

(EN)

Annlee is a virtual character purchased from a Japanese company. Pierre Huyghe and Philippe Parreno bought the copyright to this girl, gave her a voice (the voice of a model), and had her ask questions to herself. The sight of an artificial being, which is commonly believed to be incapable of thought, becoming aware of its own origins and asking questions is melancholic yet eerie. Particularly, the script, which calmly repeats the same sentences, vividly conveys that atmosphere. Since her very existence is the product of doubt and conflict, the act of explaining herself becomes a form of questioning. The moment I unconsciously began to recognize this character as a girl, she said, "the voice of which I'm talking to you now was never my voice." At that instant, I realized she (if that is even the right pronoun) is not human, but merely a symbol. It was a strange experience.

Later, the two artists relinquished their rights to Annlee. As a result, it becomes difficult to call her a 'character' in any conventional sense. She became something that is neither a character tied to something nor an independent entity.

(KR)

Pierre Huyghe & Philippe Parreno는 이 소녀의 저작권을 구매해서 그녀에게 목소리를(실제 어떤 모델의 목소리다.) 부여하고, 그녀 스스로에게 질문을 던지도록 한다. 생각이 불가능하다고 보편적으로 믿는 인공적인 존재가, 스스로의 근원을 인식하고 질문을 던지는 모습이 멜랑콜리하면서도 기이하다. 특히, 담담하게 같은 문장을 반복하는 대본이 그 분위기를 더욱 생생하게 전달한다. 그녀는 존재 자체가 의문과 갈등의 산물이기에, 스스로에 대해 설명하는 것 자체로 의문을 던지는 꼴이 된다. 어느새 캐릭터가 한 소녀라고 인식하게 된 순간, 그녀가 "the voice of which I'm talking to you now was never my voice."라고 하자마자, 그녀(이것이 맞는 대명사인지 모르겠다.)가 인간이 아닌 그저 기호일 뿐이라는 것을 깨달았다. 기이한 경험이었다.

후에, 두 아티스트는 ann lee에 대한 권리를 포기했다고 한다. 그렇다면 그녀는 어떠한 '캐릭터'라고 부르기 힘들어진다. 어딘가에 종속된 캐릭터도 아닌, 그렇다고 독립적인 존재도 아닌 무언가가 되었다.

