

No Ghost Just a Shell. Über die Animation des digitalen Characters Annlee durch Pierre Huyghe und Philippe Parreno

Der künstlerische Animationsfilm fasziniert mich, seit ich an der Ortweinschule für Kunst und Design damit in Berührung kam – und auch jetzt als Lehrende zählt er zu meinen Schwerpunkten. Daher war es mir ein Anliegen in meiner Masterarbeit mein Interesse am Animationsfilm mit jenem an der Gegenwartskunst zu verbinden. Bei meinen Recherchen nach einem geeigneten Werk zur Analyse stieß ich in der Bibliothek der Neuen Galerie Graz auf „No Ghost Just a Shell. Un film d’imaginaire“. Dabei handelt es sich um ein 1999 von den französischen Künstlern Pierre Huyghe und Philippe Parreno initiiertes Projekt. Im Zentrum steht dabei eine fiktive Figur namens Annlee, die von zahlreichen internationalen Künstlerinnen und Künstlern in Form von Filmen, Installationen oder Texten individuell interpretiert wurde. Ausgangspunkt meiner Untersuchung bildete die im kunstwissenschaftlichen Diskurs beschriebene belebte Wirkung dieser digitalen Filmfigur auf ihre Rezipientinnen und Rezipienten. Die Frage nach der Verlebendigung eines computer-generierten „Characters“ führte mich von Theorien der Bildwissenschaft, über medientheoretische, ästhetische und phänomenologische Konzepte der Filmtheorie, hin zum Aspekt der Imagination im Gesamtwerk von Pierre Huyghe und Philippe Parreno.

Als besonders wertvoll am Forschungsprozess empfinde ich meine Erfahrungen im Van Abbemuseum in Eindhoven. Dort erhielt ich die Gelegenheit, sowohl alle Animationsfilme von „No Ghost Just a Shell“ zu erleben, als auch relevante Aufzeichnungen zum Projekt im Archiv zu sichten. Die Forschungstätigkeit im Museum vor Ort, in Kombination mit den wissenschaftlichen Werkzeugen, die ich im Studium erlernt habe, ermöglichten mir eine Annäherung an dieses komplexe Kunstwerk. Ich bedanke mich für die Wertschätzung meiner Masterarbeit im Rahmen des Kunstgeschichte-Leistungspreises.

