

paris

### No Ghost, just a shell

Galerie Marian Goodman  
30 mai - 1<sup>er</sup> juillet 2000  
Galerie Air de Paris  
15 juin - 29 juillet 2000

Dans l'été artistique festif et sympa qui n'a pas manqué de gagner Paris, un personnage de synthèse invitait à se reposer d'autres types de questions. Annlee, ébauche de figure pour mangas, a été achetée au Japon, à une société dont c'est précisément l'objet que de fournir des personnages aux scénaristes, par Philippe Parreno et Pierre Huyghe, les deux jeunes artistes français qui travaillent depuis plus de dix ans. 46000 Yens (le prix payé) permettaient, l'acquisition d'un personnage rudimentaire, doté

d'un passé flou et de pouvoirs restreints. Chez Marian Goodman et Air de Paris, on pouvait voir les deux premiers films qui transforment un projet en réalité : Annlee prend corps et âme. D'autres films suivront : Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon, Rirkrit Tiravanija y travaillent déjà. Les dispositifs sont identiques : large projection sur le mur d'une galerie vide, où Annlee prend forme dans un halo de lumière bleutée, racontant son histoire, explosant, douce et très irréaliste, au travers de son image synthétisée par un laboratoire d'images 3D. Elle répète son nom, elle parle : «*Je suis hantée par votre imagination... je ne suis pas ici pour votre divertissement, vous êtes là pour le mien*» (thématique du temps libre explorée une fois encore par Huyghe). Elle dit encore : «*Je n'ai rien à vendre parce que je suis le produit*», dans le film de Parreno, décidément fort lumineux, poétique et émouvant, de cette froideur de braise qu'ont les héros qui disent la vérité au travers d'un mensonge. Cadres, éclairages, silences et intonations sont d'une époustouflante précision – c'est terrifiant et doux. Annlee bat des paupières, brandit son modèle sur papier et s'amuse de ses déformations synthétiques. On n'épuisera pas de sitôt (a fortiori dans le cadre de quelques petites colonnes banalisées) l'ampleur sémantique, les affirmations stylistiques et les convictions artistiques liées à l'apparition de Annlee, sous cette forme d'ailleurs ordinaire et démodée (images de synthèse) dont on avait fini par ne plus rien attendre. Disons rapidement qu'on y retrouve les grands thèmes de l'œuvre de Philippe Parreno : comment construit-on une histoire, quelles

histoires raconter, comment faire naître un personnage, un sentiment, comment s'articule un récit, comment on le traduit visuellement, qu'est-ce qu'un auteur, qu'est-ce qu'un projet et comment on le conduit ? enfin toutes sortes d'interrogations précises qui disent aujourd'hui l'économie à laquelle l'art oblige et la fragilité des moyens pour y parvenir. La place qu'Annlee se prépare à occuper dans le monde, ce pourrait être la nôtre, celle de nos enfants de cinéma, ou de rêve ; celle qu'elle occupera dans le monde de l'art n'est pas très loin de ce qui pourrait nous y faire rester.

Eric Troncy

Exposition de P. Huyghe au Centre Pompidou jusqu'à fin d'octobre. On peut y voir le film *The Third Memory*.

Amidst the fun and festivities of summer that have begun to seep into Paris, a computer-generated character presents us with other questions for the asking. Annlee, the prototype for a manga character created by a Japanese company that specializes in providing characters for screenwriters, has been acquired by Philippe Parreno and Pierre Huyghe, two young French artists who have been working together for ten years now. For 46,000 yen they got themselves a rudimentary protagonist with a hazy past and limited powers. At Marian Goodman and Air de Paris, Annlee can be seen in her first two films, acquiring body and soul. Other films will follow. Dominique Gonzalez-Foerster, Douglas Gordon and Rirkrit Tiravanija are at work on them already. The procedures are identical: a wide-screen projection on the walls of

an empty gallery where Annlee appears in a halo of bluish light, telling her story, exploding, a gentle and very unreal computer image produced by a 3D lab. She repeats her name, speaks: "I am not here for your entertainment, you are here for mine" (we note, once again, the free time theme explored by Huyghe). And: "I have nothing to sell because I am the product"—this in Parreno's film, which is decidedly very luminous, poetic and moving, with that fiery coldness of heroes who speak the truth in lies. The framing and lighting, the silences and intonations are staggeringly precise. The result is terrifying and sweet. Annlee bats her eyelids, brandishes her model on paper and plays around with computer deformations of herself. There is a great deal one could say (certainly much more than can be squeezed into this kind of review format) about the semantic riches, stylistic affirmations and artistic convictions revolving around the emergence of Annlee in this format—a format which is in fact rather ordinary and outdated (computer images), so much so that we had given up expecting anything from it. To be brief, we can say that we find here all Parreno's favorite themes: how a story is constructed and the question of what kind of stories one should tell; how to create a character or a feeling (cf. *Anna Sanders*, a magazine that defines emotion by circumventing it), how to articulate a narrative, how to translate it visually, the definition of an author, the nature of a project and how to realize it—all this and a host of specific questions to do with the economy involved in art, and the fragility of its means. The place in the world that Annlee is about to occupy could be our own or that of our children in movies or dreams; the place that she will occupy in the art world might not be so very far from whatever it is that would encourage us to stay there ourselves.

Eric Troncy

Translation, C. Penwarden



Pierre Huyghe et Philippe Parreno. «No Ghost, Just a Shell». 2000