

Pinault Collection

Mostra
Punta della Dogana
17.03—24.11.2024

IT

**Pierre
Huyghe**

liminal

“Liminal”, la mostra concepita da Pierre Huyghe in stretta collaborazione con la curatrice Anne Stenne, presenta nuove importanti creazioni dell’artista, affiancate a opere degli ultimi dieci anni, provenienti in particolare dalla Pinault Collection.

Pierre Huyghe si interroga da tempo sul rapporto tra l’umano e il non umano e concepisce le sue opere come finzioni speculative da cui emergono altre forme di mondo possibili. Le finzioni sono per lui «mezzi per accedere al possibile o all’impossibile—a ciò che potrebbe o non potrebbe essere».

Con “Liminal”, Pierre Huyghe trasforma Punta della Dogana in uno spazio dinamico e sensibile in costante evoluzione. La mostra è una condizione transitoria popolata da creature umane e non umane, e diventa il luogo in cui si formano soggettività in perenne processo di apprendimento, trasformazione e ibridazione. Le loro memorie si amplificano grazie alle informazioni captate a partire da eventi, percettibili e impercettibili, che attraversano la mostra.

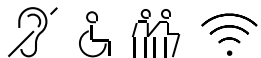
Per Pierre Huyghe, l’esposizione è un rituale imprevedibile, in cui si generano e coesistono nuove possibilità, senza gerarchia o determinismo. Con “Liminal”, l’artista rimette in discussione la nostra percezione della realtà fino a diventare estranei a noi stessi, da una prospettiva altra rispetto a quella umana, bensì inumana.

La mostra è stata realizzata in partenariato con il Leeum Museum of Art di Seul, dove sarà presentata nel febbraio 2025.

Any question? Just ask me!

Rivolgiti ai **mediatori culturali** per qualsiasi domanda sulla mostra in corso. Il servizio è gratuito e attivo tutti i giorni dalle 11 alle 13 e dalle 16 alle 18.

Chiedi in biglietteria la **Guida Accessibilità** disponibile a partire dal 20 aprile: troverai contenuti in Lingua dei Segni Italiana e International Sign Language, accompagnati da testi semplificati.



Piano 0

SALA 1
E: Estelarium
L: Liminal
P: Portal

SALA 2
HM: Human Mask

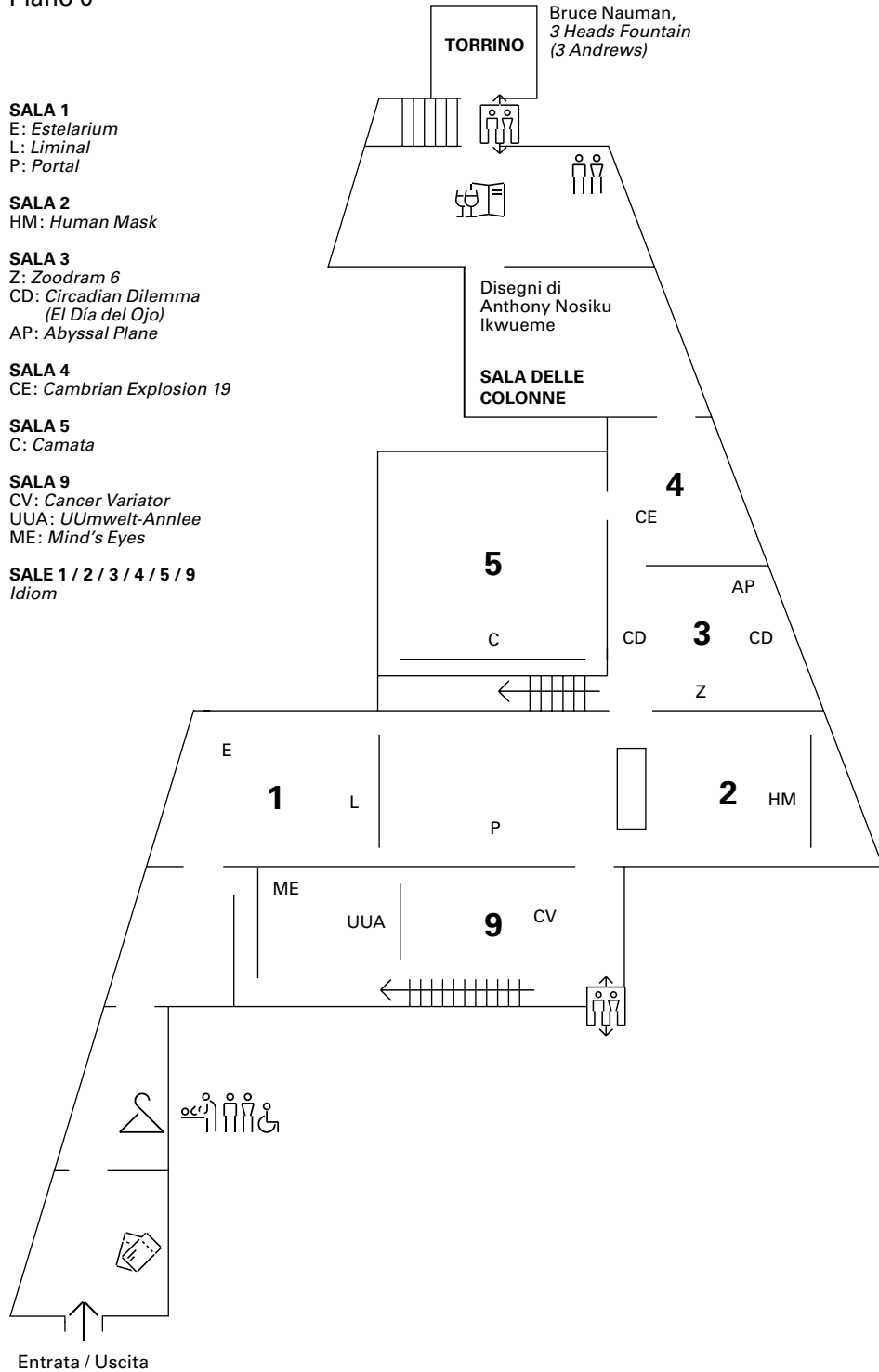
SALA 3
Z: Zoodram 6
CD: Circadian Dilemma
(El Día del Ojo)
AP: Abyssal Plane

SALA 4
CE: Cambrian Explosion 19

SALA 5
C: Camata

SALA 9
CV: Cancer Variator
UUA: UUmwelt-Annee
ME: Mind's Eyes

SALE 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 9
Idiom



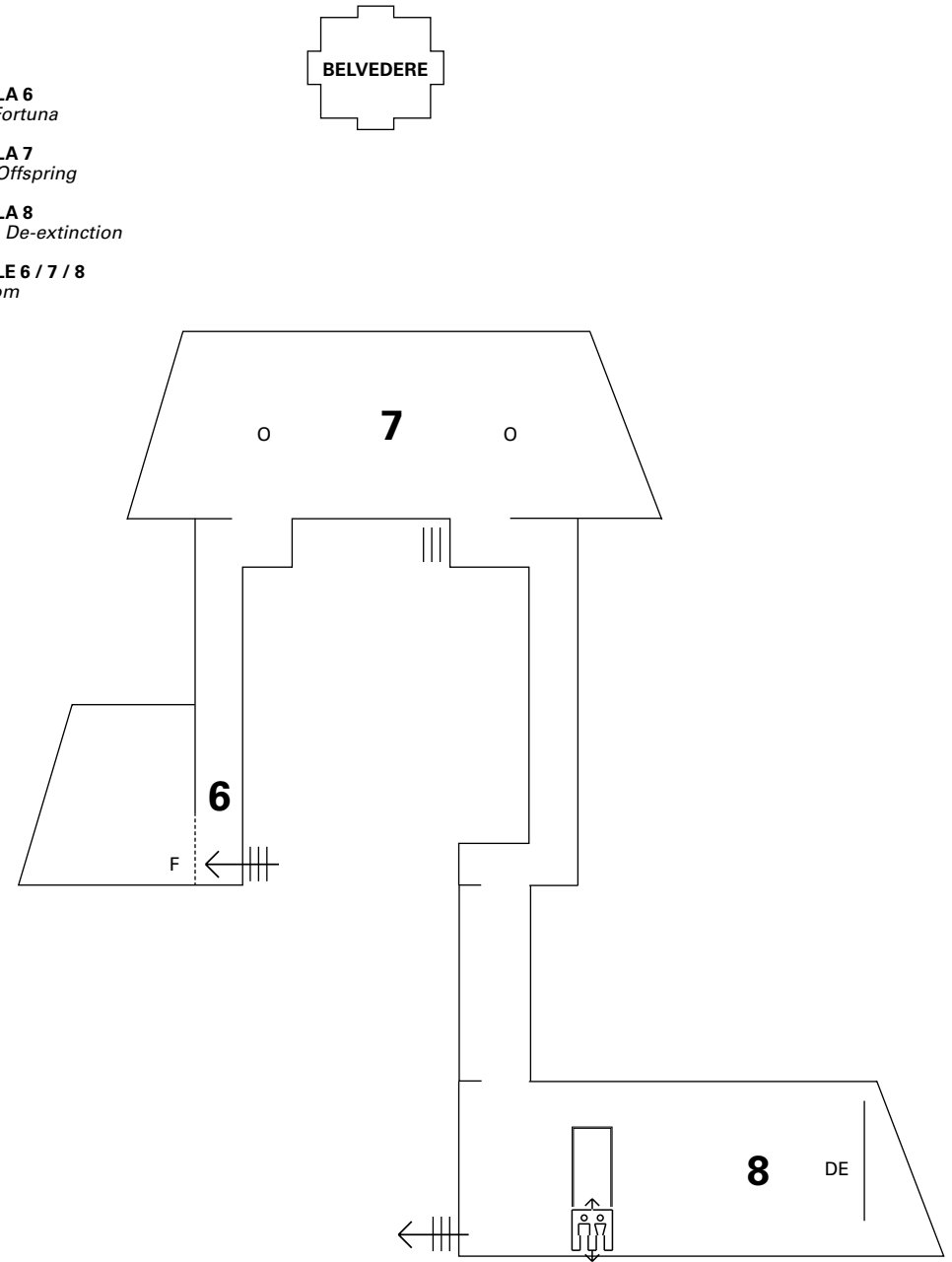
Piano 1

SALA 6
F: Fortuna

SALA 7
O: Offspring

SALA 8
DE: De-extinction

SALE 6 / 7 / 8
Idiom



SALA 1

Liminal, 2024. Simulazione in tempo reale, suono, sensori / **Estelarium, 2024.** Basalto / **Portal, 2024.** Totem in ottone con sensori ambientali, telecamera, microfono, suono, luce, pannello solare, registrazione ed emissione in tempo reale



Liminal, 2024

Liminal, 2024

L'ambito liminale è come una membrana sensibile e al tempo stesso uno spazio e una forma umana.

La forma umana spogliata di tutto, senza mondo, senza cervello e senza volto, si muove su una superficie infinita, un piano circondato dal vuoto.

Liminal è una condizione transitoria, un passaggio tra la nostra realtà sensibile e un'entità inumana. Entrambe si influenzano a vicenda attraverso la forma umana, che diviene una sorta di traghettatore, una figura oracolare.

Liminal è un contenitore vuoto che riceve informazioni invisibili in tempo reale attraverso sensori presenti nell'ambiente fisico o stimoli provenienti dall'esterno. La forma umana compie gesti impercettibili, un linguaggio che viene interpretato dall'entità inumana. Come reazione a questi gesti, l'entità inumana risponde determinando nella forma umana comportamenti diversi.

L'entità inumana si evolve mentre cerca nuovi stimoli, mentre apprende; la sua memoria si amplifica nel tempo, andando al di là della mostra e del regno umano.

Dentro un laboratorio, un organoide cerebrale fatto di pochi circuiti neurali sintetici conferisce alla forma umana una funzione sensoriale residua. Come un guardiano, sensibile al dolore, respinge le informazioni indesiderate, influenzando in tal modo il processo di apprendimento dell'entità inumana.

Liminal è un esperimento, la simulazione di una condizione umana speculativa.

Estelarium, 2024

Estelarium è il calco della forma di un ventre umano gravido poco prima del parto. È modellato in basalto, una roccia lavica formata dal magma esposto all'aria.

Portal, 2024

Portal è un'antenna sensoriale composta da ricevitori ed emettitori che trasmettono informazioni percettibili e impercettibili per gli esseri umani. È un trasmettitore in grado di imparare da ciò che lo attraversa.

SALE 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

Voce generata in tempo reale dall'intelligenza artificiale, maschere con schermo LED dorate

Idiom, 2024.



Idiom è una lingua sconosciuta che si autogenera e si sviluppa in tempo reale.

Una serie di elementi, alcuni non percepibili dall'essere umano, sono rilevati da sensori applicati alle maschere, indossate da individui muti. L'informazione viene convertita in specifici fonemi e sintassi, attraverso l'uso dell'apparato vocale umano.

Progressivamente, si forma una piccola comunità, insieme all'entità senza corpo che parla attraverso le maschere. Il risultato è una lingua ineffabile, che proviene da un'altra realtà, fuori di noi.

SALA 2

Human Mask, 2014. Film, colore, sonoro, 19 min.



Ambientato nella terra desolata nei dintorni della città di Fukushima in Giappone, il film *Human Mask* si apre con le immagini di un drone che attraversa la città deserta, subito dopo il terremoto e la catastrofe nucleare del 2011.

In un ristorante vuoto, una scimmia indossa la maschera di una ragazza e ripete come un automa i gesti per i quali è stata addestrata. L'animale a volte sembra inerte, quasi in un'attesa infinita. Oscilla tra i comandi impartiti e l'istinto, tra il necessario e l'accidentale.

In questo momento di sospensione all'indomani del disastro, *Human Mask* mostra un'immagine residuale della presenza umana, veicolata da un attore inconsapevole e unico mediatore, mettendo in discussione la maschera "umana" che tutti noi indossiamo.

SALA 3 / SALA 4 **Zoodram 6, 2013.** Acquario, granchi freccia, granchio eremita, conchiglia di resina dalla *Musa dormiente* (1910) di Constantin Brâncuși / **Circadian Dilemma (El Día del Ojo), 2017.** Acquario, *Astyanax Mexicanus* (con e senza occhi), alghe, modello in cemento della scansione di una caverna, vetro commutabile nero, programma geolocalizzato / **Abyssal Plane, 2015.** Acquario, stelle marine, sabbia, pietre e conchiglie del mar di Marmara, modello in cemento di figura sdraiata / **Cambrian Explosion 19, 2013.** Acquario, ecosistema marino vivente granchi, anemoni, sabbia, rocce galleggianti

Un insieme di acquari appare come un corpo diffratto nello spazio. Ognuno di essi è un ambiente popolato da entità diverse.



Zoodram 6, 2013

Zoodram 6 è un mondo in sé in evoluzione. Le condizioni nell'acquario sono chiaramente determinate, eppure ciò che accade e si sviluppa al suo interno rimane imprevedibile. Gli animali sono stati scelti in base alla ricorrenza del loro comportamento istintivo.

Un granchio eremita vive dentro una copia della *Musa dormiente*, famosa scultura di Constantin Brâncuși del 1910. Il granchio e la testa della musa simboleggiano l'ibridazione tra due specie: un essere non-umano e una rappresentazione umana.



Abyssal Plane, 2015

L'acquario trae il proprio nome da un primo progetto intitolato *Abyssal Plane, Geometry of the Immortals* (2015), una piattaforma sottomarina concepita da Pierre Huyghe con diversi manufatti artistici e popolato dalla vita marina proveniente dalle profondità del mar di Marmara, nei pressi di Istanbul. È un luogo di autotrasformazione.

Abyssal Plane contiene i sedimenti del fondale marino del mar di Marmara, su cui poggia un modello in cemento raffigurante la parte inferiore di una figura nuda distesa: è quel che rimane di un'opera precedente, *Untilled* (2012). Le gambe ricoperte di stelle marine, note per la loro capacità di autorigenerare le proprie braccia danneggiate, evocano la possibilità di una ricostituzione all'infinito.

Circadian Dilemma (El Día del Ojo), 2017

Il paesaggio dell'acquario, abitato da diverse specie di pesci tetra, è un modello che riproduce le grotte sottomarine messicane. Tra i pesci tetra, quelli che si sono spinti fin nel buio delle caverne milioni di anni fa hanno gradualmente perso la capacità di vedere. Per questo motivo questi animali sono chiamati anche "pesci ciechi delle caverne".

Il titolo dell'opera fa riferimento al ciclo circadiano, ovvero il ciclo fisiologico lungo ventiquattro ore che si osserva in animali, piante, funghi e batteri. Nello specifico, quello del pesce delle caverne ha subito una mutazione: il gene legato alla visione si è estinto e il risultato è un occhio cieco. L'orologio biologico del pesce cieco delle caverne è quindi cambiato: il suo ritmo circadiano è aumentato e non segue più la rotazione terrestre di ventiquattro ore.

L'acquario ospita pesci tetra ciechi e pesci tetra non ciechi, portatori di due ritmi circadiani diversi, quasi come due realtà parallele.

Il vetro commutabile della vasca reagisce in relazione all'ambiente circostante. I cambiamenti nella qualità del vetro sono innescati da un algoritmo che riceve dati dal livello di luce, dalla visibilità e dalle condizioni atmosferiche circostanti. A seconda del posizionamento dell'acquario e dell'ambiente in cui si trova, il vetro cambia, consentendo o meno l'ingresso della luce nella vasca e influenzando sulla visibilità di entrambi i lati del vetro. In una prospettiva evolutiva, la vista dei pesci non ciechi e dei pesci ciechi può cambiare: nel primo caso può andar persa, nel secondo invece può essere recuperata.

Cambrian Explosion 19, 2013

In *Cambrian Explosion 19*, una roccia galleggiante sembra muoversi incongruamente rispetto alla forza gravitazionale.

Sulla sabbia nera vivono due specie antiche apparse 540 milioni di anni fa durante l'esplosione del Cambriano, da cui ha avuto origine la maggior parte delle forme viventi. Si tratta di fossili viventi la cui forma è rimasta invariata rispetto al loro stato primordiale. I loro comportamenti istintuali prescindono dal loro ciclo vitale e vengono reiterati attraverso la loro riproduzione. *Cambrian Explosion 19* è un inizio perpetuo.

SALA 5

Camata, 2024. Robotica alimentata da machine learning, film autogenerato e montato in tempo reale dall'intelligenza artificiale, suono, sensori



Alcune macchine sembrano compiere un rituale sconosciuto sullo scheletro umano insepoltito di un giovane ritrovato nel deserto di Atacama, in Cile. Si tratta del deserto più antico e arido della terra, il luogo prescelto dagli astronomi per studiare e testare gli esopianeti, ovvero i pianeti che esistono al di là del nostro sistema solare.

Il rituale eseguito dalle macchine richiama al tempo stesso un rito funebre infinito, un teatro operatorio e un processo di apprendimento e formazione di una specifica soggettività.

Il film è un'autopresentazione che si modifica all'infinito, senza linearità, inizio o fine. I sensori nello spazio espositivo generano di continuo modifiche nel montaggio.

Mentre l'enigmatico rituale si svolge in tempo reale davanti a noi, assistiamo a un'operazione transazionale tra realtà diverse, a un passaggio da un'entità incorporea a un corpo umano senza vita.

SALA 6

Fortuna, 2024. Ventilatore, sensore di vento, profumo

La banderuola sul tetto dell'edificio di Punta della Dogana rappresenta l'allegoria della Fortuna che gira su un globo terrestre. Questo strumento, che simboleggia il destino e l'incertezza, dà il ritmo al respiro che si muove nello spazio, a partire dalla sala in cui converge tutto il sistema di programmazione dell'esposizione.

SALA 7

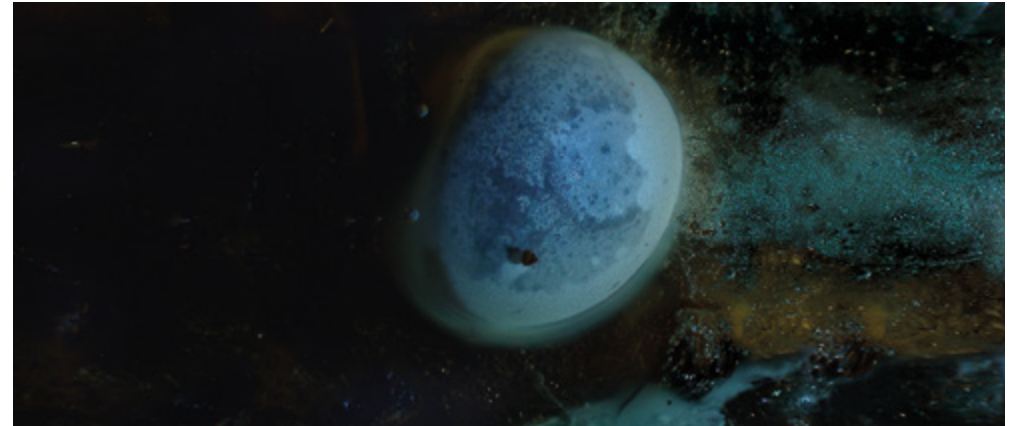
Offspring, 2018. Sistema autogenerativo basato su sensori che modificano il suono e la luce



Offspring è uno strumento autogenerante. Apprende continuamente dalle condizioni esterne che influenzano il suo comportamento. Le luci cercano di sincronizzarsi con il risultato contingente.

SALA 8

De-extinction, 2014. Film, colore, sonoro, 12 min., 38 sec.



Un viaggio attraverso una pietra d'ambra in una situazione cristallizzata nel tempo, finché si scoprono due insetti durante l'accoppiamento, risalenti a un milione di anni fa. La pietra d'ambra materializza lo spazio e il tempo che ci separano dai due antichi esemplari, tra i primi conosciuti.

Il film è girato con telecamere macroscopiche e microscopiche. La colonna sonora è costituita da suoni e rumori di una motion control camera in azione.

SALA 9

Umwelt – Annlee, 2018-2024. Ricostruzione di deep image, generata in tempo reale, riconoscimento facciale, sensori, suono di onde cerebrali / **Cancer Variator, 2016.** Incubatore, cellule umane, sensori / **Mind's Eyes, 2024.** Ricostruzione materializzata di deep image, aggregati di materiale sintetico e biologico (zucchero, resina, acciaio inossidabile)



Umwelt – Annlee, 2018-2024.

Umwelt – Annlee è una coproduzione d'immaginazione. L'immaginazione umana è ricostruita da un'intelligenza inumana e viene esternalizzata senza che il soggetto ne predetermini l'esito, eludendo tutte le modalità di espressione conosciute come il linguaggio o quelle veicolate attraverso i sensi.

Le immagini mentali sono prodotte da un'interfaccia cervello-computer che registra l'attività cerebrale di una persona nell'atto di immaginare Annlee, personaggio anch'esso immaginario. Le immagini mentali sono ricostruite da una rete neurale profonda, attraverso processi continui di ottimizzazione, apprendimento e riconoscimento.

Una volta esibite, le sequenze di immagini mentali vengono modificate all'infinito sulla base di diversi parametri legati alle condizioni e all'ambiente circostanti.

Cancer Variator, 2016

Cancer Variator funziona come un orologio. Qualsiasi cambiamento nell'ambiente modifica le condizioni in cui le cellule tumorali *in vitro* accelerano o rallentano la loro divisione.

Quando il ritmo della divisione delle cellule cambia, nuove immagini appaiono sullo schermo: immagini che si riproducono come delle metastasi, dei meme.

Mind's Eyes, 2024

Mind's Eyes è la manifestazione fisica di un'immagine mentale tratta da *Umwelt-Annlee*, un artefatto del regno dell'immaginario. Le immagini mentali possono effettivamente circolare da una mente all'altra o essere estratte dalla mente di un soggetto. *Mind's Eyes* è un aggregato di materiale sintetico e biologico che si evolve nel tempo.

SALA DELLE COLONNE

Anthony Nosiku Ikwueme, *Fire from Eyes*, 2014 e *Time Length*, 2024. Serie di disegni, penna a sfera



Anthony Nosiku Ikwueme, nato nel 1997, è un artista neurodivergente. I numeri e l'energia che emanano dalle figure, come si vede nei disegni, informano la sua pratica e agiscono come delle finestre sul suo mondo caleidoscopico, dando un'altra prospettiva sullo spettro plurale della cognizione umana.

Nel 2014, Anthony Nosiku Ikwueme ha contattato Pierre Huyghe per stabilire un ponte tra i loro linguaggi, diversi l'uno dall'altro.

TORRINO

Bruce Nauman, *3 Heads Fountain (3 Andrews)*, 2005. Resina epossidica, fibra di vetro, filo metallico, tubi di plastica, pompa dell'acqua, vasca di legno, rivestimento di gomma



Pierre Huyghe ha scelto di presentare *3 Heads Fountain (3 Andrews)* di Bruce Nauman come eco alla mostra "Liminal" e come ricordo della recente esposizione a Punta della Dogana "Bruce Nauman. Contrapposto Studies".

Tre teste maschili identiche e ricoperte di cicatrici, appese per il collo, sono continuamente alimentate dall'acqua attraverso un tubo e trafitte così che escano sottili getti d'acqua dalle loro cavità.

Bruce Nauman incorpora regolarmente il corpo umano nelle sue opere. Giocando con le contraddizioni della vita umana (amore e odio, vita e morte, piacere e sofferenza), l'artista statunitense, nato nel 1941, ama sottoporre lo spettatore a un test fisico e psicologico, sollevando allo stesso tempo delle domande esistenziali.

Proiezione *The Host and the Cloud, 2009–2010.*
Film, colore, sonoro, 2 ore, 1 min., 30 sec.

In un museo etnografico abbandonato, posto all'interno di un giardino zoologico, si svolge un esperimento della durata di un anno. Un gruppo di persone viene esposto a influenze esterne di vario tipo: sociali, politiche, scientifiche, rituali di natura spirituale, invenzioni, credenze e culture.

Le situazioni reali avvengono in un contesto condizionato, dove non vi è alcun copione, in un processo autogenerativo che si svolge in modo imprevedibile.

L'esperimento, che procede incurante della presenza di testimoni, è stato in parte filmato e solo in parte montato.

Proiezione in programma al Teatrino di Palazzo Grassi il 23 maggio 2024.

Biografia

Pierre Huyghe (Parigi, 1962) vive e lavora a Santiago del Cile. La sua opera gode di un vasto riconoscimento a livello internazionale ed è presentata nelle mostre di tutto il mondo.

Tra le sue esposizioni più recenti ricordiamo *Chimeras*, EMMA, Espoo (2023), *Variants*, Kistefos Museum, Jevnaker (2022), *After UUmwelt*, LUMA Foundation, Arles (2021), *UUmwelt*, Serpentine Gallery, Londra (2018), *After ALife Ahead*, Skulptur Projekte Münster, Münster (2017), *The Roof Garden*, The Metropolitan Museum of Art, New York (2015). Nel 2012 ha realizzato *Untilled*, uno dei contributi alla DOCUMENTA 13 di Kassel più apprezzati dalla critica.

Tra il 2012 e il 2014, una grande retrospettiva della sua opera è stata ospitata al Centre Pompidou, Parigi, al Museum Ludwig, Colonia e al Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles.

Nel 2019 è stato nominato direttore artistico della seconda edizione dell'Okayama Art Summit, dal titolo *If the Snake*.

Opere dell'artista sono presenti nelle maggiori collezioni del mondo, tra cui: Centre Pompidou, Parigi; Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles; Kunstmuseum Basel, Basilea; The Metropolitan Museum of Art, New York; MoMA, New York; Musée d'Art moderne de Paris, Parigi; National Gallery of Canada, Ottawa; Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Berlino; Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Walker Art Center, Minneapolis; SFMOMA, San Francisco; Tate Modern, Londra.

Crediti

Tutte le opere di Pierre Huyghe: Courtesy the artist and Galerie Chantal Crousel, Marian Goodman Gallery, Hauser & Wirth, Esther Schipper and TARO NASU.
© Pierre Huyghe, by SIAE 2024.

Pierre Huyghe: *Liminal*, 2024. Courtesy the artist; Anna Lena Films, Paris. / *Idiom*, 2024. Courtesy Leeum Museum of Art. / *Human Mask*, 2014. Pinault Collection. Courtesy the artist; Anna Lena Films, Paris. / *Zoodram 6*, 2013. Staatliche Museen zu Berlin, Nationalgalerie 2015 purchased by the Freunde der Nationalgalerie. Photo: Guillaume Zicarelli. / *Abysal Plane*, 2015. Collezione La Gaia, Busca – Italia. Photo: Zac Kelley. / *Circadian Dilemma (El Día del Ojo)*, 2017. Private Collection, Germany. / *Circadian Dilemma (El Día del Ojo)*, 2017. Courtesy the artist and Marian Goodman Gallery, New York, Paris, Los Angeles. / *Cambrian Explosion 19*, 2013. Courtesy the artist and Hauser & Wirth. © Pierre Huyghe. / *Camata*, 2024. Courtesy the artist; Anna Lena Films, Paris. / *Offspring*, 2018. Pinault Collection. / *Offspring*, 2018. Courtesy Leeum Museum of Art. / *De-extinction*, 2014. Pinault Collection. Courtesy the artist; Anna Lena Films, Paris. / *After UUmwelt*, installation view, LUMA, Arles, 2021. Photo: Ola Rindal. / *UUmwelt – Annlee*, 2018-2024. © Kamitani Lab / Kyoto University and ATR. / *Cancer Variator*, 2016. Courtesy the artist. / *The Host and the Cloud*, 2009–2010. Courtesy the artist; Anna Lena Films, Paris.

Anthony Nosiku Ikwueme: *Fire from Eyes*, 2014 e *Time Length*, 2024.
© Anthony Nosiku Ikwueme.

Bruce Nauman: *3 Heads Fountain (3 Andrews)*, 2005. Pinault Collection.
Photo: Tom Van Eynde. © Bruce Nauman, by SIAE 2024.

Questa mostra è stata realizzata in partenariato con il Leeum Museum of Art di Seul, dove sarà presentata nel febbraio 2025.

Questa mostra è sostenuta da Bottega Veneta. Gli abiti per l'opera *Idiom* sono disegnati dal Direttore Creativo di Bottega Veneta, Matthieu Blazy, in collaborazione con Pierre Huyghe.

Manutenzione degli acquari

Nella mostra sono presenti animali vivi (stelle marine, granchi e pesci). Per la Palazzo Grassi – Punta della Dogana – Pinault Collection e per l'artista il benessere degli animali nelle opere d'arte è molto importante, e fin dall'inizio della progettazione della mostra sono state adottate tutte le precauzioni possibili per garantirlo. Le condizioni degli acquari sono costantemente monitorate e le cure più impegnative sono affidate a esperti di acquari esterni al museo. Lo staff di Palazzo Grassi – Punta della Dogana – Pinault Collection ha ricevuto delle istruzioni dettagliate per la manutenzione quotidiana di ciascuno degli acquari. Inoltre sono state richieste tutte le autorizzazioni necessarie per le esposizioni di animali. Al termine della mostra, questi ultimi saranno preservati in un habitat che tiene conto delle necessità specifiche di ciascuna specie.

Curatrice della mostra

Anne Stenne

Testi della guida

Anne Stenne

Traduzione e redazione della guida

NTL-II Nuovo Traduttore Letterario, Firenze

Progetto grafico della guida

Les Graphiquants, Parigi

**Scopri, leggi, ascolta**

Interviste, video, un calendario di eventi dedicati alla mostra "Pierre Huyghe. Liminal". Sfoglia tutti i contenuti di approfondimento su palazzograssi.it

È disponibile a partire dal 15 aprile in bookshop e online il catalogo della mostra "Pierre Huyghe. Liminal", pubblicato in edizione italiana da Marsilio Arte, in edizione inglese da Marsilio Arte e in edizione francese da Marsilio Arte/ Les Éditions Dilecta con testi di Tristan Garcia, Pierre Huyghe, Patricia Reed, Tobias Rees, Anne Stenne e Chiara Vecchiarelli.

Sei già Member della Pinault Collection?

Aderisci subito e scopri i numerosi vantaggi: visite esclusive, eventi riservati e ingressi illimitati nei tre musei di Venezia e Parigi!

Acquista la tua Membership Card Pinault Collection in biglietteria e il biglietto d'ingresso ti sarà dedotto, oppure visita il link pinaultcollection.com/palazzograssi/it/publics/membership



Conserva il biglietto di Punta della Dogana e visita la mostra a Palazzo Grassi "Julie Mehretu. Ensemble".

palazzograssi.it



Restituendo questa guida nell'apposito contenitore all'ingresso, contribuirai a un uso circolare e ecoresponsabile dei materiali. Grazie!