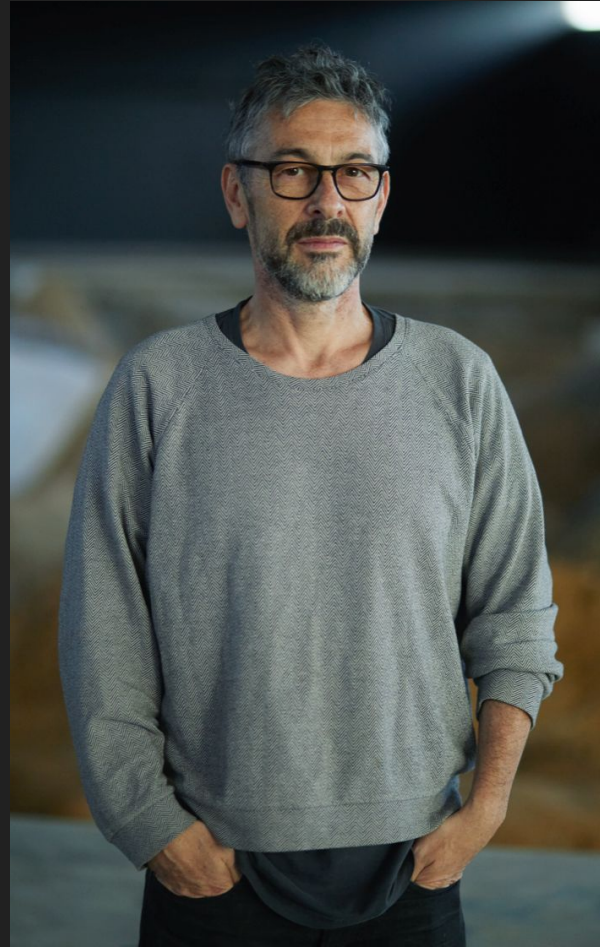




**ONE
MILLION
KINGDOMS**
PIERRE HUYGHE

QUIÉN ES PIERRE HUYGHE

- Nació en 1962 (Francia).
- Estilo artístico: películas, animación
- Numerosos reconocimientos de su carrera artística y exposiciones



INTRODUCCIÓN

- Descripción: Personaje holográfico. Mundo tridimensional generado por computadora.
- Idea general de la obra: Personaje sin cualidades; son sus creadores quienes se las dan.



DESARROLLO

- Elementos que intervienen: Personaje y paisaje lunar..
- Temática: proyecto colaborativo, moral, cultural.
- Estructura y elementos que intervienen: La obra consta de un personaje encontrado por casualidad en un catálogo de una agencia japonesa dedicada a la creación de personajes para venderlos, ya sea para mangas, anuncios o videojuegos y cuyo costo varía según la complejidad del personajes tanto en diseño como el carácter creado. Anlee fue adquirida bajo un costo bajo, ya que su diseño es demasiado simple así como su personalidad, como si fuera una figura de relleno.

DESARROLLO

- Recursos visuales empleados: Imagen digital en 2D y 3D
- Música: Una narración digitalmente sintetizada de la voz de Neil Armstrong en la misión lunar Apollo 11.
- Contexto: Vídeo de la exposición “No Ghost Just A Shell”

CONCLUSIÓN

- Resumen de los puntos más importantes: Un personaje simple y básico de uso comercial cobra una nueva vida tras la adquisición y libre publicación de sus derechos.
- Aportaciones: El artista toma una figura que parece plana, la compra y le da una nueva vida, todo lo contrario a lo que el autor original habría imaginado.

CONCLUSIÓN

- Relación con elementos exteriores: Colonialismo, explotación de las mujeres y sus imágenes con fines comerciales, fama...
- Conclusiones: El proyecto se convirtió en una exposición que no reduciría la complejidad a un producto o un cliché, sino que propondría nuevas temporalidades.

NO GHOST JUST A SHELL

En 1999, los artistas franceses Pierre Huyghe y Philippe Parreno encontraron su imagen en el catálogo de Kworks, una agencia japonesa que desarrolla figuras de manga para películas animadas, tiras cómicas, publicidad y videojuegos. Los precios de estas imágenes dependen de la complejidad de sus rasgos de carácter. Los derechos de autor de este, un recipiente vacío y prescindible listo para ser explotado, eran baratos: solo \$ 428 por su archivo digital.



Parreno y Huyghe compraron este cifrado, la llamaron Annlee (también conocida como AnnLee o Ann Lee), le dieron un cambio de imagen cosmético y, con Anna-Lena Vaney, instalaron una instalación de animación de video de última generación para ella en París. . Comenzaron a llenarla, por así decirlo, y —ampliando la tradición surrealista francesa del “exquisite corpse”— la prestaron gratuitamente a otros artistas que encargaron para que hicieran lo mismo.

Anlee es una figura que ha tenido muchas voces y ha sido proyectada de varias maneras y aún así nunca será real debido a su imagen vacía,

Es interesante la manera en que el artista toma una figura que parece plana, la compra y le da una nueva vida, todo lo contrario a lo que el autor original habría imaginado. Es un personaje moldeable cuya muerte le dará la libertad.



El proyecto culminó a fines de 2002 con fuegos artificiales que proyectaron la forma del rostro de AnnLee en el cielo de Miami Beach. Luego, los artistas transfirieron legalmente la propiedad de la imagen de AnnLee a AnnLee, el personaje mismo, creando un circuito cerrado de producción y distribución. Para una instalación en Kunsthalle Zürich, los videos antes mencionados se exhibieron junto con otras animaciones de AnnLee, así como carteles y fondos de pantalla de M/M (París), un gran retrato al óleo sobre lino del personaje de Richard Phillips, Last Call Do de Joe Scanlan. -It Yourself (Annlee) (2002), un ataúd de bricolaje hecho con muebles de IKEA y un contrato que libera al personaje de la manipulación económica y artística.

No Ghost Just a Shell es parte conjunta de las colecciones del Instituto de Arte Contemporáneo de Miami y la Tate Modern de Londres. La obra se exhibió en la Kunsthalle Zürich (2002), el Museo de Arte Moderno de San Francisco (2002–03) y el Van Abbemuseum, Eindhoven, Países Bajos (2005–06). El trabajo de Huyghe ha sido exhibido en Dia Art Foundation, Chelsea, Nueva York; Musée National d'Art Moderne, París; Museo de Arte Contemporáneo, Chicago; y Whitechapel Gallery, Londres; entre otros. Parreno se ha exhibido en muchos lugares internacionales, incluido Tate Modern; Palacio de Tokio, París; el Museo de Arte Contemporáneo de Garaje, Moscú; y Serpentine Galleries, Londres. Ambos artistas viven y trabajan actualmente en París.



CONCLUSIONES

Con No Ghost Just A Shell , Huyghe y Parreno realmente inventaron un modo de hacer arte que desafía las reglas que generalmente gobiernan las exhibiciones de arte contemporáneo. El proyecto se convirtió en una exposición que no reduciría la complejidad a un producto o un cliché, sino que propondría nuevas temporalidades. Abre posibilidades a través del espacio y el tiempo, de crecimiento orgánico y de la posibilidad de que una exposición no se consuma en una sola visita, sino que se convierta en un experimento continuo y atractivo.