het zoals steeds heel ambigu:

"I have become animated however not by a story with a plot, no...I'm haunted by your imagination...and that's what I want from you...See, I'm not here for your amusement...You are here for mine!"<sup>43</sup>

Erg belangrijk voor de verdere ontwikkeling van *Annlee* was haar eerste verschijning in twee kunstgalerijen. *Air de Paris* en *Marian Goodman Paris* (fig.4), respectievelijk de vertegenwoordigers van Philippe Parreno en Pierre Huyghe, kregen in juli 2000 als eerste de gelegenheid om de films te vertonen. De twee films werden simultaan in beide galerijen vertoond. De uitnodigingen<sup>44</sup> waren voor beide voorstellingen identiek, alleen stond op de ene de naam van Parreno en op de andere de naam van Huyghe vermeld.

De volgende stap was het uitnodigen van meerdere kunstenaars. Ik besluit hier het deel over het concept en ga over tot de beschrijving en de analyse van de werken.

---

<sup>43</sup> Citaat overgenomen Uit: HUYGHE, Pierre, *Two minutes out of time*, 2000 (zie bijlage 13).

<sup>44</sup> De uitnodigingen voor deze twee vernissages zijn zonder twijfel in te kijken bij de galerijen *Air de Paris* en *Marian Goodman Paris*. Helaas kon ik voor dit onderzoek slechts op zeer beperkte medewerking rekenen van *Air de Paris*, en helemaal geen medewerking van *Marion Goodman Paris*.



## **2. BESCHRIJVING EN ANALYSE VAN DE WERKEN IN HUN RELATIE TOT HET GEHEEL**

Vanaf het moment dat Parreno en Huyghe meerdere kunstenaars uitnodigen, krijgt *Annlee* een meer complexere uitwerking. Het is dan ook belangrijk om een grondige analyse te doen van de werken en in het bijzonder hun relatie tot het gehele concept te aanschouwen.

Het artistieke netwerk dat zich rond het 'teken' *Annlee* ontwikkeld wordt besproken in het hoofdstuk dat handelt over samenwerking en netwerken (§ 4). De opbouw van het netwerk en de uitbouw van het project zijn echter nauw aan elkaar gelieerd.

### **2.1. INLEIDING**

Er werd geen vaste verschijningsvorm vastgelegd voor *Annlee*, noch een vast medium waarin ze zou verschijnen. Aan de genodigde kunstenaars werd de vrijheid gelaten om de figuur te laten optreden in het medium dat ze zelf verkozen.<sup>45</sup> Tot de artistieke middelen die Pierre Huyghe en Philippe Parreno ter beschikking stelden van de uitgenodigde kunstenaars hoorde wel een voor dit doel opgezet productiehuis in Parijs, dat werd gecoördineerd door Anna-Léna Vaney<sup>46</sup>. De iets duurdere productie van animatiefilms kon dus relatief goedkoop worden aangeboden aan meerdere kunstenaars.<sup>47</sup>

*Annlee* blijft steeds herkenbaar als het zelfde teken, ondanks haar vaak veranderende uiterlijk. Ze verandert, maar blijft herkenbaar. De meeste werken zijn C.G.I.-filmpjes waarin *Annlee* niet alleen verschijnt maar ook een verhaal vertelt. De kunstenaars waren evenwel niet verplicht dit medium te gebruiken. Sommige kunstenaars opteerden toch voor hun eigen vertrouwde mediums. Het talige werd heel vaak aan het eenvoudige beeld gekoppeld. Het teken schiep een gemeenschap. Zoals Pierre Huyghe het uitdrukt: "It's a sign around which a community has established itself and which this community also established. Unlike a logo, it's a fragile sign

---

<sup>45</sup> Uit een email van Joe Scanlan bleek inderdaad dat de kunstenaars vrij werden gelaten bij het gebruiken van *Annlee*. Bijlage 14.

<sup>46</sup> Anna-Léna Vaney heeft een eigen website: Anna Lena, <http://www.annalena.fr/>, geraadpleegd: 11 juli 2005 (bijlage 15). Philippe Parreno zegt hierover: "One person, Anna Lena Vanney, very quickly became responsible for almost all the productions of these films. She's the person who made this enterprise possible". s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit., p. 19.

<sup>47</sup> Pierre Huyghe zegt dat alleen werd gezorgd dat het medium animatiefilm toegankelijk werd voor alle deelnemers, "All we did was to simplify access to the production of these films." s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: Idem, p. 20.

without autonomy; it has that ability to become plural and complex. A hologram requires several beams of light to exist. Each author is the amplifier of an echo that he or she has not emitted and does not own."<sup>48</sup>

Een aantal centrale thema's keren steeds terug in het project. De identiteit van *Annlee* werd vaak in vraag gesteld. *Annlee* reflecteert doorheen het verhaal over haar eigen bestaan, als narratief, als teken, als beeld. Ze reflecteert over het feit dat haar stem niet de hare is, maar die van een actrice of acteur. Ze leest voor uit een *science fiction* roman die handelt over het bestaansrecht van cyborgs en androïden. Ze denkt na over haar eigen lichamelijkeheid, over haar dubieuze sekse en reflecteert tenslotte over haar eigen sterfelijkheid. Elk individueel verhaal waarmee *Annlee* werd gevuld draagt bij tot het uiteindelijke verhaal *No ghost just a shell* in al zijn multipliciteit. *Annlee* verandert geregeld van vorm, ze transmuteert, ook dit maakt deel uit van haar verhaal, ze een 'deviant sign'. Ze laat zich niet vastpinnen in een bepaalde vorm. Ze blijft echter altijd herkenbaar door enkele typische kenmerken waar ik later in deze verhandeling op terugkom (§ 3.1.5.).

Parreno en Huyghe hadden naar eigen zeggen nooit een lijst voorhanden van kunstenaars die mochten deelnemen aan het project.<sup>49</sup> Uit het interview met Jan Debbaut (bijlage 5) bleek dat Douglas Gordon (°1966), eveneens een frequente compagnon van zowel Huyghe als Parreno, een uitnodiging had gekregen, nauw betrokken was bij het opstarten van het project, maar dan uiteindelijk toch afhaakte. De meeste kunstenaars die participeerden maken deel uit van wat ik hier zal omschrijven als een los/vast netwerk<sup>50</sup>. Door de manier van werken van dit los/vast netwerk is het niet eenvoudig om de werken in een volgorde te plaatsen. Het begin- en eindpunt (voorlopig) van *Annlee* is redelijk duidelijk te onderscheiden. Het begint met de twee films van Huyghe en Parreno. Het eindigt met het verdwijnen van *Annlee* tijdens *Art Basel Miami Beach* (4 tot 8 december 2002).

---

<sup>48</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: Idem, p. 17.

<sup>49</sup> "There was never any list" zegt Philippe Parreno in antwoord op de vraag van Stéfan Kalmar of er nagedacht was over een bepaalde groep kunstenaars: "How did you proceed with the artists who worked on this sign; did you think about a possible group of people whom you would invite to work on this project or did you use a given communal network?" s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: Idem, p. 17.

<sup>50</sup> Meer uitleg over de structuur van dit netwerk verschaft ik in het deel dat handelt over samenwerking: (§ 4.3.3., 4.4.3. en 4.4.4.).

## 2.2. BESCHRIJVING EN ANALYSE

PHILIPPE PARRENO, ANYWHERE OUT OF THE WORLD, 2000, VIDEO, 4 MINUTEN (5.1 SURROUND SYSTEM).

*Annlee*, de getransmuteerde *anime* om verschijnt op het scherm. Ze doet haar verhaal tegen een zwarte achtergrond. Haar lange haren zijn blauw-zwart geknipt in wat ik later zal aanduiden als een typisch *animekapsel*, en ze draagt een haast lichtgevende blauwe trui. Haar huidskleur is blank. Ze heeft smalle wenkbrauwen, een kleine neus en een smalle mond met smalle lippen. Ze heeft duidelijk wimpers. Wat het meest opvalt in haar gelaat zijn de gigantische amandelvormige ogen, die aan de ogen van een insect doen denken. De ogen zijn leeg: er zit geen pupil noch iris in. *Annlee* heeft een rank figuur (fig.5). In een volgende *filmstill* zien we dat *Annlee* duidelijk grote, puntige oren heeft, eveneens een typisch *animekenmerk* waar ik later op terugkom. Naar mijn mening zien we ook een lichte aanzet tot een boezem, wat *Annlee* in deze film duidelijk vrouwelijk maakt. De leeftijd van *Annlee* is onbestemd, maar ze is jong, een tienermeisje (fig.6). Op de achtergrond is een soort machinaal fabrieksgeluid te horen. *Annlee* praat tot ons in het Engels met een Amerikaans accent, het is onmiskenbaar een vrouwelijke stem. De stem verandert in het midden van de film, de stem wordt lichter, meer kinderlijk, maar blijft vrouwelijk.

*Annlee* vertelt in deze film haar verhaal, ze vertelt over haar leven als product en beeld. Ze begint haar relaas bij 'K Works'<sup>51</sup>, het bedrijf door wie ze werd ontworpen voor de commerciële markt. De hiërarchie die zich voordoet onder de *animefiguren* wordt eveneens aangehaald. Een toeschouwer krijgt meteen een indruk waar *Annlee* voor staat. Ze vertelt haar verhaal en wordt meteen een *readymade*<sup>52</sup>. *Annlee* rekt op een ietwat pathetische manier af met haar verleden: "I was never designed to survive...it's true, everything I am saying is true! Some names have been changed to preserve the guilty".<sup>53</sup> De pathetiek sluit perfect aan bij de melancholische uitstraling van de figuur. Verder vertelt ze dat haar ontwerp werd gewijzigd nadat ze was gekocht. "Funny! I can even say, now! Look! That's how I used to be! And this is how I look now. It's like when you point out an old photo."<sup>54</sup> In het laatste filmbeeld zien we *Annlee* terwijl ze inderdaad haar vroegere zelf toont (fig.7). Een belangrijk aspect hier is dat *Annlee* ook

---

<sup>51</sup> 'K Works' is de grafische ontwerpstudio, de oorspronkelijk naam werd echter gewijzigd door Parreno.

<sup>52</sup> *Annlee* bestond al, Ze is niet ontworpen door Pierre Huyghe, noch door Philippe Parreno, maar door een ontwerp bureau. De ontwerper(s) die haar tekende was meteen een van de eerste auteurs in het verhaal.

<sup>53</sup> uit: Philippe Parreno, *Anywhere out of the world*, zie bijlage 12

<sup>54</sup> Ibid.

vertelt dat de stem waarmee ze praat niet haar eigen stem is, maar een actrice die de stem van *Annlee* vertolkt: "Oh! Yeah! I forgot to tell you, the voice through which I'm talking to you now was never my voice."<sup>55</sup> Ook de verandering van stem, als *Annlee* midden in de film een beeld van haar vroegere zelf toont heeft hiermee te maken. Dit geeft meteen de ambiguïteit aan waarmee een fictiefiguur krijgt af te rekenen. Het aspect van de actrice die haar eigen stem uitleent aan een niet-bestaande figuur speelt een belangrijke rol in dit project en zal verderop besproken worden bij het werk van François Curlet (°1967). Tot slot onthult ze haar verdere bestaansredenen: "I was bought, but strangely enough I do not belong to anybody. I belong to whom ever is able to fill me with any kind of imaginary material. I am an imaginary character. I am no ghost, just a shell."<sup>56</sup>

PIERRE HUYGHE, *TWO MINUTES OUT OF TIME*, 2000, VIDEO, 4 MINUTEN (5.1 SURROUND SYSTEM)

*Annlee* verschijnt in dezelfde vorm als in de vorige film. Haar gelaat, ogen, haar, huidskleur e.d. zijn hetzelfde als in *Anywhere out of the world*. De achtergrond is leeg, zoals in de vorige film, maar nu is de achtergrondkleur lichtgrijs. *Annlee* draagt een lichtpaarse trui (fig.8). In een verder filmbeeld zien we *Annlee* ontspannen kijken, we zien meer van haar figuur, ze heeft smalle armen en ze lijkt redelijk lang van gestalte te zijn (fig.9). Het eerste deel van de film wordt verteld door een *offscreenvoice*, een diepe vrouwelijke stem met een Amerikaans accent, dan neemt *Annlee* zelf het woord, de stem verandert halverwege het relaas nog eens. De stem wordt die van een klein kind, een meisje, op de achtergrond is geroezemoes te horen. *Annlee* bevindt zich op een drukke plaats.

De *offscreenvoice* doet nagenoeg hetzelfde relaas als in *Anywhere out of the world*, maar met andere woorden. *Annlee* verschijnt intussen al in beeld. De stem vertelt dat *Annlee* een figurant was, een extra, die eigenlijk zelfs geen stem nodig had. "While waiting to be dropped into a story, she has been diverted from a fictional existence and has become what she is now, a deviant sign..." (Pierre Huyghe, *Two minutes out of time*, bijlage 13). Dan neemt *Annlee* zelf het woord. Ze vertelt dat ze maar twee minuten tijd heeft, twee minuten, langer dan dat ze ooit zou gehad hebben in een *animefilm*. Ook hier keert de pathetiek weer. Het beeld van het melancholische wezen met de insectenogen en de elfenoren versterkt dit (fig.10). *Annlee* tracht zichzelf te emanciperen. Ze is er niet voor ons amusement, maar voor het hare. Plots verandert de stem nogmaals in die van een klein meisje. *Annlee* staart naar eigen zeggen naar een schilderij in wat ze zelf beschrijft als een museum (dit verklaart het achtergrondlawaai, *Annlee* is duidelijk in een druk en groot museum). Er wordt een

---

<sup>55</sup> Ibidem.

<sup>56</sup> Ibidem.

merkwaardige referentie gelegd naar een versie van de waterlelies van Monet (fig. 11). Het beeld van de waterlelies wordt door de meeste mensen probleemloos geassocieerd met impressionisme. Impressionisme dat slechts een indruk, *une impression* van waterlelies weergaf. *Annlee* geeft eveneens slechts een indruk van een ander beeld weer. *Annlee* wandelt verder in het museum, want ze vertelt ook over een ander schilderij dat naast dat van de waterlelies hangt. Het andere schilderij waarover *Annlee* mijmert is moeilijker te identificeren. Het gaat over een schilderij van een meisje in een boot. Als we de hypothese aannemen dat ze nog steeds in een museum is en kijkt naar een schilderij van Monet en vervolgens naar een ander, dan kan het hier mogelijk over een ander impressionistisch schilderij gaan. Wat opvalt aan de schilderijen van de impressionisten is dat gezichten altijd vaag worden, onleesbaar. *Annlee* mijmert dan ook over de afbeelding van het meisje in de boot. Ze (*Annlee*) weet niet of het meisje op het schilderij nadenkt, of ze pijn heeft of lijdt. Vervolgens raakt *Annlee* in paniek, ze ziet een vreemd licht, het licht wordt groter en ze kan niets anders meer zien dan het licht (fig.12). Uiteindelijk voelt *Annlee* niets meer en verdwijnt ze. *Annlee* reflecteert in haar eigen film dus over beeldvorming en eveneens over het temporele medium waarin ze slechts voor twee minuten wat ruimte inneemt. Wanneer de film ten einde loopt en het grote licht van de projector verschijnt, wordt *Annlee* van het scherm verdrongen.

DOMINIQUE GONZALEZ-FOERSTER, ANNLEE IN ANZEN ZONE, 2000, VIDEO, 4 MINUTEN (5.1 SURROUND SYSTEM)

Dominique Gonzalez-Foerster (°1965, Strasbourg, Frankrijk), een kunstenares die vaak in één adem wordt genoemd met Pierre Huyghe en Philippe Parreno, maakte eveneens een C.G.I.-film met *Annlee* in de hoofdrol: *Annlee in Anzen Zone* (fig. 13).

De achtergrond van deze film is wederom donker, zwart zelfs. Het regent pijpenstelen. *Annlee* verschijnt in het meervoud in deze film. Beide *animés* zien er hetzelfde uit als in de films van Huyghe en Parreno. De kleuren zijn vager, door de onophoudelijke regen. *Annlee* heeft dezelfde vormgeving: kleine mond, kleine neus, gigantische insectenogen. We zien haar zoals gezegd in het meervoud, de twee *Annlee's* zijn elkaars spiegelbeeld. De ene is wel donkerder aangekleed dan de andere. De ene mompelt iets in onbegrijpbaar Japans met een synthetische machinale stem. De andere, de *Annlee* met de lichtere kledij, neemt meteen het gesprek over. Ze spreekt eveneens met een duidelijk vrouwelijke, maar synthetische machinestem. Ze spreekt Engels met een frans accent.

Anzen zone is Japans, het wil zoveel zeggen als veiligheidszone. Dominique Gonzalez-Foerster maakt *Annlee* dreigender, dominant van persoonlijkheid zelfs. De film begint zoals gezegd, met een dialoog tussen twee geanimeerde figuren. De goede observeerder merkt op dat Dominique Gonzalez-Foerster de *Annlee* uit het filmpje van Pierre Huyghe tegenover de *Annlee* uit het filmpje van Philippe Parreno uitspeelt (fig.14). Het Japanse gebrabbel<sup>57</sup> verwijst naar Annlee's herkomst als *anime*. *Annlee* bekijkt het leven in de film van Gonzalez-Foerster letterlijk vanuit de andere kant van het scherm. *Annlee* dreigt: "There will be no safety zone, You will disappear in your screen" (bijlage 17). Als we de wereld inderdaad omgekeerd bekijken, vanuit de televisie of het scherm blikkend op onze wereld, dan klopt dit inderdaad: onze wereld verdwijnt als het scherm wordt afgezet, althans voor de wereld in de televisie. *Annlee* dreigt nog meer in deze film. Ze dreigt met haar multipliciteit, ze dreigt ermee zichzelf te verspreiden met een leger van clonen van haar als een virus in onze wereld. Dient nog opgemerkt dat de film van Dominique Gonzalez-Foerster een storing vertoont, net alsof de film wordt uitgezonden door een slechte zender, een zender van een verzetsleger of van terroristen die onze gewone televisiestations of communicatiestructuren gebruiken voor eigen doeleinden (fig.15).

M/M PARIS, ANNLEE: NO GHOST JUST A SHELL, 2000, POSTER, 176 CM.X 120 CM., (4-KLEURIGE ZIJDEDruk)

Een belangrijke bindende factor in het Annlee-project zijn de affiches van het grafische bureau M/M Paris<sup>58</sup>. De posters zijn als het ware filmaffiches die de animatiefilms aankondigen. De eerste affiche die M/M (*No ghost just a shell*) (fig.16), maakte voor het *No ghost just a shell* project laat *Annlee* zien als de pathetische mangafiguur die ze was voor haar ontwerp werd gewijzigd. *Annlee* verschijnt in zwart/wit rechts onderaan. De tekst *No ghost just a* is in een uitgelopen lettertype geschreven, alsof men een sjabloon gebruikte en geen tijd had om de letters zorgvuldig te laten drogen. De naam *Annlee* staat boven deze letters, geschreven in een heel chaotische structuur. Vanaf deze letters vertrekken draden waaronder een spiraal bengelt. De affiche ziet er onafgewerkt uit, snel afgewerkt. De affiche is zwart/wit, behalve het *Shell* logo, dat duidelijk herkenbaar is als het merk van de bekende petroleumgigant. Het opmerkelijkste aan deze poster is net het gebruik van het *Shell*-logo.

---

<sup>57</sup> De tekst wordt onverstaanbaar gemompeld, maar is duidelijk in het Japans. Helaas niet begrijpbaar. Volgens sommige bronnen zou *Annlee* iets over de Anzen zone zeggen. Ik verwijs hiervoor naar de website van MAMCO (Genève, Zwitserland), <http://www.mamco.ch/artistes.g-k/gonzalez.f.html>, geraadpleegd: 17 mei 2005, in bijlage 16.

<sup>58</sup> Michael Amzalag (°1968) en Mathias Augustyniak (°1967) werken sinds 1992 samen onder de naam M/M Paris. Dit grafische ontwerpbureau heeft een eigen website: M/M Paris, <http://www.mmparis.com/>, geraadpleegd: 10 juli 2005. (bijlage 18)

Het alom bekende logo van *Shell* wordt hier als contrast gebruikt tegenover het teken, *Annlee* die nog geen inhoud heeft. Het Shell-logo wordt hier uit zijn context gerukt en staat gewoon in de plaats van het woord '*shell*'. Het *Shell*-logo wordt een *readymade*. De betekenis van het *Shell* logo wordt getransmuteerd. Net zoals *Annlee* die getransmuteerd werd en uit haar context gerukt voor *No ghost just a shell*.

M/M PARIS, THE M/M WALLPAPER POSTER 1.1 (ANNLEE COLORS: ANYWHERE OUT OF THE WORLD), 2000, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDruk)

M/M PARIS, THE M/M WALLPAPER POSTER 1.3 (ANNLEE COLORS: TWO MINUTES OUT OF TIME), 2000, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDruk)

M/M PARIS, THE M/M WALLPAPER POSTER 1.6 (MIAMI), 2003, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDruk)

*Annlee* heeft een eigen *wallpaper* (behangpapier). De *wallpapers* voor *Annlee* zijn gebaseerd op een ontwerp van M/M Paris uit 1998: *the M/M wallpaper poster 1.0* (fig.17). De kleuren variëren naargelang het project waarvoor de poster gebruikt wordt. *No ghost just a shell* krijgt drie *wallpaper posters*: *the M/M wallpaper poster 1.1* (fig.18), *the M/M wallpaper poster 1.3* (fig.19) en *the M/M wallpaper poster 1.6* (fig.20). Deze laatste *wallpaper* werd ontworpen voor *Art Basel Miami Beach*, waar *Annlee* haar laatste *performance* gaf. De posters verschillen alleen van kleur, het patroon is hetzelfde. We zien een wirwar van draden, stekkers, bonen en puzzelstukjes in een zich steeds herhalende volgorde verschijnen. De posters bestaan altijd uit vier kleuren en het patroon is steeds op een witte achtergrond aangebracht. De *M/M wallpaper poster 1.0* (fig.17) is lichtblauw, licht en donker grijs en zwart van kleur. De *M/M wallpaper poster 1.1 (Anywhere out of the world)* (fig.18) is licht blauwig groen, middenblauw, donkerblauw en zwart van kleur. De *M/M wallpaper poster 1.3 (Two minutes out of time)* (fig.19) is zachtoranje, zachtgroen, donkerblauw en lichtpaars van kleur. De *M/M wallpaper poster 1.6* (fig.20) tenslotte is erg bleek van kleur. Voor deze poster werd voor de tinten bleekgrijs, bleekroze, licht blauwgroen en bleek donkerblauw geopteerd. Opvallend aan deze poster is dat deze veel schimmiger is van kleur, als een geest die verdwijnt. Het poëtische concept van de geest wordt hier vrij consequent doorgetrokken, aangezien deze poster ontworpen was voor het laatste publieke optreden in 2003 van *Annlee* in Miami (Florida, U.S.A).

M/M PARIS, ANNLEE IN ANZEN ZONE, 2001, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDRIUK)

De poster die *Annlee in Anzen Zone* (fig. 21) aankondigt, is een replica van bovenstaande poster. Deze poster werd echter schimmig en vaag gedrukt, in zacht roze. De eerste poster wordt als achtergrond gebruikt (fig.16). Bovenop de eerste poster staat in een uitgelopen, dreigende zwarte tekst: *Annlee in Anzen Zone*. De tekst is zwart. We zien ook een spiegeling van het beeld in de linkerbenedenhoek van de oorspronkelijke *Annlee*, maar verkleind, net alsof ze kleiner wordt en zal verdwijnen. Tussen de zacht roze achtergrond en de zwarte tekst zijn een aantal paarse druppels terug te vinden die met elkaar verbonden zijn door draden. Het beeld van *Annlee* in de linkerbenedenhoek en het *Shell* logo zijn in dezelfde kleur. Onderaan zijn omgekeerde harten te zien, in het zwart die aan draden naar beneden hangen.

M/M PARIS, ANNLEE: WITNESS SCREEN, 2002, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDRIUK)

Deze affiche van M/M Paris hoort bij de film *Witness Screen* van François Curlet die verderop besproken wordt. *Witness Screen*, de poster laat een leeg gezicht zien, een foto genomen van Marie-Pierre Jammot met daarop de tekst: *Witness Screen Annlee écran témoin* (fig. 22). Bovenaan links is tekst aangebracht in een gestileerd zwart lettertype zoals dit vaak op film posters voorkomt om de *credits* van de film weer te geven. De letters *Witness screen Annlee Ecran Témoin* die over het lege gelaat zijn aangebracht zijn in wat ik zou omschrijven als een 'harig' lettertype. De letters zijn samengesteld uit lange haren die hier en daar in een knotje zijn gedraaid. De letters zijn zwart/wit, behalve het woord *Annlee*. Er bestaan twee versies van deze poster. In de ene versie is het woord *Annlee* in blauw met groen letters, in de andere versie is het woord *Annlee* in donkerpaars met lichtgroen gekleurde letters geschreven (fig.23). De poster illustreert perfect waar de animatiefilm van Curlet over gaat. In zijn werk waar ik verderop op terugkom, wordt de identiteit van Marie-Pierre Jammot aan *Annlee* overgedragen. *Annlee* wordt gevuld met de gedachten en gevoelens van Marie-Pierre Jammot.



M/M PARIS, ANNLEE: THEORIE DU TRICKSTER, 2002, POSTER, 176 CM.X 120 CM. (4-KLEURIGE ZIJDEDruk)

De poster van M/M Paris alludeert op de conferentie die plaatsgreep tussen Pierre Joseph en Mehdi Belhaj-Kacem (fig. 24). *Annlee: Théorie du Trickster* verwijst in de titel meteen naar het theoretisch werk van Belhaj-Kacem.

De poster laat links onderaan *Annlee* zien zoals ze verschijnt in de animatiefilm van Pierre Joseph, in zwart/wit. Boven haar, in een soort gigantische tekstballon zien we wederom het beeld van de oorspronkelijke *Annlee* zoals ze voorkwam op de eerste poster *No ghost just a shell* (fig.16) Deze oorspronkelijke *Annlee* komt te voorschijn uit een doos die gevormd wordt door twee boeken. Ze komt te voorschijn als een duiveltje-uit-een-doosje. Het doosje in kwestie bestaat, als we een nadere blik werpen duidelijk uit twee volumineuze kunstboeken (we zien een duidelijke afbeelding van een renaissance schilderij). De 'doos' is voor een schilderij met een vrij klassieke omlijsting geplaatst op een houten vloer. Dit soort vloer komen we vaak tegen in musea voor oude kunst. Het schilderij op de achtergrond is niet te herkennen. Het woord *Annlee* is in sierlijke, krullige letters aangebracht naast het hoofdje. *Theorie du trickster* is in een roodachtig oranje geschreven met bruine randen en omcirkelt de 'doos'. Boven het hoofd van de *Annlee* die zal verschijnen in de animatiefilm van Pierre Joseph is een schema aangebracht. Het gaat over een reflectie tussen het zelf en de ander. Er is een vakje gelaten voor de datum (date) en de plaats (lieu). We lezen ook nog de tekst: "une conférence proposée par Pierre Joseph & Mehdi Belhaj Kacem". Deze poster is voor de aankondiging van een conferentie, het tijdstip en de plaats zijn nog in te vullen.

PIERRE HUYGHE & PHILIPPE PARRENO, SKIN OF LIGHT, 2001, WERK IN BLAUWE NEONBUIZEN, 78,70 CM.X 55,80 CM.

*Annlee* kreeg vervolgens een neonversie van zichzelf. Pierre Huyghe en Philippe Parreno bedachten samen *Skin of light* (fig. 25). We zien het hoofd van wat ik al aanduidde als de oorspronkelijke *Annlee* in blauwe neonverlichting verschijnen.

Dit werk is uitermate typerend, alles wat van *Annlee* overblijft is een schimmig hoofdje in blauwe neonverlichting. Als het licht uitgaat is ze weg. Dit werk is uitermate typerend voor *No ghost just a shell*. Het geeft de fragiele en tijdelijke opflakking van het leven van *Annlee* perfect weer, alvorens ze definitief verdwijnt.

*Skin of light* werd meestal opgehangen voor een venster in de musea en eveneens bij verzamelaarster Rosa de La Cruz. (fig. 26 en fig.27) Dit zorgde voor een nog dramatischer en efemeer effect.

LIAM GILLICK, ANNLEE YOU PROPOSES, 2001, VIDEO, 3X 2:58 MINUTEN (STEREO SOUND)

Liam Gillick (°1964) kreeg van Tate Britain de opdracht om een installatie op te zetten in hun nieuwe landschapstuin.<sup>59</sup> Gillick ontwierp een installatie met banken, tafels en rekken, waar mensen kunnen uitrusten, nadenken en interageren. Het geheel doet denken aan een veelkleurige speeltuinconstructie, versterkt door het gebruik van de felle kleuren rood-blauw en geel (fig.28). Het werk roept eveneens herinneringen op aan minimalistische constructies. Gillick koppelt dit werk aan de animatiefilm *Annlee you proposes*. Deze film wordt in de installatie afgespeeld. "Within the urban park setting we can predict that visitors will eat their sandwiches sitting on the benches and stumble across the work without quite knowing what it is."<sup>60</sup>

*Annlee* wordt door Liam Gillick opnieuw getransmuteerd. Gillick had tevoren aan Parreno en Huyghe gevraagd of hij *Annlee* mocht gebruiken voor de film. Gillick gaf Lars Magnus Holmgren<sup>61</sup> de opdracht om *Annlee* te *restylen*. In het *Frankenskippy Laboratorium*<sup>62</sup> (zoals de designstudio van Holmgren wordt genoemd) werd *Annlee* opnieuw herboren. Liam Gillick gaf aan Holmgren een script mee, een basis *storyboard*, en voor de rest de artistieke vrijheid om *Annlee* te bevrijden van het typische *mangagevoel*. Holmgren gaf haar een verleidelijk uiterlijk mee en toverkrachten om de toeschouwer in haar wereld te lokken. *Annlee* gebruikt meer gestiek dan in elk van de andere films. Haar jurk is vervangen door een gotisch aandoende zwarte jurk. Haar ogen, die leeg waren kregen een pulsering en schittering mee in psychedelisch purper. Haar haar glanst. Haar lippen en wenkbrauwen, die nochtans fijne lijntjes blijven, werden bloedrood gemaakt. Haar huidskleur werd heel licht gemaakt om haar een etherisch uiterlijk te geven. Ze kreeg klauwachtige, lange handen met glanzende vingernagels. Holmgren noemde haar zelfs *AnnFrankenLee*<sup>63</sup> (fig.29). De stem van *Annlee* is wederom vrouwelijk. Af en toe zingt ze zelfs.

---

<sup>59</sup> Deze tentoonstelling van *Annlee you proposes* had plaats van 7 september 2001 tot april 2002 in Tate Britain, Londen (U.K.).

<sup>60</sup> STOUT, Katharine, GILLICK, Liam, *Annlee you proposes*, Londen: Tate, 2001, p. 7.

<sup>61</sup> Meer informatie over de inbreng van Lars Magnus Holmgren is te vinden in de e-mail in bijlage 19. Op deze informatie is een deel van de beschrijving gebaseerd.

<sup>62</sup> Op de website van Frankenskippy is een verkorte versie te zien van *Annlee you proposes*: Lars Magnus Holmgren,

<http://www.frankenskippy.com/portfolio/annlee.htm>, geraadpleegd, 27 februari 2005 (bijlage 20)

<sup>63</sup> *Annlee*'s omvorming tot *AnnFrankenLee* kreeg een eervolle vermelding in de PRIX ARS ELECTRONICA. Een kort stukje over haar metamorfose is te lezen op: AEC Ars Electronica Center Linz Museumsgesellschaft GmbH,

[http://www.aec.at/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=11738](http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11738), geraadpleegd: 27 februari 2005 (bijlage 21)

*Annlee* lijkt in de film door verschillende dimensies te stappen. Het ene moment wandelt ze in haar *gerestylde* laarzen van de trap, het andere moment zwemt een grote vis voorbij. Het geheel is bevreedend (fig.30). De tekst van Liam Gillick draagt bij tot de bevreeding. Liam Gillick betreft de plaats waar het werk wordt afgespeeld heel sterk in zijn tekst<sup>64</sup>: "This garden is a product of my thought" (bijlage 22). Verder wordt gealludeerd op haar multipliciteit. Ze heeft instructies voor ons en voor haarzelf. Ze mijmert en stelt "How long should I sit? Storing ideas."<sup>65</sup> *Annlee you proposes* is een tweevoudig kunstwerk, zowel de veelkleurige installatie als de animatiefilm zijn nauw met elkaar verbonden. De installatie verwijst volgens Gillick in zekere zin naar de Japanse stad Kitakyushu. Gillick verbleef een tijdlang in deze stad in het 'Centre for Contemporary Art' (C.C.A.). In dit centrum worden op regelmatige basis jonge kunstenaars uitgenodigd vanuit de hele wereld voor een verblijf dat zolang duurt als een tentoonstelling. Een ruimte van het C.C.A. wordt ter beschikking gesteld van drie kunstenaars als sociale ontmoetingsruimte. Gillick onderzocht de mogelijkheden van deze 'ad-hoc ruimte' tijdens zijn eigen bezoek aan het C.C.A. De ruimtes tussen twee tentoonstellingsruimtes in werden bemeubeld door lokale doe-het-zelvers. De meubels waren heel eenvoudig. Het is net deze semi-private ruimte die Gillick fascineerde.<sup>66</sup> Toen Tate vroeg om een installatie te maken voor de tuin dacht Gillick terug aan deze ruimte. De animatiefilm *Annlee you proposes* als het tweede deel van de installatie dient eigenlijk ter verduidelijking van de installatie. *Annlee* geeft allemaal hints voor een mogelijke betekenis van de installatie en naar hun herkomst die terug te traceren is naar de periode dat Gillick in het C.C.A. te Kitakyushu (Japan) verbleef.<sup>67</sup> Gillick schrijft zelf over *Annlee you proposes*: "Annlee you proposes is a work that takes the constructed projection of a half-remembered Japanese place and filters it through a character provided by two French people towards the exposure of issues around self-description and the occupation and control of semi-public and semi-private places. It is the representation of a semi-private space in the semi-public environment of a public museum."<sup>68</sup>

Het werk van Liam Gillick laat weer een nieuwe verschijningsvorm van *Annlee* zien. Ze werd opnieuw getransmuteerd. *Annlee* werd minder herkenbaar als *anime*. Door haar in een installatie te gebruiken die naar de Japanse stad Kitakyushu verwees, werd *Annlee* echter terug gelieerd met haar verleden. Bovendien reflecteert *Annlee* over haar identiteit. De animatiefilm maakte deel uit van een grotere installatie. Toen deze animatiefilm

---

<sup>64</sup> Liam Gillick maakte dit werk voor Tate Britain zoals gezegd. Het werk refereert onmiskenbaar naar de oorspronkelijke plaats van opstelling in de nieuwe tuin van Tate Britain. In andere musea, zoals het Van Abbemuseum werd *Annlee You Proposes* uit haar context en weg van de ontworpen installatie vertoont, wat onvermijdelijk leidt tot een contextverandering en mogelijk tot minder duidelijkheid.

<sup>65</sup> Bijlage 22

<sup>66</sup> STOUT, Katharine, GILLICK, Liam, op.cit., p. 8.

<sup>67</sup> Idem, p. 4.

<sup>68</sup> Idem, p. 11.

overgenomen werd in andere tentoonstellingen werd de installatie echter niet mee overgenomen. Bovendien was de installatie samen met de animatiefilm zogenaamde site-specifieke kunst, het was speciaal ontworpen voor de tuin van Tate Britain. In andere tentoonstellingen verandert de context van *Annlee you Proposes*.<sup>69</sup>

PIERRE HUYGHE, ONE MILLION KINGDOMS, 2001, VIDEO, 6 MINUTEN (STEREO SOUND)

Pierre Huyghe maakte in 2001 nog een andere film met *Annlee* in de hoofdrol. *One Million Kingdoms* (fig.31 en bijlage 23) speelt zich af in een ruimtelandschap.

We zien een computergegenereerd landschap dat doet denken aan computerlandschappen uit de jaren tachtig. Het landschap bestaat uit grijze heuvels en bergen, afgewisseld met zanderige vlaktes tegenover een zwarte lucht. *Annlee* krijgt voor de gelegenheid een fluorescent, neonachtig lichtblauw en doorzichtig uiterlijk mee. Ze bestaat slechts uit een paar schematische iele lichtlijnen (fig.32). We kunnen gewoon door haar lichaam heen kijken. Ze is afgebeeld als een vluchtige geest, een efemeer wezen dat geen vat krijgt op onze realiteit. Het ruimtelandschap verandert naargelang de stem van de verteller op en neer gaat. Soms is het landschap vlak en laag, soms heel omslachtig en bergachtig uitgewerkt (fig.33). De stem is van Neil Armstrong (°1930)<sup>70</sup>, de opname is van de overbekende communicatie tussen Armstrong en Buzz Aldrin (°1930)<sup>71</sup> over de maanlanding van Apollo 11. De opname werd echter op een zodanige manier digitaal gemanipuleerd dat Neil Armstrong een heel andere tekst voorleest. Gecombineerd met stukken uit de roman van Jules Verne (1828-1905) 'Voyage au centre de la Terre' uit 1864<sup>72</sup> krijgt de toeschouwer een heel ander verhaal voorgeschoteld, waarin gereflecteerd wordt over de grens tussen waarheid en fictie. Het verhaal begint met een korte beschrijving van de twee verhaallijnen die Pierre Huyghe in elkaar laat vloeien. *Annlee* roept plots uit: "It's a lie!" Het is een leugen, de maanlanding heeft nooit plaatsgevonden volgens *Annlee* (bijlage 23). De berichten tussen Armstrong en Aldrin worden altijd voor waar aangenomen, terwijl de boeken van Jules Verne

---

<sup>69</sup> Deze problematiek, die van site-specifieke kunst valt buiten het bestek van dit onderzoek.

<sup>70</sup> Neil Armstrong was in 1969 de bevelhebber van Apollo 11 met als missie een bemande vlucht naar de maan en het uitvoeren van de eerste maanlanding door de mens. Armstrong werd ontstervelijk als de eerste man die voet zette op het oppervlak van de maan. Voor een biografische beschrijving verwijs ik door naar de website van NASA: NASA, <http://www.jsc.nasa.gov/Bios/htmlbios/armstrong-na.html>, geraadpleegd: 12 mei 2005

<sup>71</sup> Buzz Aldrin was de piloot van de ruimtecapsule Apollo 11 die in 1969 succesvol op de maan landde. Aldrin was de tweede man op de maan. De communicatie tussen hem en Neil Armstrong werd op 20 juli 1969 wereldwijd uitgezonden. Voor een biografie van Buzz Aldrin verwijs ik eveneens naar de website van NASA: NASA, <http://www.jsc.nasa.gov/Bios/htmlbios/aldrin-b.html>, geraadpleegd: 12 mei 2005.

<sup>72</sup> Voor meer informatie over het leven en het werk van Jules Verne raad ik volgende website aan: Centre International Jules Verne, <http://www.jules-verne.net/>, geraadpleegd: 12 mei 2005

beschouwd worden als fictie. Pierre Huyghe vermengt hier op een opmerkelijke manier fictie en realiteit door ze beide aan te duiden als leugens. Uiteindelijk stelt hij de wereld van *Annlee* tegenover de onze. De wereld van *Annlee* is imaginair, onze wereld is dat niet. Delen in onze wereld zouden wel imaginair kunnen zijn. Pierre Huyghe neemt zo een loopje met de grens tussen fictie en realiteit terwijl *Annlee* dapper door het ruimtelandschap wandelt. Dit verhaal sluit goed aan bij het geheel *Annlee* vecht met het concept van fictie en realiteit, en net die ambiguïteit tussen het reële en de fictie wordt heel vaak uitgespeeld in dit project.

FRANÇOIS CURLET, *ÉCRAN TÉMOIN (WITNESS SCREEN)*, 2002, VIDEO, 5:31 MINUTEN (STEREO SOUND)

Een bijzonder interessant werk in de reeks is dit van François Curlet getiteld *Witness Screen* (fig.34 en bijlage 24).

*Annlee* staat in deze film weggekeerd van ons. Ze draagt een simpele grijze T-shirt, haar haar is paars met hier en daar een grijze lok. We zien haar puntoren vanonder het haar pieken. Het haar werd op een erg grafisch gestilleerde manier uitgewerkt die vaag doet denken aan de golven op de prenten van Hokusai (fig.35). *Annlee* staart naar zee. De zee is realistisch weergegeven, met erboven een blauwe wolkenlucht. Het geheel doet wel somber aan, ondanks de blauwe lucht. Het haar van *Annlee* groeit gedurende het filmpje om beter het tijdsverloop te illustreren (fig.36 en fig.37). In het de laatste *filmstill* draait *Annlee* zich naar ons toe. *Annlee* is weer getransmuteerd. Ditmaal lijkt ze meer op haar oorspronkelijk beeld, zij het net iets melancholischer. Ze is een meisje of een jongen, eigenlijk is het hier niet echt duidelijk, ze lijkt in mijn ogen meer mannelijk te zijn deze keer. Ze heeft nog steeds de gigantische *animeogen*, dit keer wel met pupil en met een bruinrode iris. Ze draagt een bruine T-shirt (fig.38). De stem van Marie-Pierre Jammot werd gebruikt voor deze animatiefilm. Ze spreekt in gebroken Engels met een Frans accent.

Deze animatiefilm kwam op een eigenaardige manier tot stand. François Curlet plaatste een zoekertje in een Frans dagblad waarin hij op zoek ging naar een voltijds werkende vrouw die bereid was om een dagboek bij te houden over haar 'bevrijde tijd'<sup>73</sup>. Hij vond Marie-Pierre Jammot 32 jaar oud in 2002. Ze werd door François Curlet gedurende vier maanden betaald om eigenlijk niets te doen. Haar enige tegenprestatie was het dagboek waarin ze moest noteren wat ze dan wel deed in haar vrijgemaakte tijd (bijlage 24 voor een extract uit het

---

<sup>73</sup> Het concept van de bevrijde tijd of *temps libérés* of *Freed Time* is een concept dat teruggaat naar vroegere samenwerkingspacten uit het kunstenaarsnetwerk. Verderop in deze verhandeling wordt aandacht besteed aan L'Association des temps libérés (§ 4.3.1.).

dagboek). Marie-Pierre schreef haar dagboek met *Annlee* in gedachte aangezien *Annlee* ervoor gezorgd had dat de tijd van Marie-Pierre werd vrijgemaakt om absoluut niets in het bijzonder te moeten doen. De animatiefilm beschrijft hoe Marie-Pierre eerst in een soort crisis terecht komt, ze voelt zich opgesloten in haar appartement in Parijs en bekijkt alles anders. Haar enige opdrachten zijn schrijven en naar de opnamestudio gaan waar ze de film over *Annlee* van tekst zal voorzien. Ze voelt aan dat ze opnieuw geboren wordt, maar dit keer met een andere identiteit, deze van *Annlee*. Marie-Pierre reflecteert over haar eigen leven en de vrijgemaakte tijd helpt haar een beslissing te nemen. Heel Nietzscheaans zegt ze *Ja, zum leben* als de vier maanden ten einde lopen. Marie-Pierre verliest zo haar eigen identiteit door *Annlee* haar psyche te geven. François Curlet 'bevrijdde' Marie-Pierre tijdelijk van de economische dwangmatigheid. De bevrijde tijd werd hervonden tijd. In luttele vijfenvijf minuten flitsen de vier maanden vrijgemaakte tijd van Marie-Pierre aan ons voorbij. Het concept tijd wordt zo heel zwaar gerelativeerd. De titel *Witness Screen*<sup>74</sup> refereert naar de anoniem gemaakte getuigenissen die men vaak ziet op televisie en vooral in *reality shows*. Het verhaal heeft een effect gehad op het leven van Marie Pierre: "Marie-Pierre Jammot a quitté son emploi de fonctionnaire pour une nouvelle activité, le 23 juillet 2002"<sup>75</sup>

PIERRE JOSEPH & MEHDI BELHAJ-KACEM, *DE LA LUCIDITE (OF LUCIDITY)*, 2002, VIDEO, 30 MINUTEN (STEREO SOUND)

Het werk *Of Lucidity* (fig. 39) is op zich een samenwerkingsproject. Pierre Joseph (°1965) en Medhi Belhaj-Kacem (°1973) maakten samen het verhaal van deze animatiefilm met *Annlee* in de hoofdrol.

*Annlee* werd voor deze animatiefilm ontdaan van alle franjes. Ze werd zwart/wit opgevoerd tegenover een donkergrijze achtergrond. Ze ziet er erg ruw en onafgewerkt uit. Het is terug de versie van *Annlee* zoals we ze al zagen verschijnen in *Anywhere out of the world* of in *Two minutes out of time*. *Annlee* werd deze keer naakt voorgesteld (voor zover *Annlee* naakt kan zijn) (fig.40). De stem is vrouwelijk en spreekt ons toe in gebroken Frans.

---

<sup>74</sup> De franse titel van *Witness Screen* is *écran témoin*. Dit is tevens de titel van een populair frans opsporingsprogramma.

<sup>75</sup> Uit: François Curlet, *Witness Screen*, <http://www.airdeparis.com>

Filosoof en auteur Mehdi Belhaj-Kacem zorgde grotendeels voor de tekst (bijlage 25). De tekst<sup>76</sup> is vrij filosofisch en complex. De auteurs trachten de schizofrenie van *Annlee* aan te tonen. Het feit dat ze steeds herhaald en veranderd werd werkt traumatisch op haar identiteit. De auteurs eindigen met het de ultieme paradox in het *Annlee*-verhaal: "Yet, those who are given this art, and this experience, do not own it...since what they aim for is the most extreme state of dispossession, or what is also called: being possessed." (geciteerd uit de tekst, zie bijlage 25). Dus *Annlee* als kunstwerk wordt doorgegeven, maar diegene die deze ervaring delen bezitten haar niet. De ultieme staat van niet bezitten is volgens de auteurs zelf bezit zijn. Deze tekst van Mehdi Belhaj Kacem is gebaseerd op zijn romans en zijn theoretisch werk: *Esthétique du chaos*. Belhaj Kacem maakt deel uit van een theoretisch collectief: *Evidenz*. Een van zijn teksten voor *Evidenz*<sup>77</sup>, *La théorie du Trickster*, diende als uitgangspunt voor deze korte tekst. Voor Belhaj Kacem is het spelelement van groot belang in de esthetiek van de toekomst. De virtuele techniek is voor hem de ideale techniek om het esthetische spelelement te exploreren. Mehdi Belhaj Kacem plaatst het virtuele op dezelfde golfenlengte als fotografie en film qua esthetische belangrijkheid. In deze tekst voor *Annlee* wordt een enorm complexe denkpijpe aangehouden. De onafgewerkte basisvorm van *Annlee* staat in sterk contrast met de uitgewerkte denkpijpe en benadrukt de complexiteit ervan.

RICHARD PHILIPS, ANNLEE, 2002, OLIE OP CANVAS, 198,10 CM. X 248,90 CM.

Heel wat toegankelijker en minder complex is het werk van Richard Philips. Richard Philips kiest niet voor animatie, maar voor het medium dat hij steeds gebruikt: een olieverfschilderij (fig.41). Zijn onderwerp: *Annlee*. Richard Philips houdt de titel en de representatie eenvoudig, de titel luidt kortweg: *Annlee*. We zien *Annlee* afgebeeld zoals in het laatste beeld van de film van Philippe Parreno, *Anywhere out of the world* (fig.7) Het is *Annlee* met de lichte blauwe trui, houdt een portret vast van haar vroegere zelf, haar oorspronkelijke vorm. Alleen verandert *Annlee* van medium, ze duikt nu op in de wereld van de klassieke schilderkunst. Ze transmuteert in zekere zin dus nog een keer. Het zorgvuldig gekozen dubbele beeld van de geherstijlde, herontworpen en hergeboren *Annlee* die een beeld toont van haar oorspronkelijke vorm, de melancholische *manga*-figuur *Annlee*, geeft goed weer waarom in de context van *Annlee* kan gesproken worden van een *transmuted readymade*, of vrij vertaald een getransmuteerde *readymade*. Verder is meteen het beeld van het zelf en de

---

<sup>76</sup> De tekst werd vertaald door Boris Belay vanuit het Frans naar het Engels. Een stuk van de oorspronkelijke tekst in het Frans is opgenomen in bijlage 25.

<sup>77</sup> *Evidenz* is een soort filosofisch tijdschrift of boek waarvan Mehdi-Belhaj Kacem verantwoordelijke uitgever en hoofdredacteur is. Het eerste volume van *Evidenz* dateert uit 1999 en had als titel 'la communauté virtuelle', verschenen bij Sens & Tonka.

ander duidelijk aanwezig, een thema dat ook vaak terugkeert in het geheel. Het schilderij van Philips zegt meer dan duizend woorden;

RIKRIT TIRAVANIJA, (*GHOST READER C.H.*), 2002, VIDEO, 480 MINUTEN (STEREO SOUND)

In het werk van Rikrit Tiravanija, *Ghost reader C.H.* (fig.42), leest *Annlee* het volledige verhaal *Do androids dream of electric sheep?* voor (bijlage 26). Rikrit Tiravanija gebruikt hetzelfde beeld van *Annlee* dat Pierre Joseph verkoos, de naakte, onafgewerkte *Annlee*. Ze leest voor uit een turkoois kleurig boek. Ze leest voor in gebroken Engels met een Frans accent. Af en toe hapert de vrouwelijke stem, omdat ze duidelijk niet gewoon is om Engels te lezen. Deze film duurt 480 minuten of vier uur.

Het boek *Do androids dream of electric sheep?* van Philip K. Dick wordt algemeen beschouwd als een *science fiction* klassieker. Het boek verscheen voor het eerst in 1968. Het verhaal vormde de basis voor *Blade Runner*, een film uit 1982 van Ridley Scott.<sup>78</sup> Het verhaal speelt zich af in een post-apocalyptisch *setting*. Een nieuwe wereldoorlog in de eerste helft van de éénnentwintigste eeuw heeft miljoenen mensen gedood en de planeet vergiftigd. Veel dieren zijn uitgestorven, maar een nieuwe religie die alomtegenwoordig is, Mercerisme genaamd, schrijft het houden van dieren voor. Zij die genoeg geld hebben bezitten echte dieren, andere mensen moeten het stellen met elektrische katten, honden en zelfs schapen. Veel werk wordt gedaan door androiden, maar net deze artificiële levensvormen vormen een probleem. De laatste generaties van deze robots is haast niet meer van echte mensen te onderscheiden. Uit angst voor deze nieuwe androiden worden ze door de regeringen van de wereld van de Aarde verbannen en moeten de robots verder leven op Mars. De androiden eisen hun bestaans- en zelfbeschikkingsrecht op, rebelleren in kleine groepjes en keren terug naar de Aarde. Eens op Aarde zijn de robots niet van echte mensen te onderscheiden. Toch worden ze opgejaard, Rick Deckard, en een agent, een premiejager die achter deze artificiële mensenvormen aan gaat. Het bijzondere aan het werk van Philip K. Dick is dat het reeds lang voor de mogelijke ontwikkeling van echte kunstmatig intelligente levensvormen filosofische vraagstukken oproept over het bestaansrecht en het zijnswezen van deze artificiële nieuwe levensvormen. De mensheid is nog niet zover dat kunstmatige intelligentie zelfstandig naast de mens kan fungeren, maar veel populaire sci-fi films van de afgelopen jaren, waarvan vele teruggrijpen naar het werk van Philip K. Dick, reflecteren wel vaak over de mogelijkheden en gevaren van artificiële levensvormen die opkomen voor hun eigen

---

<sup>78</sup> The internet movie database, <http://www.imdb.com> en Philip K. Dick, [http://www.philipkdick.com/films\\_bladerunner.html](http://www.philipkdick.com/films_bladerunner.html), geraadpleegd: 11 mei 2005



bestaansrecht. Een virtuele figuur die voorleest uit een toekomstroman over artificiële levensvormen past prima in het concept van *No ghost just a shell*. Het laatste filmbeeld laat *Annlee's* wezenloze gezicht zien met de gigantische insectachtige ogen die staren in het niets. Denkt ze na over haar eigen identiteit? (fig.43).

ANNA LENA VANEY, *SONG FOR ANNLEE*, 2002, MUZIEK, 5 MINUTEN

Anna Lena Vaney componeerde een lied voor *Annlee*. Ze gebruikt eveneens een beeld bij haar muziek. We zien de melancholische *anime* opnieuw verschijnen. Voor haar transmutatie door Huyghe en Parreno, het is terug de oorspronkelijke *anime*. Ze heeft paars haar, smalle wenkbrauwen, een klein mond en een kleine neus. Ze draagt een rode trui en heeft een koptelefoon op. Haar ogen zijn gesloten. Voor haar staat een microfoon. Het beeld doet denken aan *Annlee* in een opnamestudio (fig.44)

Anna Lena Vaney laat *Annlee* reflecteren over haar seksualiteit, of beter gezegd over haar a-seksualiteit. Welke sekse is *Annlee*? Is ze een hij of een zij, of blijft ze een 'het'?<sup>79</sup> *Song for Annlee* handelt over de twijfelachtige seksualiteit van *Annlee*. *Annlee* verandert van geslacht naargelang de stem of acteur die haar vult. In de laatste strofe komt *Annlee* tot de conclusie "I was a princess". Ook dit lied sluit aan bij het geheel, het nadenken over de identiteit van *Annlee*, het reflecteren over haar dubbelheid als *anime* die gebruikt wordt door verschillende auteurs.

MELIK OHANIAN, *I AM DREAMING ABOUT A REALITY*, 2002, VIDEO, 2:51 MINUTEN (STEREO SOUND)

Melik Ohanian (°1969) liet eveneens een stukje muziek componeren voor *Annlee*. Zijn lied *I Am dreaming about a reality* werd gecomponeerd door Jan Varou (bijlage 27). Ohanian laat *Annlee* opdraven als een ware *discoqueen*. Ohanian transmuteert *Annlee* nogmaals. In het eerste filmbeeld zien we haar met wit haar, een blauwe huidskleur en fel oplichtende witte holle ogen (fig.47). *Annlee* is nochtans terug herkenbaar als de *Annlee* die de hoofdrol speelde in *Two minutes out of time* en *Anywhere out of the world*. In de volgende *filmstill*

---

<sup>79</sup> Persoonlijk twijfel ik niet echt aan de gender van *Annlee*, ik twijfelde maar één keer, de afbeelding die François Curlet gebruikt voor zijn film is dubbelzinnig. Het lijkt een jongen, maar hij/zij heeft de stem van een meisje. De dubbele seksuele identiteit die kan optreden bij *anime* en *manga* kan het best geïllustreerd worden aan de hand van enkele voorbeelden. De dubbelzinnigheid treedt meestal op omdat *manga's* er vaak uitzien als kleine kinderen, zowel de mannelijke als de vrouwelijke figuren krijgen eenzelfde melancholisch en kinderlijk uiterlijk mee. Ik verwijs hiervoor naar fig.45, fig.46 en naar fig.38 (de laatste prent uit de film van François Curlet).

licht *Annlee* op, haar ogen verdonkeren zich, tegen een zwarte achtergrond tekenen zich veelkleurige lichtpunten af (fig.48). Ze begint te dansen. In een volgend beeld is *Annlee* nogmaals getransformeerd. We zien haar deze keer als een wezen met een oranje-bruine huid. Ze heeft nog steeds wit haar, maar haar ogen zijn nu lichtblauw van kleur. Deze manifestatie van *Annlee* communiceert via een holografisch scherm met de vorige versie van *Annlee* (fig.49). Dan begint ook de oranje-bruine *Annlee* te dansen. Weer zien we lichtflitsen, zoals *spotlights* in een discotheek (fig.50). In het laatste filmbeeld zien we in een fel licht de handen van de twee *Annlee's* verstrengeld worden. *Annlee* verenigt zich met *Annlee* (fig.51). Opnieuw keert het veelvoorkomende thema van de dubbelheid van de identiteit van *Annlee* terug.

LILI FLEURY, A WORM IN AN APPLE, 2002, MAGAZINE, DRUK VAN 1000 EX.

Lili Fleury maakte een soort tijdschriftje over *Annlee*. Haar werk kreeg de titel *A worm in an apple* mee. De bedoeling is niet helemaal duidelijk. Een eerste beeld laat de pathetische Annlee zien die we intussen identificeren als de oorspronkelijke. Haar gezichtje is in een mistige rook gehuld. De immense zielige ogen lijken elke minuut te kunnen tranen. Haar gezichtje is rood aangelopen (fig.52). De volgende beelden zijn verwarrend. We zien een organenstelsel, maar wat precies is niet duidelijk met daarnaast een kinderlijke tekening waarin als een soort collage het insectachtige gezicht van de herontworpen *Annlee* verschijnt. De volgende beelden laten tekenstudies zien van het gezicht, vooral het lege gezicht, van *Annlee* (fig.53) We zien een klosje verward en veelkleurig garen en een boomstructuur, wat zou kunnen verwijzen naar hersens of naar een rhizomatische structuur. Lili Fleury tracht de trauma's van *Annlee* in kaart te brengen. Op een andere pagina zien we een imaginaire bloem die Lili Fleury ontwierp. Is ze voor *Annlee*? De bloem doet denken aan oostelijke motieven die men op zijdeweefsels kan vinden (fig.54). Weer een ander beeld toont opnieuw de oorspronkelijke Annlee. Ze krijgt een rare kriebel over haar hoofd. Dezelfde die we eerder al zagen bij de proefschetsen. Zijn dit de hersenen van Annlee die Lili Fleury in haar hoofd wil stoppen? Of is dit de rhizomatisch vertakking die het leven van Annlee bepaalt? (fig.55) Het tijdschrift van Lili Fleury is erg veelzijdig. Ze maakte vele tekeningen en prenten om de trauma's van *Annlee* weer te geven in haar boek. In het boek werden zelfs *Rosarchtesten* opgenomen, zogezegd gemaakt door *Annlee* zelf. Er zijn ook enkele tekstjes in verwerkt. Waaronder eentje dat herinneringen oproept aan A.I., de film van Steven Spielberg<sup>80</sup>. A.I. is een soort gemoderniseerd Pinocchio verhaal van een kleine

---

<sup>80</sup> A.I. verscheen in 2001. Het verhaal speelt zich af in een nabije toekomst. Androiden bestaan naast mensen, maar worden meestal als inferieure 'mecha's' gezien. De kleine robot, David, weet zelf niet

jongen, een robot, die menselijk wil worden. Om de robot aan haar te binden moet de moeder in de film een lijst met woorden opzeggen. Als ze deze woorden uitspreekt heeft de robot haar onvoorwaardelijk lief. Lili Fleury stelde een lijst op met willekeurig uitgekozen woorden. Is dit de lijst die *Annlee* kan binden? (bijlage 28).

HENRI BARANDE, *SUBLIMATION, O.J.*, S.D., ACRYL OP CANVAS, 250x215 CM.

Het werk van Henri Barande is raadselachtig. Van deze kunstenaar is enorm weinig geweten. Hij maakte een schilderij *Sublimation O.J.* Het schilderij komt geheimzinnig over. We zien een jonge vrouw die achter een schimmige waas schuilgaat. Ze is menselijk, geen anime, begin twintig of misschien iets ouder. De schimmige verschijning heeft rood haar, rode volle lippen, geen kleine neus, kleine ogen en ze draagt een groene trui. Is dit *Annlee*? (fig.56) Henri Barande verkiest net zoals Richard Philips het klassieke medium van de schilderkunst om bij te dragen aan het project. Zijn aanpak verschilt wel van ieder ander in het project. Het schilderij van Barande maakt *Annlee* menselijk. Door de vaagheid van het schilderij lijkt het wel alsof er een robotfoto van *Annlee* werd gemaakt. Zijn we op zoek naar de verdwenen *Annlee*? Het is niet duidelijk of het werk van Barande wel gemaakt werd voor het project *No ghost just a shell*, het werk is niet gedateerd. Het werk van Henri Barande zorgde voor veel vertwijfeling in het Van Abbemuseum<sup>81</sup>.

---

dat het een robot is. Als David wordt geconfronteerd met de wetenschap dat hij geen echte mens is begint zijn zoektocht naar de 'Blauwe Fee'. David stelt alles in het werk om haar te vinden, omdat zij van hem een echte jongen kan maken, zodat zijn 'moeder' die David verstootte terug van hem zou houden. Meer informatie in: The internet movie database, <http://www.imdb.com>, geraadpleegd: 21 juli 2005.

<sup>81</sup> Ik twijfelde zelf aan het bestaan van Henri Barande. Het enige wat geweten is van deze kunstenaar is dat hij de Zwitserse nationaliteit zou hebben. Verder ontbreekt alle informatie. Phillip van den Bossche gaf in een interview toe dat hij ook twijfelde aan het bestaan van deze kunstenaar. Het werk *Sublimation O.J.* past niet echt in de reeks werken, maar schijnt in Zürich bij de verzameling werken terecht gekomen te zijn. Het werk is niet gedateerd en niet ondertekend. Phillip van den Bossche heeft lang gezocht naar dit werk volgens Jan Debbaut (interview met Jan Debbaut in bijlage 5). Van den Bossche twijfelde eerst zelfs aan het bestaan van het werk. Later, toen het werk gevonden was, begon hij te twijfelen aan het bestaan van de kunstenaar. Phillip van den Bossche heeft echter iemand ontmoet die zich voorstelde als Henri Barande. Bovendien had Van den Bossche een cd-rom gekregen met daarop andere werken van de kunstenaar. Het werk *Sublimation O.J.* past echter totaal niet in het oeuvre van de kunstenaar. Henri Barande bestaat waarschijnlijk wel, maar het blijft een mysterie. (interview met Phillip van den Bossche in bijlage 6).

ANGELA BULLOCH & IMKE WAGENER, ANNLEE KONNEKTIKIT, CHIFFREVUE EN LUNAPHON, 2002, POLYSTROL STYROFOAM

Angela Bulloch gaf opdracht aan Imke Wagener, een studente productontwikkeling aan de Universität der Künste Berlin, om speelgoed of gereedschap te ontwerpen voor *Annlee* (fig.57 en fig.58). De speeltjes kregen de gezamenlijke titel *Annlee KonnektiKit* mee. Ze bestaan uit verschillende delen die samen één geheel kunnen vormen. *Lunaphon* is het speeltje of gereedschap dat licht omzet in geluid, *Chiffrevue* is een beeldvormer en *Polypop* bestaat uit bobbelige witte vormen die als verbinding kunnen werken. De speeltjes functioneren als verbindingselementen tussen *Annlee's* omgeving en de onze. Objecten komen uit een denkbeeldige witte substantie. Als deze objecten materialiseren van *Annlee's* wereld in de onze kunnen we interageren met het virtuele op een synthetische manier. Het werk van Angela Bulloch wijkt af van het project qua vorm, maar het sluit perfect aan bij het gedachtengoed van het deel in het geheel. De verbinding naar de wereld van *Annlee* is eveneens een gegeven dat goed aansluit bij het concept van *No ghost just a shell*.

JOE SCANLAN, LAST CALL, 2002, SCHILDERIJ (ACRYL?), 152 CM. X 102 CM.

JOE SCANLAN, DIY, 2002, BOEK, 112 P., DRUK VAN 2000 EX.

JOE SCANLAN, DO IT YOURSELF (ANNLEE), DOODSKIST, DEKSEL EN TOEBEHOREN.

Het project kreeg een dramatische wending toen *Annlee* haar eigen dood aankondigde in het werk *Last Call* van Joe Scanlan. *Annlee* werd afgebeeld in een sterk vereenvoudigde versie met blauw haar en een geel-oranje T-shirt. Haar broek, schoenen, gelaat, armen en handen zijn niet ingekleurd. Ze is aan het telefoneren met een mobiele telefoon, didactisch aangeduid met de geluidsgolven (fig.59).

Joe Scanlan die een fascinatie lijkt te hebben met de bouwpakketten van winkelketen IKEA laat *Annlee*, volgens de instructies die bij eerder welk meubel worden gegeven, haar eigen doods-kist in elkaar vijzen. *DIY* of *Do it Yourself (Annlee)* lijkt wel een handleiding voor de gewone doe-het-zelver (fig.60). Een sterk vereenvoudigde vorm van *Annlee* demonstreert hoe een eenvoudige witte IKEA BILLY boekenkast (fig.61) kan omgevormd worden tot een doods-kist. Er komt geen zaag of dergelijke aan te pas, alleen een schroevendraaier volstaat. Het zijn erg duidelijke instructies en heel gedetailleerd uitgewerkt. Ook aan de bloemenstandaard werd gedacht (fig.62)

In de tentoonstelling werd het afgewerkte product getoond, voor de gelegenheid ineengevezen door het technische museum personeel. Het voorwerp dat getoond werd is het resultaat van de instructies in het boek DIY van Joe Scanlan, het doe-het-zelf doods-kistje van *Annlee*. Aan weerskanten van de doods-kist werden bloemenstandaarden neergezet (eveneens uit de IKEA-boekenkast gemaakt). Ter versiering werden vazen en bloemen neergezet<sup>82</sup>, alles volgens de instructies (fig.63 en fig.64).

Het werk van Joe Scanlan is een laatste werk in een reeks van werken die werd aangekocht onder de verzamelnaam *No ghost just a shell* door het Van Abbemuseum in Eindhoven. Toch dien ik hier nog drie werken te vermelden die eveneens belangrijk zijn in het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*.

PIERRE HUYGHE EN PHILIPPE PARRENO, A SMILE WITHOUT A CAT: ANNLEE'S VANISHING, 4 DECEMBER 2002, VUURWERK, 4 EDITIES

*Annlee* deed nog een laatste *performance*. Ze neemt afscheid met een gigantisch vuurwerk in Miami. *A smile without a cat: Annlee's vanishing* rond het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* definitief af. De beeltenis van *Annlee* verdween in de nachtelijke hemel van Miami (Art Basel Miami Beach, Florida, U.S.A). Het is het oorspronkelijke ontwerp van *Annlee* dat verdwijnt. Het beeld van *Annlee* verdwijnt in een zee van wit licht (fig.65 tot fig.67). Voor dit laatste optreden ontwierp M/M Paris *The M/M wallpaper poster 1.6* (zie supra en fig.20).

LUC SAUCIER, (ADVOCAAT ANNLEE), ANNLEE ASSOCIATION ARTICLES EN ASSIGNMENT OF RIGHTS CONTRACT GOVERNING THE AUTHOR OF ANNLEE, 2002

*Annlee* werd 'bevrijd' van de commerciële en economische fictiemarkt, maar nu trok ze zich terug uit de kunstwereld. Ze kreeg haar eigen rechten. In een contract opgesteld door Luc Saucier, advocaat te Parijs, werd de *Association Annlee* opgericht met adres in Parijs (bijlage 29). Vervolgens werd een contract uitgeschreven waarin de rechten van *Annlee* gestipuleerd werden (bijlage 30). *Annlee* kreeg Philippe Parreno en Pierre Huyghe toegewezen als haar voogden. Voortaan bepaalt *Annlee* zelf of ze nog zal optreden in kunstwerken, maar nu ze 'bevrijd' is is de kans klein.

---

<sup>82</sup> De bloemen bij de doods-kist werden net zoals dit gebeurt met bloemen bij een begrafenisondernemer regelmatig vervangen. In het ene museum stonden lelies bij de kist, dan weer margrietten, naargelang de voorschriften voor de doods-riten in het land waar de doods-kist was opgesteld.

De tentoonstellingscatalogus wordt algemeen aanvaard als een kunstwerk dat deel uitmaakt van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. Pierre Huyghe zegt hierover: "The authors of the book add on to the list of artists who have already taken the character into their hands. They share equally in the project."<sup>84</sup> Het boek verlengt het verhaal van *Annlee* meer dan dat het het beschrijft. Het boek heeft evenveel bladwijzers als er auteurs waren die bijdroegen aan het verhaal van *Annlee* (fig.68).

---

<sup>83</sup> HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: Walter König, 2003.

<sup>84</sup> S.n., *Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations*, (vertaald door HOLMES, Brian, KEENS, Alexandra), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: Walter König, 2003, p. 26.

### **3. THE MEDIUM IS THE MESSAGE: ANALYSE EN TOELICHTING VAN DE GEBRUIKTE MEDIA**

#### **3.1. ANIMATIE ALS ARTISTIEK MEDIUM**

##### 3.1.1 INLEIDING

"The very virtue of the animated character is to animate, that is to say, endow lifeless things with life, or living things with a different kind of life. It effects a metamorphosis..." (Erwin Panofsky (1892-1968))<sup>85</sup>.

Dit citaat van Erwin Panofsky geeft meteen de fascinatie weer die mensen hebben met het medium animatie. Animatie geeft leven aan levenloze objecten en is in staat om een levend object een ander leven te laten leiden. De creatie van leven is een cruciaal punt in het project *No ghost just a shell*. De levenloze tekening, de *manga*-figuur zonder identiteit, wordt leven ingeblazen in de animatiefilms. Animatiefilms scheppen een fantasiewereld. In deze fantasiewereld wordt *Annlee* een levend wezen. Haar 'leven' wordt gevuld door verschillende auteurs.

##### 3.1.2 HISTORISCHE SCHETS VAN ANIMATIE

Een korte historische schets van het medium animatiefilm is belangrijk voor de plaatsing van het gebruik van dit medium binnen het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. De term animatie komt van animeren, dat zelf van het Griekse woord 'anima' komt. Dit woord betekent zoveel als 'ziel'.<sup>86</sup> Het engelse werkwoord '*to animate*' wordt verklaard als 'leven geven' of 'bezielen'.

Beweging wordt vaak gezien als een van de basiselementen van leven. De beweging die in een animatiefilm wordt gegeven aan een dood object geeft in zekere zin leven aan dit object. Beweging wordt dan gezien als het kenmerk bij uitstek van elk levend organisme. De weergave van deze beweging is een fascinatie die de mens al sinds lange tijd bezighoudt. In sommige werken over het ontstaan van animatie wordt naar de muurtekeningen in Lascaux

---

<sup>85</sup> PANOFSKY, Erwin, *Style and medium in the motion picture*, in: PANOFSKY, Erwin, *Three Essays on Style*, Cambridge/Londen: The MIT Press, 1995, p. 210, (Oorspronkelijk verschenen in: *Bulletin of the Department of Art and Archaeology* in 1934).

<sup>86</sup> Een belangrijk werk van Aristoteles was getiteld 'anima'. In dit werk stelde Aristoteles de kapitale vraag wat een ziel is, niet alleen de ziel van mensen kwam aan bod, maar ook die van 'levenloze' objecten zoals de ziel van dieren en zelfs planten. De cruciale vraag voor Aristoteles is wat iets dat leeft levend maakt, wat het is waardoor dieren en mensen kennen, waardoor mensen denken.

(Frankrijk) verwezen. Volgens bepaalde auteurs komt in deze muurtekeningen de fascinatie voor beweging.<sup>87</sup> Wat ik persoonlijk belangrijker vind is het narratief dat in deze muurtekeningen voorkomt. Het zijn de eerste 'verhalen' of 'mythes' die opgetekend worden<sup>88</sup>. De Egyptische hiërogliefen kunnen in dit opzicht eveneens gezien worden als een verre voorvader van de animatiefilm, omdat zij evenzeer een verhaal vertellen. De kracht van het verhaal dat versterkt wordt met beelden is essentieel, want hier zit naar mijn mening de kern van de animatiefilm, het beeldende verhaal. Het feit dat deze animatiebeelden bewegen versterkt het verhaal nog meer.

De ontwikkeling van de animatiefilm is nauw verbonden met de ontwikkeling van de film. De animatie- of tekenfilm wordt vaak gezien als een derivaat van film en wordt dan ook vaak stiefmoederlijk behandeld<sup>89</sup>. De basis voor alle bewegende beelden, zij het film of animatie, ligt bij twee optische principes: de 'logische voortzetting van het zicht'<sup>90</sup> en het zogenaamde 'phi-fenomeen'<sup>91</sup>. Joseph Plateau (1801-1883) gebruikte deze optische principes voor de ontwikkeling van zijn Phenakistiscope<sup>92</sup>. De ontwikkeling van de fotografie door Louis Jacques Mandé Daguerre (1789-1851) in 1839 was een volgende belangrijke stap.

---

<sup>87</sup> VRIELYNCK, Robert, *De animatiefilm vòòr en na Walt Disney: een historisch-artistiek panorama*, Amsterdam: Letteren & Kunst, s.d., p. 13.

<sup>88</sup> Ik verwijs hiervoor naar JANSON, H.W., JANSON, Anthony F., *History of Art*, Thames & Hudson, 1998, pp. 52-53: "There is a growing consensus that cave paintings must incorporate a very early form of religion."

<sup>89</sup> "Animation, let alone silent animation, is admittedly a minor branch of the history of cinema. Furthermore, in comparison with mainstream filmmaking in the silent period, it was not commercially important. Film distributors (and alas, until recently, film collectors) tended to regard these cartoons as material better suited for the dustbin than for any other repository. More recently, film scholars have tended to ignore early animation or to condemn it to the domain of film-buffism." CRAFTON, Donald, *Before Mickey: the animated film 1898-1928*, Cambridge: The M.I.T. Press, 1982, pp. 4-5.

<sup>90</sup> Dit fenomeen van logische voortzetting werd beschreven door 'Gestalt' psycholoog Max Wertheimer (1880-1943) in 1912. Het fenomeen laat toe dat we de bladen van een ronddraaiende ventilator zien als een hele cirkel. COOK, David A., *A history of narrative film*, New York: WW Norton Company, 1996, p. 1.

<sup>91</sup> Het phi-fenomeen was al gekend bij de oude Egyptenaren, maar werd voor het eerst wetenschappelijk omschreven door Peter Mark Rogêt (1779-1869) in 1824. Het phi-fenomeen bestaat erin dat het brein een beeld dat wordt aangeboden aan de retina gedurende een tijdspanne van 1/20<sup>ste</sup> tot 1/5<sup>de</sup> van één seconde vasthoudt na het verwijderen van de visuele stimulus. Ibidem.

<sup>92</sup> Plateau beschreef in zijn publicatie "Sur un nouveau genre d'illusions d'optique" (1831) de constructie van de Phenakistiscope: het gaat om een schijf met zestien spleten en zestien tussenliggende velden. Wanneer in de velden zestien identieke figuren worden getekend, dan ziet men door de spleten van de draaiende schijf in een spiegelhet beeld van één stilstaande figuur. Plateau stelt voor om zestien tekeningen te gebruiken die steeds iets van elkaar verschillen. Door het phi-fenomeen op het netvlies van het oog vloeien de opeenvolgende figuren in elkaar over en wordt visueel een 'beweging' geconstrueerd. Plateau analyseerde de beweging van de tekening en ontdekte dat om een vloeiende beweging te verkrijgen het noodzakelijk was dat één tekening ongeveer 1/12<sup>e</sup> van een seconde moest duren. Het principe van 'twaalf tekeningen per seconde' geldt nog steeds in de animatiefilm en dit maakt van de Phentakistiscope een echte voorloper van de animatiefilm. Meer informatie over de Phentakistiscope en de vroege geschiedenis van de animatiefilm is te vinden bij het Vlaams Instituut voor Animatiefilm, <http://www.vivafilm.be>, geraadpleegd: 11 juli 2005. De invloed van Joseph Plateau op het medium film wordt slechts terloops gemeld door David Cook. COOK, David A., op.cit., p. 2.



Vervolgens werd in de fotografie beweging gebracht door de experimenten van Eadweard Muybridge (1830-1904). De beweging werd geregistreerd door een reeks van fototoestellen. Voor de weergave van de beelden gebruikte Muybridge een zogenaamde 'zoopraxiscoop'.<sup>93</sup> Muybridge bracht meteen twee essentiële kenmerken van film samen: de opname van de beweging enerzijds en de projectie van de opnames anderzijds. Vanaf het begin werd een belangrijke eis aan de projectie gesteld: de vergroting van beelden, zodat het mogelijk werd dat een grote groep mensen simultaan naar de projectie kon kijken.<sup>94</sup> Meteen wordt hier duidelijk dat projectie een zekere ruimte kan innemen, maar dat dit echter flexibel is, de projectie van een film hoeft niet op een groot scherm te gebeuren.<sup>95</sup>

### 3.1.3 DE ONTWIKKELING VAN DE ANIMATIE-INDUSTRIE

De animatiefilm groeide na de ontwikkeling van de productiemiddelen uit tot een zelfstandig, maar vergruisd genre. Het valt echter buiten het bestek van deze verhandeling om de volledige verdere ontwikkeling te schetsen. Belangrijk voor deze verhandeling is wel de commercialisering en industrialisatie van de animatiefilm. Net zoals bij de gewone film zijn het ook hier de Verenigde Staten die aanvankelijk de tendens tot commercialisering inzetten.<sup>96</sup> De eerste die de animatiefilm commercialiseerde was John Randolph Bray (1879-1978). Zijn reputatie loog er niet om: "the man who stripped animation of all its individuality and artistic interest."<sup>97</sup> Bray gaf een enorme impuls aan de uitbouw van een volwaardige animatie-industrie aan de vooravond van de eerste wereldoorlog. In de Verenigde Staten ontwikkelden zich naar analogie met de langspeelfilmindustrie, zogenaamde '*animation shops*', tekenstudio's waar haast aan de 'lopende band' animatiefilms worden geproduceerd. De opkomst van de animatiefilm als een volwaardige industrie kwam er vooral door Walt

---

<sup>93</sup> De opname van Muybridge vereiste echter veel werk zolang een reeks fototoestellen werd gebruikt. Étienne-Jules Marey (1830-1904) slaagde er in 1882 voor het eerst in bewegende beelden te maken met slechts één draagbare camera. George Eastman Kodak (1854-1932) vond een speciale lichtgevoelige emulsie uit, die het mogelijk maakte om rolfilm op grote schaal te produceren. De uitvinding van de '*Kinetograph*', de eerste camera die bewegende beelden kon opnemen, door Thomas Alva Edison (1847-1931) voltooide het mechanische ontwikkelingsproces van de film. Dit kort overzicht van de origine van de film is grotendeels gebaseerd op: COOK, David A., op.cit., pp. 1-9

<sup>94</sup> Voor meer informatie over de projectie verwijs ik eveneens naar COOK, David. A., op.cit, p. 9-13.

<sup>95</sup> De flexibiliteit van de projectiemogelijkheden van film zal verderop in deze verhandeling belangrijk zijn als we nadenken over de infiltratie van de museale ruimte door *No ghost just a shell* (§ 3.3.3.).

<sup>96</sup> Voor een overzicht van de commercialisering van de langspeelfilm verwijs ik naar COOK, David, A., op.cit.

<sup>97</sup> CRAFTON, Donald, op.cit., p. 137. Bray werd gezien als de Henry Ford van de animatiefilm. Er werd van hem gezegd dat hij de lopende band naar de animatie had gebracht. "Dans l'optique de Bray, le dessin animé était une entreprise et, comme telle, destiné à produire un profit. Dès le début, il s'attacha à rationaliser et organiser le travail, pour éviter un effort humain superflu et gagner du temps." BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, (vertaald uit het Italiaans door Marina Gagliano), Parijs: Liana Levi, 1991, p. 50.

(Elias) Disney (1901-1966), die na de eerste wereldoorlog een imperium opbouwde met het beeld van een pratende muis<sup>98</sup>. De Verenigde Staten bleven gedurende een zeer lange tijd de toon zetten voor de industrialisatie van de animatiefilm<sup>99</sup>. Maar in de naoorlogse jaren stoomde een nieuwe natie zich klaar om de Verenigde Staten naar de kroon te steken, althans wat animatie betreft: Japan.

### 3.1.4 DE JAPANSE ANIME-INDUSTRIE

Reeds voor de eerste wereldoorlog was in Japan een bescheiden tekenfilmindustrie ontstaan. De eerste Japanner die zich aan het medium animatie waagde was Seitaro Kitayama (1888-?). In 1916 maakte hij de eerste Japanse *anime*, in 1917 volgde al de eerste film die geëxporteerd werd naar Frankrijk: Momotaro (de vissersjongen). De Japanse tekenfilmindustrie groeide gestaag na de eerste wereldoorlog. De productie was echter louter artisaan en gebeurde in kleine ateliers. Tijdens de jaren dertig veranderden de verhaallijnen van een folkloristische stijl naar een meer Westerse<sup>100</sup>. Het toenemende Japanse militarisme in deze periode had eveneens een invloed op de animatiefilms<sup>101</sup>. Toen Japan zich tijdens de tweede wereldoorlog opstelde als de dominante oorlogvoerende natie in de Stille Oceaan werd de tekenfilmindustrie zelfs gebruikt als propagandamiddel<sup>102</sup>. Tijdens de wederopbouw na de tweede wereldoorlog maakte Japan zeer gradueel de overstap van een voornamelijk artisanale en individuele manier van animatie naar een meer industriële<sup>103</sup>. De eerste *animestudio's* staken kort na de oorlog de kop op. Ze baseerden zich op de succesvolle Amerikaanse Disney formule. Het grote commerciële succes bleef echter uit, tot de 'Toei Animation Company' zich vormde in 1956.<sup>104</sup> De verhaallijnen van 'Toei Animation Company' waren gebaseerd op populaire Oosterse volksverhalen. Vooral de in 1958 gemaakte langspeel-animatiefilm 'Panda and the magic serpent' (in het Frans: 'Le

---

<sup>98</sup> Toen in 1928 het geluid toegevoegd werd bij de langspeelfilm was Walt Disney de eerste die op de geluidsboot sprong met '*Steamboat Willie*' (1928). De film werd een ongezien succes. CRAFTON, Donald, op.cit., p. 211 en BENDAZZI, Giannalberto, op.cit., p. 104.

<sup>99</sup> Voor een overzicht van wat zich in de rest van de wereld voordeed rond animatiefilm verwijs ik BENDAZZI, G., op.cit.

<sup>100</sup> "During the 1930s, folk tales began to give way to Western-style fast-paced humor.", PATTEN, Fred, *A capsule History of Anime*, in: Animation World Magazine, vol. 1, nr. 5, augustus 1996, p. 8.

<sup>101</sup> Ibid.

<sup>102</sup> "Parmi les moyens métrages de propagande, il faut citer également *Fuku-Chan et le sous-marin* (1944), signé par Isoji Sakiya, mais réalisé par Ryuichi Yokoyama.", Idem, p. 133.

<sup>103</sup> "Dans le Japon de la reconstruction, l'animation tenta de passer du niveau individuel et artisanal au niveau industriel.", Idem, p. 274.

<sup>104</sup> BENDAZZI, G., op.cit., p. 578 en PATTEN, Fred, op.cit., p. 9.

Serpent blanc)<sup>105</sup> kende een groot internationaal succes. Vaak wordt de animatieproductie van Japan in deze periode wel verweten dat ze "een onpersoonlijke Disneyaanse vormgeving hanteert, die des te betreuenswaardiger is in een land met een eeuwenoude traditie van hoogstaande plastische kunst."<sup>106</sup>

Een belangrijke impuls voor de *anime*-industrie was de overstap van Osamu Tezuka (1928-1989) van *manga* (de stripverhalen, zie supra) naar *anime*. Tezuka wordt gezien als de grondlegger van de moderne *manga* en *anime*-industrie.<sup>107</sup> Zijn populaire stripfiguur, *Astroboy* (fig.69) trad op in een animatiefilm bestemd voor de groeiende televisiemarkt.<sup>108</sup> De snelle, moderne animatiefilms met futuristische figuren speelden in op een vraag die tot dan toe onaangeroerd was door de gevestigde waarden in de *anime*-industrie. Tezuka organiseerde de eerste Japanse animatiestudio, Mushi Productions, die zich volledig op de televisiemarkt concentreerde. Tezuka boorde een amalgaam van bronnen aan voor zijn animatiefilms, gaande van kinderverhalen tot soapverhalen voor volwassen vrouwen. De *anime* werd voor alle leeftijden gemaakt.<sup>109</sup> Bendazzi zegt het als volgt: "Ce fut précisément la télévision qui, à partir des années soixantes, contribua de manière significative au développement de l'animation japonaise destinée au grand public."<sup>110</sup> De televisie en later de video- en DVD-markt betekenden een enorme impuls voor de Japanse animatie-industrie, die in de laatste decennia van de twintigste eeuw uitgroeide tot de zwaarste concurrent op dit gebied van de Verenigde Staten en tot een heel belangrijk exportproduct van Japan.

### 3.1.5 DE EIGENSCHAPPEN VAN ANIMATIE EN ANIME

Animatiefilm is een zelfstandig medium dat drie andere kunstuitingen met elkaar verenigt: film, schilder- en tekenkunst. Bij de voorlopers van de (animatie)film zagen we al de Phenakistiscoop van Joseph Plateau. Plateau gebruikte fraaie tekeningen voor de draaischijven die 'animatie' voortbrachten door middel van beweging. Als we spreken over animatiefilm, dan gaat het steevast over het medium waar film, schilder- en/of tekenkunst samenkomen. Het medium film zorgt voor de bewegende beelden, waardoor de conventie

---

<sup>105</sup> Voor de duidelijkheid geef ik hier zowel de Engelstalige titel van de animatiefilm als de Franstalige. De oorspronkelijke titel luidt *Hakuja Den*. (de betoverde witte slang). Voor de Franstalige titel verwijs ik naar: BENDAZZI, G., op.cit., p. 578 en voor de Engelstalige titel naar: PATTEN, Fred, op.cit., p. 9.

<sup>106</sup> VRIELYNCK, Robert, op.cit., p. 145.

<sup>107</sup> PATTEN, Fred, op.cit., p. 10.

<sup>108</sup> Tezuka was onder de indruk van de *cartoons* van Hanna-Barbera die in de late jaren vijftig op de Japanse televisie verschenen. Hij geloofde dat hij eveneens korte animatiefilms kon produceren voor de ontluikende Japanse televisiemarkt. Ibidem.

<sup>109</sup> "He (Tezuka) established the attitude that cartooning was an acceptable form of storytelling for any age group; this is in sharp contrast to the United States, where the attitude became, 'Cartoons and comic books are only for children.'" Ibidem.

<sup>110</sup> BENDAZZI, G., op.cit., p. 579.

van beweging wordt vastgelegd als een van de criteria waaraan een animatiefilm beantwoordt. Een andere eigenschap is dat het steeds over getekende figuren of voorwerpen gaat, hier komt de schilder- of tekenkunst van pas. Animatiefilm wordt vaak gezien als een grafisch medium. In de laatste jaren kenden deze traditionele grafische media een grote vernieuwing door de opkomst van computertechnieken zoals het reeds eerder aangehaalde C.G.I. (Computer Generated Imaging). Door deze nieuwe technieken zijn de mogelijkheden haast eindeloos geworden. Animatie vertelt ook stevast een verhaal. Samengevat zijn de vier belangrijkste algemene eigenschappen van een animatiefilm dus dat het gaat over met behulp van alle mogelijke schilder- en computertechnieken getekende en bewegende beelden, geprojecteerd op een scherm die een verhaal vertellen. De projectie kan zoals eerder aangehaald heel flexibel worden aangewend. De geanimeerde beelden kunnen bijgevolg flexibel in een ruimte geprojecteerd worden, zowel groot als klein, zowel op een scherm als op een muur... De enige vereiste is een projectietoestel.<sup>111</sup>

Door de commercialisering van het medium is het deel gaan uitmaken van de massacultuur. Animatie wordt vaak bij de lage cultuur gerekend. Het sluit aan bij folklore en populaire cultuur.

Animatie begint meer en meer een gemeenschappelijke internationale 'taal' te worden. In de inleiding van de catalogus van *Animations* (PS/1, New York) wordt het als volgt geformuleerd: "The exhibition, originally seen in New York, jumpstarts an important cross-continental exchange: artists from around the world are exploring the collective languages of animation and their relevance to contemporary new technologies."<sup>112</sup>

*Anime*, de Japanse variant van animatie kent een aantal specifieke eigenschappen. Een van de eigenschappen is dat technologie meestal wordt gezien als een positieve sociale kracht. Veel *anime* is heel futuristisch en science fiction georiënteerd. Deze nadruk op een futuristische en vaak imaginaire wereld laat aan de *animators* een ongelimiteerde vrijheid. Deze oneindigheid van mogelijkheden is heel belangrijk in het genre. De klassieke thema's in *anime* (en per definitie ook in *manga*) zijn: futuristische technologie, cyborgs, fantastische wezens, postapocalyptische landschappen, genderrollen en consumentisme (zelfs van de 'ziel', een ziel wordt handelswaar in vele *anime* en *manga*-verhalen). "Anime-inspired art is the

---

<sup>111</sup> Ik kom hier verderop op terug (§ 3.3.3.).

<sup>112</sup> BIESENBAACH, Klaus, CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, *Animations: exhibition catalogue*, New York: PS1 Contemporary Art Center, 2002, p. 11.

domain of a new generation inwardly preparing for the transition to genetic manipulation, posthuman forms, and the new social structures that will develop to accommodate them."<sup>113</sup>

Van de visuele en stilistische elementen reken ik *Kawaii*<sup>114</sup> (fig.70) tot een van de belangrijkste in deze verhandeling, *Kawaii* zorgt voor de pathos van de *anime*. Andere stilistische kenmerken zijn bijvoorbeeld de grote ogen, de puntige oren en de kleine mond en neus en het vaak mooi gestyleerde haar (fig.71). *Animes* hebben dus een bepaald aantal stilistische eigenschappen gemeenschappelijk.

Volgens sommige auteurs biedt *anime* een escapistisch alternatief op de drukke, werkgerichte Japanse maatschappij. De imaginaire wereld van *anime* staat in scherp contrast met de beslommingen van de alledaagse wereld. "As the country rebuilt itself in a frenzy of business and technology, many Japanese sought refuge from this work oriented culture in the fantasy of *anime* cartoons and *manga* comics. This imagined world portrayed a future far from day to day reality – a future of cyborgs and superheroes with mystic destinies in sharp contrast to their own lives."<sup>115</sup>

### 3.1.6 NO GHOST JUST A SHELL: WAAROM ANIMATIE EN ANIME IN HET BIJZONDER?

Een van de eigenschappen van animatiefilm die ik opsomde, was dat het de mogelijkheid biedt van een gemeenschappelijke taal.<sup>116</sup> Net deze eigenschap maakt animatie zo belangrijk in *No ghost just a shell*: "These works' relationship to the film or animation tradition resides in the way they reflect on it as an institution or a language."<sup>117</sup> Een gemeenschappelijke taal is een noodzakelijke voorwaarde om tot een narratief te komen.<sup>118</sup>

Een andere eigenschap van animatie is de integratie van drie andere kunstmedia namelijk film, schilder- en tekenkunst. Die eigenschap laat de vrijheid aan een collectief van kunstenaars om, indien ze dit wensen, toch binnen hun eigen medium te blijven werken.

---

<sup>113</sup> FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 46.

<sup>114</sup> *Kawaii* wordt vrij vertaald als schattig, heerlijk of mooi. Deze 'schattigheid' is van groot belang in sommige *anime*. "Kawaii: Cute, delightful, or pretty. Cuteness is a characteristic of great importance in some anime." FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., 68. "Kawaii is a Japanese term which means 'cute' or (literally) 'adorable'. It can be used to describe adults; while young women will sometimes be described as 'kawaii', young men are more likely to be described as *kakkoii*, roughly 'cool'." Wikipedia, the free encyclopedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Kawaii>, geraadpleegd: 16 juli 2005.

<sup>115</sup> FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 9.

<sup>116</sup> Het begrip 'taal' moet hier vanzelfsprekend zo ruim mogelijk worden genomen.

<sup>117</sup> BIESENBACH, Klaus, CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, *Animations: exhibition catalogue*, New York: PS1 Contemporary Art Center, 2002, p. 16.

<sup>118</sup> Ik denk dat daarom ook geopteerd werd om alle animatiefilms in het Engels te maken.

Zoals eerder aangehaald verkoos Richard Philips geen film te maken, maar een schilderij. Dit is het traditionele medium waarin Richard Philips altijd werkt (fig.72 en fig.73). Henri Barande maakte eveneens een schilderij en maakte optimaal gebruik van de oneindige mogelijkheden die de imaginaire wereld(en) van de animatiefilm biedt. *Annlee* treedt bij hem onze realiteit binnen als een schimmige illusie. Lili Fleury benutte de mogelijkheden van de teken- en grafische eigenschappen van de animatiefiguur ten volle door een tijdschrift of dagboek van *Annlee* te maken, waarin alle mogelijke grafische technieken werden gebruikt, gaande van viltstift tot computergegenereerde prenten. Joe Scanlan gebruikte *Annlee* als *manga* - zoals eerder gezegd zijn dit de stripverhaalfiguren - door ze in DIY te laten vertellen hoe je van een BILLY-kast van IKEA een doods-kistje kan maken. De technische eigenschappen van het medium animatiefilm boden dus een aantal mogelijkheden aan kunstenaars die graag in andere disciplines werken. De kunstenaars die zich wel aan animatiefilm waagden, zoals Parreno en Huyghe zelf, kregen de technische mogelijkheden aangereikt door de ontwikkelingen op het gebied van computeranimatie. *Annlee* is wat Anton Andrews en Marco Bevolo in een artikel over '*Digital Futures*' een '*co-creative platform*'<sup>119</sup> noemen.<sup>120</sup> De technische mogelijkheden van C.G.I.-computeranimatie (C.G.I.) maken het mogelijk om met verschillende auteurs eenzelfde figuur of '*persona*' te regisseren, zonder daarom zelf een al te grote technische kennis te hebben van dit medium. Anna Lena Vaney zorgde met Anna Sanders Films voor de technische faciliteiten die nodig waren en de kunstenaars werden in staat gesteld hun deel van het verhaal van *Annlee* te vertellen.

Het is belangrijk om stil te staan bij het feit dat *Annlee* een *anime*-figuur is en geen *Disney*-karakter of een animatiefiguur gemaakt in Zweden. Volgens Philippe Parreno en Pierre Huyghe was de keuze voor een *anime*-figuur een louter arbitraire keuze: "And the project is not at all related to the manga culture. If we had found a character in Sweden, the same questions would be raised."<sup>121</sup> Hier dien ik de kunstenaars evenwel tegen te spreken. De specifieke eigenschappen van *anime* maken de Japanse animatiefilmfiguur veel geschikter voor het project dan een animatiefiguur uit eerder welk ander land. Alleen al de denkprocessen van de Japanse maatschappij zelf geven goed aan waarom een *anime* voor

---

<sup>119</sup> De auteurs verklaren helaas zelf de term niet in hun artikel. Een '*co-creative platform*' kan mijn inziens het best begrepen worden als een computerprogramma of in dit geval een animatiefilm waar verschillende auteurs bij betrokken zijn. Het '*platform*' in deze context is een technisch hulpmiddel dat verzekert dat alle creaties eenzelfde techniek gebruiken. Een voorbeeld van '*platform*' is bijvoorbeeld de computerprogrammeertaal C++.

<sup>120</sup> ANDREWS, Anton, BEVOLO, Marco, *Understanding Digital Futures*, in: *Design Management Review*, vol. 15, winter 2004, pp. 7-16.

<sup>121</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, op.cit., p. 19.

dit project dat handelt over identiteit, auteurschap en samenwerking een zeer toepasselijke creatie was.

Technologie is zoals we hierboven kunnen lezen een enorm belangrijk gegeven in *anime*. Vooral het omgaan met nieuwe technologieën en ontwikkelingen die de ideeën over identiteit grondig kunnen verstoren, komt in *anime* ruimschoots aan bod: "If superheroes are commonplace in conventional comics, a predominant theme in anime is their replacement by cyborgs in the posthuman future. The anime movement questions traditional moral reasoning in the face of a new technology that blurs distinctions between humans and machines."<sup>122</sup> *Annlee* is een 'teken' dat door verschillende auteurs tot leven wordt gebracht in een niet-bestaande virtuele realiteit. Het is niet ondenkbaar dat in de toekomst moet nagedacht worden over het statuut van zulke 'artificiële levensvormen'. Het is interessant dat de kunstenaars *Annlee* trachten te vullen met dit soort reflecties. Vooral het werk van Rikrit Tiravanija waarin *Annlee* voorleest uit *Do androids dream of electric sheep?*, en het werk van Dominique Gonzalez-Foerster waarin *Annlee* dreigt met haar multipliciteit, zijn relevant in dit discours.

De titel van het project, *No ghost just a shell*, is zelf ontleend aan een titel van een populair *anime*-verhaal: '*Kokaku Kidotai: Ghost in the shell*'; geschreven door Masamune Shirow (°1961). Regisseur Mamoru Oshii (°1951) verfilmde deze *manga* in 1995. Ik verklaar eerst even de titel<sup>123</sup>. De oorspronkelijke Japanse titel: Kokaku Kidotai kan vrij vertaald worden als 'Mens/machine interface'. De ondertitel '*Ghost in the shell*' wijst op enerzijds 'ghost', waarmee de menselijke psyche wordt aangeduid, en anderzijds 'shell', wat naar het sterfelijke lichaam verwijst, maar ook naar de zogenaamde 'shell'-programma's. Dit zijn gebruikersinterfaces zoals Verkenner (Explorer) in Windows of de desktop, programma's die bovenop het besturingssysteem van een computer worden geplaatst om het gebruiksvriendelijk te maken. Zowel de Japanse titel als de Engelse ondertitel suggereren het gebruik van een menselijk brein dat wordt 'verbeterd' of 'geavanceerd' door technologie. Het brein is een middel tot verkenning, verwerking en opslag van gegevens in een wereld die bestaat uit louter informatie, de *cyberspace*<sup>124</sup>.

---

<sup>122</sup> FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 46.

<sup>123</sup> Voor de verklaring van de titel baseer ik me volledig op: SMET, Steven, *Ghost in the shell*, in: *Japanese Anime & Manga Magazine!*, nr. 5, 1995, p. 6.

<sup>124</sup> "Cyberspace, originally a term from William Gibson's science-fiction novel *Neuromancer*, is the name some people use for the conceptual space where words, human relationships, data, wealth, and power are manifested by people using CMC (Computer-Mediated Communications) technology." RHEINGOLD, Howard, *The virtual community. Finding connection in a computerized world*, Londen: Secker & Warburg, 1994, p. 5.

Het verhaal van *'Ghost in the shell'* speelt zich af in de nabije toekomst in 2029.<sup>125</sup> Informatie is alles in deze maatschappij die intensief gebruik maakt van internet. De misdaad is meer gesofisticeerd geworden, nu criminelen het internet regelmatig 'hacken'<sup>126</sup>. Om deze misdaad tegen te gaan wordt 'Section 9' opgericht, een speciaal team dat bestaat uit *cyborgs*<sup>127</sup> met bovenmenselijke krachten en talenten, die overal en altijd toegang hebben tot elk netwerk overal op de planeet. Het hoofdpersonage uit *'Ghost in the shell, cyborg'* Majoor Motoko Kusanagi stelt haar eigen menselijkheid in vraag. De enige reden waarom ze zich menselijk voelt is omdat mensen haar zo behandelen.<sup>128</sup> De 'hacker' die ze achtervolgt gaat op zoek naar een eigen 'shell'. De 'puppetmaster' zoals de 'hacker' genoemd wordt omdat hij stelselmatig in de 'geest' van mensen inbreekt en deze overneemt, bestaat echter fysiek niet, hij is alleen maar een 'ghost'. De film is diep filosofisch van inslag, maar put even vaak uit oude filosofieën als uit nieuwe cybertheorieën. De 'puppetmaster' blijkt op zoek te zijn naar een wederhelft, iemand die hem kan completeren. Kusanagi lijkt voor hem de ideale partner. De entiteit 'puppetmaster' wil zich verenigen met de entiteit van Kusanagi om een nieuw entiteit te vormen, om zich als het ware voort te planten. Ondanks dat de 'puppetmaster' in staat is om zichzelf ontelbare keren te kopiëren, vind de entiteit dit soort voortplanting niet genoeg. De twee entiteiten verenigen zich als de 'shells' waarin ze waren ondergebracht vernietigd worden. Kusanagi's lichaam wordt vernield, maar haar trouwe partner Batou zorgt voor een nieuw lichaam. Ironisch genoeg blijkt het nieuwe lichaam van Kusanagi dat van een jong tienermeisje te zijn? De entiteiten worden opnieuw geboren in een nieuwe shell, deze van een kind. Het verhaal van de onschuld kan beginnen. "Where does the newborn go from here? The net is vast and infinite"<sup>129</sup>

---

<sup>125</sup> Voor deze korte schets van het verhaal van *'Ghost in the shell'* heb ik me gebaseerd op: SMET, Steven, op.cit., pp. 4-18.

<sup>126</sup> "Hacker is a term used to describe different types of computer experts. The media and the general population typically use the term to mean 'computer criminal'; however, in many computer subcultures it simply means 'clever programmer', with no connotation of computer security skill. It is also sometimes extended to mean any kind of expert, especially one who has particularly detailed knowledge or cleverly circumvents limits". Wikipedia, the free encyclopedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker>, geraadpleegd: 16 juli 2005. In de context van *'Ghost in the shell'* is een 'hacker' een computercrimineel, de definitie die dus gebruikt wordt door de media.

<sup>127</sup> Een *cyborg* wordt meestal gedefinieerd als een menselijk lichaam met elektromechanische protheses. "Cyborg: A human being whose body has been taken over in whole or part by electro-mechanical devices; a bionic man or woman. Cyborgs are quite common in anime, particularly female cyborgs." FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 68. Donna Haraway gaat dieper in op deze 'vrouwelijkheid' van de cyborg, haar definitie van een *cyborg* luidt als volgt: "A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction" HARAWAY, Donna, *A cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late Twentieth Century*, in: HARAWAY, Donna, *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991, p. 150.

<sup>128</sup> "The only reason she feels human, she confesses, is that people treat her as if she were." FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, op.cit., p. 46.

<sup>129</sup> Slotzin van *Ghost in the shell*, de film kreeg in 2004 een vervolg: *Ghost in the shell II: Innocence (Inosensu: Kokaku kidotai)*.



Hoe verhoudt zich nu *No ghost just a shell* tot het verhaal *Ghost in the shell*? Als we de uitleg over de titel van 'Ghost in the shell' hernemen, dan merken we op dat volgens die definitie *Annlee* geen 'ghost' heeft. *Annlee* heeft om te beginnen geen menselijke psyche, geen 'ziel'. Ze is 'just a shell', slechts een schelp, een vorm zonder inhoud (§ 3.4). De 'shell' van '*Ghost in the shell*' is zoals eerder aangehaald een verwijzing naar het sterfelijke lichaam, maar ook naar de 'shell'-programma's, de gebruikersinterfaces die bovenop een besturingssysteem worden geplaatst om de computer gebruiksvriendelijker te maken. De 'shell'-programma's zorgen ervoor dat mensen op een vlotte manier kunnen werken met computers. Dit brengt ons terug bij het feit dat naar *No ghost just a shell* verwezen werd als een '*co-creative platform*', waarbij *Annlee* dan wordt gedefinieerd als een '*platform*' waar verschillende gebruikers hun verhaal kwijt kunnen.

De titel die verwijst naar een populaire *anime* wordt dus zeker kracht bij gezet door het gebruiken van een *anime*. Ik betwijfel of deze titel even gelaagd had kunnen zijn als Pierre Huyghe en Philippe Parreno een andere animatiefiguur hadden gekocht.

De klassieke thema's uit *anime*, waaronder genderrollen en -identiteit en vooral consumptisme, sluiten goed aan bij het verhaal van *No ghost just a shell*. *Anime* helpt het verhaal in de zoektocht naar artificiële levensvormen door zijn technologiegerichtheid. Het aspect dat *anime* voor alle leeftijden is kan mogelijk ook een rol hebben gespeeld bij de aankoop van de figuur. Op deze manier kan een zekere ernstigheid worden verleend die misschien zou ontbreken als gebruik was gemaakt van een *Disney*-personage.

Nog een laatste argument dat ik wil aanhalen ter verdediging van mijn stelling dat een *anime* geen louter arbitraire keuze was, betreft de stilistische kenmerken van een *anime*. Zoals we zagen is *Kawaii* een van de belangrijke eigenschappen van sommige *anime*. *Annlee* is zonder twijfel schattig te noemen, zeker voor haar transformatie. Ze was een *Kawaii anime*. *Kawaii* is dus schattig en aibaar. Deze *anime* hebben steevast grote pathetische ogen, een kleine neus en mond en elfachtige oren (fig.74). De stilistische kenmerken van *anime* dragen in *No ghost just a shell* bij tot de pathos van *Annlee*. Haar puntige elfenoren maken van haar een wezen uit een andere dimensie, een andere realiteit (fig.75). Opmerkelijk is dat deze eigenschappen behouden zijn bij het transformeren van *Annlee*. De ogen zijn weliswaar hol en meer insectachtig geworden, maar ze blijven gigantisch in verhouding tot de rest van het gezicht. De puntige elfenoren werden eveneens behouden, net zoals de kleine mond en neus en zelfs het kapsel roept herinneringen op aan de *anime* die ze was (vergelijk fig.75 met fig.76). De leeftijd van *Annlee* past nog steeds bij wat ik hier aanduid als de *Kawaii-*

eigenschap van *anime*. *Kawaii* was zoals eerder aangehaald van toepassing op kinderen en jonge vrouwen. *Annlee's* leeftijd is onbestemd, maar ze is jong, een tienermeisje. De stilistische eigenschappen van de *anime* maken haar doorheen het hele verhaal herkenbaar als hetzelfde 'teken' (het schilderij van Henri Barande uitgezonderd).

Dit alles was weliswaar wel mogelijk geweest met een ander animatiefiguur, maar ik betwijfel of het even duidelijk en krachtig had kunnen overkomen. Wel kan de vraag gesteld worden of het verhaal zich anders had ontwikkeld als *Annlee* geen *anime* was geweest. Mogelijk hadden andere vragen dan de bovenhand gekregen, mogelijk had het project een andere titel gekregen.

*Annlee* is een gemeenschappelijk teken. Een *anime* heeft een zekere inhoud meegekregen waardoor het inderdaad verantwoord is om over een 'teken' te spreken. Ik kom later nog terug op dit gegeven van het 'teken' (§ 3.4.). Ik heb in dit deel aangetoond hoe de relatie is tussen kunst en *anime* in het *No ghost just a shell* project. Ik trachtte aan te tonen waarom *anime* wel degelijk van belang was.

## **3.2. DE TENTOONSTELLING ALS ARTISTIEK MEDIUM**

### **3.2.1 INLEIDING**

De tentoonstelling *No ghost just a shell* werd in zijn geheel aangekocht door het Van Abbemuseum. Is de tentoonstelling één kunstwerk, of is het kunstwerk één tentoonstelling geworden? Wat is een tentoonstelling? De werken zijn deel van éénzelfde discours, het discours van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* groeide gestaag aan en wordt uiteindelijk als één geheel tentoongesteld. Het project werd de tentoonstelling met gelijknamige titel. Alle werken opgenomen in de tentoonstelling worden gezien als deel van hetzelfde verhaal, hetzelfde narratief. Wat betekent het als een tentoonstelling bestaande uit drieëntwintig verschillende werken<sup>130</sup> én bovendien van vijftien verschillende kunstenaars wordt aangekocht en opgevat als één geheel?

*No ghost just a shell: un film d'imaginaire*, zoals de volledige titel luidt van dit kunstenaarsproject, ontvouwt zichzelf gedurende een periode van vier jaar. De opbouw van

---

<sup>130</sup> Tot de som van drieëntwintig werken komen we als we alleen rekening houden met de werken die werden geproduceerd binnen de looptijd van het project. *A smile without a cat*, *The M/M wallpaper poster 1.6* werden niet meegeteld. *Do It Yourself (Annlee)* van Joe Scanlan, de uitgevoerde doodskist werd niet als een apart kunstwerk gezien, maar maakt deel uit van de handleiding *DIY*.

het narratief verloop van 1999 (de aankoop van de *anime*) tot 2003 (het samenbrengen van alle werken in één groepstentoonstelling). Uit de visie van de kunstenaars zal blijken dat de temporele opbouw van het project een procesmatige strategie aangeeft, waarbij het proces, het scenario van de 'film d'imaginaire' die zich ontvouwt gedurende vier jaar, belangrijker is dan de uiteindelijke eindtentoonstelling in het Van Abbemuseum te Eindhoven.

Ik ga in dit deel eerst dieper in op de tentoonstelling als artistiek medium. Vooraleer aan te tonen dat de tentoonstelling uiteindelijk een middel wordt van artistieke expressie, ga ik dieper in op de vraag wat een tentoonstelling is. Vervolgens schets ik een kader waarin het denken over tentoonstellingen door kunstenaars wordt aangetoond. Tenslotte ga ik dieper in op het 'ontvouwen' van *No ghost just a shell*.

### 3.2.2 WAT IS EEN TENTOONSTELLING?

Wat is een tentoonstelling buiten een opeenstapeling van objecten?<sup>131</sup> De tentoonstelling heeft een bepaalde tijd en een bepaalde plaats waar ze 'bezit' van neemt. Een tentoonstelling grijpt meestal plaats op een bepaalde datum voor een bepaalde duur. De tentoonstelling is volgens *Van Dale* voorbehouden voor producten van kunst en nijverheid. De tentoonstelling is een manifestatie waar deze producten van kunst en nijverheid kunnen bezichtigd worden. Bovendien bestaat volgens *Van Dale* een reizende tentoonstelling, dit is dan een tentoonstelling die achtereenvolgens in verschillende plaatsen te zien is.<sup>132</sup> Samengevat kunnen we dus stellen dat een tentoonstelling een verzameling objecten<sup>133</sup> van kunst of nijverheid toont, die voor een bepaalde duur kunnen bezichtigd worden op een bepaalde plaats. De plaats van de tentoonstelling kan variëren, maar meestal zal het gaan over een museum, een galerij of een andere tentoonstellingsruimte. De tentoonstelling

---

<sup>131</sup> Het valt op hoe weinig door de kunstwetenschappen zelf gereflecteerd wordt over tentoonstellingen. Bronnen over tentoonstellingen zijn zeldzaam en worden meestal ofwel vanuit het standpunt van een curator geschreven, ofwel vanuit het standpunt van een schrijver die de architecturale ruimte wil definiëren waarin een tentoonstelling plaatsvindt. "Ideas around issues of representation are at the center of what characterizes the relations between postmodern theory and art. In particular, the politics of representivity, meaning who is represented, how and in what ways, is paramount to these accounts. It is surprising then that exhibitions of art per se receive so little attention from theorists." FERGUSON, Bruce W., *Exhibition rhetorics, material speech and utter sense*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), *Thinking about exhibitions*, New York: Routledge, 1996, p. 175.

<sup>132</sup> "ten-toon-stel-ling (de ~ (v.)): 0.1. het tentoonstellen 0.2. manifestatie waar producten van nijverheid of kunst e.d. bezichtigd kunnen worden => expositie, exhibitie 1.2. een ~ van schilderijen 3.2. een ~houden; reizende ~die achtereenvolgens in verschillende plaatsen te zien is." VAN STERKENBURG, P.G.J., *Van Dale handwoordenboek van hedendaags Nederlands*, tweede druk in de nieuwe spelling, Utrecht: Van Dale Lexicografie, 1994, p. 1002.

<sup>133</sup> Ik geef de voorkeur aan de term 'objecten', maar neem nota dat *Van Dale* sprak over 'producten', wat mijn inziens meteen impliceert dat tentoonstelling met handel te maken heeft volgens *Van Dale*. Producten zijn ruilbare waren.

neemt 'bezit' van een bepaalde plaats, dus ook van een bepaalde ruimte. De tentoonstelling is een manifestatie waar 'producten' van kunst en nijverheid kunnen bezichtigd worden. Dit tonen impliceert een voorstellingswijze, een manier van representatie waaraan de tentoonstelling gebonden wordt. De 'producten' worden getoond aan een publiek, wat maakt dat de tentoonstelling als intermediaire ruimte fungeert tussen toeschouwer en kunstenaar. De tentoonstelling wordt als het ware een communicatiemedium tussen publiek en kunstenaar. De definitie in Van Dale lijkt vrij statisch, maar als we ze dieper ontleden kunnen we opmerken dat alle elementen van wat een tentoonstelling is, vervat zitten in deze eenvoudige opsomming.

De kunst van de twintigste eeuw wordt gekenmerkt door een zelfreflectie en bezinning over wat kunst is. 'Wat is kunst?' is de vraag die kunstenaars zich stellen als ze nadenken over de materialen, de plaats, de ruimte (zowel de picturale als de fysieke ruimte die kunst inneemt), de tijd (de temporele ruimte), de kunstkritiek, de kunstgeschiedenis (institutionele kritiek), participatie van de toeschouwer, en dergelijke meer. De antwoorden zijn talrijk, uiteenlopend en zelden eenduidig.

De tentoonstellingsruimte is eveneens een gegeven waarover wordt nagedacht. De galerij en later het museum komen onder druk te staan als 'tentoonstellers' van kunst. Het is niet meer vanzelfsprekend dat kunst handelt over objecten. Het is wat Frank Popper beschreef als '*Le déclin de l'objet*' (de teloorgang van het object).

"La déclin de l'objet d'art est étroitement lié à trois développements récents: la participation du spectateur, l'utilisation de matériaux plastiques 'immatériels' récemment découverts et la conquête de l'espace architectural par les artistes."<sup>134</sup>

De teloorgang van het object is een tendens die zich de hele twintigste eeuw blijft doorzetten. Deze tendens kende extremen zoals de Happening en Fluxus, waarbij in de tentoonstellingsruimte niets kan getoond worden behalve secundaire bronnen, zoals foto's en documentatie. Het 'tentoonstellen van kunstobjecten' wordt erg moeilijk. De klassieke representatievorm<sup>135</sup> eigen aan onze Westerse cultuur functioneert niet meer.

De toenemende samenwerking tussen kunstenaars en museumdirectie zijn een kenmerkend voorbeeld van hoe de klassieke representatievormen eigen aan onze westerse cultuur in

---

<sup>134</sup> POPPER, Frank, *Le déclin de l'objet: art, action, participation 1*, Parijs: Chêne, 1975, p. 23.

<sup>135</sup> Met de term 'klassieke representatievorm' alludeer ik hier op de negentiende-eeuwse manier van opstelling: vitrines waarin de kunstobjecten werden opgesteld, gekoppeld aan een hoge dichtheid van voorwerpen in dezelfde ruimte en bovendien meestal chronologisch gerangschikt.

vraag worden gesteld.. Deze samenwerking kwam tot stand doordat musea zichzelf gingen evalueren. "This need for museums to review their conventional presentation and interpretation methods and to develop fresh initiatives has led to active collaborations where practising artists have been invited to curate exhibitions and advise on matters of display."<sup>136</sup> Kunstenaars worden zelf curator. In dit soort tentoonstellingen zijn de kunstenaars in kwestie meestal curator en schepper van een site-specifieke installatie.<sup>137</sup> Ze gaan nadenken over de tentoonstelling als artistiek medium. Vanaf het moment dat kunstenaars zelf tentoonstellingen organiseren kan de vraag gesteld worden of een tentoonstelling een kunstwerk kan zijn. Of is het kunstwerk de tentoonstelling? Een zeer ingewikkelde vraag. Wat wordt het statuut van de museumcurator en/of –directeur? Wordt deze een co-auteur, een mede-schepper van het kunstwerk?

Het werd langzaam duidelijk dat de galerij- en museumruimten uitermate geschikt zijn om kunst en ideeën over kunst te communiceren. De tentoonstelling wordt een communicatiemedium. De tentoonstelling vormt een uitermate geschikt medium in een maatschappij zoals de onze, die zwaar afgestemd is op het visuele en op 'entertainment'.

Het medium tentoonstelling is vaak in vraag gesteld, maar uiteindelijk wordt het gebruikt als een medium waarop zelfs artistieke kritiek kan geuit worden door het te gebruiken als een artistiek middel.

"Contemporary art comes to us through the medium of the exhibition. History has shown that the other ways it makes itself manifest are fast becoming obsolete and regressive, no longer mobilizing talent, resources or attention."<sup>138</sup>

In het overzicht dat hierna volgt wordt duidelijk dat de 'tentoonstelling als artistiek medium' gegroeid is uit een '*l'art pour l'art*-gedachte. De tentoonstelling is traditioneel het medium om kunst te tonen aan een groter publiek. Dit medium en de ruimte waar een tentoonstelling plaatsgrijpt, in vraag stellen, kan niet anders zijn dan een vraag gesteld vanuit de kunst zelf over de kunst. In het verleden is het denken over tentoonstellingen door kunstenaars steeds aangeduid onder de noemer 'institutionele kritiek'.

---

<sup>136</sup> PUTNAM, James, *Art and Artifact: the museum as medium*, Londen: Thames & Hudson, 2001, p. 31.

<sup>137</sup> Ibidem.

<sup>138</sup> POINSOT, Mark, *Large exhibitions: a sketch of typology*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), *Thinking about exhibitions*, New York: Routledge, 1996, p. 39.

### 3.2.3 HISTORISCHE SCHETS VAN DE MODERNE TENTOONSTELLING

Wanneer begint de geschiedenis van de moderne tentoonstelling? Op deze vraag is geen eenduidig antwoord mogelijk. Martha Ward drukt het als volgt uit: "What's important to consider in writing a history of modern art exhibition? As yet, we don't have anything like a comprehensive empirical history of this form, which has dominated the public representation of art in the modern (post-1750) age. But even in advance of the research that would yield more information, it seems desirable to think about why and how such a history might be written."<sup>139</sup>

We zagen Van Dale in haar definitie vermelden: de 'tentoonstelling van producten van kunst en nijverheid'. De plaats bij uitstek waar dit gebeurde waren de gigantische werelddtentoonstellingen die sinds midden negentiende eeuw ontstonden om 'producten van kunst en nijverheid' te promoten.<sup>140</sup> Deze tentoonstellingen vormen in zekere zin het prototype van de tentoonstelling als 'entertainment'<sup>141</sup>. Maar de tentoonstelling heeft nog vroegere voorlopers. De tentoonstelling is ook een publieke ruimte. De eerste plaats waar tentoonstellingen werden gehouden voor het publiek was volgens Martha Ward in de Parijse Salons.<sup>142</sup> Kunstvoorwerpen werden voor deze tijd al getoond in een variatie aan stijlen en voor een variatie van sociale groepen, maar, zo stelt Ward: "what seems to turn the history of art's display into the history of exhibition is precisely the intention to institutionalize the showing of art objects to this collectivity called the 'public'".<sup>143</sup>

We hebben nu al twee antecedenten van de hedendaagse tentoonstelling onderscheiden. De werelddtentoonstellingen, waar kunst en nijverheidsvoorwerpen werden getoond aan een groot publiek, werden zoals aangehaald 'entertainment'. De Parijse Salons daarentegen stelden de publieke rol van de tentoonstelling vast. Kunst en de kunstervaring behoren vanaf dan tot de publieke sfeer. Met deze twee antecedenten zien we meteen een scheidingslijn tussen kunst als ervaring en kunst als handelswaar. In de Salons werd kunst getoond aan een publiek om deze kunst te kunnen bediscussiëren. Op de eerste werelddtentoonstellingen

---

<sup>139</sup> WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), *Thinking about exhibitions*, New York: Routledge, 1996, p. 451.

<sup>140</sup> De werelddtentoonstelling gehouden te Londen in 1851 in het speciaal daarvoor gebouwde *Crystal Palace* wordt door de meeste bronnen beschouwd als de eerste werelddtentoonstelling.

<sup>141</sup> "These provided a proto-history for the blockbusters then (Ward spreekt hier over de jaren tachtig van de twintigste eeuw) so dominant in the artworld, seemingly so revelatory of how exhibitions could turn into merely entertaining spectacles." WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 452.

<sup>142</sup> "The most notable institution of such practice was the Paris Salon, first established on a regular basis in 1737". WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 454.

<sup>143</sup> Ibid.

werd kunst aangeprezen en gepromoot als een 'product'. De ontluikende cultuurmarkt in het midden van de negentiende eeuw deed de scheidingslijnen vervagen tussen kunst als ervaring en kunst als handelswaar. De wereldtentoonstelling en de Parijse Salons stelden samen de distributiekanaalen van moderne kunst vast. De eerste tentoonstellingen waar het modernisme werd getoond aan een groot publiek illustreren dit naar mijn mening perfect. De modernistische avantgarde gebruikte de tentoonstellingen als distributiekanaal, als communicatiemedium, om een groter publiek kennis te laten maken met de nieuwe stijl.<sup>144</sup>

We hebben vastgesteld dat de publieke ruimte als distributiekanaal gaat fungeren voor kunst en meer nog, als distributiekanaal voor de ideeën van kunstenaars. Maar hoe worden kunstwerken aangeboden aan het publiek? Dit brengt ons bij het derde deel van dit relaas: de presentatievorm van de tentoonstelling. In de negentiende eeuw werden de klassieke presentatievormen die min of meer waren vastgesteld op basis van goede smaak en gezond verstand, uitgebreid met visuele trucages zoals het gebruik van spiegels.<sup>145</sup> Toch had dit denken over de presentatie van het kunstvoorwerp geen effect op het kunstvoorwerp zelf.<sup>146</sup> De artistieke productie in de twintigste eeuw zal wel worden beïnvloed door dit nadenken over de presentatievorm van de tentoonstelling. Net zoals het feit dat de distributiekanaalen van kunst, de kunst als handelswaar en kunst als ervaring en zelfs als spektakel in vraag worden gesteld. "In what way did modern art internalize exhibition schedules, formats, modes of unity, of visuality and even of sociability into its own production?"<sup>147</sup>

---

<sup>144</sup> "In the period just before World War I, art exhibitions were promoted as events that would leave in their wakes transformed viewers and revolutionized artists." WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 459.

<sup>145</sup> De tentoonstellingsvorm werd min of meer aangepast door trucage omdat kunstenaars nadachten over de ervaring van hun kunst. Als voorbeeld haalt Martha Ward Jacques-Louis David aan die voor het eerst het gebruik van spiegels in de tentoonstelling introduceerde in 1799: "A surprising example of innovation that has recently come to light is Jacques-Louis David's use of mirrors in exhibitions, first in a Louvre apartment in 1799 where a mirror was placed at a distance from his Sabine Women, and again in a Paris apartment in 1824, where the mirror made his Mars disarmed by Venus, seem, at first stake, to be suspended in mid-air." WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 460. (Merk op dat Martha Ward de term 'surprising example of innovation' gebruikt, alsof J.L. David niet in staat zou zijn geweest om te innoveren).

<sup>146</sup> Terecht stelt Martha Ward de vraag: "What was it about painting that left it relatively unaffected in this age of dioramas, panoramas and other spectacular presentational strategies?" WARD, Martha, *What's important about the history of modern art exhibitions?*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 460.

<sup>147</sup> Idem, p. 462.

### 3.2.4 DE TENTOONSTELLING ALS KUNSTWERK

#### 3.2.4.A. DE VEROVERING VAN DE RUIMTE

Als we het hebben over de tentoonstelling als kunstwerk (of mutatis mutandi het kunstwerk als tentoonstelling)<sup>148</sup>, dan moeten we beginnen met de ontwikkeling van installaties in de kunst. De installatie is naar mijn mening een logisch verderdenken op de sculptuur. In de jaren zestig werden de termen 'assemblage' of 'environment' gebruikt voor dit soort kunstwerken. De term installatie refereerde toen nog alleen naar hoe een tentoonstelling werd opgesteld.<sup>149</sup> Het begrip installatie is niet eenduidig: "Installation as a generic term, covers a large area of practice and enquiry within contemporary art. It is suggestive of the notion of 'exhibition', or 'display', and of an actual activity which is today as widespread as any other way of making art."<sup>150</sup>

De definitie van installatie is haast allesomvattend geworden.

De sculptuur stelde vragen over de fysieke ruimte die een kunstwerk aannam door zich steeds driedimensioneel in deze ruimte te manifesteren. Schilderijen en tekeningen daarentegen manifesteren zich als een tweedimensioneel vlak tegen de muur. Het zou echter te ver gaan om dit verschil hier verder uit te diepen.

Vòòr verder te argumenteren dat de installatie een logisch verderdenken is op de sculptuur, staan we eerst even stil bij een merkwaardig fenomeen dat al geruime tijd tot het verleden behoort: dat van de *Wunderkammer*. Dit fenomeen manifesteerde zich in Europa van de zestiende tot achttiende eeuw. In één ruimte werd alles samengebracht wat de verzamelaar interesseerde. Alles werd op een creatieve manier gejuxtaposeerd door de verzamelaar. "This early ancestor of the museum possessed a special quality in tune with the creative imagination, a quest to explore the rational and irrational and a capricious freedom of arrangement."<sup>151</sup> Achter de *Wunderkammer* zat een merkwaardige gedachte: "The Wunderkammer also embraced the notion that the world exists to be containable in one room or cabinet, a pre-programmable personal environment."<sup>152</sup> De *Wunderkammer* maakte een micro-kosmos mogelijk gecreëerd door een enkeling. Een installatie kan naar mijn mening vergeleken worden met deze *Wunderkammer*. De manier waarop een

---

<sup>148</sup> Men zou kunnen zeggen dat, als een tentoonstelling een kunstwerk kan zijn, hieruit volgt dat mutatis mutandi een kunstwerk een tentoonstelling kan zijn.

<sup>149</sup> DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Installation Art*, Londen: Thames and Hudson, 1994, p. 11.

<sup>150</sup> DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Installation Art*, Londen: Thames and Hudson, 1994, p. 7.

<sup>151</sup> PUTNAM, James, op.cit., p. 8.

<sup>152</sup> Idem, p. 11.



*Wunderkammer* bezit neemt van de ruimte vertoont evenzeer gelijkenissen met de opstelling van een tentoonstelling (fig.77).

Het scheppen van een micro-kosmos is een belangrijk gegeven in deze verhandeling.<sup>153</sup> Een eerste micro-kosmos, die heel belangrijk wordt geacht in de geschiedenis van de *Installation Art* is de *Merzbau* (fig.78) van Kurt Schwitters (1887-1948). Schwitters transformeerde een aantal kamers in zijn eigen huis in Hanover (Duitsland) in een unieke spatiale omgeving door er een gigantische collage in onder te brengen. De *Merzbau* functioneerde als een soort container voor objecten die voor Schwitters een persoonlijke betekenis hadden (net zoals in de *Wunderkammer*).<sup>154</sup> Schwitters realiseerde een eigen fysieke ruimte, een organisch gegroeid geheel, gevuld met herinneringen, ideeën en gedachten.<sup>155</sup> Het kunstwerk nam 'bezit' van zijn omgeving. De *Merzbau* was een ervaring die gebonden was aan de specifieke ruimte van het huis van Schwitters.

Belangrijk in deze verhandeling is echter het omspringen met de museale of galerijruimte. De ruimte die kunst inneemt krijgt een belangrijke plaats in het denken over tentoonstellingen. Herhalen we nog eens het citaat van Frank Popper over de teloorgang van het object in de kunst:

"La déclin de l'objet d'art est étroitement lié à trois développements récents: la participation du spectateur, l'utilisation de matériaux plastiques 'immatériels' récemment découverts et la conquête de l'espace architectural par les artistes."<sup>156</sup>

De laatste voorwaarde van Popper is hier in eerste instantie belangrijk: "la conquête de l'espace architectural par les artistes'. Op de andere twee voorwaarden kom ik op het einde van dit relaas terug. Een tentoonstelling is een tijdelijke manifestatie, zoals we al zagen in de definitie. De tijdelijke tentoonstelling is echter niet vrij van enige architecturale ruimte. Zelfs al wordt een tentoonstelling georganiseerd in een park, dan is mijn inziens nog steeds

---

<sup>153</sup> In zekere zin kan het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* beschouwd worden als een micro-kosmos. De deelnemers werden verenigd in een tijdelijke samenwerking. De manier waarop *No ghost just a shell* 'bezit' neemt van musea gebeurt eveneens op een micro-kosmos manier. De tentoonstelling is niet dominant aanwezig, ze verdringt geen andere voorwerpen, maar creëert haar eigen ruimte binnen een museum. Ik kom hier later nog op terug (§ 3.3.3.).

<sup>154</sup> Schwitters zei hier zelf over dat hij afwoog of de objecten wel in het geheel pasten, als dit het geval was, dan nam hij het object mee naar huis, schilderde het en maakte het vast aan de rest van de *Merzbau*. O'DOHERTY, Brian, *Inside the white cube: the ideology of the Gallery Space*, Berkeley: University of California Press, 1986, p. 42.

<sup>155</sup> "It contained in reliquaries mementos of such friends as Gabo, Arp, Mondrian and Richter. It was an autobiography of voyages in the city." Idem, p. 44.

<sup>156</sup> POPPER, Frank, *Le déclin de l'objet: art, action, participation 1*, Parijs: Chêne, 1975, p. 23.

sprake van een architecturale en zeker fysieke ruimte. Ik beperk me hier evenwel tot de architecturale ruimte van een museum of galerij die een tentoonstelling kan innemen.

De tentoonstellingsruimte is in de loop van de twintigste eeuw omgevormd naar een ideaalbeeld. Brian O'Doherty noemt deze ideale galerijruimte de 'White Cube'<sup>157</sup>. Deze fysieke ruimte, deze *White Cube* of witte kubus laat in zekere zin aan kunstenaars toe om de gehele ruimte in te palmen. Een van de eerste die deze eigenschap benutte was Marcel Duchamp (1887-1968). Marcel Duchamp dacht na over de ruimte van een tentoonstelling en verwisselde plafond en vloer van plaats. Op de '*Exposition Internationale du Surrealisme*' (1938, Parijs, Frankrijk) hing Marcel Duchamp twaalfhonderd zakken met kolen tegen het plafond (*Twelve Hundred Coal Bags Suspended from the Ceiling over a Stove*) (fig.79). "A temporal perspective stretches between, at the end of which is an empty ceiling, a conversion of mass to energy, ashes, maybe a comment on history and on art."<sup>158</sup> Marcel Duchamp keerde de ruimte ondersteboven voor een tijdelijke tentoonstelling én liet het werk meteen een temporele ruimte innemen. De vraag naar hoe lang de zware zakken met kool de zwaartekracht kunnen trotseren zal waarschijnlijk wel bij Duchamp zijn opgekomen.

Meteen maakte Duchamp ook een van de eerste ruimtedominerende installaties. In 1942 veroverde Duchamp opnieuw de galerijruimte door 'Sixteen Miles of String' rond de 'First Papers of Surrealism' te spannen. De galerijruimte is omgevormd tot kluwen van touwen (fig.80). "What was significant about these works is that they were not discrete, set among the other contributions, but instead took the entire exhibiting space and its contents as their arena."<sup>159</sup>

Vanaf de jaren zestig en zeventig werd, vanuit interne kunstkritiek, ernstig nagedacht over de dominantie van de lege ruimte van een tentoonstellingsplaats. Er werd een dialoog opgestart, de ene kunstenaar reageerde op de andere. Een van de eerste bijzondere projecten uit deze periode is '*Le vide*' of '*The void*' van Yves Klein (1928-1962). Yves Klein

---

<sup>157</sup> "The ideal gallery subtracts from the artwork all clues that interfere with the fact that it is art...The outside world must not come in, so windows are usually sealed off. Walls are painted white. The ceiling becomes the source of light. The wooden floor is polished so that you click along clinically, or carpeted so that you pad soundlessly, resting the feet while the eyes have to stare at the wall. The art is free, as the saying used to go, 'to take on its own life'." O'DOHERTY, Brian, op.cit., p. 14. In een interview met Sandy Nairne gaf O'Doherty toe dat de 'White cube' meer een ideale galerij is dan een bestaande: "The spaces were not cubic, a point made by Wide White Space's name; the interiors were broken by the almost rigour presence of structural columns from an earlier era; the ceilings were cluttered with track lighting and, with a few exceptions such as MUHKA in Antwerp, floors were not white. Yet the 'white cube' persists as an ideal." Het interview van Brian O'Doherty met Sandy Nairne werd geciteerd door: GREENBERG, Reesa, *The exhibited redistributed: a case for reassessing space*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), *Thinking about exhibitions*, New York: Routledge, 1996, p. 352.

<sup>158</sup> O'DOHERTY, Brian, op.cit., p. 69.

<sup>159</sup> DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, op.cit., 1994, p. 124.

toverde de Galerij Iris Clert (rue des Beaux-Arts, Parijs, Frankrijk)<sup>160</sup> op 28 april 1958 om tot wat hij zelf 'a presence of pictorial sensitivity' noemde. De façade van de galerij werd blauw geschilderd, er waren blauwe cocktails voor de bezoekers voorzien en de toegang tot de galerij werd bewaakt door speciaal voor deze manifestatie ingehuurde 'Garde Republicaine'. Binnenin de galerij was er niets, alle meubilair was weg (fig.81). Alleen een toonkast bleef over, deze was net zoals de muren wit geschilderd en erin bevond zich niets. Drieduizend bezoekers bezochten de galerij.<sup>161</sup> Volgens O'Doherty vervangt het dubbele mechanisme van tentoonstellen, de galerij en de toonkast, de ontbrekende kunst door zichzelf. "By making art an artificiality within the artificial, its suggests that gallery art is a trinket, a product of the boutique".<sup>162</sup> De galerij werd op deze manier gebruikt als een dialectische ruimte.

Het project van Yves Klein werd omgekeerd door Arman (°1928). Het nieuwe project luidde heel toepasselijk '*Le plein*' (Galerie Iris Clert, Parijs, Frankrijk, 1960) (fig.82). Arman propte de galerij vol met rommel en afval tot de galerij bijna letterlijk uit zijn voegen barstte. Het werd de bezoekers onmogelijk gemaakt om de galerij te betreden.<sup>163</sup>

De interne kunstkritiek zorgde er eveneens voor dat andere kunststromingen werden aangevallen in de tentoonstellingsruimte. Andy Warhol (1928-1987) laat een ballonnetje op: 'Silver Clouds' (1966) 'bezetten' de ruimte van de *Castelli Galery* (New York, U.S.A.) (fig.83). Warhol zette zich hiermee af tegen de lawaaierige kinetische machines van de Nouveaux Réalistes zoals die van Jean Tinguely (1925-1994), die de galerijruimte hadden gevuld met oorverdovende geluiden.<sup>164</sup>

Een belangrijke opmerking van O'Doherty geldt hier wel het verschil tussen de Amerikaanse en de Europese opvattingen: "Warhol's astute relation to wealth, power, and chic is deeply implicated in the fictions of American innocence – very different from the European's instinctive ability to locate the enemy. American innocence is sustained by a variety of delusions which recent successful avant-gardes have tended to share. Arman's assassination of a white Mercedes attacked a materialism very different from that of the

---

<sup>160</sup> Iris Clert (1917?-1986) hield de Galerie Iris Clert open van 1956 tot 1971. Deze galerij besteedde speciale aandacht aan het *Nouveau Réalisme*. Iris Clert liet de nodige experimenten toe met haar galerijruimte, maar dit leidde eveneens tot haar faillissement in 1971. In 2003 werd door het Musée d'art Moderne et contemporain Strasbourg een tentoonstelling over haar leven en haar rol in het *Nouveaux Réalisme* gehouden. Voor meer informatie verwijst ik naar de tentoonstellingscatalogus: s.n., *Iris Clert: microspective*, Strasbourg: les Musées de Strasbourg, 2003 en naar CLERT, Iris, *Iris.time, l'artventure*, Parijs: Denoel, 2003.

<sup>161</sup> Gebaseerd op O'DOHERTY, Brian, op.cit., p. 89.

<sup>162</sup> Idem, p. 90.

<sup>163</sup> Ibidem.

<sup>164</sup> "This discrete, changing, and silent artwork mocked the kinetic urgencies buzzing and clanking in the galleries of the day, laid claim to pedigree (all over space) and united happiness with didactic clarity. Visitors smiled as if relieved of a deep responsibility". O'DOHERTY, op.cit., p. 93.

Americans.”<sup>165</sup> De Amerikaanse avant-garde viel nooit het ‘idee’ van de galerij aan, zo vervolgt O’Doherty, tenzij misschien heel kort toen ze naar het (platte)land gingen<sup>166</sup>, dat dan werd gefotografeerd en weer teruggebracht naar de galerij.<sup>167</sup> De aanval op de galerijbezoeker was echter ingezet in Europa door Yves Klein en Arman.

Daniel Buren (1938) ging nog een stap verder met de uitsluiting van de bezoeker: hij lijmdde de *Galeria Apollinaire* in Milaan (Italië) dicht in 1968. Buren deed dit door zijn typische strepen over de toegangsdeur van de galerij te lijmen. De strepen van Buren zijn steeds wit gecombineerd met een andere kleur, commercieel gedrukt en verticaal. (fig.84)<sup>168</sup> In 1969 sloot Robert Barry (°1936) voor zijn werk ‘Closed Gallery’ een tentoonstellingsruimte gedurende een bepaalde periode. De aankondiging van de tentoonstelling luidde als volgt: “during the exhibiton the gallery will be closed”. Het project werd gerealiseerd in de *Eugenia Butler Gallery* (Los Angeles, U.S.A.) en de galerij bleef echt gesloten gedurende een periode van drie weken. We zien hier voor opnieuw het element tijd opduiken in het denken over tentoonstellingen bij kunstenaars. In volgende paragraaf kom ik hier uitgebreider op terug.

Een ander middel was het gebruik van licht in de ruimte. Belangrijk hier was het project ‘White sight’ (Fischbach Gallery, 1969). Monochroom licht werd geprojecteerd in de galerijruimte. Andere bezoekers werden een visueel hulpmiddel om de weg te vinden in de ruimte. De bezoeker werd op deze manier zelf een kunstobject.<sup>169</sup> Bovendien maakte Levine in zijn project handig gebruik van licht. De witte muren van galerij of museum werden in zekere zin aangewend als drager van het licht.<sup>170</sup>

Een laatste ‘tentoonstelling als kunstwerk’ die ik hier nog wil aanhalen betreft een werk van Christo (°1935) (& Jeanne-Claude (°1935))<sup>171</sup>. Christo werd door Jan van der Marck

---

<sup>165</sup> Idem, p. 93.

<sup>166</sup> O’Doherty refereert hier naar de *Land Art*, die zich afzette tegen de commercialisering van de kunstobjecten en zich afkeerde van de musea en de galerijen door grote projecten in open natuur te realiseren. Deze projecten waren alleen via reproductie toegankelijk voor het publiek. Ironisch genoeg hadden net deze foto’s een picturale kwaliteit die uitstekend tot zijn recht kwam in galerijen en musea. Meer informatie: ARNASON, H.H., PRATHER, Marla F., WHEELER, Daniel, *A history of modern art. Painting-Sculpture-Architecture-Photography*, (vierde editie), Londen: Thames & Hudson, 2001, pp. 651-657.

<sup>167</sup> O’DOHERTY, Brian, op.cit., p. 93.

<sup>168</sup> “Daniel Buren reduced his painting to a uniform neutral and internal system of commercially printed vertical stripes, a formal practice that lend itself to infinite replication and exhibition in any environment”. ARNASON, H.H., PRATHER, Marla F., WHEELER, Daniel, op.cit., p. 629.

<sup>169</sup> O’DOHERTY, Brian, op.cit., p. 97.

<sup>170</sup> Op het creatief gebruik van de witte muren als drager kom ik verderop terug in het deel dat handelt over de tentoonstelling *No ghost just a shell* (§ 3.3.3.).

<sup>171</sup> Ik vermeld hier bewust de naam van Jeanne-Claude, omdat zij haar echtgenoot assisteert bij al zijn projecten en ik vind persoonlijk dat zij hierdoor een plaats heeft verdiend in de kunstgeschiedenis.

gevraagd om een tentoonstelling te organiseren in het toen nieuwe (1969) 'Museum of Contemporary Art in Chicago' (fig.85)

"The wrapping commenced on January 15,1969. Students from the school of the Chicago Art Institute of Design assisted for two days on the outside of the building, which was garbed in 10,000 square feet (900 square meters) of heavy tarpaulin and 4,000 feet (1.219 meters) of Manila rope. Every precaution was taken to assure the public's safety. No exits were covered, no windows existed to cover, and small openings were cut in the tarpaulin to keep the building's air vents unobstructed. To be doubly safe, the museum's director, Jan van der Marck, prevailed upon Christo and Jeanne-Claude not to wrap the roof of the museum."<sup>172</sup>

Uit bovenstaand citaat wordt duidelijk welke gigantische onderneming dit was. Wat kan er echter gezegd worden van dit werk? Het was de meest gedurfde samenwerking tussen een kunstenaar en een directeur tot dan toe. Van der Marck werd in weze mede-auteur van het werk, omdat hij het museum aanbood als een subject dat bestudeerd kon worden. Christo's verpakkingen zijn volgens O'Doherty een parodie op de transformatiemogelijkheden van kunst. Het museum, de container van kunst, wordt zelf opgesloten.<sup>173</sup> Het inpakken van een museum van Moderne kunst is in zekere zin het aanvoelen van de malaise waarin kunst zich kan bevinden als het wordt verstikt door een instituut. Wat vaak vergeten werd bij dit werk van Christo is dat hij niet alleen het museum inpakte, maar ook alle personeelsleden en de functie van het museum. De functie van het museum werd immers verlamd.<sup>174</sup>

### 3.2.4.B. TIJD EN KUNST ALS HANDELSWAAR BIJ MARCEL BROODTHAERS<sup>175</sup>

#### Marcel Broodthaers – Musée d'Art Moderne, département des Aigles (1968-1972)

De Belgische kunstenaar Marcel Broodthaers (1924-1976) ontwierp in de late jaren zestig een kritisch concept voor een museum. Het *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles* van Broodthaers gebruikte de arend als symbool voor het autoritaire concept van de geïnstitutionaliseerde kunst, met name de musea, om deze instituten aan te klagen. Het *département* wijst op de blinde aandrang die musea voelen om alles op te delen in categorieën. Broodthaers creëerde een eigen museum, ingedeeld in twaalf categorieën. Broodthaers functioneerde als museumdirecteur, curator, ontwerper en journalist. Het vroegste deel van Broodthaers Département des Aigles deed zijn deuren open in 1968. De locatie was zorgvuldig uitgekozen: Broodthaers eigen woning in Brussel (rue de la Pépinière).

---

<sup>172</sup> Christo and Jeanne-Claude, <http://www.christojeanneclaude.net/moca.html>, geraadpleegd: 15 juli 2005. (bijlage 31).

<sup>173</sup> O'DOHERTY, op.cit., p. 103.

<sup>174</sup> Idem, p. 105.

<sup>175</sup> Dit deel is grotendeels gebaseerd op: PUTNAM, James, *Art and Artifact: the museum as medium*, Londen: Thames & Hudson, 2001, pp. 21-24, tenzij anders vermeld.

Het publiek was even zorgvuldig uitgekozen, onder hen bevond zich onder meer de toenmalige directeur van het Städtisches Museum van Mönchengladbach. Het eerste deel was gewijd aan negentiende-eeuwse kunst. Broodthaers liet postkaarten zien van grote negentiende-eeuwse werken, gaande van David tot Courbet. Lege houten kratten stonden klaar om de kunstwerken te transporteren (fig.86). Voor de deur van de woning stond zowel op de openings- als op de sluitingsavond van de tentoonstelling (die precies één jaar uit elkaar lagen) een transportcontainer geparkeerd, als het ware om het de aankomst dan wel het onmiddellijke vertrek van de kunstwerken aan te duiden. Op de laatste avond van het eerste deel werden de gasten uitgenodigd om per autobus naar Antwerpen te gaan, waar het tweede deel van de tentoonstelling plaatsvond. Het tweede deel handelde over zeventiende-eeuwse kunst. Alle kunstwerken, één werk uitgezonderd, waren van de signatuur van Rubens. Deze gebeurtenissen waren het begin van een uitgebreid parcours, waarbij Broodthaers verschillende aspecten aanpakte, gaande van literatuur en folklore tot film, financiën, publiciteit en moderne kunst.

In 1970 maakten Broodthaers en kunstverzamelaar Herman Daled een meer vluchtige afdeling van het Musée de l'art Moderne in De Haan (aan de Belgische kust). Beide mannen droegen canvashoeden met daarop het woord 'MUSEUM' en tekenden een plan van een museum in het zand. Het werd een soort archeologische opgraving. Toen de 'opgraving' was voltooid werden bordjes gehangen voor de bezoekers met de mededeling dat het verboden was om de objecten aan te raken. Eén jaar later stelde Marcel Broodthaers in Keulen de tentoonstelling: Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section Financière voor. Het was de aankondiging van het faillissement van het fictieve museum in Den Haan. Het museum werd te koop aangeboden. Broodthaers bood ter ere van deze gelegenheid een kilogram goud te koop aan waar een stempel met het arendmotief was op aangebracht (fig.87). Het idee was dat Broodthaers deze staaf goud zou verkopen tegen twee maal de marktprijs voor goud, aangezien de staaf een waardevermeerdering had ondergaan door er kunst van te maken. Broodthaers parodieerde hiermee de kunstmarkt door het museum als handelswaar te behandelen.

In 1972 werd Marcel Broodthaers uitgenodigd door de toenmalige directeur van de Kunsthalle in Düsseldorf om de meest uitgebreide afdeling te maken van zijn museum: 'La Section des Figures - Der Adler vom Oligozan bis heute'. Deze tentoonstelling bevatte meer dan driehonderd objecten die alle de arend voorstelden. De voorwerpen waren geleend van diverse musea en privé-verzamelingen. De voorwerpen werden in vitrines opgesteld en kregen een label mee, waarop stond genoteerd, in het Engels, Frans of Duits: 'This is not a work of art!', (Dit is geen kunstwerk!) De tentoonstelling was opgevat als een klassieke

tentoonstelling met kunstvoorwerpen in kasten, waarbij het subversieve element lag verscholen in de labels die de voorwerpen meekregen. De tentoonstelling was didactisch van aard, maar er was geen enkele uitleg voorzien bij de voorwerpen. Formele relaties tussen de voorwerpen werden niet uitgelegd. "This was an exhibition which existed in its own dialectical sphere, calling into question the museum processes of selection and ordering as applied tot the presentation of contemporary art."<sup>176</sup> Door het symbool van de arend uit verschillende tijden en in verschillende media te tonen poogde Broodthaers de symbolische waarde van de arend te saboteren. "By combining eagles from different eras and in different media (sculptures, paintings, printed matter, product wrappings), he intended to 'sabotage the use value of the eagle as a symbol, and reduce it to its zero degree in order to introduce a critical dimension into the history and use of this symbol'"<sup>177</sup>.

De laatste episode in het verhaal vond plaats in Kassel (Duitsland). De aanleiding was Documenta V, georganiseerd door Harold Szeemann in 1972. De tentoonstelling van Broodthaers splitste zich op in twee secties. De 'Section Publicité' werd geïnstalleerd op het gelijkvloers van de *Neue Galerie*. Deze sectie bevatte catalogi en foto's van de vorige secties en een paar lege kaders als referentie naar de niet-bestaande figuren. In de bovengalerij bevond zich de 'Section d'Art Moderne'. Deze tentoonstelling bestond uit een reeks tekens en etiketten, waarop letters waren aangebracht en wegwijzers naar niet-bestaande vestiaires en kantoren. Op het raam was langs de buitenkant de tekst 'Museum/Musée' aangebracht en aan de binnenkant de tekst 'Fig. 0'. Op de vloer van de centrale galerij was de tekst 'Private Property' aangebracht, weer in de drie talen: Engels, Frans en Duits. De tekst was met gouden letters op een zwarte ondergrond geschreven, rondom stonden de typische museumpaaltjes met koorden die kunstwerken beschermen. Tijdens het verloop van de installatie herschilderde Broodthaers geregeld deze tekst. De woorden die hij gebruikte, waren veelzeggend: schilderen, schrijven, kopiëren, representeren, spreken, vormen, dromen, uitwisselen, maken, informeren, in de mogelijkheid zijn om... De woorden werden in het Frans aangebracht. De letters op de muren veranderden ook: 'Musée de l'Art Ancienne, Département des Aigles, vingtième siècle'.

Taal is een belangrijke factor in het werk van Marcel Broodthaers<sup>178</sup>. Hij erkende de betekenis van de relatie tussen het museumlabel en het voorwerp dat het beschrijft. Het werk van Broodthaers tracht het woord te bevrijden van zijn ondergeschikte rol. De unificatie van woord en beeld die het museum nastreeft wordt door Broodthaers tegengegaan door

---

<sup>176</sup> PUTNAM, James, op.cit., p. 23.

<sup>177</sup> BROODTHAERS, Marcel, *Le degre zero (1973)*, in: HAKKENS, Anna, (ed.), *Marcel Broodthaers par lui-même*, Amsterdam, Ludion, 1998, p. 95, geciteerd door: LÜTTICKEN, Sven, *Undead Media*, in: *Afterimage*, nr. 31, januari-februari 2004, p. 13.

<sup>178</sup> Broodthaers had een achtergrond als dichter, dus dit is niet verwonderlijk.

aan de voorwerpen het label 'This is not a work of art!' aan te brengen. Dit label refereert naar het object, naar de eenheid tussen woord (label) en beeld, naar de tentoonstelling en naar het etiket zelf. Vanzelfsprekend gaat het hier ook om een interne kunstreferentie: een hommage aan René Magrittes (1898-1967) 'Ceci n'est pas une pipe.'<sup>179</sup>. Door het etiket 'this is not a work of art!' wordt het museum een plaats van 'niet-kunst'. Het gaat hier eveneens over een reflectie over het kunstobject, een soort omgekeerd Duchampiaans denken door kunstvoorwerpen bewust het etiket 'dit is geen kunstwerk' mee te geven. Duchamp maakte net van ordinaire, alledaagse voorwerpen ready-mades. Duchamp verhoogde de status van deze banale voorwerpen door ze tot kunst te verheffen.

#### 3.2.4.C. DE TENTOONSTELLING ALS KUNSTWERK

Keren we weer terug naar de 'teloorgang van het object' van Frank Popper. Via bovenstaande voorbeelden heb ik aangehaald hoe de verovering van de architecturale ruimte tot stand kwam. De twee andere voorwaarden die zorgden voor de teloorgang van het object zijn eveneens voldaan in bovenstaande voorbeelden. Het gebruik van immateriële materialen spreekt voor zich. Christo pakt het museum in met cellofaan die daarna terug verwijderd wordt, Warhol gebruikt aluminium luchtballonnen voor 'Silver Pillows', de paarden van Kounnelis moeten terug naar hun stal. De paarden, ballonnen, zakken kool, de lijm om de museumbezoeker buiten te houden en de cellofaan zijn allemaal de tijdelijke materialen die het uiteindelijke kunstwerk vormen, de tentoonstelling zelf. Het korte moment van de tentoonstelling wordt het kunstwerk. De bronnen die overblijven van dit kunstwerk, de tentoonstelling, zijn slechts fotografische documenten. Slechts heel zelden blijft een van de door de kunstenaars gebruikte artifacten over: "The work of art as object was gradually erased by the increasing use of the convention of the exhibition as a form of aesthetic experience. Whether empty or full, labyrinth or stall, the exhibition site was assimilated by the artist, leaving the viewer incapable of grasping anything beyond the experience that had been proposed. The exhibition exhausted itself in contemplation. All that remained was the memory of a moment lived."<sup>180</sup>

Het belangrijkste is niet meer het object, maar de kunst als ervaring. "Faced with Klein's 'void', Arman's 'fulness' and the environment of Kaprow and Oldenburg, viewers no longer came to visit; they came to live an experience from which it would be difficult to maintain a distance."<sup>181</sup> Kunst wordt deel van het

---

<sup>179</sup> Het werk van Michel Foucault, 'This is not a pipe' uit 1968 had een grote invloed op het werk van Broodthaers. Broodthaers formuleerde hierop zelf een antwoord: 'This is a pipe' in 1970. Deze publicatie werd pas in 2002 uitgegeven: BROODTHAERS, Marcel, *Ceci Est Une Pipe, Dies Ist Eine Pfeife*, s.l.: Merz, 2001.

<sup>180</sup> POINSOT, POINSOT, Mark, *Large exhibitions: a sketch of typology*, in: GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), op.cit., p. 47

<sup>181</sup> Ibid.



vermaak. "Here we are now entertain us" om Kurt Cobain te citeren.<sup>182</sup> De tentoonstelling is opgenomen in de 'entertainment' industrie of zeg ik het beter met de woorden van de Franse filosoof Guy Debord (1931-1994), de Spektakelmaatschappij.<sup>183</sup> De tentoonstelling is een van de vele spektakels binnen de Spektakelmaatschappij.<sup>184</sup>

In dit relaas ben ik binnen de 'muren' van de galerij- of museale ruimte gebleven.<sup>185</sup> *No ghost just a shell* is een kunstenaarsproject dat zich bewust binnen de muren van deze ruimte manifesteerde.

De invloed van '*Musée de l'Art Moderne, Département des Aigles*' is vooral van belang in die zin dat de tentoonstelling deed nadenken over het instituut van het museum ook, en dat is belangrijker voor deze verhandeling, over het kunstvoorwerp als handelswaar. De temporele opbouw van Broodthaers' *Musée* is ongetwijfeld van invloed geweest op het denken over het temporele, organisch gegroeide project *No ghost just a shell*. Het symbool van de arend wordt door Broodthaers in al zijn facetten belicht. Het is een nadenken over de constructie van een mythe, een gegeven waar ik later in deze verhandeling nog terugkom bij het vormen van een gemeenschap rond een teken (§ 3.4.), en tegelijk over het demythificeren van de symbolische waarde van de arend. Broodthaers gebruikte tal van uiteenlopende media in zijn productie, gaande van eenvoudige postkaartjes tot echte kunstwerken. Met de woorden die hij schrijft in het laatste deel 'Section d'Art Moderne' refereert Broodthaers naar aspecten uit de hedendaagse kunst zoals kopiëren, infomeren, scheppen. Een creatie zoals *No ghost just a shell* reflecteert over deze elementen. Annlee was een commercieel gecreëerd kunstvoorwerp, een *anime* die 'gedetourneerd' werd tot een symbool, een mythe. 'This is not a work of art!' zou een etiket kunnen zijn dat aangebracht wordt aan *Annlee*.

---

<sup>182</sup> Uit: COBAIN, Kurt, *Smells like Teen Spirit*, songtekst, 1991.

<sup>183</sup> DEBORD, Guy, *La Société du spectacle*, Parijs: Buchet/Chastel, 1967.

<sup>184</sup> Op het begrip Spektakelmaatschappij (bewust met hoofdletter S) kom ik verderop in deze verhandeling nog uitgebreid terug. (§ 3.3.2. en 4.2.1.).

<sup>185</sup> De tentoonstelling als kunstwerk zet zich verder buiten de muren van het museum.

Het valt buiten het bestek van deze thesis om verder uit te wijden over het verlaten van het museum. Deze tentoonstellingsconcepten, zoals '*Chambres d'amis*' (Gent, België, 1986), gecurateerd door Jan Hoet (°1935), roepen interessante nieuwe vragen op over de tentoonstelling als kunstwerk. Verder onderzoek naar de tentoonstelling als artistiek medium is aan te raden.

### **3.3. NO GHOST JUST A SHELL: UN FILM D'IMAGINAIRE: DE TENTOONSTELLING**

#### **3.3.1 INLEIDING**

In het voorgaande delen heb ik enkele eigenschappen aangehaald van het medium film, animatiefilm en *anime* in het bijzonder (§ 3.1.). Voorts heb ik een overzicht gegeven van het medium tentoonstelling als artistiek expressiemiddel (§ 3.2.). We zagen hierbij de reflecties die werden gemaakt over de ruimte van een tentoonstelling, het kunstvoorwerp als handelswaar en het gebruik van de temporele ruimte. Alvorens over te gaan tot de manier waarop al deze reflecties samenkomen in de tentoonstelling *No ghost just a shell*, werpen we eerst een blik op het denken over tentoonstellingen bij de kunstenaars in het collectief dat zich vormde door het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. Tenslotte kom ik terug op de manier waarop het medium animatie wordt verenigd met het medium tentoonstelling in de presentatie van *No ghost just a shell*.

#### **3.3.2 HET TENTOONSTELLINGSCONCEPT VAN DE KUNSTENAARS**

“Une exposition, c’est comme ces films à happy endings, quand à la fin du film, le héros ne meurt pas mais survit à l’histoire. Une exposition, c’est quand à la fin, il y a quelque chose à voir.”<sup>186</sup> De tentoonstelling was volgens Parreno in vroeger tijden een medium op zich. Over elke historische gebeurtenis, zoals bijvoorbeeld het zinken van de *Titanic* in 1912, werd wel een tentoonstelling gemaakt. De tentoonstelling fungeerde als communicatiemiddel, het bracht mensen op de hoogte van historische gebeurtenissen. Bij de opkomst van de film eigende dit nieuwe medium zich de rol van de tentoonstelling toe als ‘narrator, verteller’ van historische gebeurtenissen. De tentoonstelling werd het domein van de kunst. Maar in de visie van Philippe Parreno wordt een tentoonstelling tegenwoordig opnieuw het medium om een verhaal te vertellen.<sup>187</sup> “When I think about starting a new project I don’t think in terms of cinema or anything else but in terms of exhibitions. I

---

<sup>186</sup> Philippe Parreno, geciteerd uit s.n., *Correspondances*, in: *Paletten*, nr. 223, maart 1996, in: WETTERWALD, Élisabeth, *Philippe Parreno: l’exposition comme pratique de liberté*, in: *Parachute*, nr. 102, 2003, p. 42.

<sup>187</sup> Ik spreek hier over de visie van Philippe Parreno op tentoonstellingen, maar de rol van de kunstenaar/verteller wordt eveneens zo begrepen door Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster en Pierre Huyghe, zoals bleek uit een artikel in de tentoonstellingscatalogus van de groepstentoonstelling rond Huyghe, Parreno en Gonzalez-Foerster in 1998. ROYOUX, Jean-Christophe, *La vie dans les plis de la représentation chez Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe et Philippe Parreno*, in: s.n., *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Parijs: Musées, 1998, pp. 62-78.

am more interested in creating a story than in producing objects. For me shooting a film or making a public space somewhere in a garden is the same.”<sup>188</sup>

Misschien kan ik dit met een ander citaat verduidelijken: “Les expositions auxquelles ces artistes participaient alors avaient un caractère résolument collectif – loin des traditionnels show-rooms que sont souvent les “expositions des groupe” -, les travaux se répondant les uns aux autres dans une stimulation réciproque; l'ensemble relevant d'un spectacle son et lumière, d'un paysage atmosphérique, voire d'un laboratoire dans lequel le visiteur était invité à partager différents activités et expériences”<sup>189</sup>.

De tentoonstelling wordt een communicatiemedium waarin de objecten ontstaan uit een wederkerige relatie worden getoond. De tentoonstelling is een middel om een verhaal te vertellen. Het einddoel van het narratief is nooit een tentoonstelling, maar een weergave van de wederkerige relaties die tijdens een samenwerkingsproject tot stand zijn gekomen. Het is de weergave van een historische relatie, een weergave van het traject dat afgelegd is.

Een grote bekommernis van dit collectief van kunstenaars is hun rol in de 'entertainment'-cultuur. In het deel van deze verhandeling dat handelt over L'Association des temps libérés kom ik hier uitgebreid op terug (§ 4.3.1.). In het deel van deze verhandeling dat handelt over de tentoonstelling als kunstwerk zagen we dat een tentoonstelling meer en meer deel wordt van het vermaak in de 'entertainment' culture (§ 3.3.2.A.). In het denken van Parreno en per uitbreiding, bij een groot deel van de kunstenaars die meewerkten aan het project *No ghost just a shell*, verliest de tentoonstelling zijn waarde als spektakel. De tentoonstelling vertelt het verhaal van een sociale relatie.

Deze manier van denken over tentoonstellingen grijpt volgens mij hier terug naar 'La Société du spectacle' van Guy Debord (1931-1994)<sup>190</sup>. Debord spreekt nooit rechtstreeks over een tentoonstelling. Vanuit zijn fundamenteel cultuurpessimistische houding kan gesteld worden dat hij de tentoonstelling mogelijk ziet als een spektakel binnen de spektakelmaatschappij. Debord zegt het volgende over het spektakel: “Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images.”<sup>191</sup> Het spektakel is volgens Debord dus geen loutere aaneenschakeling van beelden, maar een sociale verhouding tussen personen door bemiddeling van beelden. Terwijl Debord dit als een louter negatief gegeven beschouwt, gaan de kunstenaars betrokken bij *No ghost just a shell* echter over tot het

---

<sup>188</sup> SCOTT, Andrea K., *Philippe Parreno: Philippe Parreno talks to Andrea K. Scott about the art of collaboration*, in: *Art forum.com*, <http://www.artforum.com/index.php?pn=interview&id=94>, 23 januari 2001, geraadpleegd: 10 juli 2005.

<sup>189</sup> Idem, p. 34.

<sup>190</sup> DEBORD, Guy, *La Société du spectacle*, Parijs: Buchet/Chastel, 1967.

<sup>191</sup> Idem, p. 10.

detourneren van dit idee.<sup>192</sup> De sociale verhouding wordt een sociale relatie, niet langer een uitdrukking van een kapitalistische machtsrelatie, maar een communicatie naar de toeschouwer, die waar mogelijk betrokken wordt in de sociale relatie.

Een tentoonstelling is zoals reeds eerder aangehaald steeds een tijdelijk gebeuren (§ 3.2.2. en §3.2.4.). Nadat de tentoonstelling is afgelopen wordt alles ontmanteld, de muren worden terug wit geverfd en de artefacten worden in de kelder opgeborgen of doorverkocht.

De notie 'tijd' krijgt in de hedendaagse maatschappij een primordiaal belang toegekend, denken we hierbij maar aan uitspraken zoals '*Time is money*'. In de hedendaagse denkpijpen over kunst bij kunstenaars wordt vaak gereflecteerd over de notie 'tijd'<sup>193</sup>: "Aujourd'hui, la plupart des artistes indiquent dans leur travail un rapport privilégié au temps, devenu un paramètre essentiel de leur pratique, un indice 'd'opérationnalité'. Le temps réel n'est pas un gadget conceptuel: il induit un rapport avant tout politique, l'interaction régit les rapports au monde et les artistes en ont de plus en plus conscience. Et si l'art prenait en charge ses conditions de visibilité? De combien de temps je dispose? Et pour combien de temps?"<sup>194</sup>

Toeschouwers in een museum blijven soms ettelijke uren rondhangen bij het bekijken van een schilderij of bij het bekijken van een documentaire over de tentoongestelde kunst. Kunstenaars zoals Rikrit Tiravanija doen een beroep op onze tijd door een film van vier uur te laten afspelen waarin *Annlee* voorleest uit '*Do androids dream of electric sheep?*' (§ 2.2.). Het museum 'beheert' de tijd van een bezoeker tijdens een tentoonstelling, net zoals de tijd van toeristen wordt 'beheerd' door een *touropérateur*<sup>195</sup>. Debord noemt dit de 'consumeerbare tijd' die wordt omgezet in een 'pseudo-cyclische tijd': "Le temps pseudo-cyclique est un temps qui a été transformé par l'industrie. Le temps qui a sa base dans la production des marchandises est lui-même une marchandise consommable (...). Tout le temps consommable de la société moderne en vient à être traité en matière première de nouveaux produits diversifiés qui s'imposent sur le marché comme emplois du temps socialement organisés."<sup>196</sup> Naar mijn idee gaat het hier om 'bezigheidstherapie': alle tijd die wordt vrijgemaakt van het productiesysteem waarin wij mensen functioneren moet door andere productiemiddelen ingevuld worden. Maar is er binnen deze vrije tijd geen plaats voor zelfverlies? Debord citeert Hegel: "le temps est l'aliénation nécessaire, comme le montrait Hegel, le milieu où le sujet se réalise en se perdant, devient autre pour devenir la vérité de lui-même. Mais son contraire est justement l'aliénation dominante, qui est subie par le producteur d'un présent étranger. Dans cette aliénation spatiale, la société qui sépare à la racine le sujet et l'activité qu'elle lui dérobe, le sépare d'abord de son propre

---

<sup>192</sup> Ik verwijs hier naar het deel van deze verhandeling dat handelt over S.I. (§ 4.2.1.).

<sup>193</sup> De notie 'tijd' is erg belangrijk in het denken van dit kunstenaarscollectief. Ik verwijs hierbij wederom naar het project '*L'Association des temps libérés*' waar ik verderop in deze verhandeling op terugkom (§ 4.3.1.)

<sup>194</sup> PARRENO, Philippe, *Speech Bubbles*, Lyon: les presses du réel, 2001, pp. 20-21.

<sup>195</sup> "Le Musée gère le temps du visiteur, comme d'autres organismes gèrent celui des touristes ou des personnes âgées", Idem, p. 19.

<sup>196</sup> DEBORD, Guy, op.cit., p. 127.

temps. L'aliénation sociale surmontable est justement celle qui a interdit et pétrifié les possibilités et les risques de l'aliénation vivante dans le temps."<sup>197</sup> In de visie van Debord is de mens vervreemd van zijn eigen tijd. Het is de spektakelmaatschappij die zorgt dat de vrijgemaakte tijd uit het productiesysteem wordt ingevuld. "Le monde possède déjà la rêve d'un temps dont il doit maintenant posséder pour le vivre réellement."<sup>198</sup> Het is net deze tijd, waarin het mogelijk is om zichzelf te verliezen en uren te staren naar Annlee die *'Do androids dream of electric sheep?'* voorleest die de interesse wegdraagt van Rikrit Tiravanija en de anderen. De tijd wordt gerelativeerd.

*No ghost just a shell* is een project dat zich over een lange periode ontwikkelde. Van 1999 tot 2003 verscheen *Annlee* zoals gezegd in haar diverse verschijningsvormen. Volgens Hans Ulrich Obrist gaat het hier in essentie om een nieuw tijdsconcept. De tentoonstelling wordt geen eenmalige, tijdelijke gebeurtenis die in één bezoek moet geconsumeerd worden, maar een organisch groeiend geheel dat op verschillende tijdstippen en verschillende plaatsen kan bezocht worden.<sup>199</sup> In deze zin heeft *Annlee* veel gemeen met het langlopende project *Cremaster Cycle*<sup>200</sup> van Matthew Barney (°1967). De *Cremaster cycle* begon in 1994 en werd afgewerkt door Barney in 2002. De vijf delen van het project werden afzonderlijk vertoond in diverse musea op verschillende tijdstippen. Net zoal *No ghost just a shell* waarvan de verschillende afleveringen op verschillende tijdstippen verschenen.<sup>201</sup>

De tentoonstelling wordt eveneens gezien als een productiesysteem, een middel dat noch doel, noch resultaat is, maar een neveneffect van de productiewijze van kunstenaars. Het is de weergave van de sociale en historische relatie die door hun samenwerking tot stand kwam. Ook hier verwijst ik naar Guy Debord: "Le spectacle, compris dans sa totalité, est à la fois le résultat et le projet du mode de production existant."<sup>202</sup> Bij de situationisten is het spektakel zowel doel als resultaat van de bestaande productiewijze. Deze uitspraak wordt door *No ghost just a shell* omgegooid: het spektakel, of de tentoonstelling kan doorgaan voor een spektakel, wordt slechts een neveneffect van de productiewijze.

---

<sup>197</sup> Idem, p. 133.

<sup>198</sup> Idem, p. 134.

<sup>199</sup> OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 257.

<sup>200</sup> Meer informatie over de *Cremaster Cycle* is te vinden op de website van het project: The Cremaster Cycle – By Matthew Barney, <http://www.cremaster.net/>, geraadpleegd: 21 juli 2005.

<sup>201</sup> Een overzichtsljst van de tentoonstellingsruimtes waar het kunstenaarproject *No ghost just a shell* in al zijn aparte delen te zien was is te vinden in bijlage 8. Het kunstenaarsproject werd pas in 2002 de tentoonstelling *No ghost just a shell* toen alle werken voor het eerst samen te zien waren in de Kunsthal in Zürich (Zwitserland). (bijlage 9).

<sup>202</sup> DEBORD, Guy, op.cit., p. 11.

### 3.3.3 NO GHOST JUST A SHELL: DE TENTOONSTELLING ALS NARRATIEF

Het zijn is niet belangrijk, alleen het worden. De tentoonstelling *No ghost just a shell* is het resultaat van een wordingsproces. Het is het resultaat van le devenir *Annlee* om het met de woorden van Deleuze en Guattari te zeggen.<sup>203</sup>

De tentoonstelling *No ghost just a shell* is een narratief, zoals ik hierboven al aanhaalde, het is een *scenario* geschreven door verschillende auteurs. De eerste twee films gingen over het product dat zijn verhaal vertelde. Na deze twee eerste films ontstond het idee van 'un film d'imaginaire', een nogal vaag concept. *Annlee's* leven zou kunnen gevuld worden, het beeld als het ware bewoond door andere kunstenaars. De twee eerste films vormen de pre-tekst voor de andere verhalen. De tentoonstelling wordt het product hiervan. De tentoonstelling is het voorlopige eindproduct van een rhizomatische structuur die zich door het project *No ghost just a shell* vormde (ik verwijs naar § 4.4.1. voor een verdere uitwerking van dit idee).

We zagen op het einde van het stuk dat handelt over de tentoonstelling als kunstwerk (§ 3.2.4.A.) dat kunst uiteindelijk gereduceerd werd tot ervaring. Het was een momentopname, niets meer, een zoveelste ervaring binnen de wereld van ervaringen. Bij de voorbeelden die ik in het stuk over de tentoonstelling als kunstwerk opgaf zien we eigenlijk meer en meer de kunstenaar als een soort orkestrator van de ervaring te voorschijn komen. De kunstenaar wordt de orkestleider van een symphonie.

De vraag die hedendaagse kunst zich stelt is echter deze van de polyphonie. Is het niet mogelijk om tot een meerstemmigheid te komen zonder een orkestleider? De tentoonstellingsvorm komt voort uit een kunstenaarsproject dat bestaat uit een rhizomatisch netwerk. Ligt het dan niet voor de hand dat de tentoonstelling zelf eveneens als een rhizoom verschijnt?<sup>204</sup>

Zoals we al zagen bij de bespreking van het medium animatiefilm (§ 3.1.5.) biedt animatiefilm de mogelijkheid tot projectie in de ruimte. De projectie was vanaf het prille begin van de film een belangrijke voorwaarde. De filmbeelden werden meteen communiceerbaar gemaakt aan een groter publiek door middel van de projectie. Onder commerciële druk werden standaarden vastgelegd voor het formaat van film. Echter een belangrijke eigenschap werd gedurende decennia uit het oog verloren: de projectie van film

---

<sup>203</sup> DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Devenir-intense, devenir-animal, devenir-imperceptible*, in: DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Parijs: Les éditions de Minuit, 1980, pp. 284-380.

<sup>204</sup> Wat een rhizoom is wordt uitgelegd in § 4.4.1.

is niet gebonden aan een bepaald formaat. Projectie vereist enkel een projectietoestel. Vanaf midden jaren zestig exploreerden kunstenaars zoals Nam June Paik (°1932) met het toen opkomende medium video. Video was minder duur in productie dan film, vereiste slechts één camera die draagbaar was en de kunstenaar werd in de mogelijkheid gesteld om alleen op pad te gaan. Het opname materiaal van video werd vereenvoudigd ten opzichte van film. Het amateurisme van video maakte dat het voor een grote groep mensen toegankelijk was. De weergave van video was echter gebonden aan een monitor. Een monitor of televisiescherm biedt slechts een kleine oppervlakte waarop de opname kan worden weergegeven. De televisie of monitor zelf neemt een zekere ruimte in. De laatste jaren is er echter een kentering bezig in de projectiematerialen. Door de DVD, Cd-rom en andere technologische ontwikkelingen is het mogelijk om terug in de ruimte te projecteren. Het is een soort terugkeer naar de oorsprong van de film. De onvermijdelijke witte muren van museum of galerij krijgen een nieuwe rol toebedeeld als drager van een efemeer medium. De projectie kan overal in de museumruimte ingrijpen, zoals een virus. De ruimte die de kunst inneemt wordt aangepast aan de beschikbare ruimte.

De tentoonstelling is het kunstwerk, maar even vluchtig als een geest. Een mooie illustratie hiervan is het robotje dat speciaal voor het Van Abbemuseum werd ontworpen door Philips Eindhoven in samenwerking met Philippe Parreno en Pierre Huyghe (fig.88). Het robotje is zo geprogrammeerd dat het zeven films random vertoont. Het robotje volgt een random patroon. Onder het tapijt zitten letterlijk 'vluchtlijnen' verborgen die via sensoren het robotje de ene of de ander kant kunnen doen opsturen. Plots stopt de robot en projecteert onverwacht en ad random één van de zeven films (fig.89 tot fig.91). Een ander voorbeeld van het virusgehalte van *No ghost just a shell* is het werk '*Skin of light*' van Parreno en Huyghe dat het gezichtje van Annlee in neonlicht toont. Zowel in Van Abbe (fig.25), als bij Rosa de La Cruz (fig.26), als in Zürich (fig.27) is *skin of light* tegelijk een van de meest tastbare en ook een van de meest vluchtige werken. Wandelend door het museum komt de bezoeker plots de doodskest tegen van *Annlee* (fig.63 of fig.64). In een andere kamer liggen de speelgoedvoorwerpen van *Annlee* die Angela Bulloch maakte samen met Imke Wagener (fig.92). Plots staat de bezoeker oog in oog met het efemere schilderij van Henri Barande, of met dat van Richard Philips. De posters van M/M Paris zijn overal (fig.93 en fig.94). En toch, *No ghost just a shell* laat de andere kunst met rust. *Annlee* interfereert in haar vele gedaanten niet met de andere kunst die wordt tentoongesteld. Het is een dynamisch tentoonstellingsmodel. *No ghost just a shell* past zich aan aan de ruimte die ter beschikking wordt gesteld. De projectie van de animatiefilms kan aangepast worden aan de ruimte van de zaal van het museum of de galerij waarin de projector wordt geplaatst. Bij deze kunst is alleen maar een projectietoestel nodig, de werken van Barande, Philips en Scanlan

uitgezonderd. Het tijdschriftje van Lili Fleury en de kunstenaarsboeken kunnen overal gelegd worden. De tentoonstelling *No ghost just a shell* kan in afzonderlijke delen worden getoond, zoals Christiane Berndes momenteel doet in het Van Abbemuseum. Het dynamisme is een aspect van de rhizomatische structuur. Een nieuwe opstelling van de tentoonstelling hoeft geen doorslag of decalcomanie te zijn van de vorige. De nieuwe opstelling kan een nieuwe 'kaart' vormen. *Annlee* is zoals een virus, in haar verschillende verschijningsvormen komt ze te voorschijn in al haar vormen: "La propagation par épidémie, par contagion, n'a rien à voir avec la filiation par hérédité, même si les deux thèmes se mélangent et ont besoin l'un de l'autre. Le vampire ne filiationne pas, il contagionne. La différence est que la contagion, l'épidémie met en jeu des termes tout à fait hétérogènes: par exemple un homme, un animal et une bactérie, un virus, une molécule, un micro-organisme."<sup>205</sup>

### **3.4. NO GHOST JUST A SHELL: EEN GEMEENSCHAPPELIJK**

#### **TEKEN**

*Annlee* handelt over de 'emancipatie' van een teken. Een lege schelp die gevuld wordt door een veelheid aan auteurs. Het auteurschap wordt opgevat als een polyphonie. Hoe kan een meerstemmigheid eigenlijk werken rond een 'teken'?

"It's a sign around which a community has established itself and which this community also established. Unlike a logo, it's a fragile sign without autonomy; it has that ability to become plural and complex. A hologram requires several beams of light to exist. Each author is the amplifier of an echo that he or she has not emitted and does not own."<sup>206</sup>

Maar wat is een 'teken', wat wordt hiermee aangeduid?

De term 'teken' wordt gebruikt in de semiologie<sup>207</sup> van Ferdinand de Saussure (1857-1913). Taal was volgens de Saussure niets meer dan een systeem van tekens die ideeën uitdrukken. De elementen waaruit taal bestaat zijn de tekens. Deze tekens worden door de taalgebruiker gebruikt om boodschappen over te brengen. Tekens zijn vormelementen die staan voor iets anders. De taaltekens verwijzen naar de buitentalige werkelijkheid. Onder het begrip werkelijkheid vat men in de taalwetenschap zowel de concrete realiteit als de wereld van gedachten, gevoelens, fantasie, enz. Het taalteken vertoont een arbitraire relatie, het verband tussen de vorm en het betekende is willekeurig. Het teken is een dubbele entiteit die bestaat uit signifié (concept of betekenis, ook wel inhoud) en signifiant (image

---

<sup>205</sup> DELEUZE en GUATTARI, Idem, p. 295.

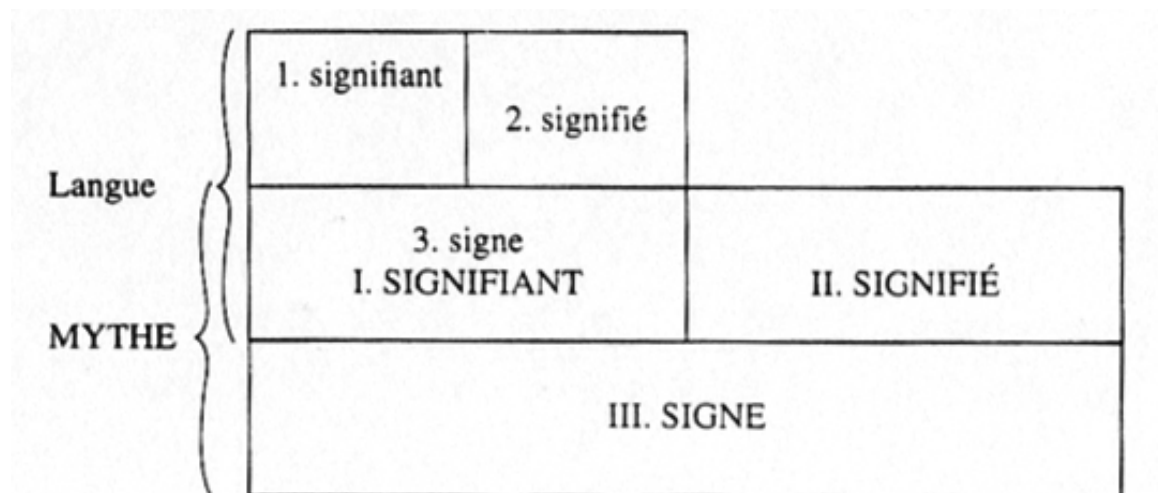
<sup>206</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 17.

<sup>207</sup> De term semiologie komt voort van het Griekse woord voor teken: semion.



acoustique of betekenaar, ook wel vorm). Beide elementen waaruit het teken bestaat, vorm en inhoud, zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Het teken is de relatie van concept en beeld en verwijst naar een 'chose', naar iets, naar een boodschap.<sup>208</sup>

In een vorig hoofdstuk pleitte ik er al voor om *Annlee* niet zomaar als een arbitrair of willekeurig teken te zien (§ 3.1.6.). Het is hier dat de mythologie van Roland Barthes<sup>209</sup> een uitkomst kan bieden in het beschrijven van het teken 'Annlee'. Barthes' systeem is '*un système sémiologique second*'<sup>210</sup> (een semiologisch systeem van de tweede graad).



Schema 1: het semiologisch systeem van de mythe

Bron: BARTHES, Roland, *Mythologies*, Parijs: Éditions du Seuil, 1970, p. 187.

Wat in het systeem van De Saussure een teken was, een associatief geheel van vorm en inhoud, wordt in het systeem van Roland Barthes louter een betekenaar (signifiant). In de mythe vinden we hetzelfde systeem terug als bij de semiologie van de Saussure, het driedimensionaal schema. De mythe wordt gevormd door de relatie tussen de betekenaar (signifiant), die echter in het semiologisch schema van de eerste graad zelf het teken (signe) was, en het betekende (signifié of het concept).

<sup>208</sup> Bovenstaande paragraaf is geheel gebaseerd op SAUSSURE, Ferdinand de, *Cours de linguistique générale*, Wiesbaden: Harrassowitz, 1974 en BARTHES, Roland, *Mythologies*, Parijs: Éditions du Seuil, 1970.

<sup>209</sup> BARTHES, Roland, *Mythologies*, Parijs: Éditions du Seuil, 1970.

<sup>210</sup> Idem, p. 187.

De mythe bestaat dus uit twee systemen. Het eerste is het linguïstische systeem, beschreven door de semiologie van de Saussure, de taal of 'langue' die door Barthes zal omschreven worden als 'langage-objet'(objecttaal), de taal waarvan de mythe zich bedient om haar eigen systeem te construeren. Het tweede de mythe zelf, die door Barthes 'méta-langage' (metataal) wordt genoemd, omdat zij een tweede taal is waarover gesproken wordt, aldus Barthes.

De betekenaar van de mythe krijgt een zekere ambiguïteit: de betekenaar van de mythe is tegelijk inhoud en vorm. 'il est à la fois sens et forme, plein d'un côté, vide de l'autre'<sup>211</sup>. De inhoud van de betekenaar van de mythe veronderstelt al een bepaalde lezing: de inhoud heeft een zintuiglijke werkelijkheid (de linguïstische betekenaar was louter fysisch van aard) en een rijkdom. Als geheel van linguïstische tekens heeft de inhoud van de mythe een eigen waarde. Deze waarde maakt deel uit van een verhaal, deze inhoud is al gevuld met een betekenen. Deze inhoud zou op zichzelf kunnen staan als de mythe zich deze inhoud niet had toegeëigend om er een lege, parasitaire vorm van te maken.<sup>212</sup> "Le sens est déjà complet, il postule un savoir, un passé, une mémoire, un ordre comparatif de faits, d'idées, de décisions."<sup>213</sup>, de inhoud is dus al compleet. Omdat de inhoud vorm wordt verliest zij echter haar contingentie, ze wordt geleegd, verarmd, het verhaal verdampt, "il ne reste plus que la lettre"<sup>214</sup>.

Wat was de inhoud van het 'teken' *Annlee*<sup>215</sup>, dat een nieuwe betekenaar wordt in de constructie van de mythe en aldus geleegd en verarmd wordt? *Annlee* was een *anime*-figuur, "A character without a name, a two-dimensional image, with no turn-around. A character without a biography and without qualities, very cheap, which had that melancholic look, as if it were conscious of the fact that its capacity to survive stories was very limited".<sup>216</sup> Het beeld *Annlee* dat het teken *Annlee* werd had dus al een zekere inhoud (fig.1). Zoals ik heb aangetoond in hoofdstuk drie is de keuze van een *anime* niet louter arbitrair geweest. De inhoud die een *anime* heeft, de voorgeschiedenis wordt echter bewerkt in de mythe. Het lange verhaal van *Annlee* als teken wordt gereduceerd als ze betekenaar wordt voor de constructie van de mythe. Ze wordt leeggemaakt, ze wordt een

---

<sup>211</sup> Idem, p. 190.

<sup>212</sup> "dans le sens, une signification est déjà construite, qui pourrait fort bien se suffire à elle-même, si le mythe ne la saisissait et n'en faisait tout d'un coup une forme vide, parasite." Ibid.

<sup>213</sup> Ibidem.

<sup>214</sup> Ibidem.

<sup>215</sup> Ik gebruik hier de naam *Annlee* om het teken aan te duiden. Eigenlijk is dit niet helemaal correct aangezien de aangekochte *anime*-figuur in eerste instantie alleen een productnummer had. Toch verkies ik het om het teken *Annlee* te noemen om geen al te grote verwarring te scheppen. Als ik het over het teken *Annlee* heb, dan bedoel ik louter het beeld van de *anime* dat werd aangekocht (fig.1).

<sup>216</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit., p. 15.

echte *No ghost just a shell*, een lege schelp. Echter, het verhaal van het teken *Annlee* moet steeds latent aanwezig blijven om het beeld te bevrijden en klaar te maken voor ontvangst van zijn betekende. De voorgeschiedenis van de betekenaar als teken is een noodzakelijke voorwaarde bij de constructie van de mythe. "Mais le point capital en tout ceci, c'est que la forme ne supprime pas le sens, elle ne fait que l'appauvrir, l'éloigner, elle le tient à sa disposition. On croit que le sens va mourir, mais garde la vie, dont la forme du mythe va se nourrir."<sup>217</sup> De inhoud wordt voor de vorm een latent aanwezige geschiedenis die men kan oproepen, maar ook kan laten wegzakken; de vorm moet zich kunnen wortelen in de inhoud, maar vooral moet zij zich erin kunnen verstoppen. "C'est jeu intéressant de cache-cache entre le sens et la forme qui définit le mythe."<sup>218</sup> De vorm van de mythe is geen symbool, of misschien beter in de woorden van de kunstenaars: het is geen logo. *Annlee* is net zoals 'le nègre qui salue'<sup>219</sup> geen symbool van de mythe, daarvoor is ze te nadrukkelijk aanwezig. Ze is net als 'le nègre qui salue' een rijk, levend, spontaan en onschuldig beeld en 'indiscutable'.<sup>220</sup> Maar tegelijkertijd is haar aanwezigheid ondergeschikt volgens Barthes, ze doet een stap terug en wordt medeplichtig aan een concept dat wel geladen is met betekenis. In het geval van *Annlee* is het concept *No ghost just a shell*.

Wat is dan vervolgens het concept, de signifié. "Cette histoire qui s'écoule hors de la forme, c'est le concept qui va l'absorber toute."<sup>221</sup> De geschiedenis, de betekenis van de inhoud die wegstroomt, wordt dus geabsorbeerd door het concept. Het concept, zegt Barthes, is bepaald, het is historisch en intentioneel, het is de motor van de mythe ("il est le mobile qui fait proférer le mythe."<sup>222</sup>). In tegenstelling tot de vorm is de inhoud niet abstract: "il est plein d'une situation."<sup>223</sup> Door het concept wordt een geheel nieuwe geschiedenis in de mythe gebracht. De verarmde inhoud wordt in zijn totaliteit met de wereld hersteld door het concept. De zwarte die de vlag groet wordt door het concept Frans imperialisme in verband gebracht met de algemene geschiedenis van Frankrijk, het verband met de totaliteit van de wereld (de werkelijkheid) is hersteld. Net zo wordt de verarmde inhoud *Annlee* wordt door het concept *No ghost just a shell* terug in verband gebracht met de totaliteit van de wereld, de werkelijkheid. Het weten, de kennis van de werkelijkheid, dat in het mythische concept ligt besloten is een vaag weten, het bestaat uit onduidelijke, onafgebakende en vage associaties. Het open karakter van het concept dient hier benadrukt te worden. Het gaat niet om een zuivere, abstracte essentie: "c'est une condensation informe, instable, nébuleuse, dont l'unité, la cohérence tiennent surtout à la

<sup>217</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 191.

<sup>218</sup> Ibid.

<sup>219</sup> Roland Barthes gebruikt het voorbeeld van een zwarte die de vlag groet in een Frans uniform als betekenaar bij de constructie van de mythe van het Frans imperialisme.

<sup>220</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 191.

<sup>221</sup> Ibid.

<sup>222</sup> Ibidem.

<sup>223</sup> Ibidem.

fonction."<sup>224</sup> De functie is dus belangrijk. Het functionele aspect van het mythische concept is het fundamentele karakter ervan. Het mythische concept raakt een bepaald publiek en laat anderen onverschillig. Het concept hangt nauw samen met een functie en kan gedefinieerd worden als een tendens. *No ghost just a shell* heeft een functie als mythisch concept, gevuld met een bepaald weten dat verduidelijkt waarover de mythe *Annlee* handelt.

In dit verband kom ik terug op de bewering van de kunstenaars dat *Annlee* eerder welke vorm had kunnen hebben, ook die van een *Disney*-figuur. Een betekende kan inderdaad verscheidene betekenaars hebben. Dit is vanzelfsprekend ook zo bij het mythische concept. Het heeft een onbegrensde hoeveelheid betekenaars tot zijn beschikking ("il a à sa disposition une masse illimitée de signifiants"<sup>225</sup>), dus *No ghost just a shell*, als mythisch concept, had evenzeer een *Disney*-figuur als betekenaar kunnen hebben. Het concept is kwantitatief veel armer dan de betekenaar, het stelt zichzelf vaak opnieuw voor. Bij vorm en concept zijn armoede omgekeerd evenredig.

"Ceci veut dire que quantitativement, le concept est bien plus pauvre que le signifiant, il ne fait souvent que se représenter. De la forme au concept, pauvreté et richesse sont en proportion inverse: à la pauvreté qualitative de la forme, dépositaire d'un sens raréfié, correspond une richesse du concept ouvert à toute l'Histoire; et, à l'abondance quantitative des formes correspond un petit nombre de concepts."<sup>226</sup> Hierin ziet men ook bevestiging dat er geen regelmatige verhouding is tussen het volume van het betekende en dat van de betekenaar. In de taal zegt Barthes, is dit verband wel proportioneel: het gaat nauwelijks verder dan een woord of een concrete eenheid. In de mythe kan het concept een grote uitgestrektheid van de betekenaar beschrijven: "par exemple, c'est une livre entier qui sera le signifiant d'un seul concept; et inversement, une forme minuscule (un mot, une geste, même latéral, pourvu qu'il soit remarqué) pourra servir de signifiant à un concept gonflé d'une très riche histoire."<sup>227</sup> In mythische concepten staat niets vast, zij kunnen ontstaan, veranderen, vergaan en zelfs verdwijnen.

Vooraleer verder te gaan op de betekenis (signification) ga ik eerst dieper in op die veelheid aan betekenaars die het mythische concept kan bevatten. De betekenaar had dus mogelijk een *Disney*-figuur kunnen zijn, maar dit had het mythische concept veranderd door zijn latente inhoud naar mening. Een *Disney*-figuur heeft een andere geschiedenis dan een *anime*. Ik benadruk hier nogmaals het 'open karakter' van het mythische concept: "c'est une condensation informe, instable, nébuleuse, dont l'unité, la cohérence tiennent surtout à la fonction."<sup>228</sup> De

---

<sup>224</sup> Idem, p. 192.

<sup>225</sup> Ibid.

<sup>226</sup> Idem, pp. 192-193.

<sup>227</sup> Idem, p. 193.

<sup>228</sup> Idem, p. 192.

veelheid aan betekenaars die een mythisch concept kan opnemen is oneindig, maar het mythische concept beantwoordt niet aan een oneindig aantal betekenaars.

De vorm waarin het teken *Annlee* in het mythische concept *No ghost just a shell* wordt opgenomen neemt als betekenaar een verschillende gedaante aan door de inbreng van de kunstenaars die deelnamen aan het project *No ghost just a shell*. Deze verschillende betekenaars dragen allemaal bij aan het mythische concept *No ghost just a shell*. "As a sign, Annlee focussed or distributed the work on the basis of or in connection with the sign, but succesively and seperately, each one following his own inclination."<sup>229</sup> Het oorspronkelijke teken *Annlee* (fig.1) met haar geschiedenis vormde de basis voor de getransformeerde *Annlee* (fig.2), die op haar beurt een teken werd en een betekenaar in de constructie van de mythe *Annlee*.

Het verband tussen de betekenaar en het betekende of tussen de vorm en de inhoud, tussen signifiant en signifié, tussen betekenaar en mythisch concept, resulteert in de betekenis. In het eerste semiologisch systeem van de Saussure resulteerde dit in het teken. Het teken werd in het tweede semiologisch systeem (dat van de mythe) zelf betekenaar. Het mythisch concept werd een vagere vorm dan de oorspronkelijke signifié (betekende). Maar, hoe gebeurt nu de constructie van de mythe, hoe wordt de mythe geboren uit betekenaar (vorm) en mythologisch concept (inhoud), hoe krijgt zij betekenis? In de mythe zijn de eerste twee termen (signifiant en signifié) volledig manifest: "l'un n'est pas 'enfoui' derrière l'autre, ils sont donnés tous deux ici (et non l'un ici et l'autre là)."<sup>230</sup> De mythe verbergt niets, hoe paradoxaal dit ook mag klinken: "sa fonction est de déformer, non de faire disparaître."<sup>231</sup> Er zijn twee verschillende manieren waarop de mythe manifest wordt: de aanwezigheid van de vorm is vrij letterlijk, onmiddellijk. "Cela tient – on ne saurait trop le répéter – à la nature déjà linguistique du signifiant mythique: puisqu'il est constitué par un sens déjà tracé, il ne peut se donner qu'à travers une matière (alors que dans la langue, le signifiant reste physique)."<sup>232</sup> In het tweede geval dit van een visuele mythe waarvan men hier naar mijn idee wel kan spreken is de uitbreiding meerdimensioneel (*Annlee* die beweegt, danst, haarkleur die verandert, enz.) Bij een mondelinge mythe zou de uitbreiding lineair zijn: "car je m'appelle lion."<sup>233</sup> De elementen van de vorm hebben een relatie van plaats en van afstand. De aanwezigheid van de vorm is van ruimtelijke aard. Het concept doet zich daarentegen op een globale wijze voor: "il est une sorte de nébuleuse, la condensation plus ou moins

---

<sup>229</sup> OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 200, p. 256.

<sup>230</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 194.

<sup>231</sup> Ibid.

<sup>232</sup> Ibidem.

<sup>233</sup> Ibidem.

floue d'un savoir."<sup>234</sup> Het verband tussen de elementen is hier associatief: "il est supporté non par une étendue, mais par une épaisseur (encore que cette métaphore reste peut-être trop spatiale): sont mode de présence et mémoriel."<sup>235</sup> Dat wat het concept met de betekenaar verbindt is een relatie via vervorming (déformation)<sup>236</sup>. Deze vervorming is natuurlijk slechts mogelijk omdat de vorm van de mythe, de betekenaar, al bestond als linguïstisch model, i.e. al een teken was op het eerste semiotische niveau. De betekenaar heeft in zekere zin twee gezichten: de inhoud (de voorgeschiedenis van *Annlee* als *anime*) die vol is, en de vorm (het beeld van *Annlee* (fig.1)), die samen het teken *Annlee* vormden volgens een arbitraire conventie. Wat door het mythisch concept vervormd wordt is de inhoud; de voorgeschiedenis van *Annlee* verandert in een gebaar. Met de vervorming wordt echter niets opgeheven, het teken *Annlee* blijft als betekenaar haar geschiedenis houden, het concept heeft ze nodig. Ze worden wel gedeeltelijk geamputeerd, het geheugen wordt weggenomen, maar niet het bestaan: "on les ampute à la moitié, on leur enlève la mémoire, non l'existence: ils sont à la fois têtus, silencieusement enracinés, et bavards, parole disponible tout entière au service du concept."<sup>237</sup> Het concept vervormt de inhoud, maar vernietigt deze niet: "un mot rendra compte de cette contradiction: il l'aliène."<sup>238</sup>

Het vertrekpunt van de mythe wordt gevormd door de aankomst van de inhoud, het is immers een dubbel systeem. Het betekenen van de mythe komt tot stand door een soort onophoudelijke draaiende beweging die leidt tot een omwisselen van de inhoud en de vorm van de betekenaar, van 'langage-objet' en 'méta-langage', van een zuiver betekenend en een zuiver beeldend bewustzijn. Deze constante afwisseling wordt opgepikt door het concept dat zich ervan bedient "comme d'un signifiant ambigu, à la fois intellectif et imaginaire, arbitraire et naturel".<sup>239</sup> Barthes stelt dat dit omwisselen ruimtelijk gezien veel gelijkennis vertoont met het fysieke aspect van de *alibi*: "dans l'alibi aussi, il y a un lieu plein et un lieu vide, noués par un rapport d'identité négative (je ne suis pas où vous croyez que je suis; je suis où vous croyez que je ne suis pas)."<sup>240</sup> Vergelijk dit met volgend fragment over *Annlee*: "Annlee is everywhere, there are lots of signs that mean a lot and here is a sign that changes meaning all the time, the logo denying content."<sup>241</sup> *Annlee* is dus overall, ze is een teken dat constant van betekenis verandert. Ze is net zoals het alibi of zoals de mythe. De mythe is een waarde: "il n'a pas la vérité pour sanction: rien ne l'empêche d'être un alibi perpétuel: il lui suffit que son signifiant ait deux faces pour disposer toujours d'un ailleurs: le sens est toujours là

---

<sup>234</sup> Idem, p. 195.

<sup>235</sup> Ibid.

<sup>236</sup> Ibidem.

<sup>237</sup> Ibidem.

<sup>238</sup> Idem, p. 196.

<sup>239</sup> Ibid.

<sup>240</sup> Ibidem.

<sup>241</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaalt door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit., p. 17.

pour présenter la forme; la forme est toujours là pour distancer le sens."<sup>242</sup> Er is geen tegenspraak, conflict of botsing tussen de inhoud en de vorm: ze bevinden zich nooit op hetzelfde punt. De mythische betekenaar is tegelijk vol en leeg, *Annlee* heeft tegelijk een geschiedenis als *anime*, of als hoofdrolspeelster in een volgende film, maar ze is ook leeg, een lege schelp, die steeds doorgegeven wordt aan een andere kunstenaar.

De dubbelzinnigheid van de betekenaar gaat de aard van het betekenen bepalen. De mythe is een spraak, maar eerder door de bedoeling dan door de letter. De fundamentele dubbelzinnigheid heeft voor de mythe twee consequenties: "elle va c'est présenter à la fois comme une notification et comme un constat."<sup>243</sup> Ze zal zich dus tegelijkertijd als kennisgeving en als vaststelling manifesteren. De mythe heeft een gebiedend, aansprekend karakter ('un caractère impératif, interpellatoire'<sup>244</sup>). Ze is geboren uit een historisch concept, naar voren gekomen uit de omstandigheden (de zoektocht naar een animatiefiguur als lege schelp om door te geven aan anderen): "c'est moi qu'il vient chercher: il est tourné vers moi, je subis sa force intentionnelle, il me somme de recevoir son ambiguïté expansive."<sup>245</sup> De mythe dwingt ons om te luisteren. De mythe *Annlee* komt mijn inziens het meest tot haar recht in het filmpje van Dominique Gonzalez-Foerster, waarin *Annlee* letterlijk beveelt om rekening te houden met haar multipliciteit (fig.13 en bijlage 17).

Hoe kan een gemeenschap zich nu vormen rond een teken, om terug te keren naar de centrale vraag in dit relaas? "Annlee actually began as the following question: how can a character – a sign, as they say – contribute to creating a community between artists?"<sup>246</sup> en "how can a community constitute itself within the same sign, identifiable to all yet peculiar to each person?"<sup>247</sup> Naar mijn idee kan een gemeenschap gevormd worden rond een teken, (sign of signé) als het door middel van het mythologisch concept omgevormd wordt tot een mythe. *Annlee*, het teken, werd betekenaar in de constructie van de mythe door middel van het mythologisch concept *No ghost just a shell*, en dit vormde de mythe *Annlee*. Het kadert in wat Barthes omschrijft als 'la motivation du mythe'<sup>248</sup>.

---

<sup>242</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 196.

<sup>243</sup> Idem, p. 197.

<sup>244</sup> Ibid.

<sup>245</sup> Ibidem.

<sup>246</sup> OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 255.

<sup>247</sup> OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 256.

<sup>248</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 199.

Zoals men weet is het teken in de taal willekeurig, er is niets dat van nature het akoestische beeld *boom* voorbestemt om het concept *boom* te betekenen. Het teken wordt hier dus niet gemotiveerd. Het mythische betekenen is echter nooit geheel willekeurig, het is altijd gedeeltelijk gemotiveerd en noodzakelijk deel van een analogie. "La motivation est nécessaire à la duplicité même du mythe, le mythe sur l'analogie du sens et de la forme: pas de mythe sans forme motivée."<sup>249</sup> De motivering is onvermijdelijk, maar daarom niet minder fragmentarisch. Zij is niet 'natuurlijk'. Een *totaalbeeld* zou de mythe uitsluiten, het zou de mythe verplichten het beeld in zijn totaliteit over te nemen. De mythe geeft in het algemeen de voorkeur aan arme, incomplete beelden waarvan de inhoud mager is, zoals *Annlee*, het oorspronkelijk teken met een magere inhoud<sup>250</sup>, klaar voor het betekenen. Tenslotte wordt uit de verschillende mogelijkheden een motivatie gekozen: uit de veelheid van betekenaars kan gekozen worden welke de mythe motiveert. In het geval van *No ghost just a shell* worden verschillende betekenaars gebruikt om dit mythische concept te vullen: de mythe *Annlee* heeft bijvoorbeeld als motivatie dat ze een teken is waaraan *copyright* is verbonden, maar ook een teken waarrond een gemeenschap zich vormde. De voorraad betekenaars is onuitputtelijk, zolang ze rekening houdt met de functie van het mythologisch concept.

*Annlee*, het teken met een magere inhoud, wordt via het mythologisch concept *No ghost just a shell* de mythe *Annlee*. Maar kan een mythe verdwijnen? *Annlee* is een mythe geworden. De mythe *Annlee* heeft zich teruggetrokken uit de wereld van de representatie. Ze blijft natuurlijk bestaan als 'teken', maar ze mag niet meer gebruikt worden. Het mythologische concept *No ghost just a shell* heeft zijn eigen eindigheid verkondigd. "It's a stalemate, Annlee withdraws from the realm of representation. Does history stop in the absence of an image?"<sup>251</sup> Volgens Barthes is het erg moeilijk om een mythe te vernietigen: "Il apparaît donc extrêmement difficile de réduire le mythe de l'intérieur, car ce mouvement même que l'on fait pour s'en dégager, le voilà qui devient à son tour proie du mythe: le mythe peut toujours en dernière instance signifier la résistance qu'on lui oppose."<sup>252</sup> De enige uitweg die Barthes ziet is de creatie van een 'mythe artificieel'<sup>253</sup>. De oorspronkelijke mythe wordt opnieuw betekenaar, ditmaal in een systeem van de derde semiologische orde. Maar dat is nog niet aan de orde bij *Annlee*, en daarom gaan we hier niet verder op in. *Annlee* is voorlopig nog een mythe. Ze komt af en toe nog boven in de musea en in de kunstwetenschappen.

---

<sup>249</sup> Ibid.

<sup>250</sup> Neem nota dat ik blijf benadrukken dat *Annlee* wel degelijk een inhoud had.

<sup>251</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: Conversations, (vertaalt door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 17.

<sup>252</sup> BARTHES, Roland, op.cit., p. 209.

<sup>253</sup> Ibid.



## 4. KUNST EN SAMENWERKING

### 4.1. INLEIDING

In de vorige hoofdstukken zagen we dat samenwerking erg belangrijk was in het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. Het 'teken' *Annlee* werd doorgegeven aan verschillende auteurs. Hoe dit functioneerde heb ik trachten te verklaren aan de hand van een analyse van de mythe (§ 3.4.). In dit hoofdstuk onderzoeken we de samenwerking zelf. Ik begin met enkele belangrijke invloeden op de kunstenaars. Vervolgens overloop ik enkele antecedenten van het project *No ghost just a shell*. Verderop in dit hoofdstuk tracht ik de rhizomatische structuur van het kunstenaarsnetwerk rond *No ghost just a shell* te ontleden aan de hand van de theorieën over de rhizoom van Guattari en Deleuze én aan de hand van de Actor-Network Theory. Tot slot kom ik terug op een mentaliteitswijziging over de notie van het auteurschap. Dit vormt de aanzet tot het laatste hoofdstuk van deze verhandeling dat handelt over auteursrechten.

### 4.2. INVLOEDEN

#### 4.2.1 SITUATIONIST INTERNATIONAL (S.I.) (1957-1972)

Kunst en politiek zijn in Frankrijk altijd nauw verbonden geweest. Baudelaire stond op de barricaden in de revolutie van 1848, Courbet in 1870, André Breton en de surrealisten schreven een manifest tegen de Spaans-Marokkaanse oorlog in 1925. Breton tekende in 1960 het 'manifest van de 121' tegen de Algerijnse oorlog, waarin het verzet werd aangemoedigd. In mei 1968 was het de prominente rol van de Situationist International (S.I.) die Frankrijk verlamde.

Deze Situationist International werd in 1957 gesticht in Cosio d'Arroscia (Italië). De S.I. werd gevormd uit twee andere collectieven: Lettrist International, waarvan Guy Debord de leider was, en The International Movement for an Imaginary Bauhaus (MIBI)<sup>254</sup>. De voorvaders van beide verenigingen gaat terug op splintergroepen van de surrealistische beweging na de tweede wereldoorlog.

---

<sup>254</sup> MIBI was een splintergroep van de COBRA-beweging. Asger Jorn, Guiseppe Pinot-Gallizio en anderen waren lid van deze beweging. WOLLEN, Peter, *Bitter Victory: the art and politics of the Situationist International*, in: SUSSMAN, Elisabeth (ed.), *on the passage of a few people through a rather brief moment in time: The Situationist International, 1957-1972*, Cambridge/Londen: The MIT Press, 1989, p. 20.

De belangrijkste ideeën die S.I. ontwikkelde zijn deze van het *urbanisme unitaire*<sup>255</sup>, psychogeografie<sup>256</sup>, het spel als vrije en artistieke creativiteit, *dérive* (drift)<sup>257</sup> en *détournement*<sup>258</sup>. De S.I. fundeerde deze ideeën in haar tijdschrift '*Internationale situationniste*', gaf boeken uit en engageerde zich in een aantal artistieke projecten. Kunstenaars moesten de scheidingen tussen individuele kunstvormen slopen en zogenaamde *situations* creëren. Deze *situations* waren geconstrueerde ontmoetingen en 'geleefde' momenten die steeds plaatsgrepen in een stedelijke context. Het waren kritische transformaties van het alledaagse leven.<sup>259</sup>

In 1967 publiceerde Guy Debord '*La Société du Spectacle*'. Dit boek combineerde de analyse van de cultuur en het gedachtengoed van de *Situationist International* met het theoretische kader ontleend aan Georg Lukacs *Geschichte und Klassenbewusstsein*<sup>260</sup>.

'*La Société du Spectacle*' is een theoretisch werk waarin Debord de kapitalistische maatschappij beschrijft en toont hoe deze structuur bijdraagt tot de fragmentatie van het dagelijks leven. Het spektakel, waarmee Debord de massamedia aanduidt, zorgt voor unificatie en pacificatie van de vervreemde arbeiders. Debord verwierp de gedachte dat kunst zou kunnen bestaan buiten de revolutionaire politieke praktijken.

Tijdens de protesten van mei 1968 speelde S.I. een belangrijke hoofdrol. Het was tegelijk het hoogtepunt en de teloorgang van de beweging. Het politieke gedachtengoed van Debord en de zijnen werd gereduceerd tot de titel van Debords boek: '*La Société du Spectacle*'. De titel werd een holle slogan, geïsoleerd van zijn theoretische inhoud. Het culturele gedachtengoed verspreidde zich door graffiti, slogans en posters waarin gretig gebruik werd gemaakt van

---

<sup>255</sup> De theorie dat een combinatie van kunst en techniek een milieu kan scheppen waarin een dynamische relatie kan aangegaan worden met gedragsexperimenten. SUSSMAN, op.cit., p. 199.

<sup>256</sup> Psychogeografie bestudeert de specifieke invloeden die een geografische omgeving, georganiseerd of niet, kan hebben op de emoties en het gedrag van individuen. SUSSMAN, Elisabeth, op.cit., p. 198.

<sup>257</sup> Een manier van experimenteel gedrag gelieerd aan de condities van een stadsgemeenschap: een techniek van transiënte passage door verschillende sferen. Ook gebruikt om een specifieke periode van continue 'dérivage' aan te duiden. SUSSMAN, Elisabeth, op.cit., p. 198.

<sup>258</sup> Dit is een afkorting voor *détournement* van bestaande esthetische elementen. De betekenis of bedoeling van de artefacten wordt omgegooid of omgekeerd. In deze zin is het onmogelijk dat er zoiets zou zijn als Situationistische muziek of schilderkunst. Er is alleen een Situationistisch gebruik van deze middelen mogelijk. Meer primitief gezien is *détournement* een propagandamiddel (gebruikt in de oudere cultuursferen), een methode die getuigt van de slijtage en verlies aan belangrijkheid van deze cultuursferen. SUSSMAN, Elisabeth, op.cit., p. 199. *Détournement* stelt in essentie plagiaat voor als middel, het weghalen van esthetische elementen uit hun context en een hercontextualisatie van deze middelen.

<sup>259</sup> SUSSMAN, Elisabeth, op.cit., p. 22.

<sup>260</sup> '*Geschichte und Klassenbewusstsein*' verscheen voor het eerst in Berlijn (Duitsland) in 1923. Delen van het boek verschenen voor het eerst in het Frans in het tijdschrift *Arguments* (nr.3, 5 en 11). Een volledige Franse vertaling verscheen in 1960.

*détournement*. Ironisch genoeg werd het culturele gedachtegoed gerecupereerd zonder rekening te houden met de politieke inhoud.

De 'revolte' van mei 1968 kende een bittere afloop toen de Gaulle en rechts met een verpletterende meerderheid herverkozen waren. Vier jaar later, in 1972, kwam een einde aan de S.I. omdat ze zelf aanvoelden dat ze gefaald hadden.

De *Situationist International* bereikte een soort '*cult*' status in de jaren zestig en zeventig. Sindsdien is hun gedachtegoed wijd verspreid. Vooral hun opvattingen over kunst en maatschappij en de relatie tussen beiden hadden een zware invloed op hedendaagse kunstenaars. De impact van hun gedachtegoed is geabsorbeerd in zowel de rethorische als de kunstpraktijk van de hedendaagse kunst. De idee dat kunst de maatschappij kan veranderen lijkt wat idealistisch en zelfs naïef, maar kent nog steeds zijn invloed op de huidige generatie kunstenaars zowel in Frankrijk als daarbuiten, denken we maar aan Rikrit Tiravanija). Merkwaardig is wel dat het gedachtegoed van S.I. als het ware zelf wordt *gedetourneerd*. De kunstenaars die reflecteren over de spektakelmaatschappij (ook wel de 'entertainment culture' genoemd), gebruiken meestal net de middelen die de spektakelmaatschappij aanreikt om nieuwe vormen van interactie te vinden tussen het publiek en de kunstenaars en tussen de kunstenaars onderling.

Een aantal ideeën van Parreno en Huyghe gaan terug op het gedachtegoed van S.I. Hierboven haalde ik al aan dat middelen uit de massamedia van de Spektakelmaatschappij, worden aangewend om net kritiek te formuleren op deze maatschappij en tegelijk nieuwe manieren van samenwerking en interactie te construeren. *No ghost just a shell* is een van de projecten die zeker in deze context passen. De kunstenaars gebruiken het *détournement* van de *Situationist International* om een animatiefiguur weg te halen uit de klassieke context waarin we deze animatiefiguur situeren. De animatiefiguur wordt daarentegen gebruikt in een kunst-context en *gedetourneerd*. Tegelijk is het gebruik van de animatiefiguur in een wettelijk kader geplaatst, dus het plagiaat, dat volgens Guy Debord noodzakelijk was, wordt zelf *gedetourneerd* door binnen een wettelijk kader te handelen. De ideeën over de consumptie en commodificatie van beelden wordt door *No ghost just a shell* op verschillende manieren in vraag gesteld. *Annlee*, de *anime*, is een consumptieartikel dat op de vrije markt werd verhandeld. Door haar te kopen, dus door zelf deel te nemen aan de consumptie en commodificatie van beelden en door deze te erkennen, slagen Huyghe en Parreno erin om *Annlee* te bevrijden van de fictiemarkt. Natuurlijk wordt hiermee het bestaan van de massacultuur erkend. Japanse animatie is, zoals ik in paragraaf § 3.1.4. al aanhaalde, een zware economische industrie. De producten, de animatiefilms of *anime* van deze industrie

zijn producten bestemd voor massaconsumptie en maken deel uit van de massacultuur. Ik wees al op deze merkwaardige ambiguïteit die bestaat bij kunst die teruggrijpt naar de ideeën van de *Situationist International*, maar hiervoor wel middelen gebruikt die tegelijk producten zijn voor massaconsumptie en manifesten tegen deze cultuur. "Is it too cynical to bypass the obvious problem that exists today in connecting Situationist theory with recent cultural practice, since much of the latter is problematically ambiguous, existing simultaneously as both critical manifesto and the very commodity it critiques?"<sup>261</sup>

#### 4.2.2 ANDY WARHOL - THE FACTORY (1963-1969)

"I see the Factory as a garden, a kind of organism from which ideas grow. A field of connections and relations that functioned as a brain for Warhol."<sup>262</sup> Zo geeft Pierre Huyghe zijn visie op The Factory weer. Andy Warhol (1928-1987)<sup>263</sup> verfilmde in 1963 de film *Sleep*, een film die zes uur duurt en niets anders toont een slapende man. Het atelier van Warhol ontwikkelde zich in dat jaar tot de *Factory*, de fabriek (fig.95)<sup>264</sup>. De *Factory* van Warhol was een geheel met zilverfolie behangen ruimte waarin allerlei uiteenlopende personages zich aanboden. Warhol kreeg aankomende kunstenaars over de vloer, maar ook maatschappelijke *drop-outs* die gedurende kortere of langere tijd rondhingen en Warhol ideeën bezorgden of serieel werk voor hem uitvoerden. *The Factory* werd de mise-en-scene van een zich ontwikkelende subcultuur. Andy Warhol, die een mythe rond zichzelf construeerde, observeerde deze subcultuur. Naar mijn mening construeerde Warhol verschillende 'mythes'. Was de zangeres/actrice *Nico* geen mythe? (fig.96)<sup>265</sup> Was de rockband The Velvet Underground geen constructie van Andy Warhol?<sup>266</sup>

Pierre Huyghe zegt verder over The Factory: "in a certain way the Factory was a place where Warhol could embody the capitalist system, but through loose collaborations. It's interesting how he basically played with this mechanism. Warhol didn't condemn capitalism but absorbed it and produced something that went back

---

<sup>261</sup> SUSSMAN, Elisabeth, op.cit., p. 15

<sup>262</sup> Pierre Huyghe geeft zijn visie op de Factory in: ROTHKOPF, Scott, *Garden party*, in: Artforum International, vol. 43, nr. 2, oktober 2004, pp. 74-75.

<sup>263</sup> Andy Warhol wordt omschreven als "The artist who more than any other stands for Pop in the public imagination, through his paintings, objects, underground movies, and personal life, is Andy Warhol" door ARNASON, H.H., PRATHER, Marla F., WHEELER, Daniel, *A history of modern art. Painting-Sculpture-Architecture-Photography*, (vierde editie), Londen: Thames & Hudson, 2001, p. 540.

<sup>264</sup> The Factory was te vinden in Manhattan, New York, U.S.A (231 East 47th Street).

<sup>265</sup> Het zou naar mijn mening interessant zijn om te onderzoeken in hoeverre Warhol de mythe rond *Nico* heeft helpen creëren. De biografie geschreven door Richard Witts over *Nico* rept hier weinig over, alleen kom *Nico* over als een ambitieuze vrouw die een innige, maar merkwaardige vriendschapsband onderhield met Andy Warhol van 1965 tot aan de moordpoging op Warhol in 1968. WITTS, Richard, *Nico: the life and lies of an icon*, Londen: Virgin Books, 1993.

<sup>266</sup> Ook hier zou verder onderzoek interessant zijn.

in<sup>267</sup>. Een goed voorbeeld hiervan is mijn inziens de creatie van *The Velvet Underground & Nico*, het eerste album van *The Velvet Underground* dat in 1966 verscheen onder impuls van Warhol. "The Factory was a place for producing myths and relations more than objects. And to do this, it had to be a closed club. You need this inaccessibility to create mythology and aura".<sup>268</sup> De mythe-constructie is voor Huyghe een heel belangrijk gegeven binnen de Factory. Warhol was zich volgens Huyghe heel bewust van de consumptiemaatschappij en de status van het product: "Warhol was aware that in a consumer society the place of the product and the stories you tell around it are actually what makes the product the product"<sup>269</sup>. Personages worden zelf producten bij Andy Warhol. Warhol werd uiteindelijk zelf een ultiem kunstobject door constant zichzelf te spelen. "That's the beauty of it – the ambiguity, the inbetween. Warhol is not just the paintings and the films. And he's not just the Pope of the Factory. He embodies both these mechanisms at once – the product and the celebrity."<sup>270</sup> Warhol schiep volgens Huyghe een relationeel systeem, "because he was dealing with what was going on in the Factory and with a client in front of him or on the phone. It's another way to directly incorporate social relations and a new kind of capitalism. This was far in advance of the idea of the service economy, as opposed to a traditional product-based one. But Warhol understood that difference."<sup>271</sup>

Huyghe gaat nog verder over de connectie die hij ziet tussen zijn eigen werk en dat van Warhol. Vooral de creatie van fictieve personages boeit hem. "The creation of characters like the Superstars is something that really interests me."<sup>272</sup> Huyghe ziet een verband met zijn film *Lucie Blanche-Neige* en met *Third Memory*. "I was really interested in the difference between what we call in French *une personne* and *un personnage*. In English you would say 'a person' and 'a character', but in French it's nearly the same word. I was trying to play with the relationship between reality and fiction, person and character."<sup>273</sup>. Huyghe vervolgt: "Warhol never filmed a character. He filmed a person. But the beauty of his films is that a person turns into a character when a mythology is created around him."

Het creëren van een mythe rond een product is een van de basisstrategieën in de reclamewereld. Rond Anlee wordt eveneens een mythe gevormd om haar te kunnen laten functioneren als een teken dat een gemeenschap rond zich kan vormen (§ 3.4.). De overgang van personage naar mythe heeft te maken met het onderscheid tussen realiteit en fictie. Als de mythe begint, begint de fictie en eindigt de realiteit.

---

<sup>267</sup> ROTHKOPF, Scott, op.cit., p. 74.

<sup>268</sup> Ibid.

<sup>269</sup> Ibidem.

<sup>270</sup> Ibidem.

<sup>271</sup> Idem, p. 75.

<sup>272</sup> Ibid.

<sup>273</sup> Ibidem.

### 4.2.3 GENERAL IDEA<sup>274</sup>

George Saia, Ronald Gabe en Michael Tims waren nog maar pas afgestudeerd aan de academie, toen ze besloten hun namen te veranderen en een kunstenaarscollectief te stichten onder de naam General Idea. De naam General Idea is een knipoog naar bedrijven zoals General Electric en General Motors.

Hun namen luidden van dan af A.A. Bronson (°1946), Felix Partz (1945-1994) en Jorge Zontal (1944-1994). In hun performances, video's, foto's, schilderijen, affiches, sculpturen, installaties en het sinds 1972 verschijnende tijdschrift FILE-Megazine<sup>275</sup>, exploreerden zij op een ironische wijze, de rol van de kunst, het kunstenaarschap, de positie van de galerijen en musea en de verwachtingen van publiek en media op al deze gebieden.<sup>276</sup> "Being a trio", they wrote in a manifesto, 'frees us from the tyranny of the individual genius'<sup>277</sup>. Het trio werkte samen onder eenzelfde signatuur: 'Miss General Idea'. Dit fictief personage fungeerde als een muze voor de groep. General Idea had een beeld geconstrueerd van 'Miss General Idea', ze ziet eruit als een soort travestiet wezen gekleed in rubber. General Idea organiseerde modeshows en schoonheidscompetities rond hun fictief personage en ontwierpen boetieks.

De problematiek rond de museumcultuur die werd aangeraakt door Marcel Broodthaers met zijn Departement Des Aigles werd in zekere zin overgenomen door General Idea. Ze concentreerden zich op de problematiek van de productie en de verspreiding van het discursieve materiaal van kunst. Vooral al het papierwerk dat bij kunst komt kijken, zowel tijdens de creatie als aan de receptieve kant, kreeg hun aandacht. Ze verzamelden persberichten, krantenknipsels, aankondigingen voor tentoonstellingen, kunstprenten, catalogi en inschrijvingsformulieren voor 'Miss General Idea' schoonheidswedstrijden.

Deze praktijk mondde uiteindelijk uit bij de architecturale constructie van een paviljoen, een museumontwerp en –gevel en een reeks winkels die fungeerden als kleinhandel voor het verhandelen van de goedkope multiples van General Idea. Deze projecten, waaronder bijvoorbeeld 'Belly Store' (1969) parodieerden de kunsthandel en wilden kunst toegankelijker

---

<sup>274</sup> De tekst in dit deel is gebaseerd op MEKKINK, Mieke, PINGEN, René, VAN STRIEN, Els, *Kunst van nu, encyclopedisch overzicht vanaf 1970*, Leiden: Primavera Pers, 1995, pp. 115-116 en GALLO, Peter, *The enduring ephemera of General Idea: an ambitious 30-year survey assembles prints, posters, photo works, banners and other objects that document General Idea's legacy of irreverent wit and fierce activism*, in: *Art in America*, nr. 93, maart 2005, pp. 80-83.

<sup>275</sup> Het tijdschrift FILE Megazine vormde het object van een rechtszaak die verderop in § 5.3.4. wordt besproken.

<sup>276</sup> Deze zin is overgenomen uit: MEKKINK, Mieke, PINGEN, René, VAN STRIEN, Els, *Kunst van nu, encyclopedisch overzicht vanaf 1970*, Leiden: Primavera Pers, 1995, p. 115.

<sup>277</sup> GALLO, Peter, op.cit., p. 80.

maken voor een groter publiek. In 1974 kondigde de groep de oprichting aan van een eigen distributiecentrum voor hun multiples en boeken: Art Metropole in Toronto (Canada)<sup>278</sup>.

In de jaren zeventig en tachtig dreef General Idea de spot met de veelvuldig toegepaste appropriation of toe-eigening die deel was gaan uitmaken van de kunst. Ze dachten na over woordspelletjes zoals in het werk 'Liquid Assets' (fig.97). Zowel het werk van Marcel Duchamp als het werk van Yves Klein konden op hun interesse rekenen. General Idea parodieerde Lucio Fontana en Marcel Duchamp in het werk 'Why not sneeze Lucio Fontana'. Ook Yves Klein werd geparodieerd door het trio. Klein zijn 'anthropometries' (1958) stonden model voor 'Bleu' (1984). Het trio gebruikte geen vrouwenlichamen zoals Yves Klein, maar wel drie witte opgezette poedels,<sup>279</sup> waarmee ze grote blauwe X-tekens op doek smeerden.

General Idea werkte samen gedurende een periode van vijftientig jaar. De persoonlijke confrontatie van Jorge Zontal en Felix Partz met het AIDS-virus zorgde voor een nieuw engagement bij de groep. Ze actualiseerden het LOVE-logo van Robert Indiana (°1928)<sup>280</sup> (fig.98) door er in 1987 een AIDS-logo (fig.99) van te maken. Het trio bleef op een Duchampiaanse wijze grappen uithalen. De meeste van de multiples gemaakt in deze laatste jaren waren humoristische, zelfs sarcastische opmerkingen over moderne kunst en HIV. General Idea lanceerde opmerkelijke kritiek op de farmaceutische sector. De installatie 'Magic Bullet' (fig.100) uit 1992 bestond uit vijftienhonderd gevulde ballonnen in pilvorm. De installatie parodieerde 'Silver Pillows' (1966) (fig.83) van Andy Warhol en refereerde tegelijk naar de AIDS-remmende drugcocktail AZT. 'Playing Doctor' (fig.101) (1992) laat de drie kunstenaars zien in doktersjas met rode, groene en blauwe pillen rond hun hoofd, klaar om een diagnose te stellen.

De kunstenaarspraktijk van General Idea heeft een grote invloed gehad op Philippe Parreno, op Joe Scanlan en op vele andere kunstenaars uit het los-vast collectief van *No ghost just a shell*. De idee van 'Miss General Idea' is door Huyghe en Parreno gerecupereerd voor het project Anna Sanders en later zelfs voor de constructie van *Annlee*. Een fictief personage dat een eigen leven begint te leiden, waarrond een hele verhaallijn wordt gecreëerd en waarvoor zelfs winkels worden opgericht, is een zeer krachtig idee. Huyghe en Parreno hebben dit idee

---

<sup>278</sup> Art Metropole bestaat nog steeds en verkoopt boeken van kunstenaars en multiples via het internet op een non-profit-basis. Art Metropole, <http://www.artmetropole.com/>, geraadpleegd, 21 juli 2005.

<sup>279</sup> "The poodles had been fabricated by a Berlin taxidermist to General Idea's specifications and, it must be noted, no real animals were used." GALLO, Peter, op.cit., p. 81.

<sup>280</sup> Robert Indiana is een Pop-Art kunstenaar. Het merendeel van zijn werk bestaat uit letter-beelden, zoals het aangehaalde LOVE-logo. In tegenstelling tot de meeste andere Pop-Art kunstenaars geeft Robert Indiana met zijn woord-logo's directe en vaak bittere kritiek op de maatschappij. ARNASON, H.H., PRATHER, Marla F., WHEELER, Daniel, op.cit., p. 542.

van General Idea, dat zelf eigenlijk terugging op het fictieve travestietpersonage Rose Sélavy van Marcel Duchamp, overgenomen. Maar telkens werd er iets aan veranderd. De idee werd telkens getransmuteerd. Miss General Idea verborg in tegenstelling tot Rose Sélavy drie verschillende auteurs in haar. In tegenstelling tot Miss General Idea wordt Anna Saunders nooit verlichamelijkt.

De manier waarop General Idea 'formats' gebruikt zoals een magazine of de boetiek, is evenzeer een duidelijke bron van inspiratie geweest voor de ideeën rond Annlee. Denken we hierbij maar aan het tijdschrift voor Annlee gemaakt door Lili Fleury, of nog beter aan de BILLY-kast van IKEA die dankzij Joe Scanlan's DIY kan omgetoverd worden in een doods-kist. Philippe Parreno zegt over dit gebruik van 'formats' door General Idea het volgende: "A mes yeux, ils furent les premiers à des formats. Des formats de représentation, de lecture du monde. La question que pose mon travail pourrait être la suivante: quels sont les outils qui permettent de comprendre le monde?"<sup>281</sup>

Het denken van General Idea had eveneens een invloed op het tentoonstellingsconcept van *No ghost just a shell*. A.A. Bronson zegt tijdens een gesprek met Philippe Parreno het volgende: "Nous nous (General Idea) intéressons à l'idée que se fait William Burroughs de l'image en tant que virus dévorant et modifiant la culture de son hôte."<sup>282</sup>

Ook *Annlee* werd zowel door Jan Debbaut<sup>283</sup> als door Rosa de La Cruz<sup>284</sup> omschreven als een 'virus' dat de ruimte van het museum infiltreerde en waarschijnlijk zijn gastheer op deze manier veranderde.

### **4.3. DE ANTECEDENTEN VAN NO GHOST JUST A SHELL**

*Annlee* is geen 'goddelijke ingeving'. Ze is het product van een gemeenschappelijk oeuvre dat in de afgelopen decennia werd opgebouwd. *Annlee* is vreemd genoeg het object van een samenwerkingspact tussen meerdere auteurs. Het is dan ook toepasselijk om dit relaas te beginnen met het vaststellen van een wettelijk kader, L'Association des temps libérés, voor het los-vast netwerk waarvan *Annlee* een product is. Een andere voorloper van *Annlee* is zonder twijfel het project *Anna Sanders*. Als andere voorlopers zou ik hier een oneindige lijst van samenwerkingsstrategieën kunnen geven die zowel Parreno als Huyghe in de afgelopen

---

<sup>281</sup> BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*, Lyon: Les presses du réel, 2003, p. 72.

<sup>282</sup> PARRENO, Philippe, *General Idea et les années 80 (entretien avec A.A. Bronson)* in: PARRENO, Philippe, *Speech Bubbles*, Lyon: Les presses du réel, 2001, p. 16.

<sup>283</sup> Interview met Jan Debbaut, bijlage 5.

<sup>284</sup> Email van Rosa de La Cruz, bijlage 11.



jaren zijn aangegaan. De kunstpraxis van Liam Gillick, Joe Scanlan, Rikrit Tiravanija, Melik Ohanian en Dominique Gonzalez-Foerster hebben alle bijgedragen tot de vorming van het personage *Annlee*. Ik beperk me hier echter bewust tot de twee belangrijkste voorlopers van *Annlee*.

#### 4.3.1 ASSOCIATION DES TEMPS LIBÉRÉS

De groepstentoonstelling 'Le Labyrinthe Moral' (Moral Maze) georganiseerd door Le Consortium te Dijon, Frankrijk in 1995 was gebaseerd op een succesvol radio-programma van BBC 4<sup>285</sup>. In dit programma wordt aan een steeds wisselend panel van experts een aantal morele vragen uit de actualiteit voorgelegd. De bedoeling van de tentoonstelling lag eveneens in deze lijn. Liam Gillick en Philippe Parreno organiseerden de tentoonstelling en nodigden elf andere kunstenaars uit<sup>286</sup>. De bedoeling was om naar analogie met het radio-programma een veelheid aan visies te genereren. De deelnemende kunstenaars nodigden hiervoor experts ter zake uit om met hen te discussiëren. De ruimte in Le Consortium was een onderzoeksruimte, haast een laboratorium waarin iedere kunstenaar een eigen kunstwerk kon creëren op basis van de interdisciplinaire gesprekken (fig.102 en fig.103). De kunstenaars verbleven gedurende de tentoonstelling dag en nacht in Le Consortium. De lezingen die werden gegeven door de experts werden alleen bijgewoond door de uitgenodigde kunstenaars.

Deze groepstentoonstelling uit 1995 vormde de basis voor L'Association des temps libérés, opgericht door Pierre Huyghe in dat zelfde jaar.

Het was het persoonlijk antwoord van Huyghe op deze groepstentoonstelling. 'L'Association' was aanvankelijk door Huyghe bedacht om een soort structuur te bieden aan de deelnemende kunstenaars van 'Le Labyrinthe Moral'. Pierre Huyghe zegt het zelf als volgt: "L'Association des temps libérés était une structure regroupant l'ensemble des participants de cette exposition,

---

<sup>285</sup> De Engelse titel van deze tentoonstelling Moral Maze is een verwijzing naar een BBC-radio programma. In dit radio-programma wordt aan een panel van vier 'experts' (gaande van journalisten, tot sociologen en filosofen) een aantal morele kwesties voorgelegd uit de actualiteit. Het programma loopt van 1990 tot op heden op BBC 4. Voor meer informatie verwijs ik naar de website van BBC 4: BBC – radio 4, <http://www.bbc.co.uk/radio4/religion/moralmaze.shtml>, geraadpleegd: 19 juli 2005 en naar Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Moral\\_Maze](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Moral_Maze), geraadpleegd: 19 juli 2005.

<sup>286</sup> De tentoonstelling liep van 22 juni tot 12 augustus 1995. De lijst van deelnemers was als volgt: Angela Bulloch, Maurizio Cattelan, Liam Gillick, Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon, Lothar Hempel, Carsten Höller, Pierre Huyghe, Paul Ramirez-Jonas, Jorge Pardo, Philippe Parreno, Rikrit Tiravanija en Xavier Veilhan. Meer informatie in: DOUROUX, Xavier, GAUTHEROT, Franck, TRONCY, Eric, *Compilation: une expérience de l'exposition*, Lyon: Les presses du réel, 1998, pp. 563-579.

avec l'idée d'engager une série d'activités. Comme si l'exposition ne marquait pas la fin d'un processus mais le point de départ de quelque chose. L'association des temps libérés est une façon de générer une activité qui ne soit pas forcément destinée à être rendable ou à devenir un produit."<sup>287</sup> In feite werd tijdens deze groepstentoonstelling een soort sociale realiteit gecreëerd. Het resultaat hiervan was dat de tentoonstelling niet een einddoel werd, maar wel een vertrekpunt voor andere projecten en andere scenario's.<sup>288</sup>

"It is less a question of 'process', which is too linear, but of a vibrating temporality. I was thinking of the exhibition as a departure point, not a place of resolution or conclusion – I was interested in how one can free an exhibition from this temporal format."<sup>289</sup>

Pierre Huyghe stelde zich vragen over de duur van een tentoonstelling: "why should an exhibition last five weeks? Why not six months, why not a year, why not a lifetime? Why not a day? Why not an hour?"<sup>290</sup> De tijd waarin een project zichtbaar is zou volgens Huyghe bediscussieerbaar moeten zijn.<sup>291</sup> L'Association des temps libérés stelt vragen over hoe vrije tijd wordt georganiseerd.<sup>292</sup> Dit is de primaire vraag van het concept. Op het tweede niveau worden vragen gesteld over de 'entertainment-cultuur' waar kunst meer en meer deel van gaat uitmaken.<sup>293</sup> Een belangrijke vraag die kunstenaars zich kunnen stellen is dan: wil ik, als kunstenaar, deel uitmaken van deze entertainment-cultuur?<sup>294</sup> De vragen die opgeroepen worden door L'Association des temps libérés draaien alle rond deze notie van een 'entertainment-culture'. "La première chose que l'on demande lorsqu'on rencontre quelqu'un c'est: 'qu'est-ce que tu fais?'"<sup>295</sup> Het verwachte antwoord op 'wat doe je?' is steevast een antwoord dat met een werksituatie te maken heeft. Zonder deze identificatie met een werk ontstaat een onzekerheid. "Et pourtant, avec le chômage par exemple, on a de plus en plus conscience de la possibilité d'un temps autre, un temps libre, qui demande encore

---

<sup>287</sup> ROYOUX, Jean-Christophe, *Conversation entre Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno et Jean-Christophe Royoux: une sorte d'égalité*, in: s.n., *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Parijs: Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1999, p. 80.

<sup>288</sup> BAKER, George, *An interview with Pierre Huyghe*, in: *October*, nr. 110, herfst 2004, p. 88.

<sup>289</sup> Ibid.

<sup>290</sup> Ibidem.

<sup>291</sup> Ibidem.

<sup>292</sup> Naar mijn idee is het ideeëngoed van L'Association des temps libérés los gebaseerd op 'Council for the liberation of Daily Life' zoals omschreven in een manifest van Robert Chasse, een van de leden van de Situationist International in 1967. Verder onderzoek is aangewezen. Voor meer informatie verwijst ik naar: Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/index.html>, geraadpleegd: 25 juli 2005.

<sup>293</sup> Ik zou hier meteen kunnen spreken van de Spektakelmaatschappij, in referentie naar Guy Debord. In het interview met Huyghe dat in *October* verscheen hanteert Huyghe zelf de term 'entertainment culture'. De invloed van Guy Debord en de Spektakelmaatschappij besprak ik al eerder (zie § 4.2.1.).

<sup>294</sup> "The issue then raised becomes: should I, as an artist, be part of this entertainment culture?". ROYOUX, Jean-Christophe, op.cit., p. 100.

<sup>295</sup> ROYOUX, Jean-Christophe, op.cit., p. 81.

à être défini.<sup>296</sup> Gedurende een lange tijd was de kunst de enige factor die zich bezighield met deze 'vrije tijd'. De groeiende entertainment-industrie zorgt echter voor zware concurrentie van de kunst. "L'art n'est il qu'un aspect de cette industrie ou vise-t-il à produire autre chose?"<sup>297</sup>

Het concept achter L'Association des temps libérés (ook wel Freed-Time Association genoemd) creëerde een mogelijkheid om na te denken over een sociale structuur voor kunstenaars.<sup>298</sup> De oprichting van L'Association des temps libérés werd officieel gemaakt door de oprichting vast te leggen in *Le Journal officiel de la republique française*, het Franse equivalent van het Staatsblad. De tekst van de publicatie luidt als volgt:

"Déclaration à la préfecture de police, ASSOCIATION DES TEMPS LIBERES. Objet: pour le développement des temps improductifs, pour une réflexion sur les temps libres, et l'élaboration d'une société sans travail, pour faire connaître ses idées l'association organisera différentes réunions publiques, conférences, parutions, fêtes. Siège social: 6, passage Basfroi, 75011 Paris. Date de la déclaration: 12 juin 1995."<sup>299</sup>

In feite bestaat L'Association des temps libérés alleen maar door deze publicatie in het Franse Staatsblad. De vereniging heeft geen vaste vorm. Het is een intentionele weigering van materialiteit. Deze weigering erkent de onmogelijkheid om een alternatieve ruimte te scheppen vrij van de effecten van de entertainmentindustrie.

De leden van L'Association des temps libérés zijn dezelfde als deze van de groepstentoonstelling *Le Labyrinthe Moral*. Ze hebben verschillende nationaliteiten en spreken verschillende talen. De culturele veelheid of pluraliteit van de groep is niet eenvoudig te sturen. De culturele pluraliteit wordt door de deelnemers zelfs vaak tegen elkaar uitgespeeld of onderling vergeleken. In de projecten die de leden gemeenschappelijk ondernemen, wordt steeds de nadruk gelegd op de singulariteit van het individu.

Pierre Huyghe stelt zich de vraag of de daad van het samenbrengen van al deze mensen mogelijk niet belangrijker is dan het karakter van de daden die ze samen zouden bewerkstelligen. De nadruk bij het werk dat de leden van L'Association des temps libérés samen uitvoeren ligt op acties en situaties, en deze zijn vanzelfsprekend minder zichtbaar dan voorwerpen.<sup>300</sup>

---

<sup>296</sup> Ibid.

<sup>297</sup> Ibidem.

<sup>298</sup> OBRIST, Hans Ulrich, *How Annlee changed its spots*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 255.

<sup>299</sup> *Le journal officiel de la republique française* onder artikel nr. 995 op 12 juni 1995; geciteerd in: Carolyn Christov-Bakargiev (ed.), *Pierre Huyghe*, Milaan: Skira, 2004, p. 285; tekst eveneens opgenomen in bijlage 32.

<sup>300</sup> Carolyn Christov-Bakargiev (ed.), *Pierre Huyghe*, Milaan: Skira, 2004, p. 301.

Als voorbeeld kan een van de eerste projecten van de Association gelden. In het project *House or home?* komt deze samenwerking in zijn veelheid en singulariteit tot uiting.<sup>301</sup> Het is een ruimte waarin gereflecteerd wordt over wat van een huis een thuis maakt. Het project gaat niet over een huis bouwen, noch over het vinden van een vorm voor een huis, wel over het bewonen ervan. *House or home?* is een gemeenschappelijk project, maar toch staat de singulariteit van elk individu centraal. Door de namen van alle kunstenaars in een lijst toe te voegen wordt het duidelijk dat het project gaat over het samen leven en dat er daardoor een sociale relatie op het spel staat. *House of home?* wordt een catalysator voor relaties. Het project gaat over gelieerd zijn en elkaar vertrouwen, waardoor een bepaald klimaat wordt gecreëerd waarin een sociale relatie kan gedijen. Deze nabijheid kan alleen bestaan als elk individu een ander verhaal heeft: verscheidenheid is een kernelement. Natuurlijk kunnen we ook kijken naar de gelijkenissen tussen de elf kunstenaars die deelnemen, maar het geheel kan gezien worden als een reeks van individuele, complexe en fundamenteel individuele acties. Het karakter van het huis verandert naargelang de verhalen en drama's die zich in het huis afspelen. Het gaat om een werk in wording dat aan verandering onderhevig is. Het project wordt gerealiseerd als een logboek, of zoals een bijbel of een *sitcom* die de regels voor de plotlijnen gaat bepalen. In deze vorm kan het project ook worden gedistribueerd. De omstandigheden van de productie worden niet gerepresenteerd door een plan of model, maar eerder door een script, een *screenplay*. *Sitcoms* en ook stripverhalen kunnen gemakkelijk verkocht worden, meestal omdat ze geen afgewerkt verhaal aanbieden. Er is geen allesomvattend einde. Dit is waar het *House or home?* project op inspeelt: in een situatie waar verschillende persoonlijkheden worden geconfronteerd met 'geladen' plaatsen, zoals een school, een huis – architecturale structuren dus – wordt een ruimte geschapen waarin verhalen tot leven kunnen komen. Het restant van het project, een gepubliceerd boek kan een gids zijn voor de tijd die ruimte is geworden.<sup>302</sup>

De L'Association des temps libérés zoekt naar een wettelijk kader dat de samenwerking tussen een groep kunstenaars kan formaliseren. Het wettelijk kader schept een zekere ruimte waarbinnen het mogelijk is om de dialoog aan te gaan over kunstproductie en –receptie. L'Association des temps libérés vormt een kritisch instrument dat buiten de productie van object of ruimte functioneert. Het is echter niet de bedoeling om het

---

<sup>301</sup> Idem, p. 294.

<sup>302</sup> De tekst in bovenstaande paragraaf is geparafraseerd en vertaald uit het Engels, Pierre HUYGHE, Philippe PARRENO, *Freed Time Association*, in: Carolyn CHRISTOV-BAKARGIEV (ed.), *Pierre Huyghe*, Milaan: Skira, 2004, pp. 294-295.

bestaande institutioneel systeem te ontkennen, noch om er tegen in te gaan. Wel worden de grenzen van de bestaande insitutionele systemen tot op hun grenzen afgetast.

### 4.3.2 ANNA SANDERS: L'HISTOIRE D'UN SENTIMENT (1996)

"Flicking through this magazine, you come upon a character. You won't see any pictures of her, but she'll always be there, reflected in the choice of articles, pictures and layout"<sup>303</sup>

Anna Sanders is een merkwaardig project. Gebaseerd op de 'formats' van tijdschriften, posters en films wordt op basis van een fragmentarisch verhaal een persoon gecreëerd die niet bestaat en zelfs nooit fysiek wordt getoond. Anna Sanders wordt geconstrueerd op basis van andere personen die haar verhaal doen. Er wordt gereflecteerd over het bestaan van een persoon aan de hand van anderen.

De essentiële elementen tijd en ruimte, die eveneens een primordiale rol spelen in *No ghost just a shell*, worden in dit project, dat ik aanduid als de meest directe voorloper van *No ghost just a shell*, in ruime mate afgetast.

*Anna Sanders* is het best te begrijpen als we haar vergelijken met een virtuele figuur in een videospel. In een videospel krijgt de speler de controle over de figuur die zelf wezenloos, zielloos en machteloos is. Het verhaal van een videospel ontvouwt zich naarmate de figuur gemanipuleerd wordt. *Anna Sanders* is de hoofdfiguur van een verhaallijn die door anderen wordt bedacht. Ze is een fictief personage, ze bestaat niet echt, er zijn zelfs geen afbeeldingen van haar. *Anna* is een efemeer wezen dat niet vastgepind wil worden. Ze is als een geest, maar zonder schelp. *Anna Saunders* zou kunnen geïnterpreteerd worden als 'No ghost without a shell'. Ik hanteer bewust de term *No ghost* omdat *Anna Sanders* net zoals *Annlee* een samengeplukte identiteit heeft. *Anna Sanders* onderhoudt een erg oppervlakkige relatie tussen haarzelf en de wereld, die ze beschouwd als haar speelterrein.

Het verhaal van *Anna* wisselt constant van perspectief. Het is nooit duidelijk wie de auteur van het verhaal is. Soms wordt haar verhaal verteld vanuit het oogpunt van een verteller die zich buiten het verhaal bevindt, soms wordt het verhaal verteld vanuit het standpunt van *Anna Saunders* zelf. *Anna* wordt in verschillende leefwerelden geplaatst.

"Anna Sanders est le nom d'un personnage de film en cours d'écriture. C'est aussi le nom d'un magazine qui présente ce personnage. Sans jamais voir aucune image d'elle, on la découvre à travers le graphisme, les artistes, le choix des images ou des publicités...D'autres personnages

---

<sup>303</sup> Pierre HUYGHE, *Le Château de Turing*, Parijs: Les Presses du réel, 2003, insert pp. 56-57.

apparaîtront de la même manière, en donnant leur nom à d'autres numéros. L'ensemble de ces magazines racontera une histoire, incarnée par ces personnages que l'on ne voit jamais, donnant le sentiment d'une histoire, 'l'histoire d'un sentiment'." <sup>304</sup>

Anna Sanders is een mysterie, een imaginair personage, dat vragen oproept over de grenzen van identiteit en representatie (fig.104).

### 4.3.3 DE VORMING VAN EEN NETWERK

Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell: un film d'imaginaire* verenigt zestien kunstenaars in een tijdelijk collectief. Het is een tijdelijke relatie, een moment van samenwerking. Wat bindt deze kunstenaars echter? We zagen in de bovenstaande projecten al dat samenwerking een efficiënte nieuwe kunstpraktijk wordt, maar hoe zijn de kunstenaars van het project *No ghost just a shell* gelieerd met elkaar?<sup>305</sup>

De Franse kunstenaars Pierre Huyghe (°1962, Parijs, Frankrijk) en Philippe Parreno (°1964, Oran, Algerije) vormen de draaispillen waarrond zich een los-vast collectief vormde dat voor een vluchtig moment, het leven van *Annlee*, werd gevormd. De kunstenaars die deelnamen zijn op verschillende manieren met deze twee in contact gekomen. Zeker is dat het los-vast netwerk een strategie is geworden om relaties en kunst te produceren. Dominique Gonzalez-Foerster (°1965, Strasbourg, Frankrijk) is een van de namen die steeds terugkeert in de samenwerkingsvormen die vooral door Philippe Parreno worden bedacht. Gonzalez-Foerster studeerde net als Philippe Parreno aan 'L'école des Beaux Arts de Grenoble' (beide van 1983-1988); ze kenden elkaar als studiegenoten. Dominique Gonzalez-Foerster is op vrij regelmatige basis deelgenoot en vaak 'partner in crime' van de projecten die Parreno en Huyghe ontwikkelen. Een van de typische kenmerken van deze los-vaste samenwerkingen is dat het nooit echt duidelijk is welk idee van wie is. Dit roept natuurlijk vragen op over auteurschap, hierop kom ik verderop terug (§ 4.4.4).

Philippe Parreno hanteert samenwerking als model voor al zijn projecten. Individueel werk van deze kunstenaar is haast niet te vinden. Zijn oeuvre is zeer moeilijk te typeren. De samenwerkingsstrategie van Parreno begint nagenoeg vlak na zijn afstuderen. In 1988

---

<sup>304</sup> HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, *L'histoire d'un sentiment (notes)*, in: s.n., *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Parijs: Musées, 1998, p. 104.

<sup>305</sup> Ik opteer er bewust voor om dit deel bij de Antecedenten van *No ghost just a shell* te zetten. Het is immers deze netwerkvorming die een belangrijk deel uitmaakt van het concept van *No ghost just a shell*.

organiseerde hij samen met Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten (°1962, Gap, Frankrijk) en Pierre Joseph (°1965, Caen, Frankrijk) de groepstentoonstelling *Ozone*<sup>306</sup>. Pierre Joseph studeerde eveneens aan 'L'ecole des Beaux-Arts de Grenoble'<sup>307</sup>. Een ander samenwerkingsproject uit deze vroege jaren is '*Les Ateliers du Paradise*' (1990) die Pierre Joseph, Philippe Parreno en Philippe Perrin (°1964) in een tentoonstellingsruimte samenbracht. De drie kunstenaars kwamen bijeen in de galerij Air de Paris (Nice, Frankrijk) en namen eigenlijk vakantie gedurende de periode dat de tentoonstelling liep. Het was geen *performance* en geen theater, alles gebeurde in zogenaamde '*real-time*'. De galerij werd een speel- en leefruimte, een speelplaats van 'verwende grote kinderen'. Het werd een plaats waar ten volle kinderlijke fantasiën werden uitgeleefd met uitvergroot speelgoed, kunstwerken, *high-tech* apparaten en *design* meubilair. Een hele reeks van diensten werd aangevoerd, waaronder dokters, sportinstructeurs, psychiaters, koks, enzovoort. Alle 'experten', die eveneens deelnemer werden van de tentoonstelling, werden zorgvuldig geselecteerd en geïntroduceerd als 'levende bronnen van informatie'. De bezoekers werden eveneens acteurs van zodra ze deelnamen aan het spel.<sup>308</sup> Deze tentoonstelling kan gezien worden als een belangrijke voorloper voor 'Le Labyrinthe Moral', een tentoonstelling georganiseerd door Brits kunstenaar Liam Gillick (°1964, Aylesbury, U.K.) en Philippe Parreno. Sinds begin jaren negentig zijn Liam Gillick en Philippe Parreno met elkaar in gesprek geraakt.<sup>309</sup> Een van de gesprekken leidde tot de groepstentoonstelling 'Le Labyrinthe Moral' ('Moral Maze') gehouden in *Le Consortium* te Dyon in 1995.<sup>310</sup> Voor deze groepstentoonstelling nodigden Parreno en Gillick elf andere kunstenaars uit. Onder hen bevonden zich Angela Bulloch (°1966, Fort-de-France, Canada), Pierre Huyghe, Rikrit

---

<sup>306</sup> Over deze tentoonstelling is weinig informatie te vinden. Nicolas Bourriaud verwijst ernaar. De tentoonstelling had plaats in 1989 in het APAC te Nevers (Frankrijk) en in het FRAC (Corsica, Frankrijk). Wat *Ozone* eigenlijk was wordt niet duidelijk omschreven door Bourriaud. "Conçue comme un 'programme' générateur de formes et de situations (...), Ozone fonctionnait comme un 'champ iconographique', un 'ensemble de strates d'informations'" Het was volgens Bourriaud gebaseerd op Marcel Broodthaers en het project handelde over 'interactiviteit' en 'productie van relaties'. BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Lyon: Les presses du réel, 2001, p. 74.

<sup>307</sup> Pierre Joseph studeerde af in 1989.

<sup>308</sup> Veel informatie over deze tentoonstelling is niet te vinden, maar galerij Air de Paris verschaft een korte uitleg op haar website: Air de Paris, <http://www.airdeparis.com/paradise.htm>, geraadpleegd: 22 juli 2005 (opgenomen in bijlage 33)

<sup>309</sup> Het valt moeilijk te achterhalen wanneer dit precies gebeurde. In interviews met de kunstenaars wordt hier niet naar gevraagd, alhoewel ik dit als een redelijk belangrijke vraag beschouw. Gezien het tijdsbestek waarin deze thesis gerealiseerd werd, was het onmogelijk om Liam Gillick of Philippe Parreno te contacteren. Beide zijn druk bezette internationale kunstenaars. Voor verder onderzoek naar dit los-vast collectief zou het nochtans handig zijn om hun te bereiken. Gillick beschouw ik als de link naar Angela Bulloch, Rikrit Tiravanija en mogelijk naar Richard Phillips.

<sup>310</sup> Ik gaf reeds een uitgebreide uitleg over Le Labyrinth Moral/Moral Maze (§ 4.3.1.).

Tiravanija (°1961, Buenos Aires, Argentinië) en Dominique Gonzalez-Foerster.<sup>311</sup> De tentoonstelling was de aanzet tot de oprichting van 'L'Association des temps libérés' door Pierre Huyghe. 'L'Association' geeft een sociale structuur aan dit efemere netwerk.<sup>312</sup>

Naar mijn mening heeft dit het netwerk zich vanaf de schooljaren van Philippe Parreno en Dominique Gonzalez-Foerster, via groepstentoonstellingen opgebouwd tot een internationaal vertakt los-vast collectief van kunstenaars die een vrijblijvende samenwerking aangaan. Het netwerk bestaat uit tijdelijke sociale relaties. Een bevestiging van deze hypothese kreeg ik via een mail van Joe Scanlan (°1961, Stoutsville, Ohio, USA).

"Q.You have participated in the past with these artists? When did you first meet them? How do you stay in touch?

**Joe Scanlan:** Actually I hadn't done that much with these artists. I was in group shows with some of them, and I wrote a telescript for Pierre's show at Le Consortium in 1997. Pierre is the only one who I have kept in touch with. I have never met Philippe or Liam."<sup>313</sup>

Ook Mélik Ohanian (°1969, Lyon, Frankrijk) werkte in 1998 samen met Pierre Huyghe aan diens project *Mobil TV (Le Consortium, Dijon)*. *Mobil TV* bestaat in essentie uit een televisiezender. De deelnemers aan het project (uitgenodigde kunstenaars, filosofen, enz.) mochten zelf bepalen wat ze wilden uitzenden. Het project bood een mogelijkheid om verschillende narratieven uit te testen.<sup>314</sup>

Hoe François Curlet (°1967, Parijs, Frankrijk) in het netwerk past is vooralsnog niet duidelijk. Hij wordt wel door dezelfde galerie vertegenwoordigd als Philippe Parreno. Mogelijk is de galerie Air de Paris hier een bindend element. De galerie is een mogelijke ontmoetingsplaats voor kunstenaars.<sup>315</sup> Ook het initiele contact met M/M Paris is raadselachtig. M/M Paris

---

<sup>311</sup> Ik geef hier slechts een beknopte opsomming van namen. De andere deelnemers aan deze tentoonstelling zijn niet relevant voor *No ghost just a shell*. De andere deelnemers waren: Maurizio Cattelan, Douglas Gordon (op hem kom ik later nog even terug), Lothar Hempel, Carsten Höller, Paul Ramirez-Jonas, Jorge Pardo en Xavier Veilhan. Meer informatie in: DOUROUX, Xavier, GAUTHEROT, Franck, TRONCY, Eric, *Compilation: une expérience de l'exposition*, Lyon: Les presses du réel, 1998, pp. 563-579 en (§ 4.3.1.)

<sup>312</sup> Zie eveneens § 4.3.1.

<sup>313</sup> SCANLAN, Joe, Re: DIY and Last Call, (e-mail), bericht voor: Van Audenaeren, Kristel, ontvangen: 5 juli 2005, opgenomen in bijlage 14.

<sup>314</sup> Voor meer informatie over dit project verwijst ik naar: DOUROUX, Xavier, GAUTHEROT, Franck, TRONCY, Eric, op.cit., pp. 578-579.

<sup>315</sup> De mogelijke contacten die kunstenaars onderling kunnen leggen via hun galeriehouders zouden zeker interessant zijn voor verder onderzoek naar netwerken. Een aanzet wordt gegeven door Pascal Gielen, die de rol van de galerie als intermediaire structuur onderzocht. Dit onderzoek bleef echter beperkt tot de rol die de galerie speelt als economische bemiddelaar (of intermediar) tussen



bestaat zelf uit een hecht samenwerkingspact tussen grafische ontwerpers Michael Amzalag (°1968,?, Frankrijk) en Mathias Augustyniak (°1967,?, Frankrijk). De twee ontwerpers ontmoetten elkaar tijdens hun opleiding aan L'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD)<sup>316</sup> in 1988. Sinds 1991 werken ze samen onder de naam M/M Paris. Een mogelijkheid is dat Gonzalez-Foerster of Pierre Huyghe of Philippe Parreno dit grafisch ontwerpersduo heeft gecontacteerd om samen te werken bij een gelegenheid in het verleden. Mogelijk hebben ze bijgedragen tot het ontwerpen van posters voor een groepstentoonstelling, maar dit is slechts speculatie. Zeker is wel dat M/M Paris op zeer regelmatige basis samenwerkt met Parreno, Huyghe, Gonzalez-Foerster en enkele andere kunstenaars die deelnamen aan *No ghost just a shell*. Zo ontwierpen Huyghe en Parreno samen met M/M Paris het interieur voor het Parijse 'Restaurant Étienne Marcel' in 2002.<sup>317</sup>

Lily Fleury was via een persoonlijke relatie betrokken bij het project. Op het moment dat het *No ghost just a shell* project zich ontvouwde, was zij de vriendin van Pierre Huyghe. Dit geldt eveneens voor Anna Lena Vaney, die de vriendin is van Philippe Parreno.<sup>318</sup>

Sommige kunstenaars, zoals Angela Bulloch en Pierre Joseph, gingen voor de creatie van hun kunstwerk voor het project een samenwerkingsverdrag aan. Zo raakte Mehdi-Belhaj Kacem (°1973, Parijs, Frankrijk) via Pierre Joseph als filosoof bij *No ghost just a shell* betrokken. Angela Bulloch bracht zelf studente Imke Waagener mee.

Het netwerk vertakt zich nog meer zodra *Annlee* zich manifesteert. Galerie Air de Paris en Galerie Marion Goodman Paris handelen de praktische kant van de zaak af. Jan Debbaut raakt betrokken als museumdirecteur. Rosa de La Cruz als verzamelaar. Het netwerk vertakt zich als een rhizomatische structuur. Voordat ik een analyse maak van de wijze waarop de netwerkstructuur van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* functioneert, licht ik eerste een aantal theorieën toe die netwerkvorming onderzoeken.

---

kunstenaar en museum en/of verzamelaar. GIELEN, Pascal, *Kunst in netwerken: artistieke selecties in de hedendaagse dans en de beeldende kunst*, Tiel: Lannoo, 2003.

<sup>316</sup> Ook Pierre Huyghe ging naar deze school (1982-1985). ENSAD werd opgericht in 1766. De school stelt zich als doel om een artistieke, wetenschappelijke en technische basis te geven, waarbij het mogelijk wordt alle richtingen van de decoratieve kunsten te exploreren. Zowel ontwikkeling, ontwerp, promotie en onderzoek worden benadrukt. Voor meer informatie verwijs ik naar de website van de school: École Nationale Supérieure des arts décoratifs, <http://www.ensad.fr/accueil.htm>, geraadpleegd: 15 mei 2005.

<sup>317</sup> TRONCY, Eric, *Restaurant d'artistes: l'art en mangeant*, in: *Magazine de Beaux Arts*, nr. 216, mei 2002, pp. 48-49.

<sup>318</sup> Deze persoonlijke informatie heb ik vernomen via Rosa de La Cruz. DE LA CRUZ, Rosa, re: *No ghost just a shell*, (e-mail), bericht voor: Van Audenaeren, Kristel, ontvangen: 3 juli 2005, opgenomen in bijlage 11.

## 4.4. NETWERK THEORIEËN

Kan een kunstwerk een gemeenschap rond zich vormen? Dit was een centrale vraag die door Parreno en Huyghe werd gesteld. Het 'teken' *Annlee* werd doorgegeven aan een netwerk van kunstenaars. Om een dieper inzicht te krijgen in de werking van een dergelijk los-vast collectief (of gemeenschap) haal ik hier eerst een aantal theorieën aan. Ik begin met een vrij omstandige uitleg over de rhizomatische structuur en de Actor-Network-Theory. Deze theorieën zijn naar mijn mening cruciaal om dieper in te gaan op het kunstwerk als relationeel object (Esthétique relationnelle) en om te kunnen overgaan naar het functioneren van een collectieve intelligentie (L'intelligence collective). Vervolgens zal ik deze theoretische kaders gebruiken om de netwerkstructuur van *No ghost just a shell* nader toe te lichten.

### 4.4.1 RHIZOOM EN ACTOR NETWORK THEORY

De Actor Network Theory (A.N.T.) is geen theorie. De 'T' van theory werd de afgelopen twintig jaar toegevoegd door andere onderzoekers dan de grondleggers van het Actor Network, met name Michael Callon, Bruno Latour en John Law.<sup>319</sup> De A.N.T. is zelf een perfecte illustratie van de eigen netwerkvormingstheorieën.

Het centrale uitgangspunt van de A.N.T. is het rhizoombegrip van de Franse filosofen Gilles Deleuze (1925-1995) en Félix Guattari (1930-1992).

De term 'rhizome' is afkomstig uit de plantkunde en duidt op de ondergrondse vertakkingen die een wortelstok kan hebben. Gras is een voorbeeld van een plant die een uitzonderlijk wijdverspreid 'netwerk' van wortels bezit onder de grond. De rhizoom van Deleuze en Guattari is net deze vertakking zoals bij het gras, waar noch einde noch begin aan te vinden is. "Un Rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, intermezzo. L'arbre est filiation, mais le rhizome est alliance, uniquement d'alliance. L'arbre impose le verbe 'être', mais le rhizome a pour tissu la conjonction 'et...et...et...'.<sup>320</sup> De rhizome structuur is een netwerk, zonder duidelijk onderscheidbaar begin of einde, maar verbonden met wat Deleuze en Guattari aanduiden als 'lignes de fuite', vluchtlijnen, die willekeurige punten van het netwerk met elkaar verbinden. Ik tracht te verduidelijken met de principes van de rhizoomstructuur zoals gegeven door Guattari en Deleuze: de eerste twee principes zijn verbinding (of connectie) en

---

<sup>319</sup> GIELEN, Pascal, *Kunst in netwerken: artistieke selecties in de hedendaagse dans en de beeldende kunst*, Tiel: Lannoo, 2003, p. 128.

<sup>320</sup> DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Parijs: Les éditions de Minuit, 1980, p. 36.

heterogeniteit. Deze twee principes houden in dat elk punt in de rhizoom kan verbonden zijn met eerder welk ander punt van de rhizoom. De rhizoom is dus geen hiërarchische structuur, geen enkel punt komt voor het andere, geen enkel specifiek punt moet verbonden zijn met een ander punt, maar alle punten moeten wel verbonden zijn met elkaar.<sup>321</sup> Het derde principe van de rhizoom is dat van multipliciteit. Dit principe kan het best begrepen worden aan de hand van het voorbeeld van de marionet. Het is uiteindelijk niet de wil van de poppenspeler die de handelingen van de marionet controleert, maar wel het netwerk van draden. De poppenspeler zelf is ook een marionet van deze multipliciteit. In het denken over de rhizoom zijn de verbindinglijnen, de draden die marionet en poppenspeler verbinden, het belangrijkste.<sup>322</sup> Het vierde principe van de rhizoom is wat Deleuze en Guattari omschrijven als 'rupture asignifiante' (betekenisloze breuken). Door dit principe kan de rhizoom gescheurd of gebroken worden op eerder welke plaats, maar dit belet niet dat de rhizoom zich opnieuw zal vertakken, ofwel via een van zijn oude lijnen, ofwel via nieuwe lijnen.<sup>323</sup> Het vijfde en zesde principe van de rhizoom zijn deze van 'cartografie' en 'décalcomanie' (transfer- of tracering, kalkpapier). Hoewel beide principes iets anders aanduiden, kunnen ze beide toegepast worden op een rhizoom. Deze principes duiden aan dat de rhizoom geen traceringsmechanisme is, maar wel een kaart met verschillende instapmogelijkheden. Tracering stelt niet het nieuwe voor, maar wel het oude. Het volgt lijnen die al zijn gevormd. Cartografie daarentegen of 'mapping' structureert de reële wereld door de zeeën en landen op te tekenen als lijnen die voordien nog niet bestonden. Kaarten kunnen als zichzelf en op zichzelf bestaan, terwijl tracering of decalcomanie alleen kan bestaan als representatie van iets.<sup>324</sup>

Guattari en Deleuze vatten de principes als volgt samen: "Contre les systèmes centrés (même polycentrés), à communication hiérarchique et liaisons préétablies, le rhizome est un système acentré, non hiérarchique et non signifiant, sans Général, sans mémoire organisatrice ou automate central, uniquement défini par une circulation d'états."<sup>325</sup> Een rhizomatische structuur vormt een niet-hiërarchisch netwerk met vertakkingen in alle richtingen verbonden door vluchtlijnen, niet op een centrum gericht, zonder centraal organiserend geheugen, alleen gedefinieerd door de circulatie van de staten.

De rhizome structuur is eigenlijk een erg abstracte formulering. Het netwerk is zo abstract mogelijk geformuleerd om zoveel mogelijk opties te kunnen genereren. Bij de Actor-Network-Theory wordt de gedachte van de rhizoom nagenoeg compleet overgenomen. De

---

<sup>321</sup> Idem, p. 13.

<sup>322</sup> Idem, p. 15.

<sup>323</sup> Idem, p. 16.

<sup>324</sup> Idem, pp. 19-20.

<sup>325</sup> Idem, p. 32.

franse socioloog Bruno Latour vergelijkt het netwerken met het opnieuw leggen van de Gordiaanse knoop<sup>326</sup>. Latour stelt dat we allemaal hybriden zijn, half-ingenieur, half-kunstenaar, half-filosoof, noch het ene, noch het andere. Zijn verklaring hiervoor is eenvoudig: de wetenschappers worden dwars geplaatst binnen de wetenschappelijke instituten. Denken we hierbij maar aan kunstsociologen, die zowel sociologische als kunstwetenschappelijke denkpijlers volgen of aan kunstfilosofen (filosofie en kunstwetenschappen). Een eenvoudige, eenduidige uitleg voor een wetenschappelijk probleem is er niet meer, interdisciplinariteit is nodig. Het is net dit hybride zijn dat ons volgens Latour dwingt een netwerkstructuur te volgen: "Hybrides nous-mêmes, installés de guingois à l'intérieur des institutions scientifiques, mi-ingénieurs, mi-philosophes, tiers instruits sans le chercher, nous mènent. Notre navette, c'est la notion de traduction ou de réseau. Plus souple que la notion de système, plus historique que celle de structure, plus empirique que celle de complexité, le réseau est le fil d'Ariane de ces histoires mélangées."<sup>327</sup>

We zijn dus allen hybriden die de draden in het kluwen volgen, waar ze ons ook heen leiden. De term hybriden geeft aan dat A.N.T. niet uitgaat van een differentieel gestructureerde samenleving waarin verschillende subsystemen autonoom van elkaar kunnen blijven bestaan. Politiek, filosofie, kunst, onderwijs zijn entiteiten met een zelfstandige structuur, maar ze zijn onderling verweven en kunnen mits bemiddeling naar elkaar worden getransformeerd. Deze bemiddeling gebeurt door de hybriden van Latour door middel van de translatie<sup>328</sup>, het instrument om door de Gordiaanse knoop te geraken. De translatie valt niet samen met wat we in het dagelijks leven als vertaling begrijpen. Elke translatie is ook een transmutatie. Zuivere vertalingen zijn zeldzaam. Een vertaler eigent zich namelijk ook een betekenis toe. Dat wil zeggen dat het vertaalde concept in een nieuw netwerk wordt opgenomen en daardoor andere connotaties genereert. Kunstsocioloog Pascal Gielen spreekt in dit opzicht over 'noise' of ruis die de boodschap oppikt bij het reizen van zender naar ontvanger in een klassiek communicatiewetenschappelijk schema.<sup>329</sup> Vertaling of translatie (traduction) wordt dan ook niet opgevat als de geruisloze beweging van punt A naar punt B,

---

<sup>326</sup> Met een Gordiaanse knoop wordt een onontwarbare knoop aangeduid. De legende wil dat het orakel van Delphi zei dat wie deze knoop kon losmaken de heerser zou worden over de hele wereld. Alexander de Grote probeerde enkele uren de Gordiaanse knoop te ontwarren, nam vervolgens zijn zwaard en hakte de knoop door. Het orakel heeft niets gezegd over de manier waarop de knoop moest worden ontward, was zijn verklaring. Als Latour het heeft over netwerken stelt hij voor om de Gordiaanse knoop opnieuw te leggen. Een netwerk is dus een onontwarbaar kluwen.

<sup>327</sup> LATOUR, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Parijs: éditions La Découverte & Syros, 1997, (tweede uitgave, oorspronkelijk verschenen in 1991), p. 10.

<sup>328</sup> Ik verwijs voor deze vertaling van *traduction* naar LATOUR, Bruno, *Wij zijn nooit modern geweest. Pleidooi voor een symmetrische antropologie*, Amsterdam: Van Gennep, 1994. Pascal Gielen hanteert eveneens het begrip translatie voor *traduction*: GIELEN, Pascal, op.cit., p. 129.

<sup>329</sup> GIELEN, Pascal, op.cit., p. 130.

maar als een proces. Het is wat Latour aanduidt als het symmetrisch maken<sup>330</sup>, de twee dingen die niet gelijk zijn worden elkaars equivalent. Iets blijft dus niet hetzelfde bij de verhuis naar een ander netwerk. Tussen de punten A en B zijn verplichte passages te vinden die de weg bezetten. Deze 'bottlenecks', zoals Pascal Gielen ze noemt (door A.N.T. zelf *translation centers* genoemd), oefenen invloed uit op de aard of identiteit van de passant. Deze transmutatie is volgens A.N.T. een belangrijke voorwaarde om als entiteit of netwerk flexibel te transformeren en daarmee ook te blijven functioneren. Translatie is een voorwaarde voor zelfbehoud, maar dan telkens in een andere vorm.

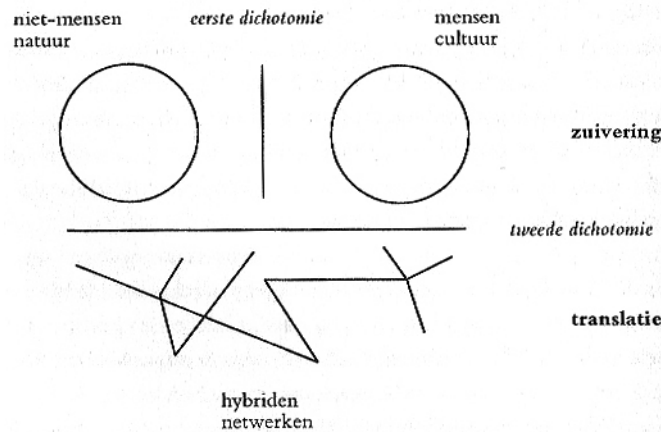
Gielen stelt dat deze translaties in de kunstwereld constant optreden. Zelf geeft hij als voorbeeld de relatie met het object die een 'estheet' heeft in vergelijking met de relatie die een verzekeringsmakelaar heeft met het object.<sup>331</sup> In deze verhandeling lijkt het mij interessanter om het voorbeeld te geven van hoe de relatie tot het object zich verhoudt bij de kunstenaars in vergelijking met de museumdirectie van het Van Abbemuseum. De hybriden maken de translatie moeilijker. Volgens Latour zorgt het opdelen in autonome entiteiten voor een proliferatie van hybriden. Latour noemt het opdelen in vaste categoriën zuivering (*le travail de purification*).<sup>332</sup> Door de wereld niet langer in vaste en autonome entiteiten maar in netwerken in te delen, wordt een veel groter, veel minder polemisch middenveld geopend.

---

<sup>330</sup> Latour neemt hiervoor een voorbeeld over van Steven Shapin en Simon Schaffer die de wetenschappelijke theorie van politiek theoreticus Hobbes en de politieke theorie van wetenschapper Boyle symmetrisch maken door in de en...en...en termen te denken van de rhizomatische structuur. Hobbes heeft *en* een politieke theorie *en* een wetenschappelijke theorie uitgewerkt, Boyle heeft *en* een wetenschappelijke theorie *en* een politieke theorie uitgewerkt. Met het bedenken van deze vierhoekige relatie treedt een symmetrie op volgens Latour. De ideeën van Hobbes over wetenschap worden niet meer geloofwaardig en de ideeën van Boyle over politiek worden eveneens aanvaard. Hierdoor wordt het mogelijk om de theorieën van Hobbes over subjecten en de theorieën van Boyle over objecten met elkaar te verenigen. Het is mijns inziens een rekening houden met de hybriden die Hobbes en Boyle waren. Voor verdere uitleg verwijs ik naar: LATOUR, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, op.cit., pp. 27-28.

<sup>331</sup> GIELEN, Pascal, op.cit., p. 131.

<sup>332</sup> LATOUR, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, op.cit., p. 21 (Franse versie).



schema 2: zuivering en translatie<sup>333</sup>

bron: LATOUR, Bruno, *Wij zijn nooit modern geweest. Pleidooi voor een symmetrische antropologie*, Amsterdam: Van Gennep, 1994, p. 22.

Binnen een netwerk bestaan krachtvelden en machtsaccumulatie. Hoe meer heterogene entiteiten een artefact of een subject kan verbinden, hoe moeilijker het wordt om het te negeren of om het te omzeilen. Gielen noemt dit het 'machiavellistisch trekje' van de A.N.T.: "zowel identiteiten, entiteiten als hun macht zijn afhankelijk van de aard en de hoeveelheid verbindingen die wordt aangegaan."<sup>334</sup>

Hoe ruimer en meer divers de schakels, hoe sterker de rhizoom en hoe groter dat de overlevingskansen zijn van de rhizoom. Dit maakt de rhizoom wel instabiel. De rhizomen bepalen zelf hun eigen ruimte en tijd. Iedere nieuwe verbinding of ieder wegvallen van een verbinding betekent het opnieuw afbakenen van de ruimte en houdt een andere tijdsbeleving in.<sup>335</sup> De plaats die een netwerk of translatie inneemt is niet-fysiek. Een netwerk is tegelijk reëel en virtueel, lokaal en internationaal. Dit houdt in dat er in een rhizoom altijd voldoende plaats is. De orde van een netwerk wordt door de verbindingspraktijk bepaald en niet door een hiërarchische orde<sup>336</sup>. De actoren van een netwerk kunnen dus steeds ander vluchtlijnen vinden in andere netwerken, zonder elkaar te bekampen. De trajecten die binnen een rhizoom afgelegd worden liggen nooit vast.

Het is belangrijk om nog even de actor-notie te duiden binnen het A.N.T. De actor handelt zonder intenties. Zowel expliciete motivaties als onbewuste strategieën behoren tot de mogelijkheden van de actor. De actor kan bewegen, maar ook niet-bewegen. Wanneer hij of

<sup>333</sup> De zuivering houdt in dat alles in vaste categorieën wordt opgedeeld. We zien dat Latour de term 'niet-mensen' gebruikt. Hiermee bedoelt hij de subjecten die we tegenkomen in experimenten, de zuivere inerte lichamen gebruikt door de wetenschap.

<sup>334</sup> GIELEN, Pascal, op.cit., p. 132.

<sup>335</sup> Ibid.

<sup>336</sup> Ik verwijs hier naar het hiërarchische principe van de rhizoom (zie supra).

zij handelt vereist dit gewoon de mobilisatie van andere subjecten, objecten. De actieradius ligt in het potentieel van de verbindingen. De actor zelf is volgens de A.N.T. ook zelf een netwerk (hoe kan het ook anders). Een actor kan evenzeer een object zijn als dat het een subject is. Dit is een interessante notie voor deze verhandeling. Pascal Gielen legt uit dat een kunstobject een actor kan zijn voor bijvoorbeeld een kunstrestaurateur. Het object zegt door zijn materiële karakter op welke temperatuur het moet worden bewaard, het gebiedt met welke producten het moet worden onderhouden en hoe het moet worden getransporteerd.<sup>337</sup> Het object maakt dus van louter intermediair de overgang naar een entiteit die zelf netwerkconfiguraties kan bepalen. Latour spreekt in dit opzicht van het quasi-object. Het quasi-object laat toe om een nieuw kennismodel te ontwikkelen dat verder gaat dan het denken in zachte of harde objecten. De zachte objecten zijn het domein van de cultuur- of sociale wetenschappen, de harde objecten het domein van de natuurwetenschappen. Deze objecten zijn steeds het voorwerp van een maatschappelijke projectie. Het quasi-object stelt een manier voor om over het object te denken als een vorm of een sociale functie. Een quasi-object is veel socialer, geconstrueerder, collectiever dan de 'harde' delen van de natuur studiedomein van de natuurwetenschappen, maar ze zijn ook niet de vergaarbakken van een complete maatschappij. Anderzijds zijn ze veel reëler, niet-menselijker, objectiever dan de vormeloze begrippen van de menswetenschappen.<sup>338</sup> Juist doordat kunstwerken door andere actoren op een specifieke manier worden vernetwerkt, wordt aan hen een zekere performativiteit verleend. Artistieke artefacten putten hun performatieve potentie uit wat Capdevilla en Brown, twee Engelse psychologen en A.N.T.-ers, omschrijven als *the-will-to-connect*.<sup>339</sup> Het enige wat het kunstwerk steeds heeft gehad is deze wil om te verbinden. Kunstwerken kunnen zich onvoorwaardelijk en zonder voorkeur associëren met alles en iedereen.<sup>340</sup>

#### 4.4.2 ESTHÉTIQUE RELATIONELLE

De Franse kunsttheoreticus en –criticus Nicolas Bourriaud gebruikt de term 'Esthétique Relationelle'<sup>341</sup> in een poging om de kunst van de jaren negentig te beschrijven.

---

<sup>337</sup> Gielen, Pascal, op.cit., p. 136.

<sup>338</sup> LATOUR, Bruno, *Wij zijn nooit modern geweest. Pleidooi voor een symmetrische antropologie*, op.cit., p. 82. (Nederlandse versie, dit stuk ontbreekt in de Franse versie die ik raadpleegde, maar het leek mij erg relevant voor dit verhaal).

<sup>339</sup> GIELEN, Pascal, op.cit., p. 137.

<sup>340</sup> Ibid.

<sup>341</sup> BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Lyon: Les presses du réel, 1997.

De term Esthétique Relationelle wordt door Bourriaud zelf als volgt verklaard: "Théorie esthétique consistant à juger les oeuvres d'art en fonction des relations interhumaines qu'elles figurent, produisent ou suscitent."<sup>342</sup>

Bourriaud stelt dus voor om kunstwerken te beoordelen op basis van de intermenselijke relaties die deze kunst representeert, produceert of opwekt.

Volgens Bourriaud is de 'relationele' kunst het antwoord dat kunstenaars formuleren op hun rol in de 'Société du Spectacle' zoals beschreven door Guy Debord (§ 3.3.2. en § 4.2.1.). Tijd is een consumptieproduct geworden en sociale relaties worden geconsumeerd in geconstrueerde marktplaatsen, communicatiezones, zoals pretparken, cafés, restaurants, internet. Bourriaud spreekt over het kunstwerk als een sociale *interstice* een nauwe tussenruimte: "La possibilité d'un art relationnel (un art prenant pour horizon théorique la sphère des interactions humaines et son contexte social, plus que l'affirmation d'un espace symbolique autonome et privé), témoigne d'un bouleversement radical des objectifs esthétiques, culturelles et politiques mis en jeu par l'art moderne."<sup>343</sup> Kunst is volgens Bourriaud altijd wel relationeel geweest in verschillende gradaties. Kunst had altijd al een sociale dimensie en lag vaak aan de basis van een dialoog. In het vorig deel had ik het al over *the-will-to-connect* van het kunstwerk (§ 4.4.1.). Bourriaud zelf hanteert de term *reliance* (linken): "drapeaux, sigles, icônes, signes, produisent de l'empathie et du partage, génèrent du *lier*".<sup>344</sup>

Kunst is volgens Bourriaud dan ook een plaats waar een specifiek soort 'samenhorigheid'<sup>345</sup> wordt gecreëerd. Bourriaud argumenteert dat het creëren van plaatsen waar kunst dit soort samenhorigheid kan scheppen weggelegd is voor de tentoonstelling. De tentoonstelling kan 'vrije' plaatsen creëren en kan over een tijd beschikken die zich buiten de tijd bevindt van alledag. Het is bovendien een plaats die verschilt van de communicatiezones die ons opgedwongen worden.<sup>346</sup> De tentoonstelling wordt op dat ogenblik een micro-topia, een miniatuurgemeenschap. De plaats van de tentoonstelling wordt een tijdelijke bijeenkomst van toeschouwers, een tijdelijke sociale relatie.

De meeste voorbeelden die Bourriaud geeft zijn kunstwerken die zich manifesteren als een tentoonstelling. De werken van Rikrit Tiravanija bijvoorbeeld waar deze kunstenaar een galerijruimte inneemt en kookt voor de bezoekers. De tentoonstelling wordt als een kunstwerk beschouwd en als een ruimte voor sociale experimenten. De kunstenaars tonen

---

<sup>342</sup> Idem (E.R.), p. 117.

<sup>343</sup> Idem (E.R.), p. 14.

<sup>344</sup> Bourriaud neemt hier de term *reliance* over van Michael Maffesoli. MAFFESOLI, Michael, *La Contemplation du monde*, s.l.: Grasset, 1993, s.p. geciteerd door BOURRIAUD, Nicolas, op.cit. (E.R.), p. 15.

<sup>345</sup> "L'art est le lieu de production d'une socialité spécifique", BOURRIAUD, Nicolas, op.cit. (E.R.), p. 16.

<sup>346</sup> Ibid.



en onderzoeken het proces dat leidt naar objecten en betekenissen. Dit proces is het tentoonstellingsproces. Het object is niet meer dan een "happy end" van het tentoonstellingsproces.<sup>347</sup> De kunstenaar staat ook niet langer centraal in *relationele* kunst. De kunstenaar wordt een catalysator. Hij wacht op een antwoord van een vreemdeling, een passant, de 'usual suspect'...De participant is het ontbrekende puzzelstuk en tot we participeren ligt de kunst te wachten. Wanneer de participant er is, dan zegt de kunst: 'Happy to meet you. I've been waiting for you'. Bourriaud beschouwt het beeld als een moment in de tijd: "Une représentation n'est qu'un moment M du réel; toute image est un moment, de la même manière que n'importe quel point dans l'espace est le souvenir d'un temps X, autant que le reflet d'un espace Y. Cette temporalité est-elle figée, ou au contraire productrice de potentialités? Qu'est-ce qu'une image qui ne contient aucun devenir, aucune 'possibilité de vie', sinon une image morte?"<sup>348</sup>

Het is belangrijk om op te merken dat Bourriaud *esthétique relationnelle* niet louter ziet als een theorie van interactieve kunst. Hij beschouwt het als een middel om hedendaagse kunst in een groter maatschappelijk geheel te kaderen. Zoals gezegd beschouwt hij *relationele* kunst als het antwoord dat hedendaagse kunstenaars formuleren op de realisatie van de Spektakelmaatschappij. Bourriaud beschouwt deze *relationele* kunst als een alternatief op de gerealiseerde Spektakelmaatschappij, een alternatief op de maatschappij van de figuranten. Het is hier dat Bourriaud naar mijn mening kritisch moet gelezen worden. Bourriaud verbindt zekere politieke connotaties aan *relationele* kunst. Terecht zegt hij dat de utopische gedachten van de kunstenaars van de jaren zestig de wereld niet hebben veranderd, denken we hierbij maar aan de teloorgang van *Situationist International* (§ 4.2.1.). De kunst staat vanzelfsprekend niet buiten de maatschappij, ze maakt er deel van uit, al is het alleen al door de vertakkingen die kunst heeft als we denken in termen van netwerken zoals voorgesteld door Bruno Latour (§ 4.4.1. ), maar toch denkt Bourriaud in zekere zin dat kunst de maatschappij kan veranderen. Al begint het maar bij de burens: "il semble plus urgent d'inventer des relations possible avec ses voisins au présent que de faire chanter les lendemains."<sup>349</sup> Een andere kritiek die ik zou kunnen formuleren is dat Bourriaud veel te weinig rekening houdt met het kunstvoorwerp zelf. Voor hem (in dit werk althans) bestaat de *relationele* kunst enkel uit sociale relaties. De toevallige artefacten zijn slechts nevenproducten van deze sociale relatie.

Een belangrijke kritiek op de theorie van Bourriaud over *relationele* kunst werd geformuleerd door Claire Bishop. "Bourriaud wants to equate aesthetic judgment with an ethicopolitical judgment of the relationships produced by a work of art. But how do we measure or compare these relationships? The *quality* of

---

<sup>347</sup> Idem (E.R.), p. 56.

<sup>348</sup> Idem (E.R.), p. 84.

<sup>349</sup> Idem (E.R.), p. 47.

relationships in 'relational aesthetics' are never examined or called into question. When Bourriaud argues that "encounters' are more important than the individuals who compose them', I sense that this question is (for him) unnecessary; all relations that permit 'dialogue' are automatically assumed to be democratic and therefore good. But what does 'democracy' really mean in this context? If relational art produces human relations, then the next logical question to ask is what *types* of relations are being produced, for whom and why?"<sup>350</sup>

#### 4.4.3 NO GHOST JUST A SHELL: ACTOR-NETWORK-THEORY EN RELATIONELE KUNST

De rhizomatische structuur van het netwerk wordt in bovenstaand deel goed geïllustreerd. Het netwerk heeft geen duidelijk begin, noch een einde.<sup>351</sup> De willekeurige punten van het netwerk zijn met elkaar verbonden door willekeurige vluchtlijnen. De manier waarop Joe Scanlan betrokken raakte bij het kunstenaarsproject is hiervan een goede illustratie: Scanlan kende Pierre Huyghe via een aantal groepstentoonstellingen. Huyghe is de enige link die Scanlan heeft met het netwerk, Scanlan kent de andere betrokken kunstenaars niet. De eerste twee principes van de rhizoom zijn de verbinding en de heterogeniteit (§ 4.4.1.). De rhizoom is geen hiërarchische structuur. Alle kunstenaars die meewerkten aan het project worden als gelijken beschouwd, zelfs de auteurs van de tentoonstellingscatalogus: "The authors of the book add on to the list of artists who have already taken the character into their hands. They share equally in the project."<sup>352</sup> De heterogeniteit van de rhizomatische structuur wordt bevestigd net door de medewerking van deze auteurs. Als alleen kunstenaars deel zouden uitmaken van deze tijdelijke gemeenschap, dan zou mogelijk kunnen geargumenteed worden dat *No ghost just a shell* geen rhizoom was. Maar aangezien een zekere interdisciplinariteit wordt gegarandeerd en door de input van de musea in het project, zoals het Van Abbemuseum dat het project kocht<sup>353</sup>, is er zeker sprake van heterogeniteit. De eerste twee principes van de rhizoom zijn van toepassing. Het derde principe was dit van multipliciteit en heeft te maken met het aantal vluchtlijnen dat tussen de punten kan getrokken worden. Ook dit is reeds voldoende aangetoond, maar toch nog een klein voorbeeld: Joe Scanlan, die eigenlijk alleen maar contact houdt met Pierre Huyghe, wat de kunstenaars betreft, heeft eveneens contacten met Phillip van den Bossche van het Van Abbemuseum, dus worden hier rond hetzelfde project nieuwe vluchtlijnen getrokken. Het vierde principe van de rhizoom is

---

<sup>350</sup> BISHOP, Claire, *Antagonism and Relational Aesthetics*, in: October, nr. 110, herfst 2004, p. 65.

<sup>351</sup> Als voorlopig einde kan het afsluiten van het project worden beschouwd, maar het project kende nog een naloop, andere kunstenaars vormden een replek, het Van Abbemuseum denkt verder over *No ghost* door het project terug op te stellen, waardoor er nieuwe mensen in contact komen met het project, ik schrijf deze thesis...

<sup>352</sup> Tentoonstellingscat. P. 26.

<sup>353</sup> Het Van Abbemuseum kocht niet alleen het project maar had ook een invloed op de presentatiewijze van de tentoonstelling. Speciaal voor het Van Abbemuseum werd het robotje ontworpen. Zo bleek uit het interview met Jan Debbaut (bijlage 5).

misschien het moeilijkste: dat van de betekenisloze scheuring. Het is nog niet zeker hoe de rhizoom van *No ghost just a shell* zich scheurt. De rhizoom kan op gelijk welke plaats gescheurd worden en opnieuw vertakken. Als we *No ghost just a shell* echter kunnen beschouwen als een kleinere rhizoom binnen een grotere rhizoom, dan is de scheuring inderdaad al opgetreden. De nieuwe lijnen die zijn ontstaan zijn bijvoorbeeld de nieuwe kunstwerken die *Annlee* als hoofdfiguur presenteren (§ 5.4.). Dit zorgt voor een scheuring, het maakt geen deel uit van het project *No ghost just a shell*, maar zorgt opnieuw voor nieuwe vluchtlijnen. Het vijfde en het zesde principe van de rhizoom zijn de cartografie en de tracering. De rhizomatische structuur rond *No ghost just a shell* bestond gedeeltelijk uit een al bestaand netwerk. Een deel van het project is dus tracering van reeds bestaande vluchtlijnen. *No ghost just a shell* is echter zelf een nieuwe structuur, een nieuwe kaart. Denken we hierbij maar personen zoals Jean Claude Ameisen (°1951, New York, U.S.A.), die speciaal voor de structuur van deze rhizoom bij het netwerk werden betrokken.<sup>354</sup> Ameisen is professor immunologie (Université de Paris VII) en een expert op het gebied van celdood.<sup>355</sup>

We kunnen met zekerheid stellen dat het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* inderdaad een rhizomatische structuur is. Wat nu met de Actor-Network-Theory? We zagen dat Bruno Latour spreekt over 'hybriden', half-ingenieur, half-filosoof, half-kunstenaar. De zelfstandige structuren, kunst, geneeskunde, filosofie, onderwijs, zorgen voor de proliferatie van hybriden zoals we al zagen in de theorie van Latour (§ 4.4.1.) De translatie zorgt voor de transformatie tussen de structuren. Latour heeft het eveneens over het symmetrisch maken van de boodschappen door de translatie. De translatie zorgt echter voor 'noise' (ruis), wat voor een transmutatie zorgt. Ik sprak al over *Annlee* als 'transmuted readymade'.<sup>356</sup> Dit is het gevolg van de translatie van de boodschap *Annlee*. Het commerciële product wordt door middel van translatie overgebracht naar een andere zelfstandige structuur, een translatie van de economie naar de kunst. (Neem nota van het feit dat *Annlee* zelf al gemaakt is door hybriden: kunstenaar-verkopers van de *animestudio*'s). Ze neemt 'noise' mee, het idee dat ze verkocht is bijvoorbeeld. Translatie is een voorwaarde voor zelfbehoud van de rhizoom en de entiteiten. De veranderingen binnen de kunstwereld zijn zelf legio. *Annlee* verandert naargelang wie haar verhaal schrijft. Het museum behandelt het artefact anders dan de

---

<sup>354</sup> Ameisen droeg bij aan de catalogus door een gesprek te voeren met Philippe Parreno en Hans Ulrich Obrist. BOUTOUX, Thomas, (ed.), *Jean Claude Ameisen, with Philippe Parreno and Hans Ulrich Obrist. To Be or not To Be...Nothing More...Perchance To Dream*, (vertaald door: TORGOFF, L.S.), in: PARRENO, Philippe, HUYGHE, Pierre, op.cit., pp. 265-293.

<sup>355</sup> Een uitgebreid curriculum vitae van Professor Ameisen is te vinden op: International Center for Scientific Research, <http://www.cirs-tm.org/researchers/researchers.php?id=358>, geraadpleegd: 21 juli 2005.

<sup>356</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 16.

kunstenaars. We zagen ook dat Pascal Gielen stelde dat een netwerk krachtig kan worden naargelang het aantal verbindingen dat een artefact (of een subject) rond zich kan verbinden. Hoe ruimer en hoe meer divers de schakels, hoe sterker de rhizoom en hoe groter de overlevingskansen van de rhizoom. De rhizoom *No ghost just a shell* verbindt een netwerk van kunstenaars met elkaar, een handvol musea en kunstverzamelaars, een aantal galerijen en bovendien een aantal wetenschappers in verschillende disciplines. We kunnen dus stellen dat deze rhizoom vrij krachtig aanwezig is in de kunstwereld. De rhizomen bepalen zelf hun eigen ruimte en tijd. Als we dan even kijken naar het tentoonstellingsconcept *No ghost just a shell* en dan naar het verloop van tijd dat het project innam kunnen we inderdaad stellen dat dit project zijn eigen tijd bepaalde.

Maar hoe zit het met de Actoren van het project? Pascal Gielen legde uit dat een kunst-object zelf een actor kan zijn. Latour noemt dit een *quasi-object*. Het *quasi-object* is socialer dan een gewoon object. Aan deze *actor/quasi-object* wordt zelf een zekere performativiteit verleend. Het artefact zelf, als quasi-object, stelt enkele eisen. Het neemt een zekere ruimte en tijd in binnen het museum, waarover de museumdirectie en –curators moeten reflecteren. Tot slot was er nog de performatieve potentie van het kunstwerk bij uitstek: *the-will-to-connect*. Het kunstwerk zelf wil verbinden, het kan zich blind met iedereen en alles associëren. Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* vormt zich rond een gemeenschappelijk 'teken'. "It's a sign around which a community has established itself and which this community also established. Unlike a logo, it's a fragile sign without autonomy; it has that ability to become plural and complex. A hologram requires several beams of light to exist. Each author is the amplifier of an echo that he or she has not emitted and does not own."<sup>357</sup> Het *quasi-object Annlee* stelt zelf een aantal vragen, ze is performatief. De deelnemers aan het project kregen *Annlee* toegestuurd op cd-rom.<sup>358</sup> De twee eerste films van het project werden als uitnodiging gegeven. Het kunstobject zelf nodigde uit tot het vullen van haar subject met verhaallijnen. De woorden die *Annlee* zegt op het scherm in de films *Anywhere out of the world* en *Two minutes out of time* bepalen voor een groot deel de inhoud die aan het 'teken' wordt toegekend. *Annlee* is in zekere zin ook een quasi-object net omdat ze een animatiefiguur is en een *animefiguur* in het bijzonder. De voorgeschiedenis van *Annlee* als animatiefiguur en als *anime* liet ik grondig aan bod komen in § 3.1. De deelnemende kunstenaars zijn vanzelfsprekend ook actoren in het netwerk. De

---

<sup>357</sup> s.n., Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, (vertaald door Brian HOLMES, Alexandra KEENS), in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), op.cit, p. 17.

<sup>358</sup> *Annlee* werd op een digitale manier doorgestuurd. De deelnemers kregen de eerste twee filmpjes *Anywhere out of the world* en *Two minutes out of time* toegestuurd, samen met het oorspronkelijke ontwerp van *Annlee*. De uitnodiging tot deelname wordt dus door het kunstobject, *Annlee* zelf gevraagd. Dit bleek uit de email van Joe Scanlan (bijlage 14) en uit de email van Lars Magnus Holmgren (bijlage 19).

verhaallijnen die zij bedenken kunnen een reactie ontlokken bij een van de andere deelnemers.

Wat ons meteen bij het volgende punt brengt, het kunstwerk als *relationele* kunst. Bourriaud stelde dat kunstwerken de wil hebben om zich te linken, hij sprak over *reliance*. De theorie van de *esthétique relationnelle* heeft naar mijn mening veel gemeen met de rhizomatische structuur van Deleuze en Guattari en de verdere uitwerking hiervan binnen de A.N.T. Bourriaud beschouwd de tentoonstelling als de plaats waar alles gebeurt. De tentoonstelling is echter een vaste plaats met een vaste tijd (ik verwijs hiervoor terug naar § 3.2.2.). De tentoonstelling kan volgens Bourriaud een soort 'vrije' plaats creëren, vrij van de consumptiemaatschappij. Dit is dus een groot verschil met de A.N.T. De *relationele* kunst is volgens Bourriaud wel degelijk aan een reële plaats gebonden, terwijl de A.N.T. de rhizoom beschouwt als iets dat zijn eigen tijd en ruimte kan bepalen. De rhizomatische structuur die *relationele* kunst volgens mij impliceert wordt niet door Bourriaud gebruikt. Even terug naar het *quasi-object*. In weze kan *esthétique relationnelle* en het *quasi-object* op een gelijke hoogte worden gebracht, beide spreken van de mogelijkheid van een sociale relatie die het kunstwerk kan aangaan, *the-will-to-connect*. Alleen hanteert Bourriaud het begrip kunstwerk meer als een tentoonstelling die een kunstwerk is, de tentoonstelling is de plaats waar de sociale relatie zich voordoet. Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* handelt over het quasi-object *Annlee*, die zoals we reeds zagen als performatieve actor kan optreden binnen het rhizomatische netwerk. De tentoonstelling *No ghost just a shell* is het product van de sociale relatie die zich aftekende tijdens het uitoefenen van *the-will-to-connect* van het *quasi-object*. De sociale relatie heeft al plaatsgevonden, het product, de tentoonstelling *No ghost just a shell* van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* is slechts een restproduct van het project. Maar, op deze manier zou ik de tentoonstelling tekort doen. De tentoonstelling zelf kan eveneens optreden als quasi-object, zeker als we de tentoonstelling als kunstwerk op zich beschouwen. De tentoonstelling *No ghost just a shell* stelt nieuwe vragen, zoals de implicaties van de aankoop van de tentoonstelling door het Van Abbemuseum, vragen rond herinstallatie en nieuwe voorstellingswijzen. De tentoonstelling wordt dus tot op zekere hoogte inderdaad relationeel en wordt op zijn beurt een actor binnen het rhizomatische netwerk. Het was de tentoonstelling die mij vragen deed stellen over het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*.

#### 4.4.4 AUTEURSCHAP IN EEN NETWERK

Wat verstaan we onder auteurschap? En misschien nog belangrijker: wat is een auteur? Deze vraag is niet eenduidig te beantwoorden. Michel Foucault (1926-1984) trachtte een antwoord te formuleren.<sup>359</sup> Auteurschap is een historisch-sociale constructie, zo stelt Michel Foucault. De tekst was steeds aanwezig, maar de mens heeft de auteur uitgevonden. Dit maakt dat de auteur volgens Foucault ondergeschikt is aan de tekst of het discours. Dit noemt Foucault de notie van de toeëigening. Vanaf de achttiende eeuw zag een nieuw type auteur het levenslicht: het genie. In de negentiende eeuw en begin twintigste eeuw wordt dit auteursconcept uitgebouwd. Auteurs krijgen zelfs goddelijke ingevingen. In het volgende hoofdstuk dat handelt over auteursrechten gaan we zien dat de notie van de auteur echter niet los kan gezien worden van de cultuur en de mentaliteit. "Cette notion d'auteur constitue le moment fort de l'individualisation dans l'histoire des idées, des connaissances, des littératures, dans l'histoire de la philosophie aussi, et celle des sciences. Même aujourd'hui, quand on fait l'histoire d'un concept, ou d'un genre littéraire, ou d'un type de philosophie, je crois qu'on n'en considère pas moins de telles unités comme des scissions relativement faibles, secondes, et superposées par rapport à l'unité première, solide et fondamentale, qui est celle de l'auteur et de l'oeuvre."<sup>360</sup> Het is belangrijk om de modaliteiten waarmee een discours tot stand komt te bekijken: "les modes de circulation, de valorisation, d'attribution, d'appropriation des discours varient avec chaque culture et se modifient à l'intérieur de chacune."<sup>361</sup> De functie van de auteur binnen het discours moet herbekeken worden volgens de cultuur waarin men leeft, volgens Foucault. De auteur is slechts een functie van het discours. Foucault wil duidelijk afstappen van het concept van het auteur-genie, zoals het in de negentiende eeuw tot ontwikkeling kwam. Ook Roland Barthes spreekt zich uit over de auteur.<sup>362</sup> Barthes grijpt terug naar niet-westerse samenlevingen waar het vertellen de verantwoordelijkheid is van een bemiddelaar of sjamaan. De beheersing van een narratieve code kan wel bewonderd worden, maar niet de sjamaan zelf als genie. "L'auteur est un personnage moderne, produit sans doute par notre société dans la mesure où, au sortir du Moyen Age, avec l'empirisme anglais, le rationalisme français, et la foi personnelle de la Réforme, elle a découvert le prestige de l'individu, ou, comme on dit plus noblement, de la 'personne humaine'."<sup>363</sup> De mentaliteitswijziging kwam er bij de auteurs zelf die zich gingen afzetten tegen deze auteur-god. We zien deze tendenzen eveneens in de kunst. De surrealisten maken gebruik van de technieken zoals écriture-automatique, Jackson Pollock maakt drip-paintings, waarbij

---

<sup>359</sup> FOUCAULT, M., Qu'est-ce qu'un auteur ?, in : FOUCAULT, M., *Dits et écrits (1954-1969)(vol.1)*, Parijs : Gallimard, 1994, pp. 789-821.

<sup>360</sup> Idem, p. 792 .

<sup>361</sup> Idem, p. 810.

<sup>362</sup> BARTHES, R., *La mort de l'auteur*, in : *Oeuvres complètes, Tome II (1966-1973)*, Parijs : Editions du Seuil, 1993-1995, pp. 491-495.

<sup>363</sup> Idem, p. 491.

zijn rituele dans belangrijker is dan het resultaat op doek. "L'eloignement de l'Auteur (avec Brecht, on pourrait parler ici d'un véritable 'distancement', l'Auteur diminuant comme une figurine tout a bout de la scène littéraire) n'est pas seulement un fait historique ou un acte d'écriture : il transforme de fond en comble le texte moderne (ou se qui est la même chose – le texte est désormais fait et lu de telle sorte qu'en lui, à tous ses niveaux, l'auteur s'absente)."<sup>364</sup> De auteur gaat zich steeds meer distantiëren van zijn schrijverschap. De tekst bestaat niet langer meer uit een lintvormige reeks woorden, maar wordt een ruimte met meervoudige dimensies: "le texte est un tissu de citations, issues des mille foyers de la culture."<sup>365</sup> De tekst zelf bestaat dus uit meervoudige dimensies, uit citaten. Dit reeds bestaan van de tekst wordt geïntegreerd in de kunstpraktijk vanaf de jaren zestig van de twintigste eeuw. De Situationist International stellen dat détournement een maatschappelijke plicht is. Détournement gaat in essentie terug op voorbestaande esthetische elementen. "Toutes ces pratiques artistiques, bien que formellement très hétérogènes, ont pour point commun le fait de recourir à des formes déjà produites. Elles témoignent d'une volonté d'inscrire l'oeuvre d'art au milieu d'un réseau de signes et de significations, au lieu de considérer comme une forme autonome ou originale. Il ne s'agit plus de faire table rase ou de créer à partir d'un matériau vierge, mais de trouver un mode d'insertion dans les innombrables flux de la production. (...) La question artistique n'est plus 'que faire de nouveau ?', mais plutôt : 'que faire avec ?'<sup>366</sup> Dit denken in termen van het reeds bestaan van de tekst maakt samenwerking mogelijk, zoals we reeds zagen in § 3.4, waarbij het 'teken' een nieuwe betekenaar werd bij het vormen van de mythe. Het auteurschap zelf is alleen maar belangrijk in de singuliere inbreng tot de tekst. Een tekst geschreven door meerdere auteurs brengt variatie in een tekst, het zijn de meervoudige dimensies van de cultuur die samen komen in het co-auteurschap.

Samenwerking en co-auteurschap leidt naar mijn mening tot wat Pierre Lévy omschreef als 'L'intelligence collective'.<sup>367</sup> De collectieve intelligentie kan best begrepen worden als een soort anonieme vennootschap waarin elk lid zijn vaardigheden en kennis inbrengt. De collectieve intelligentie wordt niet beperkt door individuele intelligentie, integendeel de collectieve intelligentie exalteert de individuele intelligentie, het geeft nieuwe stimulansen aan de individuele intelligentie. Alle individuele intelligentie die wordt toegevoegd aan de collectieve intelligentie samen vormt een soort collectief superbrein.<sup>368</sup> Twee mensen weten meer dan één, drie weten meer dan twee, enzovoort.

---

<sup>364</sup> Idem, p. 493.

<sup>365</sup> Idem, p. 494.

<sup>366</sup> BOURRIAUD, N., *Postproduction*, Lyon: Les presses du réel, 2003, p. 9.

<sup>367</sup> LEVY, P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Parijs: éditions La Découverte et Syros, 1997

<sup>368</sup> Idem, p. 108.

In het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* werd gebruik gemaakt van een reeds bestaand 'teken' en bovendien werd het verhaal van dit 'teken' ingevuld vanuit meervoudige dimensies. Het détournement van het auteurschap in het verhaal van *Annlee* valt niet te onderschatten. Door de collectieve intelligentie aan het werk te zetten van een netwerk, een rhizomatische structuur, oversteeg de *anime Annlee* haar eigen bestaan. Haar meervoudige identiteit werd binnen de rhizomatische structuur zelf in vraag gesteld. Door het gebruik van de reeds bestaande tekst én de samenwerking werd het verhaal van de *anime* complex, zelfs interdisciplinair (denken we hierbij maar aan de bijdrage van Prof. J.C. Ameisen) en uitermate dialectisch. Het denkproces was het belangrijkste in het kunstenaarsproject. De kunstenaar gaat fungeren als kunstenaar-verteller van een relaas dat reeds geschreven werd. De kunstenaar wordt een sjamaan, een bemiddelaar die het verhaal duidelijker maakt naar de toeschouwer.

Ondanks de voordelen die het denken in reeds bestaande esthetische elementen, bestaande pre-teksten, en dergelijk oplevert, zien we in de laatste jaren ook meer en meer verzet tegen het gebruik van reeds bestaande elementen. Het probleem van de auteursrechten, die nauw met het begrip auteur verbonden zijn, begint zich de laatste jaren steeds feller te manifesteren. In het volgende hoofdstuk, dat geheel handelt over kunst en auteursrechten, licht ik deze problematiek verder toe.



## 5. COPYRIGHT EN AUTEURSRECHT TOEGEPAST OP KUNST

### 5.1. COPYRIGHT EN AUTEURSRECHT

#### 5.1.1 INLEIDING

Het *auteursrecht* en het *copyright* zijn twee fundamenteel verschillende wettelijke termen. Om beter het probleem rond *copyright* in *No ghost just a shell* te begrijpen is het uitermate belangrijk om bij dit verschil stil te staan.

*No ghost just a shell* is een internationaal samenwerkingsproject geworden. De kunstenaars die deelnamen hebben verschillende nationaliteiten en zijn onderworpen aan verschillende wetgevingen. *No ghost just a shell* werd bovendien als één aangekocht door het Van Abbemuseum te Eindhoven én door Rosa de La Cruz, kunstverzamelaar uit Miami. Welke gevolgen heeft dit voor de zogenaamde intellectuele rechten?<sup>369</sup> De kunstenaars die het initiatief namen voor het project zijn beiden Franse staatsburgers, in hoeverre is *Annlee* dan onderhevig aan de Franse wetgeving?

In dit deel schets ik de verwarring die bestaat rond de termen *copyright* en *auteursrecht*, toon ik kort de oorsprong aan van deze rechten, bespreek ik de multilaterale verdragen (Conventie van Bern en U.U.C.) en bespreek ik tot slot het collectieve en het individuele auteurschap gelinkt aan de problematiek van *No ghost just a shell*. Het is geenszins de bedoeling om langer dan nodig stil te staan bij de wettelijke problematiek van auteursrechten.

#### 5.1.2 DEFINITIES VOLGENS VAN DALE

Bij het *No ghost just a shell* project duikt steeds opnieuw de term *copyright* op. Maar wat houdt de term precies in? In Nederlandstalige artikels over het project wordt meer naar de term *auteursrecht* verwezen. In hoeverre is de term *auteursrecht* inwisselbaar met, of verschillend van de term *copyright*?

De eerste stap om de verschillen of gelijkenissen tussen de beide termen te verduidelijken is de meest courante definities te vergelijken.

---

<sup>369</sup> Ik hanteer hier de term intellectuele rechten omdat dit zowel *copyright* als *auteursrecht* omvat. Verder uitleg (infra).

Een voor de hand liggende bron voor definities is het woordenboek.

*Copyright* is volgens Van Dale:

co·py·right (het ~; ~s)

0.1. exclusief recht tot het reproduceren, publiceren en verkopen van enig artistiek werk =>  
*auteursrecht, kopijrecht*<sup>370</sup>

Van Dale koppelt dus moeiteloos de term *copyright* aan de term *auteursrecht*.<sup>371</sup> In de definitie wordt meteen gesproken van 'enig artistiek werk'. Als men spreekt over *copyright* dan heeft men het volgens Van Dale meteen over artistieke producten.

*Auteursrecht* is volgens Van Dale:

au·teurs·recht (het ~; ~en)

0.1 het recht van de maker op het publiceren van zijn werk => copyright

0.2 opbrengst van dit recht

0.3. samenstel van regels dat de geestelijke eigendom regelt.<sup>372</sup>

Deze definitie verschilt dus wezenlijk van de eerder gegeven definitie van *copyright*. In de definitie van *auteursrecht* merken we een meer individualistisch recht op dan in de definitie van *copyright*. Bij *auteursrecht* wordt gesproken over het 'recht van de maker'. In de definitie van *copyright* was er sprake van een 'exclusief recht', zonder daarbij iemand in het bijzonder aan te duiden. De termen *copyright* en *auteursrecht* worden aan elkaar gekoppeld, maar bij de verklaring van *auteursrecht* is er een duidelijk uitbreiding aan de definitie toegevoegd: 'een samenstel van regels dat de geestelijke eigendom regelt'. Bij de verklaring van *copyright* lezen we: 'het verkopen van enig artistiek werk', terwijl bij *auteursrecht* wordt gesproken van 'royalty's voor een auteur'. Bij *copyright* wordt dus gealludeerd op de verkoop, terwijl in de definitie van *auteursrecht* gealludeerd wordt op de opbrengsten na verkoop, een licht nuanceverschil.

De definities van *copyright* en *auteursrecht* in Van Dale brengen geen duidelijkheid in dit verhaal. Ze zijn slechts een goede illustratie van de verwarring die meestal ontstaat tussen beide termen. Vaak wordt nog meer verwarring gecreëerd door het gebruik van de term *intellectuele rechten*. Deze term wordt eveneens vaak als een synoniem gebruikt voor *copyright* en *auteursrecht*. De term *intellectuele rechten* heeft te maken met het voorwerp

---

<sup>370</sup> VAN STERKENBURG, P.G.J., *Van Dale handwoordenboek van hedendaags Nederlands*, tweede druk in de nieuwe spelling, Utrecht: Van Dale Lexicografie, 1994, p. 193.

<sup>371</sup> De term kopijrecht is achterhaald en wordt haast niet meer gebruikt.

<sup>372</sup> Idem, p. 70. Hierbij dient wel opgemerkt dat de derde definitie bij *auteursrecht*: 'een samenstel van regels dat de geestelijke eigendom regelt' niet voorkomt in de hier aangehaalde versie van de gedrukte versie van het handwoordenboek, maar wel op de website van Van Dale. Van Dale Taalweb on-line woordenboek, <http://www.vandale.nl/opzoeken/woordenboek/?zoekwoord=auteursrecht>, geraadpleegd: 5 juli 2005.

van de bescherming van *copyright* en *auteursrecht*. *Intellectuele rechten* is een overkoepelende term of een synoniem voor auteursrechten, waaronder *auteursrecht* en *copyright* resideren. De *intellectuele rechten* hebben als voorwerp van bescherming de *intellectuele eigendom*.

Zowel *copyright* als *auteursrechten* vallen samen onder de noemer *intellectuele rechten*. *Copyright* is zoals we in volgende paragraaf zullen zien uit het Angesaksische recht ontstaan en *auteursrecht* komt voort uit de Continentale traditie. Beide termen regelen de eigendom van *intellectuele rechten*.

### 5.1.3 ONDERSCHIED TUSSEN *COPYRIGHT* EN *AUTEURSRECHT*<sup>373</sup>

De verwarring is historisch gegroeid. *Copyright* en *auteursrecht* behoren tot eenzelfde groep van intellectuele rechten, maar beide zijn ze ontstaan uit een andere traditie van rechtsgelerdheid. *Copyright* wordt geassocieerd met de Angesaksische wetgeving<sup>374</sup>.

Het *auteursrecht* daarentegen is gebaseerd op de Continentale rechtsgelerdheid<sup>375</sup>. Het verschil tussen beide termen is niet alleen een kwestie van twee fundamenteel verschillende rechtstradities, maar eveneens een verschil in traditie en filosofische opvattingen.<sup>376</sup> De termen vertrekken vanuit verschillende premissen. Het *copyright* heeft een per definitie utilitaristisch karakter: het doel van *copyright* heeft een industrieel uitgangspunt. Door een zo veel mogelijk gediversifieerd creatief aanbod tegen een zo laag mogelijke prijs aan te bieden trachtte men de (industriële) productie aan te zwengelen. *Copyright* is utilitair voor de maatschappij. Het individuele recht lijkt hier te moeten wijken voor het algemeen nut. Het *auteursrecht* daarentegen gaat terug op de filosofie van de natuurlijke rechten. Een auteur heeft het fundamentele recht op bescherming van zijn werk volgens deze traditie. Het *auteursrecht* legt veel meer de nadruk op de auteur als een natuurlijke persoon, de auteur is een mens van vlees en bloed. De nadruk op de 'morele rechten' van een auteur zorgde voor problemen bij de internationalisatie van de auteursrechten (§ 5.2.3.).

Het onderscheid tussen beide wordt bij het resultaat wel haast teniet gedaan. De uitkomst is hetzelfde.

---

<sup>373</sup> Het onderscheid tussen *copyright* en *auteursrecht* zoals in volgende paragraaf beschreven is overgenomen uit: GOLDSTEIN, P., *International Copyright: Principles, Law and Practice*, New York: Oxford University Press, 2001, pp. 3-4.

<sup>374</sup> De Angesaksische traditie vinden we terug in Groot-Brittannië (waar de traditie onstond), de voormalige Britse kolonies (waaronder de Verenigde Staten) en de landen van het Gemenebest van Naties (*Commonwealth of Nations*).

<sup>375</sup> De Continentale traditie onstond in Frankrijk en is van toepassing op het Europese Continent en de voormalige kolonies in Latijns Amerika, Afrika en Azië.

<sup>376</sup> In deze verhandeling ga ik verderop nog dieper in op het *copyright* zoals het ontstaan is in Groot-Brittannië en werk ik eveneens een blik op de Franse wetgeving.

#### 5.1.4 DE PRIVILEGES: DE VOORLOPER VAN AUTEURSRECHTEN *COPYRIGHT*

Vooraleer dieper in te gaan op beide tradities bekijken we kort de voorgeschiedenis van het *auteursrecht* en het *copyright*. Beide hebben dezelfde antecedenten. De aanzet tot het verlenen van auteursrechten vindt zijn oorsprong bij de uitvinding van de boekdrukkunst.<sup>377</sup>

In het oude Rome werden manuscripten overgeschreven en uitgegeven voor een beperkte markt. In de Middeleeuwen kopieerden monniken bestaande manuscripten, muziek en miniaturen. Beide voorbeelden tonen aan dat creatieve werken al lange tijd gereproduceerd worden. De auteurs hadden in de Middeleeuwen geen rechten en geen mogelijkheden om aanspraak te maken op hun werk. De werken (schilderijen en beeldhouwwerken, maar ook literaire geschriften) werden bijna uitsluitend geproduceerd voor adellijke opdrachtgevers. De uitvinding van de boekdrukkunst rond 1450 door Gutenberg vormde een keerpunt. De toenemende geletterdheid die samenhang deze uitvinding met zich meebracht, zorgde voor een ongekeerde bloei in de uitgeverwereld. De ontwikkeling van de nieuwe technologie bracht de vraag van de belanghebbenden aan de overheid mee om hun investeringen te vrijwaren. De plaatselijke overheden (en vorsten) verleenden van de vijftiende tot de achttiende eeuw zogenaamde privileges aan drukkers, uitgevers en boekhandelaren<sup>378</sup>. Deze privileges vormden een soort exclusiviteitsrecht. De handelaars die zulke privileges verleend kregen, hadden het alleenrecht op het verspreiden en veelevoudigen van bepaalde werken. De overheden konden door het verlenen van de privileges de nieuwe technologie regulariseren en controleren. Het mechanisme werkte op twee manieren voor de overheden. De eerste motivatie van de privileges had een zuivere politieke dimensie: door controle werd vermeden dat dissidente meningen werden verspreid door middel van goedkope kopieën. De tweede motivatie was economisch van aard: omdat de overheid bepaalde uitgevers begunstigde konden deze hogere prijzen aanrekenen, waarna de overheden dan door middel van belastingen profiteerden van de groeiende boekenhandel<sup>379</sup>.

---

<sup>377</sup> Merken we hier even op dat nieuwe technologieën steeds zorgen voor een mentaliteitswijziging. Marshall McLuhan wees er reeds op dat de technologie ons denken bepaald: MCLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw Hill, 1964.

<sup>378</sup> Het eerste bekende privilege in Europa werd verleend door de Venetiaanse Senaat in 1469. Het eerste privilege in de Nederlanden werd verleend door Karel V in 1516. DE COCK BUNING, *Auteursrecht en informatietechnologie: over de beperkte houdbaarheid van technologiespecifieke regelgeving*, Amsterdam: Otto Cramwinckel Uitgever, 1998, p.39.

<sup>379</sup> GOLDSTEIN, P., op.cit., p.5. Goldstein spreekt wel specifiek over de Engelse situatie, maar mijns inziens kan deze probleemloos geëxtrapoleerd worden naar de vorstenhuizen en lokale overheden in heel Europa.

De boekdrukkunst vormt dus de aanleiding voor een mentaliteitsverandering die aan de grondslag ligt van de auteursrechten<sup>380</sup>.

### 5.1.5 HET ONTSTAAN VAN HET *COPYRIGHT* EN *AUTEURSRECHT*

Het systeem van de privileges bleef ongewijzigd voortbestaan tot in de achttiende eeuw. De Verlichting van de achttiende eeuw deed de boekenmarkt floreren. De bevolking werd geëmancipeerd door pamfletten en boeken. Lezen en schrijven werd steeds minder het monopolie van een elite. De toegenomen kennis van literatuur had echter tot gevolg dat in toenemende mate illegale geschriften en roefdrukken werden uitgegeven. Vanaf de *Statute of Queen Anne* (1709)<sup>381</sup> kan er gesproken worden van de eerste wet die *copyright* regelde en min of meer rekening hield met de auteur. Daarvoor waren het steeds de handelaars geweest die beschermd werden door de privileges, nergens was sprake van de rechten van de auteur op zijn eigen werk. Vanaf dit punt begint de scheiding tussen *copyright* en *auteursrecht*. De *Statute of Queen Anne* is het begin van de Angelsaksische traditie inzake *copyright*, alhoewel ze aanvankelijk alleen maar betrekking had op boeken en niet op andere artistieke werken<sup>382</sup>. Amendementen werden toegevoegd om andere artistieke werken te beschermen<sup>383</sup>.

Op het Europese continent lag de situatie anders. In Frankrijk vielen alle monopolies weg door de Franse revolutie (1789). In 1791 werd een wet gestemd die de basis legde voor de Franse auteursrechten (*droit d'auteur*). De auteurs kregen door deze wet een exclusiviteitsrecht op het opvoeren van hun werken. Bovendien werd in 1793 een wet gestemd tegen niet toegestane reproductie van artistieke werken<sup>384</sup>. In tegenstelling tot de

---

<sup>380</sup> DE COCK BUNING verwijst hiervoor naar een uitgegeven dissertatieverhandeling van DE BEAUFORT, *Het auteursrecht in het Nederlandse en het internationale recht*. DE COCK BUNING, Idem, p.39. Het valt buiten het bestek van dit onderzoek om verder uit te diepen of deze theorie klopt. Wel lezen we in GOLDSTEIN, P., op.cit., p. 5: "The beginnings of copyright in the common law world trace to Caxton's founding in 1476 of the first printing establishment in England, and to measures initiated by the English Crown to bring this revolutionary new technology under its control." Wat er eveneens op wijst dat de toenmalige overheden al vanaf het begin het potentieel van de boekdrukkunst inzagen en dit wilden controleren door de boekdrukkunst te reguleren.

<sup>381</sup> De *Statute of Queen Anne* kreeg deze titel mee "An Act for the Encouragement of Learning, by vesting the Copies of Printed Books in the Authors or Purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned". (GOLDSTEIN, P., op.cit., p.5). Zowel drukker als auteur verkregen *copyright* als ze dit registreerden in het koopmansregister. Op deze manier werden de monopolies van het privilegesysteem in Engeland doorbroken. "...by entitling anyone – printer or author – to obtain copyright by the simple act of enrollment in the Company's register" Idem.

<sup>382</sup> "The Statute of Anne protected only books". Ibidem.

<sup>383</sup> "The Statute of Queen Anne protected only books. Successive acts or amendments added, among other classes of subject matter, engravings (1735), sculptures (1814), paintings, drawings and photographs (1862), sound recordings (1911) and motion pictures (1911)." GOLDSTEIN, P., Idem, p.6.

<sup>384</sup> GOLDSTEIN, P., Idem, p.8.

Engelse wetgever werd de aanpassing van de wet aan nieuwe technologieën overgelaten aan de Franse wetspraak: de rechtbanken maakten de aanpassingen door hun uitspraken, de wetgever deed niets.

Op het Europese continent volgden de meeste landen het Franse voorbeeld. Een uitzondering dient hier vermeld: in de Duitse gebieden bleef het privilegesysteem veel langer doorleven. De eerste wetten inzake *auteursrecht* werden in Duitsland pas in 1837 gestemd<sup>385</sup>.

Een nieuw probleem deed zich voor bij vertalingen van werken die weliswaar in eigen land auteursrechtelijk werden beschermd, maar die vrij vertaald en gereproduceerd werden in het buitenland. Dit probleem vormde de basis voor de internationalisatie van het *auteursrecht* enerzijds en het *copyright* anderzijds. Een verzoening tussen beide systemen bleek hiervoor ontontbeerlijk.

## **5.2. HET INTERNATIONAAL RECHT EN DE CONVENTIE VAN BERN**

De Conventie van Bern<sup>386</sup> is in deze context van groot belang. Het gaat hier om het eerste internationaal geratificeerde verdrag met betrekking tot de bescherming van literaire en artistieke werken. De Conventie van Bern legde de basis voor alle latere multilaterale verdragen.

### 5.2.1 HISTORISCH OVERZICHT<sup>387</sup>

Reeds voor de eerste bilaterale verdragen<sup>388</sup> die afgesloten werden in 1852 werd door de Franse wetgevers aangedrongen op universele auteursrechten. Een eerste aanzet hiertoe werd gegeven in 1858 op het Internationale congres van auteurs en kunstenaars gehouden te Brussel (België). Deze bijeenkomst werd bijgewoond door literaire genootschappen, universiteiten, maar ook door schrijvers, kunstenaars, journalisten, bibliothecarissen en advocaten. De beweging die toen op gang kwam werd bestendig door de oprichting door Victor Hugo van de *Association Littéraire et Artistique Internationale* in 1878. Tijdens een bijeenkomst te Rome (Italië) in 1882 van de *Association* werden voorstellen gedaan voor een internationale regeling van de auteursrechten. In 1883 werd te Bern (Zwitserland) een

---

<sup>385</sup> Idem, p.9.

<sup>386</sup> De volledige tekst van de Conventie van Bern in het Nederlands is opgenomen in bijlage 34.

<sup>387</sup> Dit korte historische overzicht is volledig gebaseerd op GOLDSTEIN, P., *International copyright: Principles, Law, and Practice*, tenzij anders vermeld.

<sup>388</sup> Bilaterale verdragen behandelen overeenkomsten tussen twee Naties over bepaalde wetten.

verdrag opgesteld dat tien artikels bevatte. De Zwitserse overheid nam de touwtjes in handen en riep een eerste diplomatische conferentie bijeen over de materie. Op deze conferentie werd de laatste hand gelegd aan de conventie ter bescherming van literaire en artistieke werken. De Conventie van Bern werd aanvankelijk ondertekend door tien landen: Duitsland, België, Spanje, Frankrijk, Groot-Brittannië, Haiti, Italië, Liberia, Zwitserland en Tunesië. De conventie werd van kracht vanaf 5 december 1887. De impact viel, ondanks het klein aantal landen die de conventie ondertekenden, niet te onderschatten. De grote koloniale mogendheden die de conventie ondertekenden verplichten hiermee tevens hun kolonies tot het naleven ervan.

## 5.2.2 DOMEIN VAN DE CONVENTIE VAN BERN

Voordat de Conventie ter bescherming van literaire en artistieke werken werd geratificeerd was er geen enkele internationale regeling voorzien. Het was toegelaten om bijvoorbeeld een boek te vertalen en uit te geven in het ene land zonder de buitenlandse auteur hiervoor een vergoeding te betalen. Een werk uitgegeven door een Frans Staatsburger werd beschermd door de Franse wetgeving inzake *droit d'auteur*, maar hetzelfde werk was niet auteursrechtelijk beschermd in Groot-Brittannië en kon daar vrij gereproduceerd, opgevoerd en uitgegeven worden. De Conventie van Bern stelde paal en perk aan dergelijke wantoestanden en regelde het auteursrecht supra-nationaal. In alle Staten die de Conventie hebben geratificeerd wordt automatisch auteursrecht toegekend. De auteur heeft geen enkele registratieverplichting.

De Conventie is gebaseerd op drie basisprincipes en omvat een reeks maatregelen die een minimumbescherming regelen.<sup>389</sup> De drie basisprincipes zijn de volgende:

*Het principe van 'nationale behandeling'*: werken met origine in een van de contractuele staten, dit zijn werken waarvan de auteur een inwoner is van zulke staat of werken die voor het eerst werden gepubliceerd in een van deze staten, krijgen dezelfde bescherming in elk van de contractuele staten zoals deze auteursrecht voorzien hebben voor hun eigen inwoners.

*Het principe van automatische bescherming*: deze bescherming is ongeconditioneerd.

*Het principe van onafhankelijkheid van bescherming*: deze bescherming is onafhankelijk van de bescherming in het land van origine. Als een contractuele staat echter een langere termijn dan het minimum voorziet en het werk wordt niet langer beschermd in het land van

---

<sup>389</sup> De drie basisprincipes van de Conventie van Bern (1886) zijn terug te vinden in de *summary* die de World Intellectual Property Organization (W.I.P.O.) op haar website publiceerde. WIPO-World Intellectual Property Organization: *Summary of the Berne Convention*, [http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html), geraadpleegd: 10 april 2005 (tekst in bijlage 35).

origine dan mag de bescherming eveneens in een andere contractuele staat die een langere termijn voorziet worden opgezegd.

De Conventie beschermt 'werken van letterkunde en kunst'. In artikel 2.1. staat volgende omschrijving: 'de term 'werken van letterkunde en kunst' omvat alle voortbrengselen op het gebied van letterkunde, wetenschap en kunst, welke ook de wijze of de vorm van uitdrukking zij.'<sup>390</sup>

De volgende rechten worden beschermd voor de auteur en zijn rechtsopvolgers:

Het recht op vertaling – het recht op het maken van aanpassingen en arrangementen van het werk – het recht om op te treden – het recht om literaire werken openbaar te reciteren – het recht op uitzenden – het recht op het maken van reproducties (in sommige gevallen zijn echter uitzonderingen toegelaten zonder toestemming van de auteur) – het recht om het werk te gebruiken als basis voor een audiovisueel werk, het recht op reproductie, distributie en publieke optredens of het recht om dit audiovisuele werk te publiceren. Door een aanpassing in 1908 regelt de Conventie van Bern ook 'morele rechten'. Hier is duidelijk de invloed merkbaar van de Franse continentale traditie<sup>391</sup>. Deze 'morele rechten' houden het recht in om auteurschap op te eisen van een werk en het recht om bezwaar te maken tegen enige verandering, misvorming of enige andere wijziging die afbreuk zou doen aan het oorspronkelijke werk en die de reputatie van de auteur schade zou kunnen berokkenen. De Conventie van Bern bepaalde eveneens een minimumduur voor de auteursrechten. Deze bedroeg minimum het leven van de auteur en een periode van vijftig jaar *post mortem*<sup>392</sup>. De Conventie van Bern is vandaag de dag nog steeds actueel maar heeft enkele aanvullingen en herzieningen gekend<sup>393</sup>.

---

<sup>390</sup> De volledig tekst van de Bern Conventie in het Nederlands is zoals eerder vermeld opgenomen in bijlage 34.

<sup>391</sup> Het zijn deze 'morele rechten' in de Conventie van Bern die de Verenigde Staten tegenhielden de Conventie te onderschrijven. "The 1908 Berlin Act introduced several important changes. The Berlin Act's prohibition of formalities as a condition to the acquisition, exercise, or enjoyment of copyright at least partially explains the subsequent disinclination of the United States, with its notice, deposit, registration, and domestic manufacturing requirements, to join the Union." GOLDSTEIN, P., op.cit., p.21. De Verenigde Staten ondertekenden de Conventie van Bern niet omdat dit een te grote aanpassing van hun eigen *Copyright Law* vergde. Het verschil tussen de Angelsaksische en Continentale traditie in supra aangehaald zorgde niet voor problemen tussen Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk, die beiden instemden met de tekst van de Conventie, maar wel met de Verenigde Staten die zich niet kon verzoenen met de stipulaties van de Conventie. Vooral het feit dat auteursrecht volgens de Conventie een automatisch verkregen recht is stuitte op verzet van de Verenigde Staten. Onder de *Copyright Law* kan een eigenaar van een werk houder worden van het *copyright* als het werk wordt geregistreerd. Het valt echter buiten het bestek van dit onderzoek om hier dieper op in te gaan.

<sup>392</sup> De staten die de Conventie ondertekenden mochter echter vrij deze termijn verlengen. Een uitzondering werd genoteerd bij het gebruik van pseudoniemen, hier wordt als uiterste datum voorzien in een termijn vijftig jaar na datum dat de echte naam van de auteur werd bekend gemaakt. WIPO-World Intellectual Property Organization: *Summary of the Berne Convention*, [http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html), geraadpleegd: 10 april 2005. (bijlage 35).

<sup>393</sup> De aanpassingen en herzieningen zijn verwerkt in de huidige tekst van de Conventie van Bern en ik beperk mij hier tot een korte vermelding van de aanpassingen. De Conventie van Bern werd



### 5.2.3 UNIVERSAL COPYRIGHT CONVENTION (U.C.C.) – UNESCO

Zoals reeds eerder vermeld ondertekenden de Verenigde Staten van Amerika de Conventie van Bern niet omwille van de automatische registratie die indruiste tegen hun *Copyright Law*. Buiten de Verenigde Staten hadden nog verscheidene landen problemen met de tekst van Bern, onder meer verschillende Latijns Amerikaanse landen, de toenmalige Sovjet-Unie (U.S.S.R.) en verschillende Aziatische en Afrikaanse staten<sup>394</sup>. Om multilaterale verdragen mogelijk te maken tussen de landen die de Conventie van Bern onderschreven en landen die geen deel uitmaakten van deze Unie werd in 1952 een tussenoplossing voorgesteld te Genève (Zwitserland). Het resultaat was de Universal Copyright Convention (U.C.C.). De termijn van *copyright* gestipuleerd in de Conventie van Bern, die voor een periode van vijftig jaar na de dood van de auteur auteursrechten verleende, werd gewijzigd door dit nieuwe U.C.C. verdrag. Voortaan gold de publicatiedatum als begin van de termijn. De leden van de Conventie van Bern kregen toegestemd dat een vorm van *copyright* bekendmaking volstond om aan alle formaliteiten te voldoen. Het U.C.C.-verdrag was een veel soepeler verdrag dan de Conventie van Bern. De leden van de Conventie van Bern vreesden dan ook dat vele landen zich zouden terugtrekken. Om aan deze vrees tegemoet te komen werd een soort veiligheidsclausule opgenomen. Deze clausule hield in dat elk land dat zich zou terugtrekken uit de Conventie van Bern evenmin van de auteursrechtelijke bescherming zou kunnen genieten uit het U.C.C.-verdrag<sup>395</sup>. In 1971 volgde een aanpassing te Parijs (Frankrijk) (bijlage 36).

---

aangevuld te Parijs (4 mei 1896), herzien te Berlijn (13 november 1908), aangevuld te Bern (20 maart 1914), herzien te Rome (2 juni 1928), herzien te Brussel (26 juni 1948), herzien te Stockholm (14 juli 1967) en herzien te Parijs (24 juli 1976) .(bijlage 34).

<sup>394</sup> Na de val van de koloniale mogendheden was het niet meer vanzelfsprekend dat de voormalige kolonies automatisch lid bleven van de Conventie van Bern. De nieuwe staten moesten zelf een beslissing nemen over de ondertekening van de Conventie. "When nations such as France, Germany, and the United Kingdom signed the Berne Convention in 1886, they effectively committed their colonies to the Convention's obligations. As these colonies achieved independence starting in the 1950s, they increasingly chafed at the imposition of copyright treaty standards that had effectively been imposed on them by a foreign power." GOLDSTEIN, P., *op.cit.*, p. 22.

<sup>395</sup> "Under this clause, any work originating in a country that withdrew from the Berne Union after January 1, 1951 'shall not be protected by the Universal Copyright Convention in the countries of the Berne Union'. Idem, p. 29. Vanzelfsprekend voelden de voormalige kolonies die zich nu losmaakten van hun koloniale overheersers zich bedrogen door deze veiligheidsclausule: "Economically less developed countries that had originally been brought into the Berne Union by their colonial overlords understandably felt cheated by the Berne Safeguard Clause, which effectively gave countries that adhered to the U.C.C. but not to Berne extensive protection with few obligations". Ibidem.

## 5.2.4 W.I.P.O. (WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION) CONVENTIE

Speciaal om de goede werking van het U.C.C.-verdrag te vrijwaren werd the World Intellectual Property Organization (W.I.P.O.) opgericht. W.I.P.O. heeft twee belangrijke doelstellingen. De eerste is de promotie van de bescherming van intellectuele eigendom in de hele wereld door samenwerking met de naties of andere internationale organisaties. De tweede doelstelling is het verzekeren van de administratieve samenwerking tussen de verschillende Unies die intellectuele eigendom regelen (i.e. U.C.C. en Conventie van Bern-leden).

## 5.2.5 OPMERKINGEN

Tot slot dient nog opgemerkt dat elk land zijn afzonderlijke regelgeving heeft met betrekking tot *copyright* en *auteursrecht*. De multilaterale wetgeving voorkomt niet dat de Europese Unie een eigen regelgeving heeft ontwikkeld, maar meestal gaat het hier slechts om aanpassingen op de Conventie van Bern aangezien elk land van de Europese Unie hier lid van is. Een van de problemen die zich heden ten dage stellen is dat de auteursrechtelijke bescherming achterloopt op recente technologische ontwikkelingen. Denken we hierbij maar aan de recente ontwikkelingen in geluids- en beeldoverdracht zoals MP3-formaten<sup>396</sup> of DivX-formaten<sup>397</sup>. De wetgever volgt de nieuwe ontwikkelingen niet. Belangrijk om op te merken is dat voor vele werken van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell* gebruik werd gemaakt van een medium dat doorgaat als een van deze nieuwe technieken. De keuze van het medium C.G.I. (Computer Generated Imaging) kan niet zomaar als een expressiemiddel gezien worden. De bewuste keuze voor C.G.I.-films, een nieuwe techniek waarvan nog niet alle auteursrechtelijke aspecten zijn nagegaan stelt zelf enkele vragen over auteurschap (§ 4.4.4.).

---

<sup>396</sup> MP3 of MPEG-1 Layer 3 is een manier om geluid te comprimeren. Het probleem dat zich voordoet met zgn. illegale MP3's komt voort door de codering. Het is mogelijk om met behulp van een *software*programma geluid van een cd te halen en dit in een MP3-formaat om te vormen. Het MP3-formaat kan vervolgens oneindig gedupliceerd en verspreid worden. Wikipedia, de vrije encyclopedie, <http://nl.wikipedia.org/wiki/MP3>, geraadpleegd: 5 mei 2005.

<sup>397</sup> DivX-formaat is net zoals MP3 een manier om te comprimeren, maar dit maal gaat het om een audiovisuele compressie. DivX-formaat brengt dezelfde problemen met zich mee als MP3-formaat. Idem, <http://nl.wikipedia.org/wiki/DIVX>.

## 5.2.6 INDIVIDUEEL AUTEURSRECHT OF COLLECTIEF AUTEURSRECHT IN DE FRANSE WETGEVING<sup>398</sup>

Een erg belangrijke opmerking gaat over het begrip auteur. Wie of wat een auteur precies is wordt nergens duidelijk vermeld, noch omschreven door de wetgever. Wie of wat kwalificeert als auteur van een literair of artistiek werk. Welke formaliteiten, zo er al zijn, moeten vervuld worden om auteursrechtelijke bescherming te kunnen genieten? Per regel accepteren alle wetgevers en unies van auteursrechtelijke bescherming het feit dat een auteur de oorspronkelijke eigenaar is van het werk, dat het om een persoon gaat van vlees en bloed, die bovendien het werk heeft ontworpen en uitgevoerd. In slechts beperkte omstandigheden kan *auteursrecht* toegekend worden aan een rechtspersoonlijkheid. In Frankrijk, voor dit onderzoek zeer relevant, bestaan slechts twee uitzonderingen waar *droit d'auteur* kan toegekend worden aan een rechtspersoonlijkheid. De uitzondering geldt voor collectieve werken en voor computerprogrammatuur ontworpen door een werknemer. In beide gevallen berust het *auteursrecht* bij de werkgever. Volgens de Franse wetgeving lijkt het nagenoeg onmogelijk dat *Annlee* haar eigen rechten zou toegekend krijgen, tenzij de kunstenaars zich opstellen als werknemers van de *Association Annlee*<sup>399</sup>. Bij de Angelsaksische regelgeving wordt zoals eerder aangehaald minder de nadruk gelegd op natuurlijke personen als eigenaar. In de Verenigde Staten wordt de werkgever niet alleen de houder van het *copyright*, maar hij wordt tevens beschouwd als de auteur.

*No ghost just a shell* is een samenwerkingsproject. Normaal gezien worden de samenwerkende auteurs allemaal gezien als co-auteurs en mede-eigenaars. Een klassiek voorbeeld van een gemeenschappelijk werk is een tekst geschreven door twee auteurs. De creatieve expressie die elke auteur inbrengt in het werk geldt als eerste algemene voorwaarde voor het aanvaarden van het co-auteurschap. Een tweede voorwaarde is dat de bijdragen van alle auteurs onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Maar hoe onlosmakelijk verbonden moeten de bijdragen zijn? Geld *No ghost just a shell* als een geheel waarbij de bijdragen onlosmakelijk verbonden zijn? De tentoonstelling, *No ghost just a shell*, werd als één geheel aangekocht. Redelijkerwijs kunnen we dus aannemen dat het resultaat van het kunstenaarsproject, de kunstwerken die bijeengebracht werden in een groepstentoonstelling, door de daad van de aankoop als één geheel inderdaad als dusdanig worden beschouwd door de wetgever. In sommige landen geldt deze onlosmakelijke verbondenheid van de verschillende bijdragen van de auteurs niet. Belangrijk hier is dat de Franse wetgeving, bij twijfel aan de onlosmakelijke verbondenheid van de delen, de samensteller ziet als auteur en

---

<sup>398</sup> Voor deze paragraaf baseer ik me op GOLDSTEIN, P., op.cit., pp. 205-209, tenzij anders vermeld.

<sup>399</sup> De tekst van de statuten van de *Association Annlee* is opgenomen in bijlage 29.

eigenaar van het werk<sup>400</sup>. Als we dit verder doortrekken dan worden in de Franse wetgeving Pierre Huyghe en Philippe Parreno, als samenstellers van het *No ghost just a shell*, beschouwd als de auteurs en eigenaars van het collectieve werk.

### 5.3. DE RELATIE TUSSEN KUNST EN AUTEURSRECHTEN

#### 5.3.1 DE EERSTE RECHTSZAKEN OVER AUTEURSRECHT TUSSEN KUNSTENAARS

Tijdens de renaissance werd aan *inventio* en *conceptio* (uitvinding en concept) steeds meer belang gehecht. Dit hing samen met een veranderend mensbeeld dat meer individualistischer werd. De gedachte aan originaliteit dook op in een tijd waarin de Antieken werden gekopieërd en de term *all' antica*<sup>401</sup> haast een credo werd. De eerste juridische kwesties rond auteursrecht dateren dan ook uit deze periode (zie § 5.1.4.). In zijn artikel 'The art of theft'<sup>402</sup> haalt Sven Lütticken een beroemd voorbeeld aan uit de renaissance. De Duitse kunstenaar Albrecht Dürer (1471-1528) werd het slachtoffer van diefstal van zijn werk. De Italiaanse kunstenaar Marcantonio Raimondi (ca.1480-1534)<sup>403</sup> had houtsnedes van Dürer schaamteloos gekopieërd, compleet met het monogram 'AD', de initialen van Dürer, en deze kopieën verkocht als echte werken van Dürer. De Duitse kunstenaar kwam in 1506 naar Venetië en stelde de verkoop van de 'vervalsingen' vast. Woedend over de kopieën deed Dürer zijn beklag bij de Venetiaanse overheid. De rechtszaak die volgde kende geen precedënten. De privileges en rechten van een graveur zoals Raimondi waren niet duidelijk. Het beroep van graveur ontwikkelde zich immers pas in de zestiende eeuw: de graveurs werden belangrijk nadat de renaissance kunstenaars steeds meer belang gingen hechten aan hun eigen *inventio* en hun *inventio* ook bekend wilden maken bij een groter publiek. De Venetiaanse autoriteiten waren mogelijk niet op de hoogte van het nieuwe belang dat door kunstenaars aan het intellectuele aspect, de *conceptio*, werd gehecht. Ze oordeelden volgens Lütticken nog op een Middeleeuwse manier: Raimondi werd beoordeeld op zijn vakmanschap, als hij verfijnde kopieën kon maken van het werk van andere kunstenaars dan

---

<sup>400</sup> "French legislation defines a collective work as a work 'created at the initiative of a natural or legal person who edits it, publishes it and discloses it under his direction and name and in which the personal contributions of the various authors who participated in its production are merged together in the overall work for which they were conceived, without it being possible to attribute to each author a separate right in the work as created". GOLDSTEIN, P., op.cit., p. 210.

<sup>401</sup> De term *all' antica* is Italiaans en wil zoveel zeggen als 'naar de Antieken'. Grove Dictionary of Art zegt hierover "Style of decoration in a work of art that mimics, quotes or derives from a Classical model", Artnet.com – Grove Dictionary of Art (online raadpleegbaar), <http://www.groveart.com/>, geraadpleegd: 5 mei 2005.

<sup>402</sup> LÜTTICKEN, SVEN, *The art of theft*, in: New Left Review, nr. 13, januari-februari 2002, pp. 89-104.

<sup>403</sup> Marcantonio Raimondi werd befaamd door zijn zorgvuldige omzetting van Raphael's schilderijen naar houtsnedes en gravures. De Italiaanse kunstenaar gaat door voor de eerste grootmeester in het kopiëren van andermans werk.

was er toch geen probleem. Raimondi werd alleen veroordeeld voor het gebruiken van Dürers signatuur, dit werd hem verboden. Verder was Marcantonio Raimondi in alle opzichten vrij om zijn 'recht om te kopiëren', zijn '*copyright*', uit te oefenen; Dürer slaagde er niet in om dit eveneens te laten verbieden. Toen Raimondi later de officiële graveur van Rafael Sanzio (1483-1520) werd, deden beide een poging om het onderscheid tussen graveur en kunstenaar duidelijk te maken door middel van de opschriften: 'RAPHAEL INVENTIT' en 'MAF' (Marcantonio Fecit). Rafael werd aangeduid als de bedenker, diegene die het *conceptio* maakte door *inventio* en Raimondi werd aangeduid als de maker van de gravure door MAF (Marcantonio Fecit) toe te voegen.

Dit voorbeeld illustreert mijns inziens perfect de verwarde situatie die kan optreden door de introductie van een nieuw medium waarvoor nog niet alle auteursrechtelijke regels zijn vastgelegd. Zoals hierboven aangehaald werden in de vijftiende en zestiende eeuw regels opgesteld om het nieuwe medium boekdrukkunst te reguleren en te controleren. De rechten en privileges die toegekend werden aan drukkers en uitgevers werden uiteindelijk ook toegekend aan graveurs. Tevens illustreert dit voorbeeld de onduidelijkheid die gecreëerd wordt door een mentaliteitswijziging, zoals het feit dat in de renaissance waar de *inventio* belangrijk werd, terwijl de wetgevende machten deze mentaliteitswijziging niet onmiddellijk volgen.

Meteen wordt duidelijk dat het wettelijke aspect slechts een deelaspect is van het vraagstuk over auteursrechten. Sinds de renaissance werd steeds meer belang gehecht aan de kunstenaar/uitvinder. Dit roept vragen op over originaliteit. Wanneer is een uitvinding origineel?

### 5.3.2 ORIGINALITEIT

Wanneer is een kunstwerk origineel te noemen en wat is originaliteit? In 'History of Art'<sup>404</sup> van Janson en Janson lezen we het volgende: "Originality is that what ultimately distinguishes art from craft. It is the yardstick of artistic greatness or importance. Unfortunately, it is also very hard to define."<sup>405</sup> Het onderscheid dat in Janson en Janson gemaakt wordt is een historisch gegroeid onderscheid tussen de toegepaste kunsten en de zogenaamde 'schone' kunsten. Dit onderscheid is stilaan achterhaald. De animatiefiguur *Annlee* werd niet door Philippe Parreno, noch door Pierre Huyghe ontworpen, wel door een onbekende Japanse tekenaar. *Wie* een uitvinding doet is op zich niet meer belangrijk, maar wel *wat* de mogelijkheden van de uitvinding zijn. Hierop

---

<sup>404</sup> JANSON, H.W., JANSON, Anthony F., *History of Art*, (vijfde herziene versie) Londen: Thames and Hudson, 1997.

<sup>405</sup> Idem, p. 21.

kom ik in de volgende paragraaf terug. Janson en Janson stellen dat: "the problem does not lie in deciding whether or not a given work is original (the obvious copies and reproductions are for the most part easy enough to eliminate) but in establishing exactly how original it is."<sup>406</sup> Het is niet de vraag of een werk origineel is, maar hoe origineel het is. Het beroemde schilderij van Edouard Manet (1832-1883) 'Le Déjeuner sur l'herbe' (1863) (fig.105), werd in zijn tijd beschouwd als een revolutionair werk. Algemeen werd aangenomen dat Manet een eigentijdse scène had afgebeeld. De bron van de figuren lag echter elders: ironisch genoeg, bij een gravure van Marcantonio Raimondi naar ontwerp van Rafael 'Het oordeel van Paris' (ca.1520) (fig.106). Het ontwerp van Rafael zelf bleek ontleend van een nog vroegere bron: de afbeelding van Riviergoden op een Romeinse sarcofaag (derde eeuw) (fig.107). "Manet did not copy or represent the Raphael composition. He merely borrowed its main outlines while translating the figures into modern terms"<sup>407</sup> aldus Janson en Janson. Dit vrij eenvoudige voorbeeld geeft uitstekend weer hoe complex de kwestie van originaliteit is. Het is van weinig belang of de afbeeldingen al bestonden, de originaliteit van het werk schuilt in het feit dat de kunstenaars zich een bepaalde vormgeving toeëigenen als expressiemiddel voor hun eigen doeleinden. Het is het idee achter het kunstwerk dat origineel is, niet de vormgeving zelf. Richard Shiff<sup>408</sup> schijnt aan te sluiten bij dit idee in zijn artikel over originaliteit: "So originality appeared as an attribute that might pass or be passed, like a sign or signifier, from one artist to another. Attributes or signs are communal entities, not private property; they can be appropriated by anyone with access to and authority to use the artistic language."<sup>409</sup> Shiff stelt dus dat originaliteit een attribuut is dat doorgegeven kan worden van de ene kunstenaar naar de andere, zoals een teken. Attributen of tekens zijn dan gemeenschappelijke entiteiten, geen privaat bezit, ze kunnen toegeigend worden door iedereen die toegang en recht heeft op het gebruik van de artistieke taal. *Annlee* wordt gezien als een teken, een attribuut dat kan doorgegeven worden aan meerdere kunstenaars. Ze is een gemeenschappelijke entiteit. Belangrijk is dat Shiff opmerkt dat "they can be appropriated by anyone with access to and authority to use the artistic language"<sup>410</sup>. Huyghe en Parreno nodigden bevriende kunstenaars uit om hetzelfde teken te gebruiken. Alleen, bij hun gaat de notie, 'appropriated by anyone' een ander verhaal krijgen. *Annlee* mag in de toekomst niet meer gebruikt worden door andere kunstenaars, tenzij ze hier zelf anders over zou beslissen. De term *appropriation* brengt ons bij een weer een ander deelaspect van auteursrechten.

---

<sup>406</sup> Ibid.

<sup>407</sup> Ibidem.

<sup>408</sup> SHIFF, Richard, *Originality*, in: NELSON, Robert S., SHIFF, Richard, (ed.), *Critical terms for art history*, Chicago en Londen: University Press, 1996, pp. 145-149.

<sup>409</sup> Idem, p. 151.

<sup>410</sup> Ibid.

### 5.3.3 TOEËIGENING (APPROPRIATION), DÉTOURNEMENT OF POSTPRODUCTION

Toeëigening (in het Engels *Appropriation*) is een vaak gebruikte term in het discours van de hedendaagse kunst.

Marcel Duchamp rukte een voorwerp weg uit zijn alledaagse context en bombardeerde dit tot kunst. De *readymade* was geboren. De *readymade* is meteen een mooi voorbeeld van toeëigening. Het is een semantische verschuiving. Duchamp nam een flessenrek, zette zijn signatuur eronder en het flessenrek was niet langer een alledaags gebruiksvoorwerp, maar een kunstvoorwerp. De betekenis van het flessenrek kende een semantische verschuiving. *Appropriation* of toeëigening werkt alleen maar als de oorspronkelijke betekenis van het voorwerp latent aanwezig blijft.

Deze semantische verschuiving tussen *signifié* en *signifiant* roept terecht herinneringen op aan de semantische verschuiving die zich voordeed bij de constructie van de mythe (§ 3.4.).<sup>411</sup> We zagen in dat deel dat de mythe een semiologisch schema is van de derde orde. *Appropriation* of toeëigening werkt alleen maar als de oorspronkelijke betekenis van het voorwerp latent aanwezig blijft. Het 'teken', zelf al samengesteld uit een *signifié* en *signifiant*, wordt betekenaar in een nieuwe semiologische constructie. *Appropriation* is net zoals de mythe van Barthes een omvorming, geen ontkenning van de voorgaande semiologische verhouding.<sup>412</sup>

In een vorig deel sprak ik al over de invloed van de *Situationist International* op de hedendaagse kunst en in het bijzonder op het hier besproken los/vast netwerk van kunstenaars. De notie van het *détournement* werd al eerder aangehaald in dat deel (§ 4.2.1.). Ik schets hier nog even de betekenis van *détournement*: bestaande esthetische elementen worden geplagieerd of ontleend uit hun oorspronkelijke context. Vervolgens wordt de betekenis of de bedoeling van deze elementen omgekeerd of omgegooid. De middelen worden gehercontextualiseerd. Ook *détournement* stelt dus een semantische omkering voor.

Het probleem met toeëigening begint zich hier in deze context duidelijk af te tekenen. Toeëigening, mythe creatie, *Appropriation* of *détournement*, hoe het ook genoemd wordt, houdt een plagieren in van bestaande esthetische elementen. Het hoeven trouwens niet

---

<sup>411</sup> Robert S. Nelson zegt hierover: "What Barthes called myth I should like to rename 'appropriation', thereby illustrating and enacting the theory by appropriating this myth." NELSON, Robert S., *Appropriation*, in: NELSON, Robert S., SHIFF, Richard, op.cit., p. 163.

<sup>412</sup> NELSON, Robert S., *Appropriation*, in: NELSON, Robert S., SHIFF, Richard, op.cit., p. 164.

perse esthetische elementen te zijn zoals we bij Duchamps *readymade* zagen. Het binnenbrengen van een alledaags gebruiksvoorwerp in een kunstcontext impliceert een semantische verschuiving van dit voorwerp. Het voorwerp wordt ontleend of weggerukt uit zijn functie.

Nicolas Bourriaud omschrijft toeëigening (*appropriation*) als het eerste stadium van wat hij aanduidt als *postproduction* (postproductie). "L'appropriation est en effet le premier stade de la postproduction: il ne s'agit déjà plus de fabriquer un objet, mais d'en sélectionner un parmi ceux qui existent, et d'utiliser ou modifier celui-ci selon une intention spécifique."<sup>413</sup>

Toeëigening is in toenemende mate deel gaan uitmaken van de kunstpraktijk. In een postmoderne tijd waar de auteurs zijn gedood is het logisch en zelfs natuurlijk dat bestaande elementen worden toegeëigend. Volgens Guy Debord was het plagiaat zelfs noodzakelijk.

Maar hoe wordt hier wettelijk mee omgesprongen? De rechtszaken die worden gevoerd over het oneigenlijk gebruik van gepatenteerde merken, formats, producten en wat nog meer kan gekopieerd worden door kunstenaars, zijn legio. In het volgende deel wordt dit uitvoerig besproken.

#### 5.3.4 KUNST, SIGNATUUR EN 'MERKEN' IN DE KUNST

De signatuur kreeg in de rechtszaak die Dürer aanspande tegen Marcantonio Raimondi, een belangrijke positie toegekend in het identificeren van een werk als een origineel werk van een kunstenaar. De signatuur wordt een waarmerk, een keurmerk dat haast gelijk staat aan de waarborgen die een consument krijgt bij aankoop van een merkproduct. Er bestaat een opmerkelijke gelijkenis tussen het merk dat voor consumptiegoederen gebruikt wordt, en de signatuur van een kunstwerk. De signatuur is per definitie dat wat van kunst kostbare handelswaar maakt. De kunst heeft hierop kritiek geuit. Reeds in de negentiende eeuw, toen de eerste gepatenteerde merken op de markt verschenen én niet toevallig de periode waarin veel aandacht werd besteed aan de auteursrechtelijke bescherming van intellectuele eigendom, werd door de kunst al de vraag gesteld naar de analogie tussen een merk en de signatuur.

Laat ons opnieuw een voorbeeld van Edouard Manet aanhalen. In 1881 maakte Manet een analogie tussen de signatuur en het merk in zijn schilderij *Bar aux Folies-Bergères* (fig.108). Aan de linkerkant van de toog bevindt zich een flesje *Bass Pale Ale* (bier). Dit merk was het

---

<sup>413</sup> BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*, op.cit., p. 19



eerste geregistreerde merk in de Britse geschiedenis. Het werd in 1875 geregistreerd onder de *Trademark Act*. Merkwaardig genoeg vinden we de signatuur van Manet precies op dit ene flesje terug. De signatuur van Manet is aangebracht met datum aan de onderkant van het etiket van het flesje. Volgens Cristina Sofia Martinez<sup>414</sup> kende Manet op deze manier een nieuwe waarde toe aan het merk en identificeerde hij op deze manier zijn werk met producten bestemd voor de verkoop. "La signature, apparentée à un signe distinctif, souligne l'attachement et l'intérêt du peintre pour la société moderne, une société marquée par le développement industriel, le recours aux marques et l'individualisation des marchandises."<sup>415</sup> Volgens Cristina Sofia Martinez werden de tendenzen van de industriële revolutie werden door Manet op de voet gevolgd. Bovendien besteedde Manet in zijn werk aandacht aan de nieuwe wetgevingen door bewust een flesje *Bass Pale Ale* te gebruiken én door hier zijn signatuur aan te verbinden.

Toch bleef deze kritiek op geregistreerde merken een eerder zwakke vorm van kritiek. Het is wachten tot in de twintigste eeuw om duidelijker voorbeelden te vinden. In 1920 schreef Marchel Duchamp (1887-1968) op zijn werk *Fresh Widow* (fig.109) het woord COPYRIGHT in hoofdletters, gevolgd door de naam RROSE SELAVY en het jaartal 1920.<sup>416</sup> *Fresh Widow* was een *readymade*, het voorwerp dat Duchamp gebruikte was een industrieel vervaardigd vensterraam. Zoals we al eerder zagen had Duchamp al een voorgeschiedenis met het zich toeëigenen van industrieel vervaardigde producten. De uitvinding van de *readymade*<sup>417</sup> is van immens belang in deze thesis en wordt dus behandeld in verschillende delen. In dit hoofdstuk benadrukken we dat Marcel Duchamp, door gebruik te maken van een ordinair en banaal, industrieel vervaardigd object en dit in de wereld van de kunst te brengen, de grootst denkbare kritiek uitte op de signatuur van het kunstenaar-genie uit de negentiende eeuw. Door zijn pseudoniem Rose Selavy<sup>418</sup> als een origineel merkteken aan te brengen met *copyright* als bovenschrijf, op een industrieel vervaardigd en dus naar alle waarschijnlijkheid gepatenteerd product, beschermd door octrooirecht in de Verenigde Staten wordt het

---

<sup>414</sup> MARTINEZ, Cristina Sofia, *Marques déposées: General Idea, la critique de l'art et de la propriété intellectuelle*, in: Les Cahiers du MNAM, nr. 70, winter 1999-2000, pp. 88-120.

<sup>415</sup> Idem, p. 105.

<sup>416</sup> Idem, p. 99.

<sup>417</sup> *Readymades* zijn gepremanufacteerde objecten die door keuze van een kunstenaar opgewaardeerd worden tot kunstvoorwerp.

<sup>418</sup> Marcel Duchamp bedenkt zijn vrouwelijk alter ego Rose Sélavy in 1920 bij zijn terugkeer in New York. Uitgesproken in het Frans klinkt Rose Sélavy als 'Eros, c'est la vie' (Eros is het leven). ARNASON, H.H., PRATHER, Marla, *A history of modern art: painting, sculpture, architecture, photography*, (vierde editie), Londen: Thames and Hudson, 2001, p. 277.

industriële product opgenomen in de cultuursfeer.<sup>419</sup> Als Duchamp op een legale manier gebruik maakte van het woord *copyright*, dan werd door dit gebaar het onderscheid gemaakt tussen een geestelijke creatie, beschermd door auteursrecht, en een industrieel product, beschermd door octrooirecht, in de Verenigde Staten. *Fresh Widow* vormt een terecht geuite kritiek van Duchamp op het onderscheid tussen auteursrechtelijk beschermde producten en producten die onder octrooirecht beschermd worden. *Fresh Widow* toont aan dat het bijna onmogelijk is beide termen arbitrair te handhaven. Duchamp haalt het recht bij het oeuvre als een doel op zich, het recht is niet langer een instrument van legitimatie aldus Cristina Sofia Martinez. Interessant is verder ook dat Duchamp tekent met het pseudoniem Rose Sélavy. Werken gepubliceerd onder pseudoniemen nemen een apart statuut in met betrekking tot de termijn van bescherming (§ 5.2.2.). De uiterste beschermde datum bij het gebruiken van een pseudoniem bedraagt vijftig jaar na de datum dat de echte naam van de auteur werd bekend gemaakt. Marcel Duchamp, kenner van de wetgeving, verkende de uiterste consequenties van deze wetgeving. Een laatste belangrijk voorbeeld van kritiek op het merkenvraagstuk werd zeker geformuleerd door de *Pop Art*. Deze kunststroming kaartte in zijn geheel de analogie tussen het kunstoeuvre en de industriële productie aan. De iconen van deze stroming, Andy Warhol (1928-1987), Robert Rauschenberg (°1925), Jasper Johns (°1930), Roy Lichtenstein (1923-1997), Tom Wesselman (1931-2004) en anderen ontleenden motieven uit de banale multimediale maatschappij en uit de massacultuur. Andy Warhol ontleende niet alleen motieven, maar gebruikte daadwerkelijk de merken die hij daardoor detourneerde. In zijn kunst gebruikte hij ontegensprekelijk commerciële motieven zoals *Coca-Cola* flesjes, blikken *Campbell's* soep (fig.110) en dozen *Brillo* zeep. Voor Warhol en de andere *Pop Art* kunstenaars leverde deze toeëigening van commerciële motieven nog geen problemen op. De bedrijven zagen er geen graten in dat hun industriële merken door kunstenaars werden gebruikt en lieten de kunstenaars ongemoeid. Naar mijn mening speelt de bekendheid van een merk hier zeker een rol. In de jaren vijftig en zestig waren bedrijven naarstig op zoek naar merkidentiteit, merkentrouw en bovenal een globale merkbekendheid. Denken we hierbi maar aan de alomtegenwoordigheid van de Marlboro Cowboy, de Coca-Cola flesjes en andere voorbeelden. In de jaren zestig diende de *pop art* mogelijk de drang naar manifestatie van deze grote bedrijven. De merken verwierven mee bekendheid dankzij de kunst. Vooral *Campbell* heeft veel aan Andy Warhol te danken qua merkbekendheid. Het is niet verwonderlijk dat *Campbell* vele jaren later nog steeds hetzelfde soort etiket gebruikt voor haar product.

---

<sup>419</sup> Octrooirecht werd in de Verenigde Staten gebruikt voor commerciële producten. Copyright gaat zoals we al eerder in dit hoofdstuk zagen, over *intellectuele rechten*. Meer informatie over octrooirecht is te vinden in: GOLDSTEIN, P., op.cit.

In de jaren zeventig en tachtig trad volgens mij een mentaliteitsverandering op bij de bedrijven. De merken hadden inmiddels een zekere reputatie opgebouwd. In de jaren tachtig werd door deze merken nog steeds algemene en globale merkbekendheid nagestreefd, maar mijn hypothese is dat de reputatie die de industrie aan haar merken had verbonden mogelijk geschaad kon worden.<sup>420</sup> In de jaren zeventig werden de eerste rechtszaken gevoerd door bedrijven tegen kunstenaars over het 'ongeoorloofde gebruik' van het merk<sup>421</sup>. Een zeer belangrijke rechtszaak in dit opzicht is ongetwijfeld de rechtszaak die *Time Incorporated* voerde tegen het kunstenaarscollectief *General Idea*<sup>422</sup>. In 1974 lanceerde het collectief *General Idea* een eigen tijdschrift, '*FILE magazine*' (fig.111). De cover van het tijdschrift was een parodie op deze van '*LIFE magazine*' (fig.112) uitgegeven door *Time Incorporated*. De titel was een anagram van het woord LIFE. Het tijdschrift *LIFE* was gelanceerd in 1936 en kende een gigantisch succes. Mijn hypothese dat de reputatie van een product een essentiële rol gaat spelen in het al dan niet vervolgen van kunstenaars die zich een geregistreerd merk toeëigenen, wordt bevestigd in de rechtszaak van *Time Incorporated* tegen *General Idea*. De advocaat van *Time Incorporated* pleitte dat de onfatsoenlijke inhoud van *FILE* een aanval zou zijn op de goede reputatie van *LIFE*. Een van de directieleden van *Time Incorporated*, Robert Hughes, was beschaamd over de rechtszaak en vond het pleit van de advocaat zeer typerend voor deze, in zijn ogen ridicule en domme rechtszaak. "FILE est un revue d'art produite par des artistes pour des artistes, qui publie des projets, des correspondances, des photographies et des manifestes, et qui permet la diffusion de recherches et d'images en dehors des circuits des galeries et des musées. Les trois mille exemplaires imprimés sont expédiés aux abonnés par la poste. Seul un nombre limité d'exemplaires est disponible dans quelques galeries et librairies choisies de Toronto – avant tout pour plaire aux commanditaires",<sup>423</sup> aldus A.A. Bronson, lid van *General Idea*. Het geschil tussen *FILE* en *LIFE* is volgens Cristina Sofia Martinez typerend: "on voit que l'art s'approprie l'industrie, que l'industrie accuse l'art, et que le droit devient le lieu de règlement du litige entre l'un et l'autre"<sup>424</sup>. De

<sup>420</sup> Het valt echter buiten het bestek van dit onderzoek om hier verder op in te gaan, maar het zou interessant zijn om dit verder uit te diepen

<sup>421</sup> Ik gebruik hier het woord 'merk', maar dit moet ruim gezien worden. Bedrijven zullen ook rechtszaken voeren over het gebruik van een vorm of figuur die met hun producten wordt geassocieerd.

<sup>422</sup> '*General Idea* is een van oorsprong Canadese groep, opgericht in 1968, die bestaat uit A.A. Bronson (1946), Felix Partz (1945-1994) en Jorgen Zontal (1944-1994). In hun performances, video's, foto's, schilderijen, affiches, sculpturen, installaties en het sinds 1972 verschijnende tijdschrift *FILE*, exploreren zij op ironische wijze de rol van de kunst, het kunstenaarschap, de positie van galerijen en musea en de verwachtingen van publiek en media op al deze gebieden. (...) MEKKINK, Mieke, PINGEN, René, VAN STRIEN, Els, *Kunst van nu: encyclopedisch overzicht vanaf 1970*, Leiden: Primavera Pers, 1995, p. 115. De groep *General Idea* is zoals gezegd een belangrijke pionier in de kunstenaarssamenwerkingsprojecten (§ 4.2.3.).

<sup>423</sup> GENERAL IDEA, *The search for the Spirit. General Idea 1968-1975*, Toronto: Art gallery of Ontario, 1997, p. 76, geciteerd in: MARTINEZ, Cristina Sofia, op.cit., p. 89.

<sup>424</sup> Ibidem.

aanhoudende vervolgingen van *Time Incorporated* zorgden ervoor dat *General Idea* in 1977 besloot om hun *cover* van *FILE magazine* aan te passen.

Duidelijk is dat naarmate cultuur steeds meer een kwestie wordt waar veel geld mee gepaard gaat, het aantal rechtszaken over het oneigelijk gebruik zal toenemen. Merken hebben een identiteit gekregen, hoe bekender deze identiteit wordt hoe meer deze identiteit geschaadt kan worden en hoe meer dit geld kost aan de grote bedrijven.

#### **5.4. NO GHOST JUST A SHELL EN ANNLEE'S RECHTEN**

De hierboven vermelde situaties en rechtszaken hebben alle gemeen dat de oorspronkelijke auteur, of beter gezegd rechtsbezitter, niet op de hoogte was van de toeëigening. De toeëigening gebeurde af en toe als kritiek op of als referentie naar de auteursrechten, zoals zeker het geval was bij het werk *Bar aux Folies-Bèrgeres* van Manet of bij *Fresh Widow* van Marcel Duchamp (§ 5.3.4.), maar soms gebeurde de toeëigening om een compleet andere reden, zoals bij bijvoorbeeld Andy Warhol het geval was, die zich elementen uit de massacultuur toeëigende zonder hierbij kritiek te uiten op auteursrechten. Bij *General Idea* ging het meer over de vormelijke aspecten van de *cover* van *LIFE magazine*.

Wat gebeurt er als de oorspronkelijke 'schepper' of 'maker' van een object waarop intellectuele eigendom berust wel op de hoogte is van de toeëigening? Stel dat een auteur vooraf op de hoogte wordt gebracht van de toeëigening van het object waarop auteursrechten berusten, maar dat de kunstenaars die zich dit object willen toeëigenen dit via officiële kanalen doen? Leidt dit niet tot een compleet *détournement* van de auteursrechtelijke bescherming?

De oorspronkelijke maker van *Annlee*, haar oorspronkelijke auteur, werkte voor een Japanse animatiestudio. Deze studio's leveren *anime* of *manga* af voor de grote economische markt die de Japanse stripindustrie is. De grafische vormgever of ontwerper werkt voor een Japans bedrijf. De ontwerper werkt ten dienste van een bedrijf en bijgevolg zijn de ontwerpen van deze ontwerper niet zijn eigen intellectuele eigendom, maar deze van het bedrijf waarvoor hij ontwerpt. *Annlee*, het hoofdpersonage van *No ghost just a shell*, is een van deze geanimeerde figuren, ontworpen door een anonieme ontwerper in een Japanse grafische studio. De artistieke creatie wordt een product, zoals Jan Verwoert terecht aanhaalt in zijn

artikel '*Copyright, Ghosts and Commodity Fetishism*'<sup>425</sup>. 'What is Annlee? Among many other things she is a product, a digital animation character created by anyone who buys her copyright.'<sup>426</sup> Het product dat werd gekocht door Pierre Huyghe en Philippe Parreno bestond in eerste instantie uit een tekening. De tekening werd, zoals gezegd, door een anonieme ontwerper gemaakt. De Japanse studio biedt zijn producten te koop aan in een catalogus of databank: het ontwerp van *Annlee* is een van de vele schetsen die te koop werden aangeboden in deze databank; die producten, de tekeningen, bedoeld voor de fictiemarkt worden te koop aangeboden met inbegrip van de auteursrechten. Het is niet méér dan het verhaal dat gebeurt met merklogo's die ontworpen worden door marketing en reclame-agentschappen en vervolgens eigendom worden van het bedrijf dat opdracht gaf tot het ontwerp hiervan. De oorspronkelijke auteurs aliëneren zich als het ware van hun creatie. Er ontstaat in zekere zin een vervreemding van het product. Zoals we echter hebben gezien kent de geschiedenis van het *copyright* en het *auteursrecht* een nogal merkwaardige ontwikkeling. Beide zijn gegroeid vanuit een drang naar controle bij de overheid van nieuwe media. Een korte historische terugblik zal een en ander verduidelijken. Tijdens de Verlichting in de achttiende en negentiende eeuw was het *bon ton* onder auteurs om te schrijven onder een pseudoniem. De lijst van auteurs die in de negentiende eeuw onder een pseudoniem publiceerden, is zeer lang en bevat namen zoals Herder, Schille, Goethe en Hoffmann. Pseudoniemen dienden lange tijd tot bescherming van de auteur, vooral bij boeken met een politiek getinte inhoud. In het Frankrijk van de achttiende eeuw dienden de pseudoniemen aldus een praktisch nut: bescherming van de auteur. In de negentiende eeuw lagen de zaken echter anders. Waarom zouden auteurs zichzelf dan toch nog een pseudoniem toemeten? "The main reason for not claiming one's authorship was the widely held belief that since ideas are given by nature, ideas belong to everyone" aldus Jan Verwoert die zich hiervoor baseert op een tekst van Paul Raabe. "The individual writer was thought not to be more than the coincidental medium nature employs to reveal its truths. Ideas were considered to be natural resources and therefore public property"<sup>427</sup>. Het gebruik van een pseudoniem was niet langer nodig voor de censuur, maar omdat auteurs geloofden dat tekst een gemeengoed was publiceerden ze onder een pseudoniem. Deze ideeën liggen volgens Verwoert aan de tijdelijkheid van *auteursrecht* en *copyright*, zoals gestipuleerd in de Conventie van Bern (§ 5.2.2.) en de nationale wetgevingen inzake auteursrechtelijke bescherming. Het individu wordt slechts tijdelijk begunstigd, na het verstrijken van een termijn na de dood van een auteur wordt een tekst opnieuw publiek

---

<sup>425</sup> VERWOERT, Jan, *Copyright, Ghosts and Commodity Fetishism*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, p. 185.

<sup>426</sup> Ibid.

<sup>427</sup> Jan Verwoert citeert hier RAABE, Paul, *Pseudonyme und anonyme Schriften im 17. und 18. Jahrhundert*, in: *Der Zensur zum Trotz: Das gefesselte Wort und die Freiheit in Europa*, Weinheim: VCH, pp. 53-66 (Ibidem).

domein. Hoe is dit nu relevant voor *Annlee*. Ze werd aangekocht door Pierre Huyghe en Philippe Parreno, die hierdoor niet alleen de eigenaars werden van de tekeningen en de figuur, maar evenzeer van de auteursrechten die op de figuur rusten. Aangezien de auteursrechten aan Parreno en Huyghe de vrijheid geven om te doen en laten wat ze willen met *Annlee* beslissen ze om haar eerst een nieuw uiterlijk te geven. Ze vertalen haar naar een andere vorm. *Annlee* wordt door de *restyling* een nieuw product, een aangepast product, een derivaat, of zoals Hans Ulrich Obrist het stelde: 'a transmuted readymade'<sup>428</sup>. De volgende stap betreft het publieke domein. *Annlee* wordt doorgegeven aan een netwerk van kunstenaars. *Annlee* kan hier vergeleken worden met zogenaamde *shareware* of ook wel met het *GNU*-project<sup>429</sup> van Richard Stallman (°1953). Deze twee termen zijn onlosmakelijk verbonden met de computerwereld. Stallman houdt er een ganse filosofie op na waarom het belangrijk is om gratis *software* te hebben. Het discours dat gevolgd wordt in zijn GNU-Manifesto (bijlage 37) is niet geheel onbelangrijk in dit verhaal: *Annlee* is zelf immers vergelijkbaar met de GNU besturingssystemen. Ik verwijs hierbij terug naar het gebruik van de term *co-creative platform* in § 3.1.5. GNU is in essentie evenzeer een dergelijk *co-creative platform*. De broncode van GNU wordt doorgegeven aan een multipliciteit van auteurs. De broncode kan vervolgens dankzij een gemeenschappelijke taal of beter, een gemeenschappelijk co-creative platform worden gewijzigd. De individuele gebruiker kan de GNU broncode aanpassen aan zijn individuele eisen. Net zoals aan de deelnemende kunstenaars de vrijheid werd gelaten om *Annlee* aan te passen aan hun eigen individualiteit.<sup>430</sup> Relevant in deze kwestie is dat voor het gebruik van *software* zogenaamde licenties nodig zijn. De licenties zijn een systeem waarbij de gebruiker van de *software* betaalt voor het gebruik van het programma, dit om ongeoorloofde kopies tegen te gaan. Stallman zegt over vrije distributie van *software* en over *software* licenties: "I consider that the golden rule requires that if I like a program I must share it with other people who like it. Software sellers want to divide the users and conquer them, making each user agree not to share with others. I refuse to break solidarity with other users in this way. I cannot in good conscience sign a nondisclosure agreement or a software license

---

<sup>428</sup> Pierre Huyghe, Stefan Kalmar, Philippe Parreno, Beatrix Ruf, Hans Ulrich Obrist: *Conversations*, in: HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, e.a., *No ghost just a shell: exhibition catalogue*, Keulen: König, 2003, p. 16.

<sup>429</sup> GNU is een acroniem voor 'GNU is not UNIX'. Het GNU Operating System is gebaseerd op UNIX, een besturingssysteem voor computers. Het revolutionaire idee achter GNU is dat iedere gebruiker zelf een stukje kan bijdragen aan de broncode van het programma, én bovendien dat het gebruik ervan compleet open en gratis is. The GNU Operating System, <http://www.gnu.org>, geraadpleegd: 2 april 2005.

<sup>430</sup> Ik verwijs hier nogmaals naar het feit dat de kunstenaars zelf mochten kiezen in welk medium *Annlee* gebruikt werd en dat *Annlee* voor verschillende doeleinden mocht gebruikt worden. De enige vereiste was de multipliciteit van het 'teken' ten volle exploreren.

agreement.”<sup>431</sup> Stallman zet zich af tegen het systeem van *software* licenties, net zoals *Annlee* een aanklacht is tegen het auteursrechtelijk beschermen van figuren. En dat is niet de enige gelijkenis. Door een gemeenschap te creëren rond GNU is Stallman er in geslaagd om verschillende softwaremonopolies te doen wankelen. *Annlee* is een teken dat doorgegeven werd aan andere kunstenaars en op deze manier werd een gemeenschap rond haar gecreëerd (§ 3.4.). *Annlee* wordt het teken dat doorgegeven wordt aan verschillende auteurs.

Zoals ik al aanhaalde in het stuk dat handelde over collectief en individueel auteursrecht bestaat in de Franse wetgeving de mogelijkheid om de samenstellers van een tekst te zien als de bezitters van het '*droit d'auteur*'. Hier stopt het verhaal echter niet voor Huyghe en Parreno. Een bedrijf met rechtspersoonlijkheid werd opgericht om de rechten van *Annlee* te vrijwaren. Zoals gezegd was *Annlee* oorspronkelijk bedoeld voor de fictiemarkt. Door haar te kopen bevrijdden Pierre Huyghe en Philippe Parreno haar als het ware van deze markt. Om echter te zorgen dat *Annlee* nooit meer 'slachtoffer' zou worden van de marktmechanismen werd een wettelijk kader opgesteld waarin *Annlee* zelf over haar eigen rechten zou kunnen beschikken. Met dit doel voor ogen stelde advocaat Luc Saucier de statuten op van het bedrijf ANNLEE<sup>432</sup> (bijlage 29). Door de tekenfilmfiguur *Annlee* gelijk te stellen met een bedrijf verkreeg ze op deze manier een rechtspersoonlijkheid en zoals al eerder aangehaald laat een uitzondering in het '*droit d'auteur*' toe dat de rechtspersoonlijkheid (L'Association) ANNLEE de auteursrechten krijgt. Om dit laatste te regelen stelde Luc Saucier eveneens een wettelijk contract op waarin de auteursrechten door Pierre Huyghe en Philippe Parreno voor de symbolische som van één euro worden overgedragen naar l'Association Annlee (bijlage 30). De *Association Annlee* heeft als belangrijkste doelstelling de figuur *Annlee* te beschermen tegen ongeoorloofd gebruik:

'Article 3: Objective: The ANNLEE company will provide a legal framework for the true story of a symbol that has been taken from the realms of representation; as a result, the ANNLEE company will ensure that the image of ANNLEE never reappears.'<sup>433</sup>

*Annlee*, de tekenfilmfiguur, krijgt op deze manier een soort welverdiende rust aangeboden.<sup>434</sup> Om *Annlee* nog meer rechten toe te kennen is ook overwogen om haar een

---

<sup>431</sup> STALLMAN, Richard, *The GNU-Manifesto*, in: <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>, geraadpleegd: 10 juli 2005, opgenomen in bijlage 37.

<sup>432</sup> Een belangrijke opmerking geldt hier de bronnen gebruikt voor deze thesis. De oorspronkelijke statuten van het bedrijf ANNLEE zijn opgesteld voor de Franse wetgever, dus normaliter opgesteld in de Franse taal. Deze documenten zijn helaas nergens gepubliceerd. Ik baseer me hier dan ook volledig op de Engelse versie van de statuten zoals gepubliceerd in de tentoonstellingscatalogus. HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, (ed.), *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003, pp. 302-309.

<sup>433</sup> Idem, p. 304.

adres te geven in het Van Abbemuseum in Eindhoven (Nederland). *Annlee* zou dan als werknemer van het Van Abbemuseum een toegangsbadge krijgen en haar adres zou bij haar werkgever geregistreerd worden. De wettelijke implicaties laten dit op dit moment echter niet toe.<sup>435</sup>

*Annlee* trekt zich terug uit de wereld van de kunst, maar dit houdt enkel in dat haar afbeelding niet meer gebruikt mag worden in nieuwe kunstwerken. Tentoonstellen kan nog wel. Het Van Abbemuseum brengt in 2005 een nieuwe tentoonstelling rond *No ghost just a shell*. Het is weer een nieuw dynamisch tentoonstellingsconcept zoals ik eerder al aanhaalde.

Betekent de overdracht van rechten het definitieve einde van *Annlee* als beeld dat gebruikt kan worden? Aangezien *Annlee* zich heeft terug getrokken uit de wereld van de representatie, zoals het een mythe betaamt, mag ze eigenlijk niet meer verschijnen in de kunst. Het détournement eindigt bij haar rechten. Maar, we zagen in deze verhandeling dat een bestaande tekst steeds gebruikt mag worden om een nieuw verhaal te beginnen, dat dit zelfs essentieel deel uitmaakt van de hedendaagse kunstpraktijk. *Annlee* zelf rechten geven klinkt allemaal heel poëtisch, maar in de praktijk is *Annlee* gewoon een beeld dat nog steeds kan gebruikt worden. Anna Lena Vaney componeerde *Asleep in the deep* (fig.113) na afloop van het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*.<sup>436</sup> M/M Paris maakte in 2003 een opbergmeubeltje dat versierd werd met de poster *No ghost just a shell* met de enigmatische titel: Le Cabinet (Any Kind Of Imaginary Material (fig.114). François Curlet maakte een soort stamboom van *Annlee* (*Annlee, la parthénogénèse*) in 2003 (fig.115). Pierre Joseph wou lezingen organiseren over *Of Lucidity*, Melik Ohanian had het kunstenaarsproject nog graag verder zien evolueren. *Annlee*, het hardnekkige virus laat de kunst dus niet los. De kunstenaars die deelnamen aan het project blijven in zekere zin geïnteresseerd. Philippe Parreno praat niet graag over projecten die voor hem zijn afgehandeld, omdat hij dan terug gaat nadenken over die projecten. Wat als Parreno binnenkort terug aan *Annlee* denkt? Joe Scanlan vond het idee van de distributie zelf een van de meest innovatieve en vond het jammer dat net deze distributie eindigde.<sup>437</sup>

---

<sup>434</sup> Bij het schrijven van deze thesis waren alle auteursrechtelijke overeenkomsten nog niet gepubliceerd in het Franse staatsblad, *Le Journal Officiel*.

<sup>435</sup> Interview met Phillip van den Bossche (bijlage 6) en interview met Jan Debbaut (bijlage 5)

<sup>436</sup> *Asleep in the deep* werd in 2003 op cd uitgebracht, na afsluiting van het project *No ghost just a shell*. Is het een soort epiloog, een nabeschouwing van Anna Lena Vaney of een nostalgische terugblik?

<sup>437</sup> Email-correspondentie met Joe Scanlan in bijlage 14.



Dit zijn de kunstenaars die deel uitmaakten van het tijdelijke netwerk, maar wat met andere kunstenaars die zich, zoals dat gaat in de hedendaagse kunstpraktijk, een beeld toeëigenen zonder toestemming? Pedro Velez, een relatief onbekende Amerikaanse kunstenaar gaf een antwoord op de auteursrechtelijke bescherming van *Annlee* in *The Abduction of Annlee* (2003). Volgens deze kunstenaar was *Annlee* opnieuw geketend, ditmaal door Huyghe en Parreno.<sup>438</sup> De jonge Franse kunstenaar Mircea Cantor heeft eveneens een kritiek geuit op het wegnemen van *Annlee* uit de wereld van de representatie: *I am still alive* (fig.116), vertolkt het stille verzet van *Annlee* (of van de kunstenaars?) tegen haar verwijdering uit de wereld van de levenden.

---

<sup>438</sup> "The abduction of AnnLee is a huge wall drawing/installation of cryptic text in which Velez passes judgement on French artists Pierre Huyghe and Phillippe Parreno. The French duo bought the rights to a Japanese anime character, named her AnnLee and used her as the focal point of a series of works by themselves and other artists, then retired her with a fireworks display during Basel last year. With this piece Velez tries to redeem AnnLee's soul from the exploitation to which she was submitted in the name of art." Western Exhibitions, [http://www.westernexhibitions.com/current/velez\\_rectangle.htm](http://www.westernexhibitions.com/current/velez_rectangle.htm), geraadpleegd: 25 juli 2005 (bijlage 38).

## CONCLUSIE

Het kunstenaarsproject *No ghost just a shell: un film d'imaginaire* is een project, opgestart door de Franse kunstenaars Pierre Huyghe en Philippe Parreno, maar waar vervolgens een heel samenwerkingsverband van verschillende kunstenaars, van verschillende mede-auteurs rond gegroeid is. Het project bestond uit het invullen van en een identiteit geven aan een inhoudsloos anime-figuurtje, *Annlee*. Het project blijkt echter enorm veelzijdig en zeer gelaagd. Niet alleen het samenwerkingselement van het project blijkt diverse implicaties met zich mee te brengen, maar ook aspecten zoals het nadenken over nieuwe en dynamische tentoonstellingsmodellen, of zoals het *détournement*, het aftasten van de grenzen van het institutioneel kader van de kunst en van de samenleving terwijl men toch binnen diezelfde grenzen blijft.

We zagen hoe het project een veelheid aan vragen opriep. Vragen die voortvloeien uit de gebruikte media: animatiefilm en tentoonstelling. Vragen die voortvloeien uit de samenwerking tussen verschillende kunstenaars, die zich als een los-vast netwerk rond een gemeenschappelijk teken hebben geschaard. Vragen die voortvloeien uit de identiteit die *Annlee* heeft gekregen, met haar eigen rechten.

We zagen dat het medium animatiefilm, en meer bepaald de Japanse animefilm, niet toevallig een zeer geschikt medium vormt voor het kunstenaarsproject *No ghost just a shell*. Dat komt door diverse kenmerken van animatie- en animefilm: de integratie van de drie kunstmedia film-, schilder- en tekenkunst; het feit dat animatiefilm de mogelijkheid tot een gemeenschappelijke taal of gemeenschappelijk teken biedt; de stilistische kenmerken van Japanse *anime* die de herkenbaarheid van *Annlee* als gemeenschappelijk teken versterken; de inhoudelijke thema's van Japanse anime, zoals nieuwe technologieën, virtuele realiteit, consumentisme, genderrollen en -identiteit; de toepasselijke vergelijking van de titel van het kunstenaarsproject met de titel van de Japanse animefilm *Ghost in the shell*.. Al deze kenmerken maken het medium animatiefilm bijzonder geschikt als medium voor het kunstenaarsproject dat Pierre Huyghe en Philippe Parreno voor ogen hadden.

Ook de tentoonstelling als artistiek expressiemiddel is een uitermate geschikt medium gebleken voor het project. Het temporele proces, dat een serie van tentoonstellingen met zich meebrengt, is essentieel gebleken in het proces van de opbouw van het verhaal, het narratief van *Annlee* en van het project *No ghost just a shell*. De betrokken artiesten beschouwden de tentoonstelling, net zoals de animatiefilm, als een communicatiemedium. Het einddoel van het verhaal, van het narratief is niet een tentoonstelling, maar een

weergave van de wederkerige relaties die tijdens een samenwerkingsproject tot stand zijn gekomen. De kunstenaars beschouwen de tentoonstelling als een tekst die voor verschillende auteris wordt geschreven in verschillende episodes die niet noodzakelijk in een hiërarchie vervat zijn. Het gebruik van animatiefilm bleek daarbij zeer van pas te komen.

De tentoonstellingen die voortvloeiden uit het project, met de tentoonstelling *No ghost just a shell* in het Van Abbemuseum als orgelpunt, blijken zowel een vervolg te zijn op de evoluties die zich de voorbije eeuw in het denken over en opstellen van tentoonstellingen hebben voorgedaan, als een antwoord op de zaken die de voorbije eeuw in vraag werden gesteld. De ruimte, de tijd en de kunst als handelswaar werden allemaal in vraag gesteld. De teloorgang van het object, om het met de woorden van Frank Popper te zeggen, zorgde ervoor dat in de twintigste eeuw de klassieke functie van tentoonstellingsruimen en musea steeds meer wijzigde. De 'white cube' van O'Doherty werd steeds verder op zijn grenzen afgetast, en ook het temporele aspect van tentoonstellingen werd steeds verder verkend, onder meer door Marcel Broodthaers, die meteen ook illustreert hoe het denken over het kunstwerk als handelswaar een détournement heeft ondergaan. In feite, zo bleek, vormde die hele evolutie een zoektocht naar een antwoord op de vraag: hoe om te gaan met de spektakelmaatschappij die musea en tentoonstellingen geworden zijn. De tentoonstelling *No ghost just a shell* geeft een antwoord op de oplossingen die de voorbije eeuw werden bedacht. Het opvatten van de tentoonstelling als een virus, dat zich discreet door de (tentoonstellings)ruimte beweegt, en dat in harmonie met andere kunstwerken kan bestaan, is zeker een nieuwe stap in het denken over tentoonstellingen en musea.

We vermeldden dat *Annlee* een 'teken' vormt, waarrond zich een gemeenschap van kunstenaars heeft gevormd, die samenwerkt aan een tekst over dit 'teken'. Aan de hand van de semiologische analyse die Roland Barthes maakte van de mythe hebben we ontdekt dat een gemeenschap zich inderdaad rond een teken kan vormen door middel van mythevorming. Het teken *Annlee* is via het mythologische concept *No ghost just a shell* de mythe *Annlee* geworden.

We hebben verder bekeken hoe het verder gaat eens de gemeenschap zich gevormd heeft. Het doorgeven van het 'teken' leidde tot een vorm van samenwerking. De samenwerking in het project *No ghost just a shell*, die een volgende stap was na andere kunstenaarssamenwerkingsprojecten zoals de *Situationist International*, *The Factory* en *General Idea*, bleek zelf eigenlijk verder te bouwen op eerdere samenwerkingsprojecten van o.a. Pierre Huyghe en Philippe Parreno. Het gaat om *Anna Sanders* en *L'association des temps libérés*. Die laatste creëerde een manier om na te denken over een sociale structuur

voor kunstenaars; het vormt de basis waarop het los-vaste netwerk rond *Annlee* zich kan enten.

Dit netwerk rond het project *No ghost just a shell* blijkt perfect te beschrijven als een rhizomatische structuur, zoals Felix Guattari en Gilles Deleuze dat concept beschreven hadden. In het verlengde daarvan bleken de *Actor Network Theory*, en ook de *esthétique relationelle* van Nicolas Bourriaud, eveneens van toepassing op het project *No ghost just a shell* en de samenwerking en het netwerk errond.

Een dergelijk netwerk, een dergelijke samenwerking van kunstenaars, roept nieuwe problemen op. Zo is er het probleem van auteurschap en auteursrecht. Zoals Roland Barthes het heeft over de dood van de auteur, zo ook hebben kunstenaars in de twintigste eeuw zich afgezet tegen het negentiende-eeuwse concept van auteurschap. Het verdwijnen van dit auteursconcept in een netwerk, waar men zoals Pierre Lévy eerder van een *intelligence collective* kan spreken, roept auteursrechtelijke problemen op.

We zagen hoe er belangrijke juridische verschillen bestaan tussen het continentale begrip auteursrecht en het Angelsaksische begrip copyright. Beide handelen echter over dezelfde fundamentele intellectuele eigendomsrechten. De evolutie van de wettelijke aspecten van deze intellectuele rechten bleek samen te gaan met mentaliteitswijzigingen in de kunst zelf. Zo ook in het project *No ghost just a shell*. Eerst kochten Pierre Huyghe en Philippe Parreno de rechten op een commercieel product, om het te detourneren in hun kunstwerken; bovendien gaven ze de rechten vrij aan andere kunstenaars om hen mee te laten bouwen aan het project, om hen mee een invulling te geven aan de identiteit van *Annlee*. Het denken over persoonlijkheid en identiteit bracht Pierre Huyghe en Philippe Parreno er vervolgens toe *Annlee* een eigen rechtspersoonlijkheid te geven, door de intellectuele rechten op *Annlee* aan *Annlee* zelf te geven. De auteursrechten lagen daardoor niet langer bij één auteur, of bij een netwerk van auteurs, maar bij het 'product' van die auteur(s). Hoewel dit impliceert dat *Annlee* eigenlijk niet meer gebruikt mag worden voor nieuwe kunstwerken, blijken kunstenaars zich in de praktijk toch niet aan deze juridische spitstechnologie te houden. Het netwerk werkt verder, breidt zich verder uit, gaat verder met nadenken en met het verkennen van de grenzen. Of, om het met de eerder poëtische bewoording van *Annlee* te zeggen: "I'm still alive".

# **BIBLIOGRAFIE**

## LITERAIRE BRONNEN

- ANDRIESSE, Paul, (e.a.), *Art gallery exhibiting. The gallery as a vehicle for art*, Amsterdam: De Balie, 1996
- ARCHER, Michael, *Art since 1960: new edition*, Londen: Thames and Hudson, 2002
- ARNASON, H.H., PRATHER, Marla F., WHEELER, Daniel, *A history of modern art. Painting-Sculpture-Architecture-Photography*, (vierde editie), Londen: Thames & Hudson, 2001
- BARTHES, Roland, *Het werkelijkheidseffect*, Groningen: Historische uitgeverij, 2004
- BARTHES, Roland, *Mythologies*, Parijs: Éditions du Seuil, 1970
- BARTHES, Roland, *Oeuvres complètes*, Parijs: Editions du Seuil, 1993-1995
- BAUDRILLARD, Jean, *Art and artefact*, London: Sage Publications, 1997
- BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Parijs: Editions Gallimard, 1968
- BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Parijs: Liana Levi, 1991
- BENJAMIN, Walter, HEARTFIELD, John, *De auteur als producent*, Nijmegen: SUN, 1971 (SUN tijdschrift 50)
- BENJAMIN, Walter, *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid*, Nijmegen: SUN, 1996
- BIESENBACH, Klaus, CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, *Animations*, New York: PS1 Contemporary Art Center, 2002
- BOND, Henry, (ed.), *Exhibit A: eight artists from Europe and America*, Londen: Serpentine Gallery, 1992
- BOURDIEU, Pierre, *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Parijs: Editions du Seuil, 1992
- BOURRIAUD, Nicolas, *Postproduction*, Lyon: les presses du réel, 2003
- BOURRIAUD, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Lyon: Les presses du réel, 1997
- BROODTHAERS, Marcel, *Ceci Est Une Pipe, Dies Ist Eine Pfeife*, s.l.: Merz, 2001
- BURANEN, Lise, ROY, Alice M., *Perspectives on plagiarism and intellectual property in a postmodern world*, New York: State University of New York Press, 1999
- CELANT, Germano, (ed.), *Andy Warhol: A Factory*, s.l.: Hatje, 1998

- CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, *Pierre Huyghe*, Milaan: Skira, 2004
- CLERT, Iris, *Iris.time, l'artventure*, Parijs: Denoel, 2003
- CRAFTON, Donald, *Before Mickey: the animated film 1898-1928*, Cambridge/Londen: The MIT Press, 1982
- COOK, David A., *A history of narrative film*, New York: WW Norton Company, 1996
- DEBORD, Guy, *La Société du spectacle*, Parijs: Buchet/Chastel, 1967
- DEBORD, Guy, *Commentaires sur la Société du spectacle*, Parijs: Editions Gallimard, 1992
- DE COCK BUNING, Madeleine, *Auteursrecht en informatietechnologie: over de beperkte houdbaarheid van technologiespecifieke regelgeving*, Amsterdam: Otto Cramwinckel Uitgever, 1998
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*, Parijs: Les éditions de Minuit, 1980
- DE OLIVEIRA, Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Installation Art*, Londen: Thames and Hudson, 1994
- DICK, Philip, K., *Do androids dream of electric sheep?*, Oxford: Oxford University Press, 1997
- DOUROUX, Xavier, GAUTHEROT, Franck, TRONCY, Eric, *Compilation: une expérience de l'exposition*, Lyon: Les presses du réel, 1998
- FLEMING, Jeff, LUBOWSKY TALLBOTT, Susan, MURAKAMI, Takashi, *My reality: contemporary art and the culture of Japanese animation*, New York: Des Moines Art Center & Independent Curators International, 2001
- FOUCAULT, Michel, *Dits et écrits 1954-1988*, Parijs: Editions Gallimard, 1994
- GEVERS, Ine, VAN HEESWIJK, Jeanne, e.a., *Beyond ethics and aesthetics/Voorbij ethiek en esthetiek*, Nijmegen: SUN, 1997
- GIELEN, Pascal, *Kunst in netwerken: artistieke selecties in de hedendaagse dans en de beeldende kunst*, Tielt: Lannoo, 2003
- GIELEN, Pascal, *Een omgeving voor actuele kunst: een toekomstperspectief voor het beeldende-kunstenlandschap in Vlaanderen*, Tielt: Lannoo, 2004
- GILLICK, Liam, STOUT, Katherine, *Annlee you proposes*, London: Tate, 2001
- GREENBERG, Reesa, FERGUSON, Bruce W., NAIRNE, Sandy, (ed.), *Thinking about exhibitions*, New York: Routledge, 1996
- GOLDSTEIN, Paul, *International Copyright: Principles, Law and Practice*, New York: Oxford University Press, 2001
- GORDON, David, KITROSS, John Michael, *Controversies in media ethics: second edition*, New York: Longman, 1999

- GROSENICK, Uta, RIEMSCHEIDER, Burkhard, (ed.), *Art now: 137 artists at the rise of the new millennium*, Keulen: Taschen, 2002
- GROSENICK, Uta, RIEMSCHEIDER, Burkhard, (ed.), *Art at the turn of the millenium*, Keulen: Taschen, 1999
- HARAWAY, Dona, *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991
- HUYGHE, Pierre, *Le Château de Turing*, Lyon: Les presses du réel, 2003
- HUYGHE, Pierre, COUPLAND, Douglas, *School spirit*, Parijs: Dis Voir, 2003
- HUYGHE, Pierre, PARRENO, Philippe, e.a., *No ghost just a shell*, Keulen: König, 2003
- JANSON, H.W., JANSON, Anthony F., *History of Art*, (vijfde herziene versie) Londen: Thames and Hudson, 1997
- LATOURE, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Parijs: éditions La Découverte & Syros, 1997
- LATOURE, Bruno, *Wij zijn nooit modern geweest: pleidooi voor een symmetrische antropologie*, Amsterdam: Van Gennep, 1994, (vertaling: Joep van Dijk en Gerard de Vries)
- LEVY, Pierre, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Parijs: éditions La Découverte et Syros, 1997
- MCLUHAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw Hill, 1964.
- MEKKINK, Mieke, PINGEN, René, VAN STRIEN, Els, *Kunst van nu, encyclopedisch overzicht vanaf 1970*, Leiden: Primavera Pers, 1995
- MERRYMAN, John Henry, ELSEN, Albert E., *Law, Ethics and the visual arts*, Londen: Kluwer Law International, 2002 (fourth edition)
- NELSON, Robert S., SHIFF, Richard (ed.), *Critical terms for art history*, Chicago: The University of Chicago Press, 2003 (second edition)
- O'DOHERTY, Brian, *Inside the white cube: the ideology of the Gallery Space*, Berkeley: University of California Press, 1986
- PANOFSKY, Erwin, *Style and medium in the motion picture*, in: PANOFSKY, Erwin, *Three Essays on Style*, Cambridge/Londen: The MIT Press, 1995
- PARRENO, Philippe, *Alien Affection*, Parijs: Musées, 2002
- PARRENO, Philippe, *Speech Bubbles*, Lyon: Les presses du réel, 2001
- PARRENO, Philippe, *Snow Dancing*, Londen : G.W. Press, 1995

- POPPER, Frank, *Art of the electronic age*, Londen : Thames and Hudson, 1993
- POPPER, Frank, *Le déclin de l'objet: art, action, participation 1*, Parijs: Chêne, 1975
- PUTNAM, James, *Art and Artifact: the museum as medium*, Londen: Thames & Hudson, 2001
- RHEINGOLD, Howard, *The virtual community. Finding connection in a computerized world*, Londen: Secker & Warburg, 1994
- RUSH, Michael, *New Media in late 20th Century Art*, Londen: Thames & Hudson, 1999
- SAUSSURE, Ferdinand de, *Cours de linguistique générale*, Wiesbaden: Harrassowitz, 1974
- s.n., *Iris Clert: microerspective*, Strasbourg: les Musées de Strasbourg, 2003
- s.n., *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Parijs: Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1999
- STAMATOUDI Irinii, A., TORREMANS, Paul, *Perspectives on Intellectual Property*, London: Sweet & Maxwell, 2000
- SUSSMAN, Elisabeth (ed.), *on the passage of a few people through a rather brief moment in time: The Situationist International, 1957-1972*, Cambridge/Londen: The MIT Press, 1989
- TREMBLEY, Stephanie, *Dominique Gonzalez-Foerster*, Parijs: Hazan, 2002
- TIEFENBRUN, Susan (ed.), *Law and the arts*, Londen: Greenwood Press, 1999
- VAN STERKENBURG, P.G.J., *Van Dale handwoordenboek van hedendaags Nederlands*, tweede druk in de nieuwe spelling, Utrecht: Van Dale Lexicografie, 1994
- VRIELYNCK, Robert, *De animatiefilm vòòr en na Walt Disney: een historisch-artistiek panorama*, Amsterdam: Letteren & Kunst, s.d.
- WEINTRAUB, Linda, *Making contemporary art: How today's artists think and work*, Londen: Thames & Hudson, 2003
- WITTS, Richard, *Nico: the life and lies of an icon*, Londen: Virgin Books, 1993

### **Artikels**

- AUSLANDER, Philip, *Melik Ohanian: Atlanta College of Art Gallery*, in: Artforum International, vol. 41, nr. 9, mei 2003, p. 174
- BIRNBAUM, Daniel, *Stickup Artist: the art of Pierre Huyghe*, in: Artforum International, nr. 39, vol.3, November 2000, pp. 130-133
- BAKER, Dorie, *Yale artist tackles dirt and death in new projects*, in: Yale Bulletin & Calendar, vol. 31, nr. 11, 15 november 2002
- BRAET, Jan, *Gedragen over grote afstand*, in: Knack, 29 januari 2003, pp. 52-54



- BROUCKE, Nica, *Controversiële kommaneuker*, in: De Morgen, 7 december 2002, p. 33
- BAKER, George, *An interview with Pierre Huyghe*, in: October, nr. 110, herfst 2004, pp. 80-106
- BELHAJ KACEM, Mehdi, *l'irreprésentation*, in: Beaux Arts Magazine, nr. 226, maart 2003, p. 44
- BLAIN, Françoise-Aline, *Melik Ohanian : Clin d'Oeil Celeste*, in : Beaux Arts Magazine, nr. 217, juni 2002, p. 35
- BISHOP, Claire, *Antagonism and Relational Aesthetics*, in: October, nr. 110, herfst 2004, pp. 51-79.
- BONAMI, Francesco, *Angela Bulloch: lonesome comedy*, in: Flash Art, nr.163, 1992, pp. 96-97
- BOURRIAUD, Nicolas, *Philippe Parreno: virtualité réelle – real virtuality*, in: Art Press, nr. 208, pp. 41-44
- BOURRIAUD, Nicolas (translated from french by: RUBINSTEIN, R.M.), *Pierre Joseph, Philippe Parreno: Galerie des Archives*, in: Flash Art, nr.151, maart-april 1990, pp. 152-153
- BOURRIAUD, Nicolas, *Un art de réalisateurs*, in: Art Press, nr. 147, mei 1990, pp. 48-50
- BOUSTEAU, Fabrice, DEMORAND, Nicolas, *Mehdi Belhaj Kacem: dernières nouvelles du chaos*, in: Beaux Arts Magazine, nr. 190, maart 2000, pp. 52-53
- BOUTOUX, Thomas, *Melik Ohanian*, in: Flash Art, nr.222, vol. XXXIV, januari-februari 2002, p. 89
- CIRET, Yan, *Evidenz, entretien avec Mehdi Belhaj Kacem*, in: Art Press, nr.262, november 2000, p. 67
- COLARD, Jean-Max, *Melik Ohanian: Galerie Chantal Crousel*, in: Artforum, nr.3, vol. XLI, november 2002, p. 194
- DE SMET, Catherine, *petite grammaire du dessein de M/M*, in: Art Press, nr. 270, juli-augustus 2001, pp. 48-52
- FARQUHARSON, Alex, *Curator and Artist*, in: Art Monthly, nr. 270, maart 2003, pp. 14-16
- FRANCLIN, Catherine, *Dominique Gonzalez-Foerster: fragments du futur*, in: Art Press, nr. 267, 2001, pp. 29-33
- GALLO, Peter, *The enduring ephemera of General Idea: an ambitious 30-year survey assembles prints, posters, photo works, banners and other objects that document General Idea's legacy of irreverent wit and fierce activism*, in: Art in America, nr. 93, maart 2005, pp. 80-83

- GILLICK, Liam, *Forget about the ball and get on with the game. Interview with Rikrit Tiravanija*, in: Parkett, nr. 44, 1995, pp. 106-113
- GILLICK, Liam, *The Placebo Effect: some art in Britain*, in: Arts Magazine, mei 1991, vol. 65, pp. 56-57
- GINGERAS, Alison, *Pierre Huyghe: notes sur le travail de l'artiste à l'ère du divertissement*, in: Art Press, nr. 269, 2001, pp. 22-27
- GORDON, Douglas, GILLICK, Liam, *Sailing alone around the world: a correspondence between Douglas Gordon and Liam Gillick*, in: Parkett, nr. 49, 1997, pp. 73-81
- HEATHER, Rosemary, *Liam Gillick: Tate Britain Sculpture Garden*, in: Border Crossings, vol.21, nr. 3, augustus 2002, pp. 80-81
- HERMANGE, Emmanuel, *Pour nous, le cinéma et mort: notes sur quelques stratégies cinéphiles de l'art*, in : Parachute, nr. 103, juli-september 2001, pp. 12-25
- Het nieuwe Van Abbemuseum*, Kunstbeeld Cahier, 2003 (speciale uitgave)
- JACQUES, Alison Sarah, *Liam Gillick: artist, curator, and critic*, in: Flash Art, nr.168, vol. XXVI, januari-februari 1993, p. 127
- KAAL, Ron, *Compromis en moderniteit*, in: HP De Tijd, 17 januari 2003, pp. 76-79
- KALMAR, Stefan, *No ghost just a shell*, in: Institute of Visual Culture: Materials 03, november 2002, s.p.
- KOS, Marije, *Nieuw Van Abbemuseum?*, in: BBK Krant, nr. 256, 20 maart 2003, p.1 & 9
- LAMBRECHT, Luc, *Audiovisuele kunst op internationaal niveau*, in: De Morgen, 21 oktober 2003, p. 22
- LÜTTICKEN, Sven, *De herhalingen van Pierre Huyghe: over de eeuwige terugkeer van een scheepsramp en de remake van een bankoverval*, in: De Witte Raaf, <http://www.dewitteraaf.be>
- LÜTTICKEN, Sven, *From Media to Mythologie. Art in the age of Convergence*, in: New Left Review, nr. 6, november-december 2000, pp. 134-143
- LÜTTICKEN, Sven, *Ruim baan voor de collectie*, in: Museumtijdschrift Vitrine, januari-februari 2003, pp. 12-17
- LÜTTICKEN, SVEN, *The art of theft*, in: New Left Review, nr. 13, januari-februari 2002, pp. 89-104
- LÜTTICKEN, Sven, *Undead Media*, in: *Afterimage*, nr. 31, januari-februari 2004
- LÜTTICKEN, Sven, *Van Abbemuseum*, in: De Witte Raaf, nr. 101, januari-februari 2003, (online <http://www.witteraaf.be>)

- LÜTTICKEN, Sven, *Pierre Huyghe: Van Abbemuseum exhibition*, in: Artforum, mei 2001 (artforum online: <http://www.artforum.com>)
- MARTINEZ, Cristina Sofia, *Marques déposées: General Idea, la critique de l'art et de la propriété intellectuelle*, in: Les Cahiers du MNAM, nr. 70, winter 1999-2000, pp. 89-120
- Mc DONOUGH, Tom, *No Ghost*, in: October, nr. 110, herfst, 2004, pp. 107-130
- MEREDITH, Michael, *Liam Gillick: The power plant*, in: Artforum, nr.4, vol. XLII, december 2003, pp. 149-150
- MORENO, Gean, *Adrift in the world*, in: New Art Examiner, oktober 2000, pp. 30-37
- NOBEL, Philip, *Annlee: sign of the times – Japanese anime comes to life*, in: Artforum, nr. 41, januari 2003, pp. 104-111
- PEARLMAN, Alison, *Craft matters*, in: Afterimage, juli-augustus, 2004
- PÜLTAU, Dirk, *Aankopen Van Abbemuseum*, in: De Witte Raaf, nr. 102, maart 2003, s.p.
- RAHM, Philippe, *L'espace electromagnetique*, in: Art Press, nr. 167, april 2001, pp. 39-44
- RAMADE, Bénédicte, *Pierre Huyghe, mirage féerique*, in: L'oeil, nr. 559, juni 2004, pp. 24-25
- REBENTISCH, Juliane, *Angela Bullochs digitale Reduktionen*, in: Parkett, nr. 66, 2002, pp. 20-27
- RENZI, Ten, *Who's heating things up? – contemporary art galleries in Paris: the dealers who know the deal*, in: Interview, oktober, 2001, pp. 15-17
- REUST, Hans Rudolf, *Angela Bulloch: Szenen aus Betaville*, in: Kunstforum, nr. 135, oktober-januari 1997, pp. 331-337
- ROBERTSON, Barbara, *Crossing over*, in: Computer Graphics World, vol.26, issue 9, september 2003, pp. 16-18
- ROTHKOPF, Scott, *Garden party*, in: Artforum International, vol. 43, nr. 2, oktober 2004, pp. 74-75.
- RUYTERS, Marc, *Vernieuwd Van Abbemuseum is een voltrefter*, in: De Tijd, 18 januari 2003, p. 11
- SCOTT, Andrea K., *Philippe Parreno: Philippe Parreno talks to Andrea K. Scott about the art of collaboration*, in: Art forum.com, <http://www.artforum.com/index.php?pn=interview&id=94>, 23 januari 2001, geraadpleegd: 10 juli 2005
- SCHMITZ, Edgar, *Liam Gillick: Annlee you proposes*, in: Kunstforum, nr.158, maart 2002, p. 379

- SCHMITZ, Edgar, *Liam Gillicks Szenarien: ein gespräch mit Edgar Schmitz*, in: Kunstforum, nr. 163, februari 2003, pp. 204-213
- SCHOONEN, Rob, *Forse schenking promotors aan Van Abbe*, in: Eindhovens Dagblad, 14 januari 2003, s.p.
- SEARLE, Adrian, *Is this the best gallery in Europe?*, in: The Guardian, 28 januari 2003, p. 7
- SMET, Steven, *Ghost in the shell*, in: *Japanese Anime & Manga Magazine!*, nr. 5, 1995, pp. 6-17
- STECH, Fabian, *Pierre Huyghe, oder der Künstler als Abenteuer: Ein gesprach mit Fabian Stech*, in: Kunstforum International, nr. 159, april-mei 2002, pp. 256-269
- STECH, Fabian, *Dominique Gonzalez Foerster: Zimmer mit Aussicht: Ein gesprach mit Fabian Stech*, in: Kunstforum International, nr. 159, april-mei 2002, pp. 270-283
- STEMMRICH, *Liam Gillick – Eine Debatte übers Debattieren*, in: Parkett, nr. 61, 2001, pp. 64-68
- SIMMONS, Dan, *Deviant discourses: an interview with critical art ensemble*, in: Parachute, nr. 107, 2001, pp. 124-131
- SIMPSON, Bennett, *Public Relations: interview with Nicolas Bourriaud*, in: Artforum, april 2001 (findarticles.com)
- s.n., *Gonzalez-Foerster&Huyghe&Parreno*, in: Beaux Arts Magazine, nr.174, november 1998, pp. 46-51
- s.n., *No Ghost Just a shell: The Annlee Project*, in: Uit Cultuurkrant, januari 2003, p. 39
- s.n., *Melik Ohanian*, in: Artforum, nr. 9, vol.XLI, mei 2003, p. 174
- TRONCY, Eric, *Dominique Gonzalez-Foerster: Pierre Huyghe: Philippe Parreno*, in : Beaux Arts Magazine, nr. 174 , november 1999, pp. 46-51
- TRONCY, Eric, *Gillick, Parreno et les autres: un procès verbal*, in: Beaux Arts Magazine, nr. 175, december 1998, p. 43
- TRONCY, Eric, *Liam Gillick : Air de Paris*, in : Flash Art, nr. 183, zomer 1995, p. 135
- TRONCY, Eric, *London Calling: intimacy and chaos in contemporary British art*, in: Flash Art, nr. 165, summer 1992, vol.XXV, pp. 86-89
- TRONCY, Eric, *Restaurant d'artistes: l'art en mangeant*, in: Beaux Arts Magazine, nr. 216, mei 2002, pp. 48-49
- VAN DEN BOOGERT, Kate, *Studio: Philippe Parreno*, in: Tate International Arts and Culture, januari-februari, issue 3, 2003, pp. 48-53

VAN DEN ABEELE, Lieven, *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, in: De Witte Raaf, nr. 76, november 1998, s.p. (online: <http://www.dewitteraaf.be>)

VAN DE VELDE, Paola, *Koningin opent nieuw Van Abbe*, in: De Telegraaf, 17 januari 2003, p. 14

VAN NIEUWPOORT, Marcel-Armand, *De bevrijding van Annlee*, in: Limburgs Dagblad editie Oost, 8 februari 2003, p. 52

VERHIEL, Irene, *Nieuw Van Abbe: eerst de kunst, dan het gebouw*, in: Dagblad De Limburger, 17/01/2003, p. 29

VERGNE, Philippe, *Philippe Parreno: la représentation en question: Speech Bubbles*, in: Art Press, nr. 264, januari 2001, pp. 22-28

VERZOTTI, Giorgio, *"Aperto 93": the better biennale: 1993 Venice Biennale*, in: Artforum, oktober 1993 (findarticles.com)

VOGEL, Sabine B., *Joe Scanlan*, in: Art Forum, nr. 9, vol. XXX, 1992, p. 112

*What is art? (today) qu'est-ce que l'art? (aujourd'hui)*, Beaux Arts Magazine, édition 2002 (speciale uitgave)

WEIL, Benjamin, *Le Réalisme opératoire*, in: Parachute, nr.85, januari-februari-maart, 1997, pp. 8-17

WETTERWALD, Élisabeth, *Annlee: L'utopie clignotante*, in: DITS, nr. 2, 2002(?), pp. 113-121

WETTERWALD, Élisabeth, *L'idée de communautaire = The idea of community*, in : Parachute, nr. 102, april-juni 2001, pp. 32-43

WETTERWALD, Élisabeth, *Olivier Bardin, Mélik Ohanian*, Art Press, nr. 278, april 2002, pp. 74-76

WETTERWALD, Élisabeth, *Philippe Parreno: l'exposition comme pratique de liberté*, in: Parachute, nr. 102, 2003, pp. 32-43

WILSON, Andrew, *Maybe*, in: Parkett, nr. 66, 2002, pp. 36-41

WOLLEN Peter, *Thought Experiments*, in: Parkett, nr. 61, 2001, pp. 76-82

ZAHM, Olivier, *Openings: Pierre Huyghe*, in: Artforum, nr.7, vol. XXXV, maart 1997, p. 82

#### E-BRONNEN

##### e-zines

AGUIRE, PEIO, *los nuevos narradores de historias, (Pierre Huyghe & Philippe Parreno)* in: <http://www.artszin.net>, vol., 2002, geraadpleegd: 16/02/2005

BOURRIAUD, Nicolas, *Les "îlots" et l'utopie...par Nicolas Bourriaud*, in: Journal l'Humanité, <http://www.humanite.fr>, s.d., geraadpleegd: 26/03/2005

DELEGET, Matthew, PALATTELLA, John, *Ask Artemisia: Dr. Art on Copyright and Fair Use*, in: NYFA Quarterly, <http://www.nyfa.org>, winter 2004, geraadpleegd: 20 maart 2005

DEZEUZE, Anna, *Transfiguration of the Commonplace*, in: Variant, <http://www.variant.randomstate.org>, variant 22, s.d., geraadpleegd: 26/03/2005

DOYLE, Audrey, *Virtual actors for hire*, in: Video Systems, augustus 1999, <http://www.findarticles.com>, geraadpleegd: 26/03/2005

FARAGO, Jason, *a pinch of hope*, in: Sapheneia, <http://www.sapheneia.com/archives/00000147.html>, 4 december 2002, geraadpleegd: 27 februari 2005

HOLMGREN, Lars Magnus, *Annlee you proposes*, in: ARS Electronica Archive, <http://www.aec.at/>, geraadpleegd: 27 februari 2005

HUBERMAN, Anthony, *P.S.1 – Animations Show*, in: <http://www.rhizome.org>, geraadpleegd: 19/11/2004

MAYFIELD, Kendra, *Art explores cartoon as commodity*, in: WIRED NEWS, <http://www.wired.com>, geraadpleegd: 06/09/2004

PATTEN, Fred, *A capsule History of Anime*, in: Animation World Magazine, vol. 1, nr. 5, augustus 1996, pp. 8-12

ROBINSON, Walter, *Maximum Miami*, in: Artnet Magazine, <http://www.artnet.com>, 16 februari 2002, geraadpleegd: 15/02/2005

SIRGADO, Miguel A., *Art Basel: Proyectos y posiciones al aire libre*, in: El Nuevo Herald, <http://www.herald.com>, 6 december 2002

s.n., *Castello di Rivoli: Pierre Huyghe*, in: E-Flux, <http://www.e-flux.com>, 15 april 2004

s.n., *Indepth Art News: "Art projects: art from the gallery to the street, to the parks, on the ocean and in the skies"*, in: Absolute Arts, <http://www.absolutearts.com>, 4 december 2002, geraadpleegd: 15/02/2005

s.n., *Dutch art museum to reopen after multi-million-euro makeover*, in: EUBusiness, <http://www.eubusiness.com>, 10 januari 2003, geraadpleegd: 26/03/2005

s.n., *A smile without a cat (celebration of Annlee's Vanishing)*, in: transmag, <http://www.transmag.org/annlee>, geraadpleegd: 15/02/2005

s.n., *Notes on art: the Annlee Project*, in: Suds and Soda, <http://www.sudsandsoda.com/notebook/archives/00289.html>, 20 januari 2003, geraadpleegd: 16/02/2005

TRONCY, Eric, *Smokk-Maquina*, in: Serge Conte, <http://www.sergeconte.free.fr/raw/words/fr.attack.de.lux>, 2000, geraadpleegd: 4 mei 2005

WRIGHT, Stephen, *A Dis-Operative Turn in Contemporary Art*, in: Apex Art, <http://www.apexart.org>, juli 2001, geraadpleegd: 26/03/2005

## **Websites**

Anna Lena Vaney, <http://www.annalena.fr>, geraadpleegd: 12/07/2005

Air de Paris, <http://www.airdeparis.com>, geraadpleegd: 12/07/2005

Art Metropole, <http://www.artmetropole.com>, geraadpleegd: 21/07/2005

Artfacts, <http://www.artfacts.net/>, geraadpleegd: 06/09/2004

BBC – radio 4, <http://www.bbc.co.uk/radio4/religion/moralmaze.shtml>, geraadpleegd: 19/07/2005

CHANNEL 4 – THE TURNER PRIZE, <http://www.Channel4.com>, geraadpleegd: 28/02/2005

CNEAI, <http://www.cneai.com>, geraadpleegd: 28/02/2005

Cremaster cycle, <http://www.cremaster.net>, geraadpleegd: 21/07/2005

Design Museum, <http://www.designmuseum.org>, geraadpleegd: 28/02/2005

Dominique Gonzalez-Foerster, <http://www.dgf5.com/>, geraadpleegd: 25/07/2005

École Nationale Supérieure des arts décoratifs, <http://www.ensad.fr/accueil.htm>, geraadpleegd: 15/05/2005

French Culture, <http://www.frenchculture.org>, geraadpleegd: 03/03/2003

Frankenskippy, <http://www.frankenskippy.com>, geraadpleegd: 16/02/2005

Grove Dictionary of Art, <http://www.groveart.com>, geraadpleegd: 28/03/2005

Guggenheim Museum, <http://www.guggenheim.org/>, geraadpleegd: 16/02/2005

IMMA (Ireland's Museum of Modern Art), <http://www.modernart.ie>, geraadpleegd: 08/05/2005

Institut d'art contemporain Lyon, <http://www.i-art-c.org>, geraadpleegd: 16/02/2005

Joe Scanlan: Things that fall, <http://www.thingsthatfall.com>, geraadpleegd: 28/02/2005

Kunstverein München, <http://www.kunstverein-muenchen.de>, geraadpleegd: 28/03/2005

Mamco, <http://www.mamco.ch>, geraadpleegd: 15/02/2005

M/M Paris, <http://www.mmparis.com>, geraadpleegd: 06/09/2004

NASA, <http://www.nasa.org>, geraadpleegd: 12/05/2005

Rhizome, <http://www.rhizome.org>, geraadpleegd: 19/11/2004

SFMOMA, <http://www.sfmoma.org/>, geraadpleegd: 06/09/2004

Standvel, <http://www.pro-art.org/>, geraadpleegd: 16/02/2005

TOKYO TDC, <http://www.tdctokyo.org/>, geraadpleegd: 28/02/2005

The GNU Operating System, <http://www.gnu.org>, geraadpleegd: 28/07/2005

VAN ABBEMUSEUM, <http://www.vanabbemuseum.nl>, geraadpleegd: .....

Van Dale Taalweb on-line woordenboek, <http://www.vandale.nl>, geraadpleegd: 25/07/2005

Western Exhibitions, <http://www.westernexhibitions.com>, geraadpleegd: 28/02/2005

Wikipedia, <http://www.wikipedia.org>, geraadpleegd: 19/07/2005

WIPO – World Intellectual Property Organization, <http://www.wipo.int>, geraadpleegd: 10/07/2005