

# **Pinault Collection**

Venezia

Guida Accessibilità

**Julie Mehretu  
Pierre Huyghe**

**ensemble  
liminal**

La Guida Accessibilità è stata realizzata in collaborazione con:  
Carlo Di Biase, storico dell'arte ed esperto di accessibilità:  
video in LIS.

Consuelo Frezza: revisione italiano—LIS.

Davy Mariotti, interprete e traduttore in International Sign:  
video in IS e montaggio.

Per informazioni  
[education@palazzograssi.it](mailto:education@palazzograssi.it)



La Guida Accessibilità offre un percorso di visita sintetico delle mostre di Palazzo Grassi e Punta della Dogana.

Grazie a una selezione di opere molto significative dà la possibilità di fare una visita completa ed essenziale.

Ci sono 8 tappe per la mostra *Julie Mehretu. Ensemble* a Palazzo Grassi e 7 tappe per la mostra *Pierre Huyghe. Liminal* a Punta della Dogana.

Per ogni tappa trovate un breve testo in italiano semplice e un video in Lingua dei Segni Italiana con sottotitoli. Per vedere il video in LIS, scansionate il codice QR con il telefono.

La mostra di Julie Mehretu comincia a pagina 5,  
con la mappa a pagina 6 e 7.

La mostra di Pierre Huyghe comincia a pagina 17  
con la mappa a pagina 18 e 19.

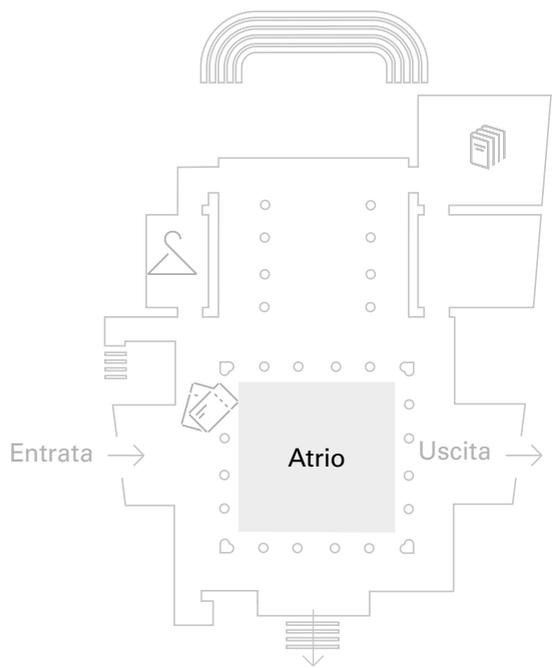
La Guida Accessibilità è disponibile anche in inglese,  
con video in International Sign Language.

Palazzo Grassi  
Punta della Dogana  
**Pinault  
Collection**

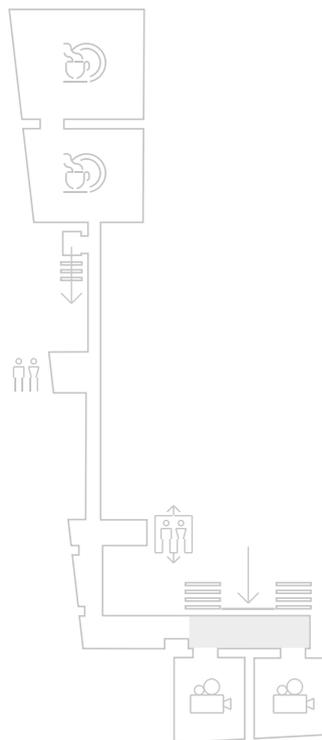
**Julie  
Mehretu**  
Mostra

**ensemble**  
Palazzo Grassi  
17.03.2024—06.01.2025

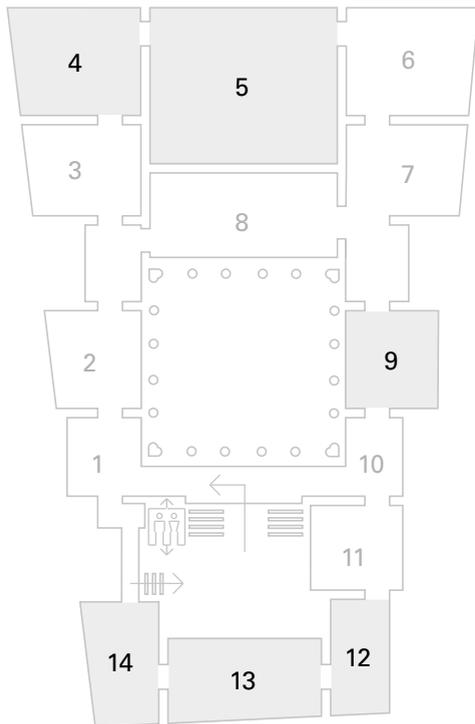
PIANO 0



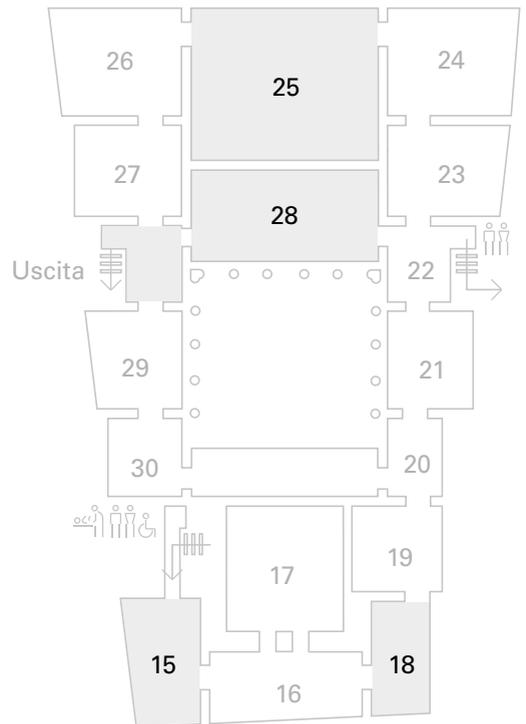
PIANO M – MEZZANINO



PIANO 1



PIANO 2



 Biglietteria /  Guardaroba /  WC /  Ascensore  
 Sala cinema /  Caffetteria /  Bookshop

# Atrio e mezzanino

## Julie Mehretu e David Hammons



La mostra *Ensemble* inizia nell'atrio di Palazzo Grassi.

*Ensemble* significa «insieme»: infatti, in mostra si possono ammirare le opere di Julie Mehretu e quelle di altri artisti.

Hanno tutti in comune esperienze di migrazione e di spostamento e hanno condiviso parte della loro della vita e della loro carriera professionale.

Proprio nell'atrio si trova un'opera realizzata da uno degli artisti di questo insieme.

David Hammons è un artista afroamericano che ha influenzato il lavoro di Julie Mehretu, anche se usa materiali e tecniche diversi.

In cima alla scala potete vedere un quadro di Julie Mehretu, artista nata in Etiopia ma cresciuta negli Stati Uniti. Lei è il punto di riferimento di questa mostra.

# Sala 4

## Come lavora Julie Mehretu



Julie Mehretu lavora alle sue opere con un metodo molto rigoroso e preciso.

Parte da fotografie, spesso trovate online, oppure riproduce edifici e piazze con disegni accurati. A questo primo strato sovrappone segni e forme, che rappresentano spostamenti, persone e paesaggi; ogni strato ha una sua caratteristica e l'opera completa è composta da circa quaranta strati.

A un primo sguardo ciò che vedete vi sembra astratto e compatto; invece si tratta di molti strati e ogni segno corrisponde a un movimento, a un peso, a un significato.

# Sala 5

## Julie Mehretu e Nairy Baghramian



Tra gli artisti vicini a Julie Mehretu c'è Nairy Baghramian: sono molto amiche e hanno spesso collaborato insieme, come vedremo nella sala 25.

Nairy Baghramian è un'artista iraniana, rifugiata a Berlino fin dall'adolescenza. Le sue sculture sono realizzate in materiali diversi, come vedete in questa sala: si tratta di assemblaggi di alluminio, acciaio, ceramica. Sono opere astratte, ma hanno qualcosa di dolorosamente umano: sembrano figure ferite, sospese nello spazio e abbandonate.

## Sala 10

**Julie Mehretu, *Black City*, 2007**



I grandi spazi urbani sono la base delle opere degli anni 2000, come queste grandi tele: sono realizzate a partire da immagini di città, stadi, aeroporti. L'artista traccia un disegno di base e poi lo sigilla con uno strato di vernice acrilica trasparente. Prosegue sullo strato trasparente con pennellate e altri segni: ecco che la tela diventa una specie di 'carta di storie' e non racconta più un luogo preciso. Per Julie Mehretu, l'architettura rappresenta la politica, le idee e il potere: è un'importante chiave di lettura della vita contemporanea.

# Sala 11, 12, 13

## Julie Mehretu e Paul Pfeiffer



Queste sculture ritraggono il cantante Justin Bieber e sono realizzate in legno dall'artista Paul Pfeiffer. L'artista si ispira alla tradizione delle statue di legno verniciate e levigate che nelle Filippine sono oggetto

di devozione. Paul Pfeiffer sembra dirci che c'è una somiglianza tra la devozione verso le statue delle divinità e la devozione del pubblico verso le persone famose di oggi. Anche l'artista fa parte della costellazione di artisti e amici a cui Julie Mehretu fa riferimento: anche se usano mezzi espressivi molto diversi, c'è tra loro un fitto scambio e una relazione molto stretta.

# Sala 14, 18

## Julie Mehretu e Jessica Rankin



Osservate queste grandi tele ricamate: sono opera dell'artista australiana Jessica Rankin, che a lungo è stata la compagna di Julie Mehretu. Anche Rankin intreccia sulla tela elementi diversi: esperienze personali, citazioni letterarie, ispirazioni dalla cartografia. Mescola la pittura con il ricamo e crea delle mappe fitte di segni, costellazioni e strati; sono mappe emotive e immaginarie, formate da superfici dinamiche e stratificate.

Altre opere di Jessica Rankin sono presenti nella sala 15 e 18, al piano 2.

# Sala 25

**Julie Mehretu, *TRANSpaintings* (2023–2024)**



Questa serie di dipinti è un ulteriore esempio della collaborazione e delle relazioni che legano gli artisti presenti in questa mostra: i supporti scultorei sono realizzati da Nairy Baghramian, che avete incontrato in sala 5.

La pittura è stesa su un tessuto semi trasparente che permette agli osservatori di vedere attraverso; gli osservatori stessi modificano ombre e luci della stanza e possono occupare con la loro presenza la tela. La visione e l'esperienza cambiano in modo impercettibile a seconda della situazione della sala.

## Sala 28

### Julie Mehretu e Huma Bhabha



Le figure che occupano queste sale sono opere di Huma Bhabha, artista originaria di Karachi, in Pakistan. L'artista esplora le ragioni per cui alcune forme di vita sono considerate mostruose. Si ispira a sculture egizie e africane, lavora con materiali di uso quotidiano come il sughero, il polistirolo, le ossa di animali. Queste figure sono il risultato di un'epoca segnata da catastrofi, violenze e conflitti — gli stessi che trovano spazio sullo sfondo delle tele di Mehretu.

Un'altra opera di Huma Bhabha è presente in sala 8, al primo piano.



Punta della Dogana  
Palazzo Grassi  
**Pinault**  
**Collection**

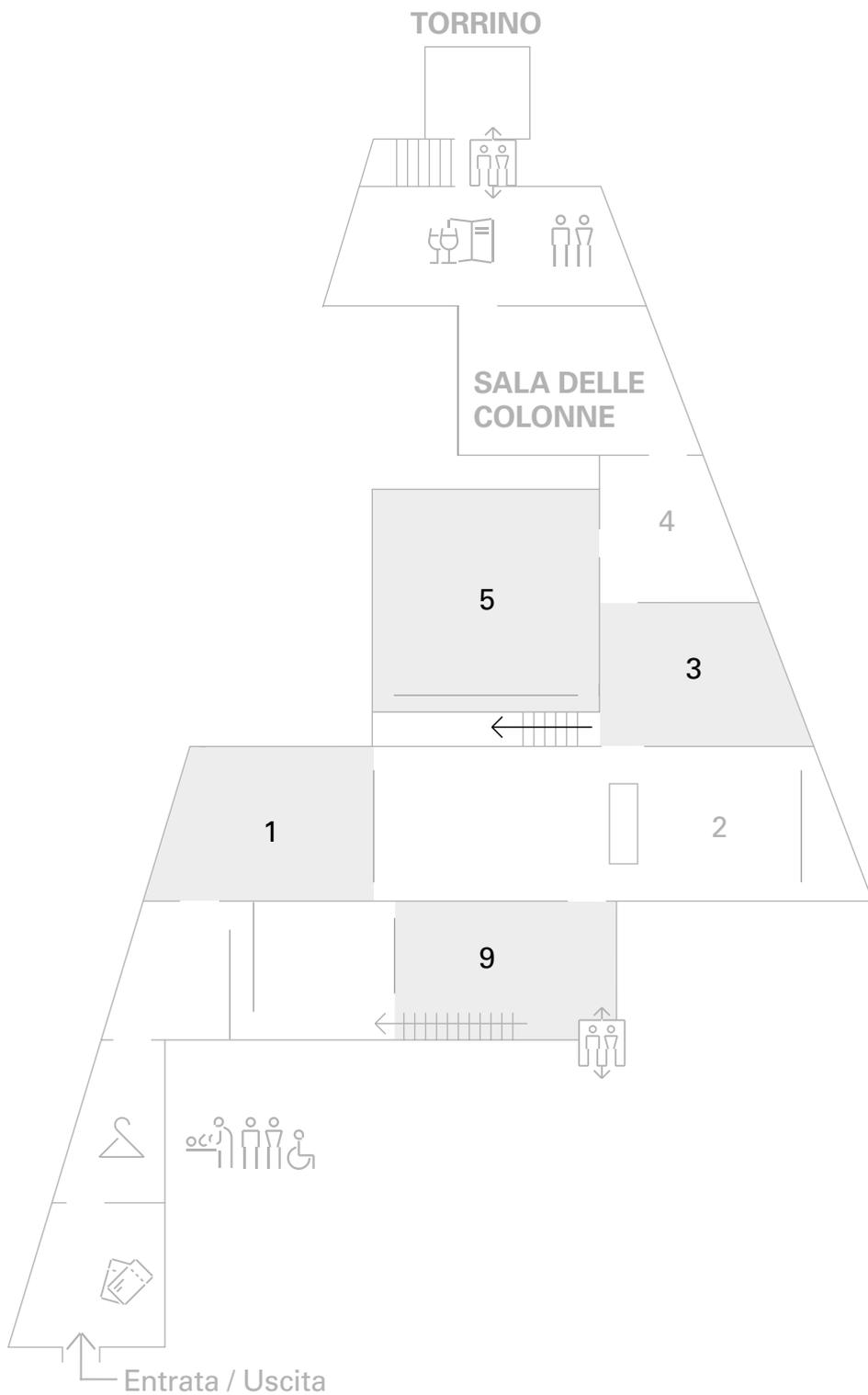
**Pierre**  
**Huyghe**

Mostra

**liminal**

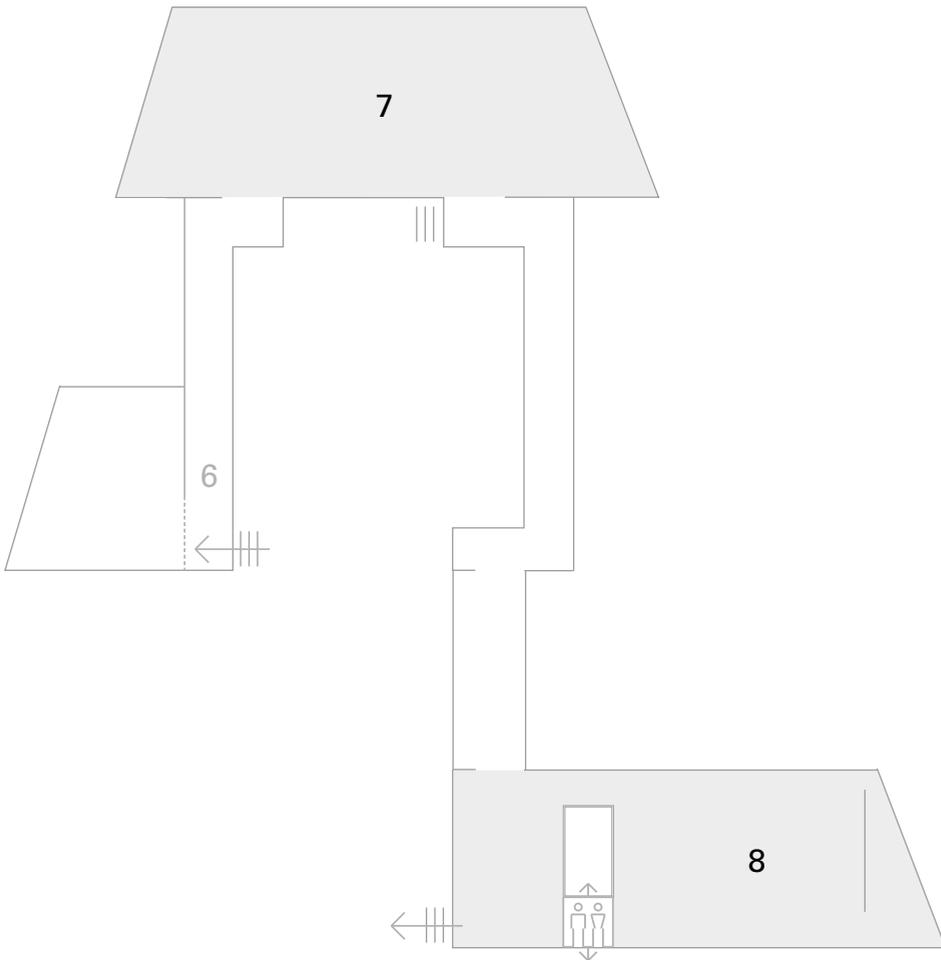
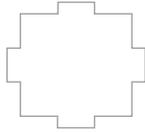
Punta della Dogana  
17.03.2024—06.01.2025

# Piano 0



# Piano 1

## BELVEDERE



 Biglietteria /  Guardaroba /  WC  
 Ascensore /  Caffetteria-Bookshop

# Introduzione



Pierre Huyghe è un artista francese. Egli è molto interessato al rapporto tra gli esseri umani, la natura, l'ambiente e le cose non umane.

Non è un artista tradizionale, ma usa la tecnologia, l'intelligenza artificiale,

i computer, i video per dare vita alle sue opere.

Questa mostra si chiama «Liminal». È una parola inglese che significa «sul limite», sul bordo.

Infatti, le sue opere sono un ponte tra gli esseri umani e il mondo non-umano.

La mostra stessa è come un organismo vivente: ogni opera cambia continuamente, a seconda del tempo meteorologico, dei visitatori, della temperatura. Ogni opera è dotata di sensori che registrano cosa avviene dentro al museo e fuori. Un'intelligenza artificiale poi trasforma queste informazioni in cambiamenti, trasformazioni ed evoluzioni. Quello che vedete è sempre diverso, perché tutto cambia sempre.

*Idiom*, 2024



Lungo il percorso, ci sono delle figure vestite di nero, con maschere dorate.

Sulle maschere ci sono dei sensori che raccolgono dati su quello che succede in mostra: registrano come cambia la luce, come si muovono le persone, come cambia il tempo fuori dal museo.

Tutte queste informazioni si trasformano in una lingua nuova che cambia a seconda di quello che i sensori registrano. Le maschere dell'opera *Idiom* parlano quindi tra di loro questa lingua sconosciuta agli umani.

# Sala 1

*Liminal, 2024 / Portal, 2024*



Nella sala 1 c'è un gigantesco schermo, con la proiezione di una figura femminile senza volto. L'opera si intitola *Liminal*.

L'immagine è creata e animata dall'intelligenza artificiale. Dietro lo schermo si trova una struttura dorata, *Portal*, con pannelli e sensori, che registrano quello che succede nella sala e fuori da Punta della Dogana. Come in *Idiom*, tutte queste informazioni sono rielaborate da un computer e animano la figura sullo schermo. Questa è proprio una figura sul limite, perché ha un'apparenza umana, ma non lo è. E le sue azioni sono comandate da un cervello artificiale.

# Sala 3

*Zoodram 6, 2013*



Nella sala 3 e 4 ci sono quattro acquari. Pierre Huyghe ha realizzato numerosi acquari durante la sua carriera: gli interessano molto, perché sono ambienti creati dall'uomo e riproducono le condizioni reali della natura.

Però lo sviluppo dell'ambiente e della vita delle creature che vivono nell'acquario è incerto e imprevedibile.

In questi acquari abitano pesci preistorici, paguri e stelle marine. Hanno tutti delle caratteristiche che li rendono unici e particolari.

Ad esempio, nell'acquario *Zoodram 6* puoi vedere un paguro che abita dentro una scultura: questa è la copia di un'opera dell'artista francese Constantin Brancusi. L'incontro tra un essere vivente (il paguro) e la scultura creata artificialmente dall'uomo è un esempio di convivenza tra due specie.

Secondo Pierre Huyghe gli acquari sono come dei musei. Nei musei ci sono moltissimi oggetti che le persone osservano con curiosità senza toccare. Allo stesso modo le persone osservano dietro a un vetro le creature viventi all'interno degli acquari.

# Sala 5

*Camata, 2024*



*Camata* è l'opera centrale della mostra. È stata realizzata a gennaio 2024 nel deserto di Atacama in Cile, il posto più arido del mondo, dove non si può vivere.

Qui Pierre Huyghe ha trovato molti anni fa uno scheletro umano: questi resti lo hanno molto colpito.

Il film mostra una specie di rito funebre. Alcuni robot si muovono intorno allo scheletro e spostano sfere di vetro e altri oggetti, come in un rituale magico. Altri robot con telecamere hanno registrato le immagini del film: il montaggio avviene proprio davanti ai nostri occhi, grazie a un'intelligenza artificiale.

Anche questo film cambia sempre, a seconda di quello che succede dentro e fuori dal museo. Questo rituale misterioso si sviluppa sul limite tra vari mondi, tra un'intelligenza senza corpo e un corpo umano senza vita.

# Sala 7

*Offspring*, 2018



*Offspring* è un'opera immersiva. Entrate, sedetevi e osservate come cambia la luce: segue il ritmo di una composizione musicale intitolata *Trilogia della Morte*. L'opera vuole rappresentare quei momenti in cui la nostra coscienza passa da uno stato all'altro, come ad esempio la nascita, la morte, la contemplazione... sono momenti che interessano molto all'artista Pierre Huyghe, perché sono momenti di trasformazione.

Nell'opera c'è un dispositivo che registra i cambiamenti nell'ambiente circostante e trasforma il suono in una luce intermittente che cambia continuamente.

# Sala 8

*De-extinction, 2014*



Questo film ci fa guardare in una pietra d'ambra, un tipo di resina fossile di colore giallo scuro. Quando la resina cola dagli alberi, intrappola tutto quello che incontra sul suo cammino, in questo caso, degli insetti.

Grazie a telecamere con uno zoom potentissimo, Pierre Huyghe ci fa osservare il contenuto di questa pietra d'ambra, ovvero due insetti che si accoppiano. Siamo testimoni di un momento del passato, bloccato dalla resina e reso eterno. La pietra d'ambra è simbolo del tempo passato e dello spazio tra noi oggi e questi insetti della Preistoria.

# Sala 9

*Umwelt-Annlee, 2018-2024 / Mind's Eye, 2024*



*Umwelt-Annlee* è un'installazione dove l'immaginazione umana è ricostruita grazie a una macchina. Di solito, un essere umano esprime quello che immagina con il disegno o la scrittura. Qui invece l'immaginazione umana è trasformata in immagini da un computer.

Annlee è un personaggio immaginario degli anime giapponesi, che Pierre Huyghe ha usato spesso nelle sue opere. In questa Pierre Huyghe ha chiesto a molti altri artisti di immaginare Annlee, mentre un computer legge la sua attività cerebrale e la trasforma nelle immagini che vedete.

Un'immagine tra quelle presenti nel video è stata poi scelta e trasformata nella scultura posizionata di fronte.

