

Pinault Exposition
Collection Punta della Dogana
17.03—24.11.2024

FR

**Pierre
Huyghe**

liminal

« Liminal », une exposition conçue par Pierre Huyghe en étroite collaboration avec la commissaire Anne Stenne, présente d'importantes créations inédites, associées à des œuvres des dix dernières années, provenant notamment de la Collection Pinault.

Pierre Huyghe s'interroge depuis longtemps sur le rapport entre l'humain et le non-humain et conçoit ses œuvres comme des fictions spéculatives à partir desquelles émergent d'autres modalités de monde. Les fictions sont pour lui « des véhicules pour accéder au possible ou à l'impossible — à ce qui pourrait être ou ne pas être ».

Avec « Liminal », Pierre Huyghe transforme la Punta della Dogana en un milieu dynamique et sensible en perpétuelle évolution. L'exposition est un état transitoire peuplé de créatures humaines et non humaines et devient le lieu de formation de subjectivités qui ne cessent d'apprendre, de se modifier ou de s'hybrider. Leurs mémoires s'amplifient en permanence d'informations captées à partir d'événements qui traversent l'exposition, perceptibles et non perceptibles.

Pour Pierre Huyghe, l'exposition constitue un rituel imprédictible, où s'engendrent et coexistent de nouveaux possibles, sans hiérarchie, ni déterminisme. Avec « Liminal », l'artiste remet en question notre perception de la réalité comme si nous devenions étrangers à nous-mêmes, depuis une perspective autre que celle de l'humain — inhumaine.

L'exposition est réalisée en partenariat avec le Leeum Museum of Art de Séoul qui la présentera en février 2025.

Any question? Just ask me!

Si vous avez des questions sur l'exposition en cours, adressez-vous aux **médiateurs culturels**. Le service est gratuit et fonctionne tous les jours de 11h à 13h et de 16h à 18h.

Rendez-vous en billetterie pour obtenir le **Livret Accessibilité** disponible à partir du 20 avril: vous y trouverez des ressources en langue des signes italienne et en langue des signes internationale, ainsi que des textes simplifiés.



Niveau 0

Salle 1
E: Estelarium
L: Liminal
P: Portal

Salle 2
HM: Human Mask

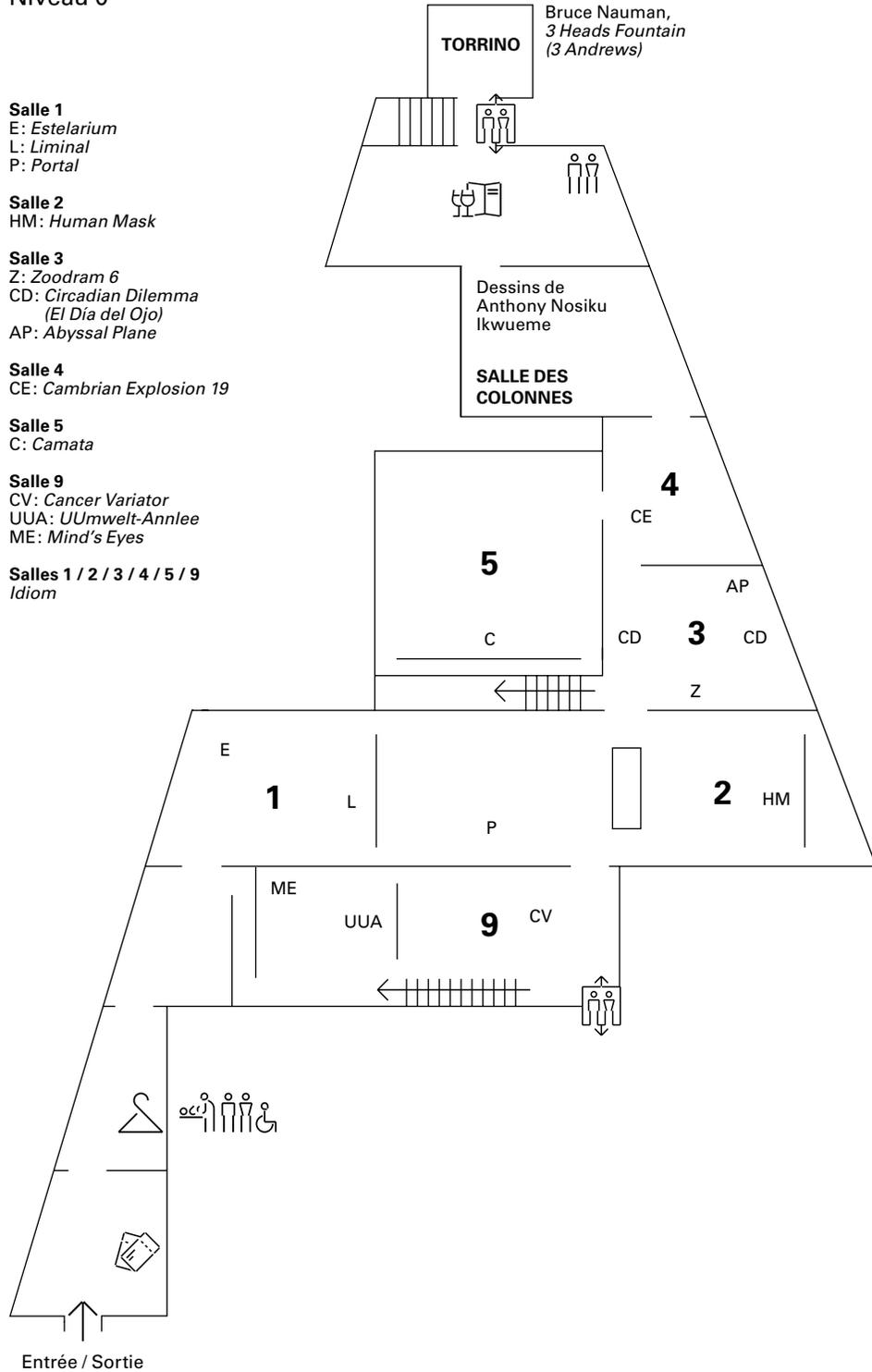
Salle 3
Z: Zoodram 6
CD: Circadian Dilemma
(El Día del Ojo)
AP: Abyssal Plane

Salle 4
CE: Cambrian Explosion 19

Salle 5
C: Camata

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

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



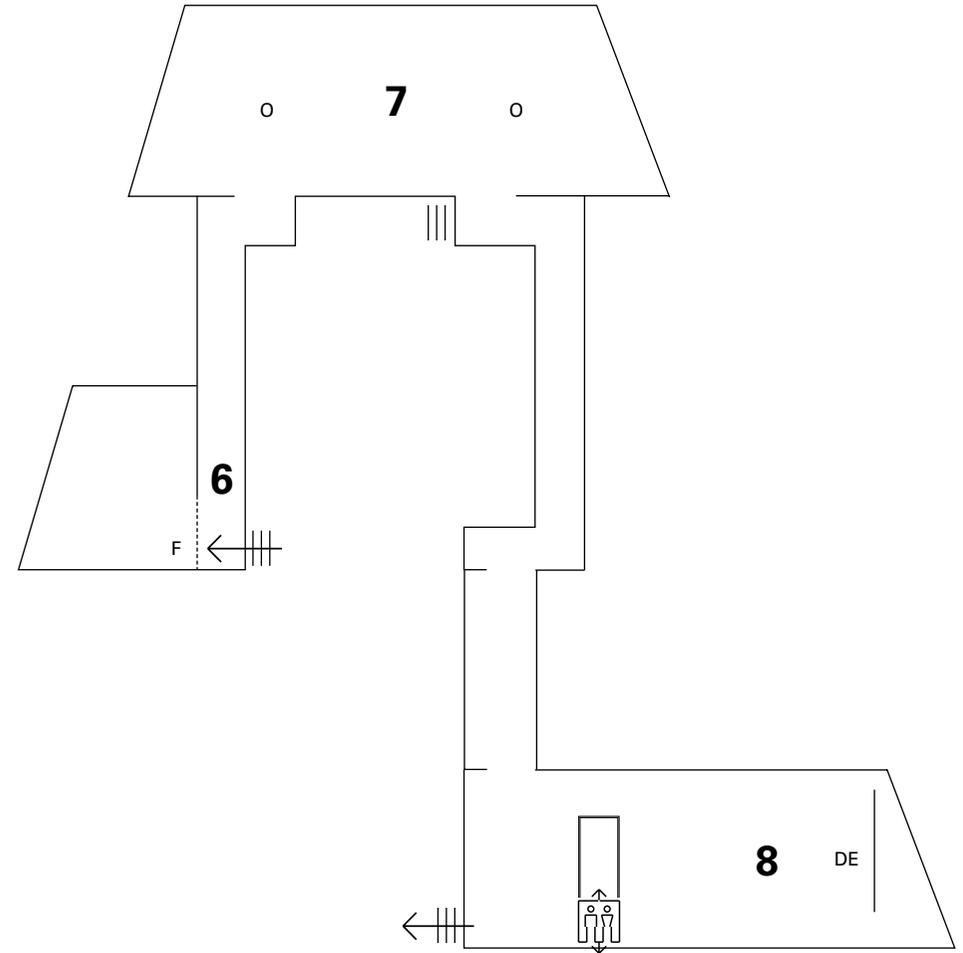
Niveau 1

Salle 6
F: Fortuna

Salle 7
O: Offspring

Salle 8
DE: De-extinction

Salles 6 / 7 / 8
Idiom



SALLE 1

Liminal, 2024. Simulation en temps réel, son, capteurs / **Estelarium, 2024.** Basalte / **Portal, 2024.** Mât en laiton avec capteurs environnementaux, caméra, microphone, son, lumière, panneau solaire, enregistrement et émission en temps réel



Liminal, 2024

Liminal, 2024

Le milieu liminal existe en tant que membrane sensible, à la fois espace et forme humaine.

La forme humaine vide, sans cerveau, ni visage, ni monde, se déplace sur une surface plane infinie, entourée par le néant.

Liminal est un état transitoire entre notre réalité sensible et une entité inhumaine, l'une affectant l'autre à travers la forme humaine, qui devient un « passeur », une figure oraculaire.

Liminal est un réceptacle vide qui reçoit en temps réel des informations invisibles grâce à des capteurs présents dans l'environnement physique ou à des stimuli extérieurs. La forme humaine accomplit des gestes subtils, langage déchiffré par l'entité inhumaine. Celle-ci y répond en transmettant différents comportements à la forme humaine.

L'entité inhumaine évolue à mesure qu'elle recherche des stimuli, qu'elle apprend. Sa mémoire s'amplifie ainsi au fil du temps, au-delà de l'exposition et du monde humain.

Un organoïde cérébral situé dans un laboratoire, constitué de circuits nerveux artificiels, donne à la forme humaine une fonction sensorielle résiduelle. À la manière d'un gardien, sujet à la douleur, la forme humaine rejette les informations non désirées, influençant ainsi le processus d'apprentissage de l'entité inhumaine.

Liminal est une expérience, la simulation d'une condition humaine spéculative.

Estelarium, 2024

Estelarium est l'empreinte du ventre d'une femme enceinte juste avant la naissance de l'enfant. Elle est moulée en basalte, une roche volcanique qui se forme lorsque le magma entre en contact avec l'air.

Portal, 2024

Portal est une antenne sensorielle composée de récepteurs et d'émetteurs qui relaient des informations perceptibles et non perceptibles par l'humain. C'est un passeur qui apprend de ce qui le traverse.

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

Voix générée en temps réel par l'intelligence artificielle, masques LED dorés

Idiom, 2024.



Idiom est un langage inconnu qui s'autogénère et émerge en direct.

Des informations spécifiques, dont certaines imperceptibles pour les humains, sont détectées par des capteurs situés dans des masques, portés par des humains muets. Ces informations sont ensuite converties en syntaxe et en phonèmes particuliers, à travers l'utilisation de l'appareil vocal humain. Au fil du temps, une communauté se forme, à mesure qu'une entité sans corps s'exprime à travers les masques.

Le langage se révèle ainsi ineffable, venu d'une autre réalité, hors de nous.

SALLE 2

Human Mask, 2014. Film, couleur, son, 19 min.



Le film *Human Mask* se déroule dans le no man's land autour de la ville de Fukushima au Japon, et s'ouvre sur une scène dans laquelle un drone parcourt la ville déserte, juste après le séisme et la catastrophe nucléaire de 2011.

Dans un restaurant vide, un singe portant un masque de jeune fille répète, comme un automate, les gestes qu'on lui a appris. L'animal semble parfois désœuvré, dans une attente sans fin, alternant sans cesse entre instructions et instinct, entre le nécessaire et l'accidentel.

C'est dans ce moment suspendu qui suit le désastre que *Human Mask* présente l'image résiduelle d'une présence humaine, portée par un acteur inconscient et unique médiateur, questionnant le masque « humain » que nous revêtons tous.

SALLE 3 / SALLE 4 *Zoodram 6, 2013.* Aquarium, crabes et bernard-l'hermite, coquille en résine d'après *La Muse endormie* de Constantin Brâncuși (1910) / *Circadian Dilemma (El Día del Ojo), 2017.* Aquarium, *Astyanax Mexicanus* (sans yeux et avec yeux), algues, moulage en béton d'un scan d'une grotte, verre noir commutable, programme géolocalisé / *Abyssal Plane, 2015.* Aquarium, étoiles de mer, sable, pierres et coquillages de la mer de Marmara, moulage en béton d'une figure allongée / *Cambrian Explosion 19, 2013.* Aquarium, crabes, anémones, sable, roche flottante

Un ensemble d'aquariums forme un corps diffracté dans l'espace. Chacun d'eux est un milieu peuplé d'entités différentes.



Zoodram 6, 2013

Zoodram 6 est un monde en évolution à part entière. Si les conditions de l'aquarium ont été fabriquées, ce qui s'y déroule reste incertain. Les animaux ont en effet été choisis en raison de la récurrence de leur comportement instinctif.

Un bernard-l'hermite habite une reproduction de la célèbre sculpture *La Muse endormie* de Constantin Brâncuși (1910). L'animal et la tête de la muse incarnent l'hybridation entre deux espèces, entre un être non humain et une représentation humaine.



Abyssal Plane, 2015

L'aquarium tire son nom du projet d'origine, *Abyssal Plane, Geometry of the Immortals* (2015), une plateforme sous-marine conçue par Pierre Huyghe, sur laquelle différents objets sont habités par des créatures marines au fond de la mer de Marmara, près d'Istanbul. Ce site est un lieu d'auto-transformation.

Abyssal Plane contient des sédiments extraits du fond marin de la mer de Marmara, sur lequel repose un moulage en béton représentant la partie inférieure d'un corps nu allongé, reste d'une précédente œuvre, *Untilled* (2012). Les jambes sont couvertes d'étoiles de mer, connues pour leur capacité à régénérer l'intégralité de leur corps à partir de membres endommagés, évoquant la possibilité d'une reconstitution infinie.

Circadian Dilemma (El Día del Ojo), 2017

Le paysage de l'aquarium, peuplé par différentes espèces de tétras, est un modèle reproduisant les caves sous-marines mexicaines. Les tétras qui ont pénétré les caves obscures il y a des millions d'années ont progressivement perdu la vue. C'est pour cette raison qu'ils sont aussi appelés tétras aveugles.

Le titre de l'œuvre fait référence au rythme circadien, ce cycle de 24 heures observé chez les animaux, les plantes, les champignons et les bactéries. Le cycle des tétras a subi une mutation, et le gène lié à la vue a été inhibé, les rendant aveugles. Leur horloge biologique a donc changé; leur rythme circadien s'est prolongé et ne suit plus celui de la rotation en 24 heures de la Terre.

L'aquarium contient à la fois des tétras aveugles et des tétras non aveugles. Deux rythmes circadiens y coexistent donc, comme deux réalités parallèles.

Le verre commutable de l'aquarium réagit à son environnement. Les changements d'aspect du verre sont provoqués par un algorithme qui reçoit des données relatives à la luminosité, à la visibilité et aux conditions météorologiques. Selon la position et le milieu dans lequel se trouve l'aquarium, la transparence ou l'opacité du verre changent, laissant la lumière pénétrer ou non dans l'aquarium, affectant la visibilité des deux côtés de la vitre.

D'un point de vue évolutif, la vue chez les poissons non aveugles et aveugles peut ainsi être respectivement perdue ou retrouvée.

Cambrian Explosion 19, 2013

Dans l'aquarium *Cambrian Explosion 19*, une roche flottante semble étrangement défier les lois de la gravité.

Sur le sable noir vivent deux espèces anciennes, apparues il y a 540 millions d'années lors de l'explosion cambrienne, événement qui marque l'apparition de la plupart des formes de vie. Ces espèces sont des fossiles vivants dont la forme est restée inchangée depuis leur état originel. Leurs comportements instinctifs perdurent au-delà de la durée de vie de chaque individu et se répètent à mesure que les espèces se reproduisent. *Cambrian Explosion 19* est un perpétuel commencement.

SALLE 5

Camata, 2024. Robotique alimentée par apprentissage automatique, film autogénéré, édité en temps réel par l'intelligence artificielle, son, capteurs



Un ensemble de machines semble réaliser un rituel inconnu sur un squelette humain sans sépulture, découvert dans le désert d'Atacama, au Chili. Ce désert, le plus ancien et le plus sec du monde, est un terrain d'expérimentation où les astronomes étudient les exoplanètes, planètes qui existent hors de notre système solaire.

Le rituel accompli se présente à la fois comme un rite funéraire sans fin, un théâtre d'opération, et comme le processus d'apprentissage et la formation d'une subjectivité spécifique, sans vie.

Le film est une autoreprésentation qui s'autoédite à l'infini, sans aucune linéarité, sans début, ni fin. Les capteurs placés dans l'espace d'exposition génèrent en continu des changements se répercutant sur la manière d'éditer le film. À mesure que l'énigmatique rituel se déroule en direct devant nos yeux, nous sommes les témoins d'une transaction entre différentes réalités, d'un passage d'une entité sans corps à un corps humain sans vie.

SALLE 6

Fortuna, 2024. Ventilateur, capteur de vent, odeur

La girouette située sur le toit du bâtiment de Punta della Dogana représente l'allégorie de la Fortune, tournant sur son globe terrestre. Cet instrument, qui symbolise le destin et l'incertitude, rythme le souffle qui parcourt l'espace, à partir de la salle où converge tout le système de programmation de l'exposition.

SALLE 7

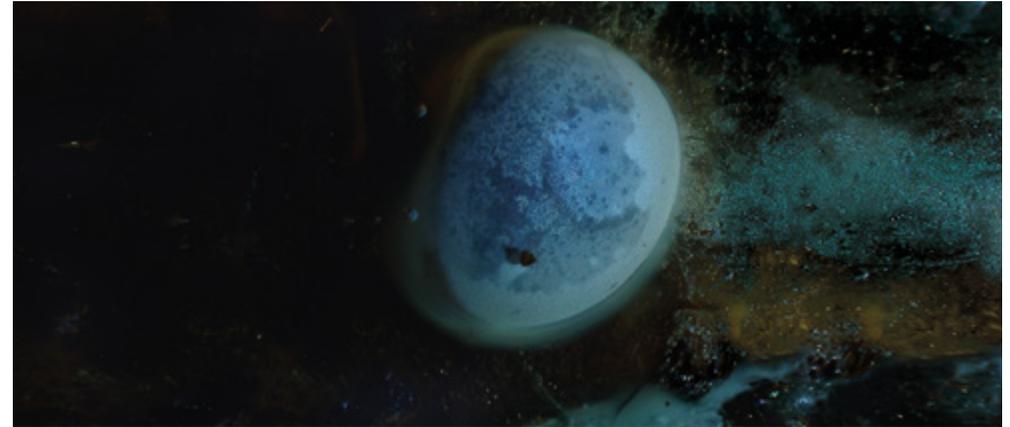
Offspring, 2018. Système auto-génératif, basé sur des capteurs qui modifient le son et la lumière



Offspring est un instrument auto-générateur apprenant en permanence des conditions extérieures qui influencent ses comportements. Les lumières tentent de se synchroniser avec le résultat contingent.

SALLE 8

De-extinction, 2014. Film, couleur, son, 12 min., 38 sec.



Navigation à travers une pierre d'ambre dans une situation figée dans le temps, jusqu'à ce qu'on découvre deux insectes en train de se reproduire, piégés il y a un million d'années. L'ambre matérialise ainsi l'espace et le temps qui nous séparent de ces premiers spécimens connus.

Le film est réalisé à l'aide de caméras macroscopiques et microscopiques, tandis que la bande-son est composée des bourdonnements émis par les caméras de contrôle.

SALLE 9

Umwelt – Annlee, 2018-2024. Reconstruction d'images profondes, générée en temps réel, reconnaissance faciale, capteurs, son d'ondes cérébrales / **Cancer Variator, 2016.** Incubateur, cellules humaines, capteurs / **Mind's Eyes, 2024.** Reconstruction matérialisée d'une image profonde, agrégats de matières synthétiques et biologiques (sucre, résine, acier inoxydable)



Umwelt – Annlee, 2018-2024

Umwelt – Annlee est une co-production d'imagination. L'imagination humaine est reconstruite par une cognition inhumaine, et externalisée sans que le sujet ne puisse prédéterminer le résultat, contournant tous les modes d'expression connus comme le langage ou ceux véhiculés par les sens.

Les images mentales sont produites par une interface cerveau-ordinateur, qui enregistre l'activité cérébrale d'une personne imaginant Annlee, elle-même personnage imaginaire. Les images mentales sont reconstruites par un réseau neuronal profond, qui utilise des processus d'optimisation, d'apprentissage et de reconnaissance en continu.

Une fois exposées, les séquences d'images mentales sont sans cesse modifiées par plusieurs paramètres liés aux conditions environnantes.

Cancer Variator, 2016

Cancer Variator fonctionne comme une horloge. Tout changement dans l'environnement modifie les conditions dans lesquelles la division des cellules cancéreuses *in vitro* s'accélère ou ralentit.

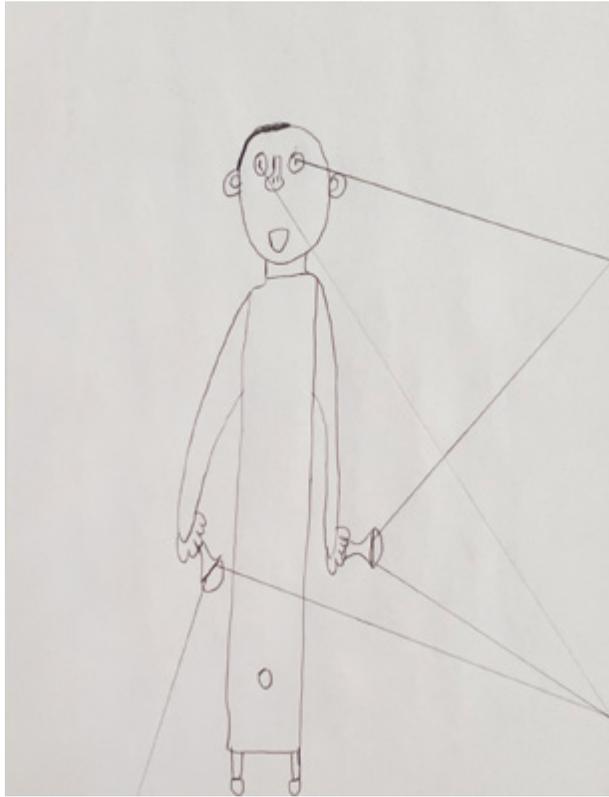
À mesure que le rythme de la division cellulaire varie, de nouvelles images apparaissent, se reproduisant comme des métastases, des mêmes.

Mind's Eyes, 2024

Mind's Eyes est la manifestation physique d'une image mentale issue d'*Umwelt – Annlee*, un objet appartenant à l'imaginaire. Les images mentales peuvent en effet circuler d'un esprit à un autre ou être externalisées de l'esprit des sujets. *Mind's Eyes* est un agrégat de matière synthétique et biologique qui évolue au fil du temps.

SALLE DES COLONNES

Anthony Nosiku Ikwueme, « Fire from Eyes », 2014 et « Time Length », 2014. Séries de dessins, stylo à bille



Anthony Nosiku Ikwueme, né en 1997, est un artiste neurodivergent.

Les chiffres et l'énergie qui émanent des figures, comme on peut voir dans ses dessins, marquent sa pratique et agissent comme des fenêtres sur son monde kaléidoscopique, offrant une autre perspective sur le spectre diversifié de la cognition humaine.

En 2014, Anthony Nosiku Ikwueme a contacté Pierre Huyghe pour établir un pont entre leurs différents langages.

TORRINO

Bruce Nauman, *3 Heads Fountain (3 Andrews)*, 2005. Résine époxy, fibre de verre, fil, tubes en plastique, pompe à eau, bassin en bois, revêtement du bassin en caoutchouc



Pierre Huyghe a choisi de présenter *3 Heads Fountain (3 Andrews)* de Bruce Nauman en écho à l'exposition «Liminal» et en réminiscence de la récente exposition à Punta della Dogana, « Bruce Nauman. Contrapposto Studies ».

Trois têtes masculines identiques, couvertes de cicatrices et suspendues par le cou, sont continuellement alimentées en eau par un tube et percées de manière à laisser de minces jets d'eau s'écouler de leurs orifices.

L'artiste étatsunien, Bruce Nauman, né en 1941, intègre régulièrement le corps humain dans son travail. Jouant avec les contradictions de la vie humaine (amour et haine, vie et mort, plaisir et souffrance), son œuvre met à l'épreuve le spectateur tant sur le plan physique que psychologique, tout en soulevant des questions existentielles.

Projection *The Host and the Cloud, 2009–2010.*
Film, couleur, son, 2 h, 1 min., 30 sec.

Dans un musée ethnographique abandonné situé dans un jardin zoologique, ancien zoo humain et animalier, une expérience est menée tout au long d'une année. Un groupe de personnes est exposé à des influences externes : des rituels sociaux, politiques, scientifiques ou spirituels, des fictions, des croyances, des cultures.

Ces situations en direct se déroulent sous conditions, aucun script n'est fourni, un processus auto-génératif émerge et se développe de manière imprévisible.

L'expérience, indépendante de la présence de témoins, a été partiellement filmée, et seule une partie a été éditée.

Projection programmée au Teatrino di Palazzo Grassi le 23 mai 2024.

Biographie

Pierre Huyghe (né en 1962, Paris) vit et travaille à Santiago, Chili. Son travail est internationalement reconnu et présenté dans de nombreuses expositions à travers le monde.

Parmi les expositions récentes, on peut citer *Chimera*, EMMA, Espoo (2023); *Variants*, Kistefos Museum, Jevnaker (2022); *After UUmwelt*, Luma Foundation, Arles (2021); *UUmwelt*, Serpentine Gallery, Londres (2018); *After ALife Ahead*, Skulptur Projekte Münster, Münster (2017); *The Roof Garden*, The Metropolitan Museum of Art, New York (2015). En 2012, son œuvre *Untilled* a été l'une des contributions les plus acclamées par la critique à la DOCUMENTA (13) de Kassel.

En 2012-2014, une grande rétrospective des œuvres de Pierre Huyghe a voyagé au Centre Pompidou, Paris, au Museum Ludwig, Cologne, et au Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles.

En 2019, il est nommé directeur artistique du Okayama Art Summit, *If the Snake*.

Les œuvres de l'artiste sont représentées entre autres dans les collections du Centre Pompidou, Paris, du Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, du Kunstmuseum Basel, Bâle, du Metropolitan Museum of Art, New York, du MoMA, New York, du Musée d'Art moderne de Paris, Paris, de la National Gallery of Canada, Ottawa, de la Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin, de la Solomon R. Guggenheim Museum, New York, du Walker Art Center, Minneapolis, du SFMOMA, San Francisco et de la Tate Modern, Londres.

Crédits

Toutes les œuvres de 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*, exhibition 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 et «*Time Length*», 2014. © Anthony Nosiku Ikwueme.

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

Cette exposition est réalisée en partenariat avec le Leeum Museum of Art de Séoul qui la présentera en février 2025.

Cette exposition est soutenue par Bottega Veneta. Les tenues pour l'œuvre *Idiom* sont réalisées par le directeur de création de Bottega Veneta, Matthieu Blazy, en collaboration avec Pierre Huyghe.

Entretien des aquariums

Certaines œuvres dans l'exposition comprennent des animaux vivants (étoiles de mer, crabes et poissons). Palazzo Grassi – Punta della Dogana – Pinault Collection et l'artiste ont à cœur la préservation des espèces présentes dans les œuvres, et des précautions ont été prises dans le but de garantir le bien-être des animaux. Les conditions dans les aquariums sont surveillées en permanence, et des experts des aquariums externes au musée se chargent de leur apporter tous les soins requis. Le personnel de Palazzo Grassi – Punta della Dogana – Pinault Collection a reçu des instructions détaillées pour l'entretien quotidien de chacun des aquariums. Par ailleurs, toutes les autorisations nécessaires à la présence des animaux dans l'exposition ont été demandées. À la fin de l'exposition, les animaux seront préservés dans un habitat qui tiendra compte des besoins de chaque espèce.

Commissaire d'exposition
Anne Stenne

Textes du guide
Anne Stenne

Traduction et suivi éditorial du guide
NTL-II Nuovo Traduttore Letterario, Florence

Conception graphique du guide
Les Graphiquants, Paris



Découvrez, lisez, écoutez

Des interviews, des vidéos, le calendrier des événements dédiés à l'exposition « Pierre Huyghe. Liminal ». Parcourez tous les contenus d'approfondissement sur palazzograssi.it

Le catalogue de l'exposition *Pierre Huyghe. Liminal*, publié en édition italienne par Marsilio Arte, en édition anglaise par Marsilio Arte et en édition française par Marsilio Arte/ Les Éditions Dilecta avec des textes de Tristan Garcia, Pierre Huyghe, Patricia Reed, Tobias Rees, Anne Stenne et Chiara Vecchiarelli est disponible à partir du 15 avril à la librairie et en ligne.

Vous êtes déjà membre de la Pinault Collection ?

Adhérez dès maintenant et découvrez les nombreux avantages : visites exclusives, événements réservés et entrées illimitées dans les trois musées de Venise et de Paris !

Achetez votre carte de membre de la Pinault Collection à la billetterie et votre billet d'entrée vous sera déduit, ou visitez le lien pinaultcollection.com/palazzograssi/fr/publics/membership.



Conservez votre ticket de la Punta della Dogana et visitez l'exposition au Palazzo Grassi « Julie Mehretu. Ensemble ».

palazzograssi.it



En remettant ce guide dans le conteneur prévu à cet effet à la sortie, vous contribuerez à une utilisation circulaire et éco-responsable des matériaux. Merci !