

MOUSSE

free contemporary art magazine

issue eight # april twothousandseven





Una vita normale
Una doppia vita
Vite parallele
La vita eterna

GIULIO PAOLINI

Christian Stein, C.so Monforte, 23 - Giò Marconi, Via Tadino, 15 - Milano
3 Maggio - 27 Luglio 2007



Splash. Ti sei appena tuffato nel nuovo numero di Mousse. Perchè incomincia a fare caldo e hai bisogno di rinfrescarti le idee. E noi siamo qui apposta. Ormai dovresti saperlo. Novità? Certo che sì. Intanto abbiamo imparato l'inglese. La mamma lo ha sempre detto che è importante. Che senza quello non vai da nessuna parte. E allora, da bravi bambini, ci siamo messi a studiare. Risultato? Il primo numero bilingue di Mousse. Così. Per parlare a tutti o quasi. Per fare il filo alle turiste? Anche. E poi? C'è un poi. Milano, si sa, ad aprile fa tutto quello che non riesce a fare in un anno. Sarà la primavera? Ma va' là. È il design, baby. Che riempie strade e bicchieri. Ma siccome siamo timidi, e la gente ci fa un po' paura, mandiamo in avanscoperta il nostro magazine. A rubare cuori. Forse. A fare casino. Speriamo. A dire la sua. Sicuro. 128 pagine. Oggetti di ogni tipo. Qualche sorpresa. Alcune riscoperte. Arte che fa l'occholino al design. Design che fa l'occholino all'arte. Esperimenti. Provocazioni. Diversi modi di guardare al mondo. E di disegnarlo. Un nuovo numero di Mousse. And the beat goes on.

Alessio Ascari / Edoardo Bonaspetti

Splash. You've just dived into Mousse's brand new issue. For it's getting hot and you need to refresh your mind. We're here exactly for this. You should have realized it by now. News? Definitely. To start, we learned English. Mom has always told us that it is of primary importance. You can't get anything done if you don't speak it. Then, like good little boys, we started studying. The outcome? The first bilingual issue of Mousse. To speak to everybody, more or less. To chase the tourists? Why not. So what? It is well-known that in April Milan makes everything it doesn't make during the rest of the year. Is it an effect of spring? Not at all. It is the effect of design, baby. That fills the glasses and the streets. Since we're shy, and crowds scare us a little, we decided to send the magazine scouting around. Hearts breaking. Maybe. Kicking up a row. We hope. Having our say. Certainly. 128 pages. Objects of every kind. Some surprises. Some re-discoveries. Art that winks at design. Design that winks at art. Experimentations. Challenges. Different ways of looking at the world. Different ways of designing it. A brand new issue of Mousse. And the beat goes on.



SOMMARIO

INTERVISTE / PAG. 7

TOBIAS REHBERGER
ANDREA ZITTEL
BECKY BEASLEY

FOCUS / PAG. 25

WALTER PICHLER

JOEP VAN LIESHOUT / PAG. 30

INTERVIEW BY MAURIZIO CATTELAN

LORIS GREAUD / PAG. 34

A FRENCH BIG BANG

MARK MANDERS / PAG. 40

INTERVIEW

TOBIAS PUTRIH / PAG. 44

INTERVIEW

LANG & BAUMANN / PAG. 50

SWISS ATTACKS

MARC NEWSON / PAG. 54

PLEASE DON'T TOUCH

SALONE 07 / PAG. 58

MIRACLE IN MILAN

SUPERARCHITETTURA / PAG. 60

STAY RADICAL

GREAT BRITS / PAG. 62

INGENIOUS THERAPIES

DUTCH WAVE / PAG. 64

DESIGN IN THE NETHERLANDS

UGLYCUTE / PAG. 68

A STROKE OF UGLINESS

VITRA MUSEUM / PAG. 70

DOMESTIC REVOLUTION

CREATIVE TIME / PAG. 72

THE POWER OF IMAGINATION

ARK MAGAZINE / PAG. 74

ROYAL CULT

LOST IN THE SUPERMARKET / PAG. 77

NEWS & REVIEWS

BOOKSHOPPING / PAG. 88

BOOKS YOU MUST HAVE

CHRISTIAN FROSI / PAG. 90

THE RESTLESS UNIVERSE

SUPER! / PAG. 94

BUVOLI, PREVIDI, TUTTOFUOCO

DANCING / PAG. 100

CIBOH

CHILI MOON TOWN / PAG. 102

ANNA GALTAROSSA & DANIEL GONZALES

INTRODUCING / PAG. 104

RICCARDO PREVIDI

CORRISPONDENZE / PAG. 108

BERLIN STUDIO VISITS
LONDRA - MILANO
NEW YORK - MILANO
LOS ANGELES - MILANO

UP FROM THE ASHES / PAG. 124

BEIRUT SPECIAL

EDITORS IN CHIEF

ALESSIO ASCARI / EDOARDO BONASPETTI
direzione@moussemagazine.it

MANAGING EDITOR

CRISTINA TRAVAGLINI
cristina@moussemagazine.it

EDITORIAL ASSISTANT

MICHELE D'AURIZIO

BOOK EDITOR

MARCO VELARDI
marco@moussemagazine.it

CONTRIBUTORS

CECILIA ALEMANI
STEFANO BERNUZZI
LUCA CERIZZA
LUCA FELLER
INMI LEE
ANDREA LISSONI
LUCA MARTINAZZOLI
SIMONE MENEGOI
STEFANIA PALUMBO
FRANCESCO PEDRAGLIO
CATERINA RIVA
ROBERTA TENCONI
LUCIA TOZZI
SARAMICOL VISCARDI

THIS ISSUE

LORENZO BRUNI
BARBARA CASAVECCHIA
MAURIZIO CATTELAN
CAROLINE CORBETTA
ANNA DANERI
FLORENCE DERIEUX
MARCUS FAIRS
EMILIA GIORGI
LUCA MOLINARI
PAOLA NICOLIN
NOAH STOLZ
MARCO TAGLIAFIERRO
LUCA TREVISANI
CLAUDIA ZANFI
ANTONIA WOOLCOTT

LAY OUT

LORENZA NEGRI (progetto grafico)
lorenza@moussemagazine.it

MELANIE RICHAUD-GARDI

ADVERTISING

advertising@moussemagazine.it

EDITOR

CONTRAPPUNTO s.r.l.

MOUSSE MAGAZINE

Via Arena 23, 20123 Milano - Italia
tel. / fax +39 02 8356631
info@moussemagazine.it
www.moussemagazine.it

DISTRIBUTION

Promos Comunicazione
www.promoscomunicazione.it

PRESS

CSQ via dell'Industria 52, 25030 Erbusco (BS)

Registrazione presso il Tribunale di Milano n. 285
in data 18 aprile 2006

COVER Atelier Van Lieshout, "Female Slave University", 2006 - courtesy: Giò Marconi, Milano

PREVIOUS PAGE Luciano Baldessari, Padiglione Breda alla XXX Fiera Internazionale di Milano, 1952

THIS PAGE Ugo Rondinone, "air gets into everything even nothing & get up girl a sun is running the world", 2007 - courtesy: Creative Time, New York

via massimiano 25 20134 milano 02.26924671 www.francescaminini.it info@francescaminini.it

tobias REHBERGER



On Otto (detail), 2006 - courtesy: the artist and Fondazione Prada, Milan

Tobias Rehberger (1966) è uno degli artisti tedeschi più interessanti della sua generazione. Negli anni, ha dato vita a progetti avveniristici che giocano con la luce, l'ambiente, la grafica e la moda.

Il suo lavoro, relazionale, utopistico e giocoso si sviluppa attraverso connessioni inattese, incontri imprevisti e i gap che si insinuano tra comunicazione e comprensione. Il suo ultimo, bizzarro e imprevedibile progetto - "On Otto" - è in mostra alla Fondazione Prada fino al 6 giugno.

Edoardo Bonaspetti

Cominciamo dal tuo ultimo progetto, *On Otto*, che consiste in un film e un'installazione architettonica che verranno presentati al pubblico il prossimo 20 aprile alla Fondazione Prada. Cosa puoi anticiparmi?

È un progetto che riflette sul processo di produzione di un film e lo riproduce al contrario. Questo significa che, contrariamente al modo in cui si procede di solito, per prima cosa ho realizzato la locandina del film. Poi l'ho passata ai titolisti (gli stessi di Prova a prendermi di Steven Spielberg, ndr), che generalmente sono l'ultimo ingranaggio di tutto il ciclo produttivo. Non c'era sceneggiatura, non c'era niente. Solo la locandina, e per concepire i titoli potevano fare riferimento solo a quella. La sceneggiatura è stata scritta solo alla fine di tutto il ciclo produttivo, tutti gli artisti coinvolti hanno avuto a disposizione per fare il loro lavoro solo ciò che era stato prodotto prima, e cioè quello che di solito viene dopo. Quindi dopo i titoli è stato il momento della colonna sonora, per la quale il compositore aveva come unici punti di appoggio i titoli e la locandina. E così per tutti i passi successivi, cioè quello del montaggio, quello delle riprese, l'introduzione dello storyboard, e infine la stesura della sceneggiatura.

Cosa significa il titolo, *On Otto*?

Otto è un nome proprio. L'ho scelto per diverse ragioni. Per prima cosa, volevo un nome perché è in grado di dare una sorta di avvio narrativo. Se nel titolo hai il nome di una persona, allora immediatamente cominci a immaginarti la sua vita, il suo aspetto eccetera. Volevo dare un suggerimento. Poi Otto è un palindromo, si legge in entrambe le direzioni. Infine ho scelto il nome Otto perché, in inglese, l'espressione *On Otto* somiglia al termine "automatic", e l'automatismo è veramente la chiave di questo progetto. Non c'è stata direzione da parte mia, o coordinamento: le cose procedevano indipendentemente da me e senza nessuna influenza o pressione o controllo, semplicemente in modo automatico.

Vuoi dire che non c'è stato da parte tua nemmeno un controllo strutturale?

Strutturale sì, certamente, perché sono stato io a decidere quali sarebbero stati i vari step e quale sarebbe stata la sequenza, sono stato io a decidere chi coinvolgere. Quindi senz'altro ho avuto un'influenza perché ho stabilito i parametri di lavoro. Ma erano solo parametri e, di nuovo, poteva succedere qualunque cosa senza che io potessi in alcun modo intervenire.

C'è anche un discorso interessante sulla frammentazione, sulla mancanza di linearità.

Questo progetto, questa decisione di capovolgere il ciclo produttivo di un film, di mettere sotto sopra delle strutture convenzionali, ha a che fare con la nuova andatura, fluida e indeterminata, del vivere contemporaneo?

Credo che abbia a che fare con certi meccanismi della vita in generale, soprattutto ora che è fondata sulla comunicazione. Mi interessava vedere cosa può succedere quando inverti il procedimento standard della comunicazione, come possono reagire le persone (in questo caso i diversi professionisti coinvolti) quando la loro routine viene interrotta... Credo che in questi casi la personale creatività di ciascuno raccolga la sfida, e che si finisca per riflettere meglio su ciò che si sta facendo...

E per quanto riguarda gli attori? Come li hai scelti?

Non è che io abbia scelto i miei attori preferiti, niente del genere. Ho scelto un gruppo di attori che fosse ben assortito e armonico, li ho combinati come si fa con le figure in un dipinto. Quindi c'è Kim Basinger, la perfetta diva dei nostri tempi, e William Defoe, l'attore classico, che ha un forte background teatrale. Poi Emmy Rossum, un'attrice giovane ed emergente. La scelta non si è basata soltanto



Kotatsu (J. Stempel), 2001 - courtesy: Giò Marconi, Milano

sulla bravura degli attori, ma anzi soprattutto sulla loro personalità, la loro storia, la loro presenza fisica. Per esempio, volevo qualcuno che fosse stato un attore bambino, che avesse interpretato un ruolo importante da bambino e fosse ricordato per quello, anche se magari adesso non lavora più granché: e ho scelto Justine Henry, che ormai non fa quasi niente, ma era famoso ai tempi di *Kramer contro Kramer*, quel film con Dustin Hoffman che parlava di un divorzio... Capisci? Ha più a che fare con la composizione che con i ruoli specifici e le specifiche abilità di ogni attore.

Lavorare in collaborazione con altre realtà, con altri individui, è stata un must anche in molti tuoi lavori passati.

“Collaborazione” forse non è la parola giusta. Direi che ho sperimentato con le connessioni, le interferenze... Credo che la nostra identità si definisca soprattutto nel confronto con l'esterno, con le cose, le persone. Non sto facendo il solito discorso sull'influenza del “contesto”. Credo piuttosto che tutto ciò che interferisce con te mentre stai pensando, tutto ciò che agisce in qualche modo, che tu ne abbia il controllo o meno, sulle tue percezioni, è qualcosa che finirai per immagazzinare, conservare nella memoria, qualcosa che entrerà a far parte della tua storia personale, del tuo inconscio.

Anche per quanto riguarda l'arte. Non si tratta di prescrivere come un'opera d'arte vada letta, e non è poi così interessante sapere qual era l'idea di partenza dell'artista. Credo che il senso fondamentale dell'arte sia proprio quello di provocare, di stimolare l'individuale attività e possibilità di pensiero.

Qual è stata l'ultima mostra, l'ultimo lavoro che hai visto che ti ha davvero colpito?

C'è una mostra di Optical Art a Francoforte in questi giorni. L'ho vista e mi ha veramente impressionato l'impatto che aveva sugli spettatori, un impatto fisico, diretto. Ero lì con mia figlia e la sua classe, e a un certo punto una bambina ha cominciato a vomitare perché le erano venute le vertigini. Ho pensato che è davvero sorprendente che un'opera d'arte possa scuoterti in questo modo



Furu (J. Hahn), 2001 - courtesy: Giò Marconi, Milano

così drammaticamente diretto, come un pugno nello stomaco. A me non è mai successo.

Ho letto che il tuo studio è pulito in maniera quasi sovranaturale, che ha dei pavimenti illuminati ed è praticamente vuoto, ad eccezione di due assistenti appunto (sempre al computer), qualche arredo colorato stile anni cinquanta e una coppia di disegni fissati al muro con due puntine: gentile dono di tua figlia Nelly di sette anni. Me lo devo immaginare proprio così? È tutto vero?

Non è che sia proprio vuoto, ci lavoriamo quindi ci sono tavoli e cose del genere. Però sì, è piuttosto vuoto. Molte persone rimangono deluse quando lo vedono perché non sembra molto lo studio di un artista. Sembra più uno studio di architettura, con le postazioni, i computer... Non ci sono macchie di colore dappertutto, è diverso da come ce lo si può immaginare. È più vuoto e più organizzato.

So che sei stato allievo di Martin Kippenberger. Quanto ha contato quell'esperienza per te e per il tuo lavoro?

Molto, devo dire. Lui era estremamente generoso, ammetteva di non poter spiegare a nessuno come diventare un artista, ma era disposto a spiegarti come funzionava tutto ciò che circonda l'esperienza del fare arte. In definitiva, credo che mi abbia insegnato soprattutto che il centro dell'arte è dubitare dell'arte stessa, mettere tutto in discussione, porre dei problemi.

E ora che sei tu a insegnare, a Francoforte, come ti relazioni con gli studenti?

Anch'io non dico loro come fare le cose. Devono sviluppare da soli il loro ragionamento. Non li tratto come allievi, li tratto come giovani artisti, io posso solo aiutarli in alcuni casi, introdurre l'elemento critico e analitico, fare chiarezza su alcuni aspetti. Ma il grosso del lavoro spetta a loro ed è una loro responsabilità. Siamo come una grande famiglia, io forse sono un po' come un padre, costretto a volte a essere duro, ma sempre per loro e non contro di loro.

Questa intervista verrà pubblicata su un numero completamente

dedicato alle relazioni e agli scambi tra arte e design. Tu cosa pensi di questa connivenza?

Per qualche ragione mi chiedono sempre di parlare del mio rapporto con il design, quindi voglio chiarire una volta per tutte che non sono un esperto di design, e nemmeno un appassionato. Ma, e con questo rispondo alla tua domanda, trovo che tutte le forme di interferenza tra campi diversi siano favorevoli se contribuiscono a sollevare delle questioni interessanti da un punto di vista artistico. Mi piace quindi sperimentare su altri territori: ma che io stia lavorando a un film o producendo una macchina o un tavolo, il mio approccio e la mia prospettiva sono sempre quelli di un artista, o di uno scultore, se preferisci. Per chiarirmi utilizzo spesso come esempio un lavoro di Richard Serra: una sequenza ordinata di blocchi d'acciaio. Se ci ti siedi in estate provi una sensazione refrigerante e piacevole. Trovare la scultura confortevole può essere un valore che conferisce una qualità all'opera d'arte? Può essere un tema interessante per l'arte? Un altro esempio può essere quando ho proposto di utilizzare un lavoro di Donald Judd come bar a Munster... È tutta una questione di prospettive. Tutto dipende come guardi alle cose: è l'unico modo per liberarle.

Tobias Rehberger (Esslingen, 1966) is one of the most prominent German artists of his generation. Throughout the years, he has given birth to futuristic projects that play with light, space, furniture, graphics and fashion. Sociable, interactive, utopian and playful, his work thrives on chance connections, unexpected encounters and the gaps between communication and understanding. His last, extravagant and unpredictable project, *On Otto* - is showing at Fondazione Prada till June 6.

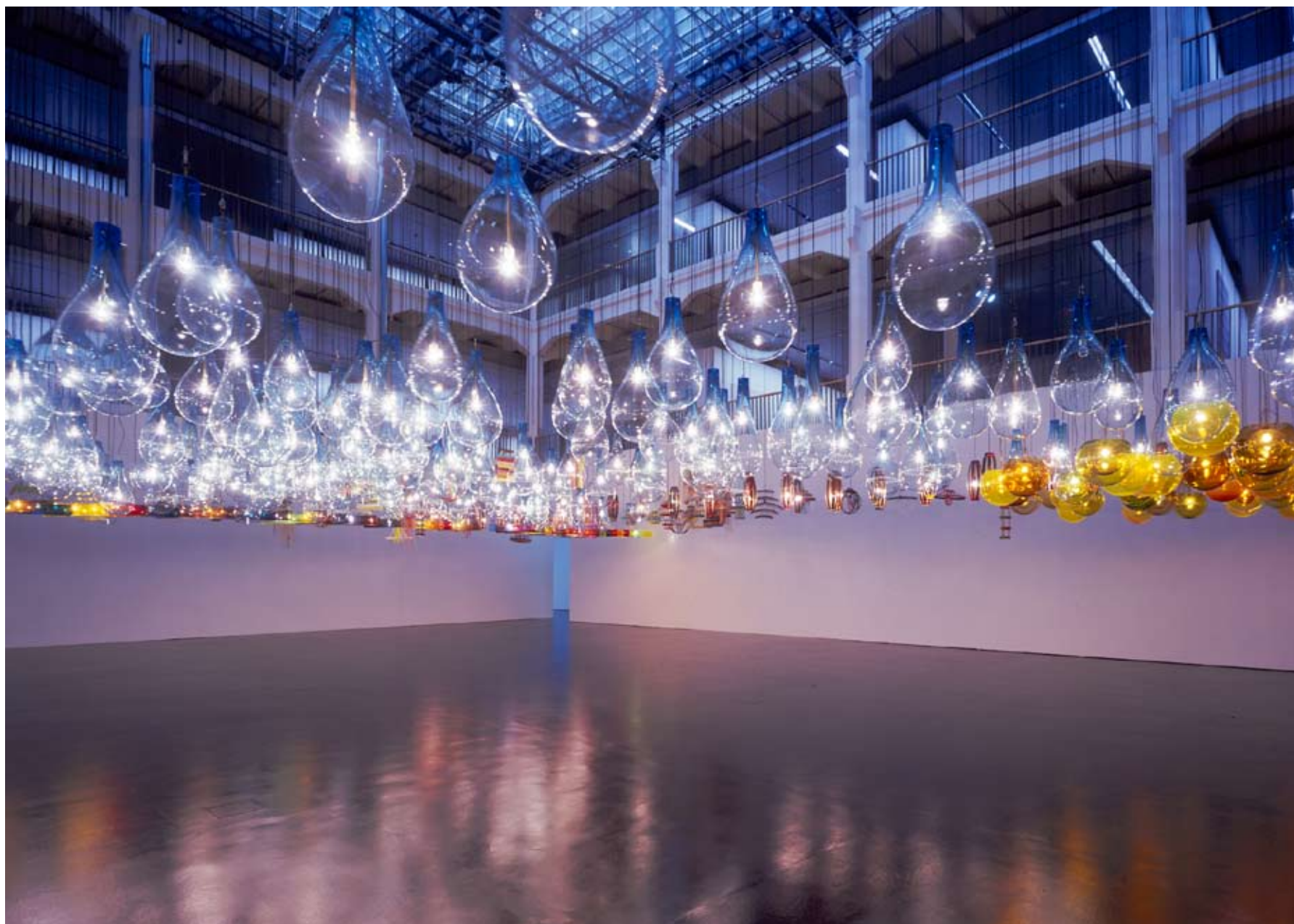
Let's start with your last project, *On Otto*, which comprises of a film and an architectural installation that will be presented at the

Fondazione Prada on 20 April. What can you tell me about this project?

It is a project about the production process of a film and reproducing it in reverse. That refers to all the terms related to the major production steps that a movie has, from script writing to title-making. I first made a poster for the movie, and this poster was given to the people who come in at the end of the production, who are the people who are involved in making the title sequencing. There was nothing written, no written story, or any written text, just the poster. They had to refer to the poster in order to make the titles. And so the whole production line went like this until what usually comes at the beginning, the script. And every artist who was involved in the production only had the production steps from beforehand, which of course normally comes afterward. So, after the titles were made for the poster, they were passed onto the sound designer and he had to make sounds for a movie based on just the titles and the poster, and so on and so forth. We included every major production step, which was title-making, sound design, music composition, editing, cinematography, five actors, stage design, costume design, storyboard, and script.

What does *On Otto* mean?

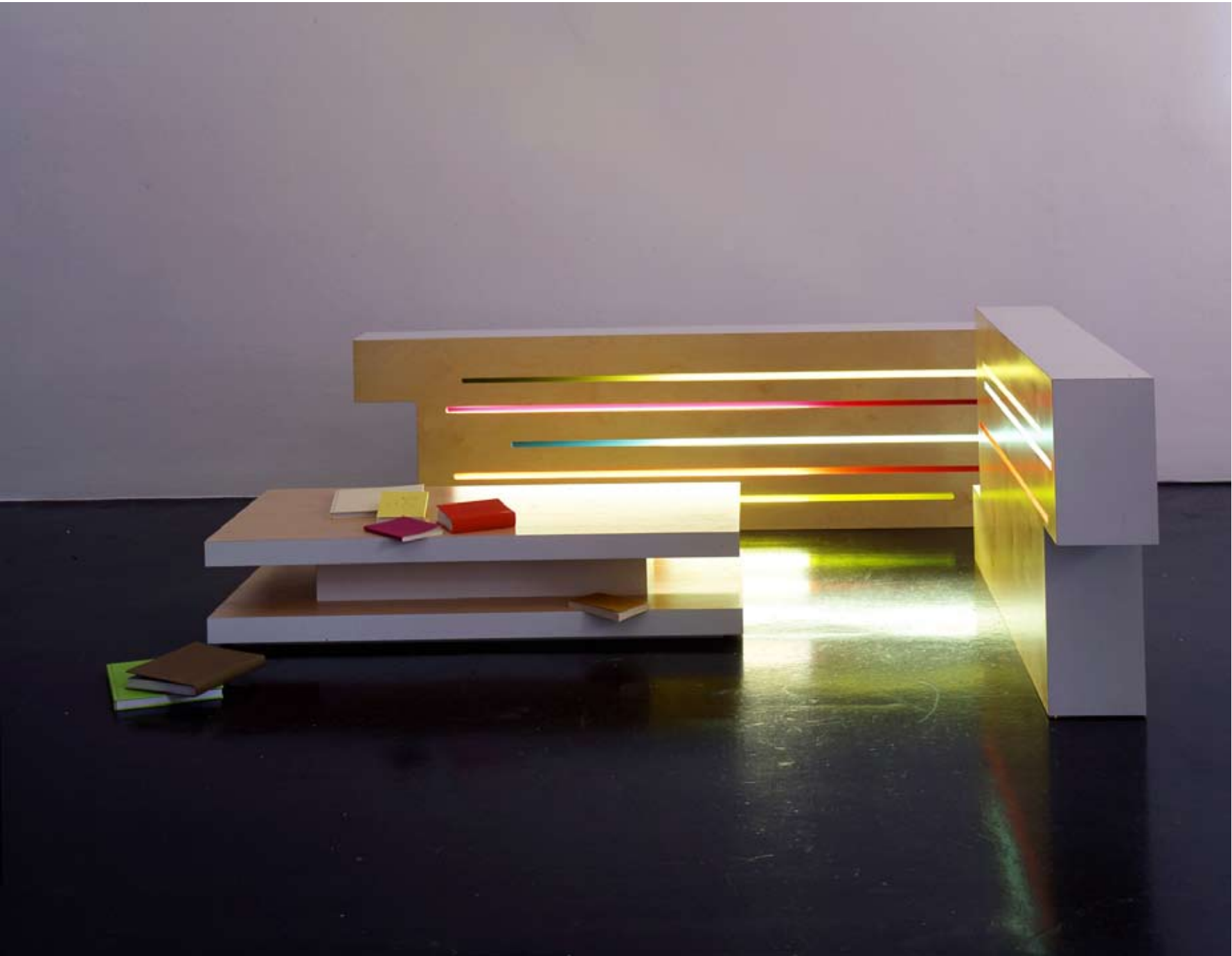
Otto is a name and refers to a character. I chose this name for couple of different reasons. First of all, I wanted with the name to provide a narrative start. If the title is "on" somebody, then it's easy to begin to imagine a number of options including the life history of the person or a list of things about him. I wanted to provide a hint in the title, the beginnings of a narrative. I also chose the name Otto because you can read the name forward and backward and it's still the same. In English, if you say "On Otto", it sounds like "automatic" and one idea of the project is that if we start with something and without my influence, the whole project works automatically. There's no direction in it really from my participation. The only direction there is is the automatic one because you have to basically communicate with the end product that you have in order to make the entire product. So, it's kind of automatic.



Installation View "Geltut bis ich's hör....", MNK Karlsruhe, 2002 - courtesy: Giò Marconi, Milano



from left: Mother 81%, 2002; Improvement Iguacu falls (model), 2000; Edith's Sunny 11.10.63 (Piaf), 2000 - courtesy: Giò Marconi, Milano



Reading, Me, 2000 - courtesy: Giò Marconi, Milano



But you don't even have constructional control on the whole process?

Structural, yes. Because I decided what kind of steps to put in. I decided the persons who are involved and the sequence of the production. I could say that the sound design is after the music or before the music. So I made a structure that simplifies a big film production and in that sense, I of course had the influence because I set the parameters. But inside these parameters, anything could happen.

There is also an interesting discourse about fragmentation and non-linearity. This project, this decision to overturn the production process of a film, to turn conventional structures upside down, has a relation with the new pace - fluid and indeterminated - of contemporary living?

It's about some mechanisms of life in general, especially now that life is so much a matter of communication. I was interested to see what could happen when you turn the standard communicational process, how people (in this case, different people who are involved in the production of an aesthetic object) can react when a certain routine is interrupted... what kind of changes would happen to their communicational relations? They work in their profession but they have to relate to something else, something new. I think your individual creativity in this cases has a different challenge and you have to reflect more to what you are doing yourself than to what you are reacting to... It's an idea of how you could display your own ability in relation to something that you are not used to, something that you normally do not have to react to.

What about the actors? How or why did you choose them?

It's not so much about who's my favorite actor, editor or costume designer. It was more about the combination of these people. It's like a composition in a painting. Some are old, some young, some more established, some classic like Ennio Morricone. And so the group of actors in themselves become a composition in themselves. So Kim Basinger as the classical diva nowadays and then William Defoe as the classical actor, someone who comes from a very strong background of theatre, who's a very serious actor in that sense. And then Emmy Rossum who's a very young upcoming actress. So it was not only just about their ability to act, but it was more about including their personality, their history, presence they have as a person, and not only their role as an actor. For example, with Justine Henry, I wanted somebody who was a child actor and played an important role in a movie as a child and who was not acting so much anymore. Nowadays he's only doing a few things, almost nothing. But he was a famous actor from *Kramer vs. Kramer* from the 70s, with Dustin Hoffman... about a divorce. I wanted somebody who was an important figure as a

child in a movie. It's more about the composition as whole than about a person who has a singular ability.

To work in collaboration with other fields, with other people, is it also one of the requirements of many past works of yours...

Maybe collaboration is not the right word. I would say that I've experimented with connections, interferences, and ... I think I am interested in this idea that you, yourself, are not coming from what you are but you are also so much defined by other things, people and all kinds of confrontations. It's not about the classical idea of influence but of "context". It's more about the idea that something is interfering with your thinking, with your perception all the time and this is something that you store in your memory, in your brain and you even store it unconsciously. If you are dealing with this but if there's no way out but the definition of being a human being is more that you have free will and that you have a control over it and that things come from you, but really things that define you come much more from somewhere else than from yourself.

It applies to art as well. It's not about the recipe on how you should read an art piece and it's not so interesting what was the idea of the artist in the end. The basic sense of art is in the end that you are confronted with something that helps you create new ideas and new senses out of something was provoked by an art piece but the great thing is that you are developing it in yourself.

What was the last show, the last project that really impressed you?

At the moment there's an Opt art show in Frankfurt. I saw it and I was impressed by the direct and physical influence it could have on audience. My daughter was there with her school class and one girl was vomiting because these patterns made her dizzy. I thought it was really an interesting aspect that an art piece could have such an impact and presence on you, dramatically direct. I was in a way surprised, impressed and disturbed by the fact that I've never experienced this effect before.

I read that your work space is preternaturally neat, that it has light-filled floors and is practically empty with the exception of two assistants (always at their computer), some brightly colored 50'-style furniture and a couple of drawings precisely tacked to the wall: a kind gift from your seven year old daughter, Nelli. Is everything true?

It's not really so empty, we are working there and we need tables, chairs and all these things. It's emptier and not a typical... A lot of times people are disappointed if they come to my studio because it does not look so much like an artist's studio. It's more like an architecture office because there are couple of tables, computers.. it's not like there is dirty paint everywhere. I mean there are a lot

of artists who have studios like this, but this is not a typical artist studio I guess. It's more empty and more organized.

I know that you were a student of Martin Kippenberger. What does this experience mean to you and to your work?

A lot, I have to say. He was always generous in a way that he would always say that he cannot tell you how to make art but he can show you everything around it. What he, in the end, taught me was that the center of production of art is the doubt of art.

Now it's you who are teaching in Frankfurt. As a teacher, how do you face your students?

I am also not telling them how to make things. They have to develop it themselves and I help them by criticizing their work and by dissecting the relations of the work to where things come from, but they have to be responsible. I don't so much treat them as students, but treat them as young artists who I can sometimes try to help a little bit but, in the end, it has to come from them. We have a family-like relationship. I am maybe a little bit like a father, but we function like a big family. I like that because you can say things that are tough but they know that you are not saying that to harm them personally but so it's that they can understand themselves.

This interview will be inserted in an issue totally dedicated to the relationship and the exchanges between art and design. What do you think are the strong traits of this exchange and where do you think these two fields stand with one another?

Somehow, this question always comes up but, in the end, I have to say that I am neither an expert in design nor I am particularly interested in it. I am interested in all kinds of strategies that I used from other fields that I think could pose interesting questions from the point of view of art, but I see myself completely and totally as an artist and as a sculptor, so to say. Whether I am working on a film or producing a car, a table or an outfit for somebody, I am always approaching it with a perspective of an artist. So I think, sometimes it is interesting to include questions from other fields if they are productive in the understanding of what art is. I am always using this example of Richard Serra's sculpture which is a block of steel, one by one by one neater. If you are sitting on it on a hot summer day, you get a cold ass and it's comfortable. To find the work pleasant could be something that produces a quality in an art piece? Can this be an interesting question for art? Another example can be when I proposed to use a Donald Judd's sculpture as a bar in Munster... It's all a matter of perspectives. Everything depends on how you look at things: it's the only way you get them delivered.

FONDAZIONE
NICOLA
TRUSSARDI

PAWEL
ALTHAMER

www.fondazionenicolatrusardi.com

One of Many
Palazzina Appiani
Arena Civica di Milano
Viale Byron, 2
maggio-giugno 2007



ANDREA ZITTEL

Cristina Travaglini

Andrea Zittel è nata a Escondido, in California, nel 1965. Le sue sculture e installazioni trasformano i bisogni primari dell'esistenza - cose come mangiare, dormire, lavarsi, socializzare - in ingegnosi esperimenti sul tema dell'abitare. Offuscando la linea di separazione tra la vita e l'arte, i progetti di Zittel reinventano costantemente la sua relazione con l'ambiente domestico e sociale. Ispirandosi al design modernista e all'architettura dei primi del novecento, la sua società (fittizia, di cui in realtà lei è socio unico) elabora e produce mobili, case e veicoli per consumatori contemporanei.



A-Z Homestead Unit from A-Z West, with Customized Rough Furniture. 2001 - 2004 - courtesy Regen Projects, Los Angeles

Il tuo lavoro sembra orientato verso il design come strumento privilegiato per entrare in contatto con il pubblico reale, che è quello che vive la stessa vita che vivi tu e consuma e usa le stesse cose. Sembri credere che il design sia potente perché propone soluzioni per la vita quotidiana, mi sbaglio?

Non sono particolarmente interessata al design perché offre soluzioni, ma piuttosto perché individua le questioni, i problemi, le relazioni che meglio definiscono la nostra cultura. I soggetti verso i quali gli artisti si orientano spesso mi sembrano arbitrari – come se fossero lotti del patrimonio immobiliare degli intellettuali di cui gli artisti rivendicano la proprietà. Non solo, come dici tu, il

design ci riguarda nella vita quotidiana, ma può anche mettere in evidenza i bisogni psicologici, i desideri e la percezione della realtà caratteristici del nostro tempo.

Da questa prospettiva il ruolo dell'artista nella società cambia, non è più un semplice interprete ma qualcuno con un potenziale rivoluzionario, che si trova nella posizione di agire veramente sulla struttura del vivere contemporaneo. E qui ritroviamo tutta l'utopia del Modernismo. Come ti confronti con questa tradizione?

Il Modernismo è venuto alla luce in un periodo storico molto delicato, di transizione, e penso che da questo derivi la sua grande

efficacia nell'agire sulla formazione di una nuova società, di un nuovo modo di vivere. Quello che sento di spartire con l'attitudine utopistica del Modernismo è l'intensità con cui vengono affrontate le questioni pratiche della quotidianità.

Quello che voglio dire è che questo momento storico di “arte del cambiamento” si è confrontato con il cambiamento reale di tutti gli aspetti della società del tempo. Poiché le vere rivoluzioni nella nostra cultura oggi sono decisamente meno, è difficile proporre un'arte del cambiamento, a meno che non si tratti di un'arte del cambiamento personale, che penso sia quella nei confronti della quale sono orientata io. Il mio lavoro tenta di definire (e

qualche volta anche criticare o riconciliare) questioni attuali come individualità, autorità, autonomia e consumismo che sono manifestazioni di una cultura, quella americana, di cui io stessa sono un prodotto.

Un'altra cosa che condividi con il Modernismo è il tentativo di suggerire un nuovo modo di organizzazione della vita, attraverso la produzione di unità abitative, oggetti, vestiti che rovesciano gli standard del vivere di oggi. La mia opinione è che questa tendenza a proporre nuove possibilità si sviluppi anche in opposizione a una sorta di stasi creativa dell'arte. Hai detto che secondo te la buona arte dovrebbe per l'appunto suggerire un nuovo approccio al modo in cui funziona il mondo, ma che di questi tempi non lo sta facendo granché. Credi che abbia esaurito il suo potenziale?

Credo semplicemente che l'arte dovrebbe chiarire il proprio ruolo nella società, per funzionare ancora. Non sono sicura che l'arte debba determinare come le persone devono vivere la propria vita, anche se sarebbe di aiuto che ci aiutasse a comprendere meglio la nostra condizione. La mia personale opinione è che l'arte debba cambiare la sua struttura economica per rigenerarsi a fondo – ma sono francamente ad un punto della mia vita in cui ho più domande che risposte o soluzioni. E forse è per questo che è così interessante come artista essere attiva proprio in questo momento.

Come mai hai sentito la necessità di fondare una società (la A to Z Administrative Services)?

Credo che l'arte e il design siano due facce della stessa cultura, quella delle merci. Il design è emerso dall'arte. Si può dire che la maggior parte dell'arte in circolazione sia design, tanto quanto si può rivendicare per il design lo status di arte. La differenza è appunto la differenza tra la struttura aziendale tipica del design e il sistema “individualizzato” dell'arte. Io ho voluto sperimentare entrambe queste possibilità.

Però per certi aspetti il tuo lavoro è molto distante dal design aziendale/commerciale: penso in particolare al tentativo di sovvertire l'idea di consumo come atto infinito, destinato a ripetersi per via dell'usura cui sono soggette le cose che si consumano, agendo appunto sulla possibilità di durata degli oggetti. In questa luce, il gesto artistico appare come un gesto riparatore e promotore di un modo nuovo di produrre, che tenda alla resistenza delle cose nel tempo. La mostra appena conclusa presso la galleria Massimo De Carlo si intitolava appunto *Advanced Technologies*. Il tuo sembra essere quasi un atto di resistenza, anche se si genera all'interno del processo del consumo e non al di fuori...

Sì, ma ho notato che ora anche le grandi aziende stanno cominciando a usare lo stesso linguaggio. La sostenibilità, l'attenzione nei confronti dell'ambiente, il riciclaggio e altri motti della “resistenza” sono oramai diventati i nuovi, sofisticati strumenti del marketing capitalista. Mi viene davvero da rimettere in discussione il mio linguaggio e tutto quanto, quando mi accorgo della velocità con cui ogni cosa viene divorata e reinterpretata dal sistema.

Forse per questo suggerisci di isolarsi dalla società... Come hai fatto con *Pocket Properties*, le tue isole abitative. A volte ho la sensazione che il tuo lavoro oscilli tra la tendenza alla separazione e la tendenza all'integrazione. Vorrei quindi sapere: quello che vuoi fare è suggerire nuove soluzioni per vivere oppure soluzioni per isolarsi e vivere da soli? Scegli il conflitto o la riconciliazione?

Personalmente amo stare da sola, è l'unico modo in cui mi sento veramente libera. Ma mi chiedo se questa romanticizzazione dell'individuo non sia un'imposizione culturale, se non sia un tentativo di separare e individualizzare i cittadini per farne dei migliori consumatori. Perché quando siamo soli abbiamo più tempo e più esigenza e allora lavoriamo di più per fare più soldi, e tutto questo ci rende degli ottimi compratori... Non posso invertire la mia tendenza all'isolamento, ma comprendere in che

modo questa scelta è socialmente e storicamente determinata mi aiuta a gestirla in modo più produttivo. Perché penso che sia di cruciale importanza coltivare l'impegno civico e la responsabilità collettiva per sentirsi pienamente un essere umano.

Hai usato quest'espressione, parlando di *Pocket Properties*: “capsulation”. È un termine ricorrente anche in una certa antropologia radicale, in riferimento alla predeterminazione della vita moderna, in cui si è destinati fin dalla nascita a uno specifico modo di vivere e di pensare, a un preciso schema pratico e ideologico... Stranamente sembra essere esattamente ciò che tu cerchi di respingere... Mi viene in mente *Take your Rough*, per esempio, un lavoro basato sull'idea che ciascuno dovrebbe poter vivere secondo le proprie abitudini, fregandosene delle convenzioni...

Con il termine “capsulation” mi riferivo alla perdita di contatto sociale che risulta dallo spendere tutto il proprio tempo in macchina, a casa, al telefono, su internet – cosa che ho notato soprattutto in California, dove il contatto interpersonale o la vita civica sono veramente ridotti al minimo, se si escludono i centri commerciali e i McDonald's. Le *Pocket Properties* in qualche modo erano un'estensione di quel modo di vivere “incapsulati”.

C'è tutta una letteratura sul ritorno allo stato selvaggio, riconosciuto come uno stato idilliaco in cui vige un egualitarismo perduto nelle società più avanzate. Un esperimento come *Pocket Properties* sembra in qualche modo rifarsi a questa tradizione.

Sì, mi ha sempre affascinato il nostro innato desiderio di ritornare a uno stato più “naturale” – soprattutto considerando che quello che ora consideriamo naturale è di fatto uno scenario totalmente costruito e mediato. Trovo interessante che il design più progressista spesso guardi indietro per riproporre uno stato d'essere percepito come originale e puro.



Advanced Technologies, mostra personale presso la Galleria Massimo De Carlo, marzo-aprile 2007 - courtesy Galleria Massimo De Carlo.

Ci hai anche vissuto, sull'isola, per qualche tempo... Come è andata?

In realtà non ha funzionato granché per via del tempo. Ho realizzato l'isola quando vivevo in California, mi sembrava la perfetta fuga d'estate. Ma naturalmente in Scandinavia si gelava, pioveva continuamente e l'acqua era in piena.

Quindi, scoraggiata, hai deciso di trasferirti in un ambiente accogliente e confortevole: il deserto...

Il fatto è che, appena abbiamo ancorato l'isola, tutti quelli che al porto di Copenaghen avevano una barca sono venuti lì e ci hanno circondato. Ed è finita che, invece di trovare la pace e il silenzio, mi sono sentita un fenomeno da circo.

Così ho cominciato a fantasticare su come riuscire ad essere veramente sola, e ho deciso di cercare casa nel deserto.

A volte sembra che ti consideri una cavia da laboratorio, un esemplare su cui testare gli effetti degli esperimenti, per garantirti la loro effettiva efficacia e la loro fattibilità. Non pensi come artista di essere un soggetto troppo ricettivo? Non hai mai pensato di sperimentare su altre persone?

Il fatto è che non mi sento a mio agio a imporre esperienze potenzialmente negative ad altre persone, ma non ho paura di imporle a me stessa. Ma mi piace presentare il mio lavoro e la mia personale sperimentazione come un "esempio" piuttosto che come un modello di vita.

C'è un'affermazione di Jerry Brown che amo molto – parla dell'importanza di diventare cittadini piuttosto che semplici consumatori. Ho paura che ci abbiano talmente condizionati per renderci dei perfetti consumatori, che ormai siamo capaci soltanto di scegliere tra le diverse opzioni proposte. Quello che vorrei mostrare è che possiamo anche crearci da noi nuove opzioni, che c'è tutto un mondo di possibilità oltre quelle che ci vengono prescritte.

Andrea Zittel was born in Escondido, California, in 1965.

Her sculptures and installations transform everything necessary for life—such as eating, sleeping, bathing, and socializing—into artful experiments in living.

Blurring the lines between life and art, Zittel's projects continually reinvent her relationship to her domestic and social environment. Influenced by modernist design and architecture from the early twentieth century, the artist's one-woman fake organization, "A-Z Administrative Services," develops furniture, homes, and vehicles for contemporary consumers.

Your work seems to tend towards design as a privileged tool for getting in touch with the real audience, that is composed by people who live the same life that you live and consume and use the same things. You seem to think that design is powerful because it concerns solutions for everyday life, do you?

I am less interested in design because it creates solutions, and more interested in the way that it pinpoints the issues, problems, concerns that define our culture. The topics that (we) artists address in art often feels so arbitrary to me – as if they are parcels of intellectual real estate that artists "claim". Not only does design touch us through the act of day to day living (as you suggest), but also in most design (even bad design, or advertising) one can divulge latent issues that reveal the psychological needs, desires and the perceived realities of our time.

In this light the role of the artist in the society changes, he is not anymore a mere portrayer but someone with a revolutionary potential, in the position of acting on the structure of modern living. And here we can recognize the utopian attitude of Modernism. How do you face with this tradition?

I think that the early modern movements were formed in a highly transitional historical moment – hence their ability to affect the makeup of a new society... a new way of living. What I take from the utopian attitude of modernism is the intensity of focus on the everyday practicalities of "modern life."

What I'm trying to say is that this historical moment of "art of change" paralleled real change in all facets of society at that time. Since we have little real change in our culture now, it is difficult to create an art of change unless it is an art of personal change, which I guess (for better or worse) is what I am engaged in. I think that my work attempts to define (and sometimes either critique or reconcile), "modern" issues such as individuality, authority, autonomy, and consumerism as they manifest themselves within an American culture of which I am a product.

Something that you share with Modernism is the attempt to suggest a new way of organizing people's life, through the production of living units, objects, clothes that overturn the standards of living. I guess that it happens also in opposition to the creative stasis of contemporary art. You said that good art should exactly suggest a new take on the world's working, but at the present time there's no art doing this job. So you think that art has used up its potential?

I think that art simply has to figure out its role in society in order to function again. I'm not convinced that art should determine how people should live, although it would be quite helpful if art could help us better understand our "condition".

My personal belief is that art has to change its economic structure in order to change itself – but I'm still unsure how this could happen in a way that doesn't replicate problems with other kinds of economic systems such as mass marketing. I'm at a point in my life where I have more questions than solutions, but perhaps that is what makes it so interesting to be an artist working right now.



Single Strand Shapes: Forward and Backward Motion, 2007 / Rules of Rough, 2005 / Rough Furniture; Woody, 2007 - courtesy: Galleria Massimo De Carlo



A-Z Comfort Unit II, 1994 - courtesy Regen Projects, Los Angeles



A-Z Travel Trailer Unit - Customized by Miriam and Gordon Zittel, 1995 - courtesy Regen Projects, Los Angeles



A-Z Timeless Chamber: Model 004, 2000 - courtesy Regen Projects, Los Angeles



Why did you need to present yourself under A to Z Administrative Services?

Art and design are both facets of a culture of commodity. Design emerged out of art. It is a “hand” of art. One could say that most art nowadays is design, as easily as you could claim that design is art. The bigger difference of course (as you suggest) is the difference between corporate structure and a more individualized market system. I have played with the identities of both the “individual” and the “company”.

One of the main differences between what you do and corporate design is that you try to overthrow the idea of consumption as an endless process, intended to repeat itself because of the wear and tear and the obsolescence that things are subjected to. In this light the artistic gesture seems to be a reparative gesture, promoter of a new way of producing things, tended to endurance: *Advanced*

Technologies, like the title of your current exhibition at Massimo De Carlo gallery. Yours seems to be an act of resistance, even if it takes place inside the process of production and not outside of it...

Yes, but I’ve noticed that now even the big corporations are beginning to use this same language as a way to brand commodities. Sustainability, green living, recycling, and other tags of “resistance” have become the new capitalist marketing tools. It makes me question my own language and agenda when I see how quickly it is devoured and reinterpreted by the machine.

Maybe that’s why you’ve suggested ways of getting isolated from society... I’m thinking of *Pocket Properties*. Sometimes I feel like your work wavers between the tendency to separation and the tendency to integration, between inside and outside... So you think you try new solutions for the world or new solutions for living

apart? Do you choose conflict or reparation?

I personally thrive on being alone. It is the only time I feel truly free. But I wonder if this romanization of the individual is something that has been imposed by a culture, which more and more strives to separate and individualize its citizens in order to make them better consumers. Because we are alone we are lonelier and we have more time and more needs and we work harder to make more money, which makes us better purchasers... I cannot change my desire to separate, but understanding how this fits in as a historical and culturally influenced archetype helps me to deal with it in a more productive way. Despite a desire to be an individual (and to be alone), I believe that it is crucial to nurture civic engagement and collective responsibility in order to feel fully empowered as a human being.

You’ve used this expression, talking about *Pocket Properties*: capsulation. It reminds me some anthropological theories and the idea that in modern life you’re destined to a specific way of living and thinking since before you’re born, you’re destined to a determinate practical and ideological model... Strangely it seems to be exactly what you’re trying to fight back...

In *Take your Rough*, for example, the idea is that everybody should be able to live in accordance with his own habits, just taking no interest in accepted customs, isn’t it?

By capsule I was referring to the lack of social contact as a result of spending all of our time in our cars, homes, telephones, and internet – there is very little contact or civic life outside of shopping malls and McDonalds. The pocket properties were intended as an account of what I perceive as a viable extension of capsulated living in Southern California.

There’s an endless literature on the return to primitive state, considered as an idyllic state where it was in use an egalitarianism lost in advanced societies. An experiment like *Pocket Properties* seems to draw on this tradition, does it?

Yes, I have always been fascinated by our inherent desire to return to a more “natural” kind of order (especially when what we consider natural now is actually a totally constructed or mediated scenario). The works that play with this the most directly are pieces like *Rough Furniture* and the *Fiberform Garments*. I’ve always been intrigued by the way that the most progressive designs often look backwards towards a perceived original or pure state of being.

You’ve also lived in the island for some time.. How did it work?

It actually didn’t work out all that well because of the weather! I conceived of the island while living in Southern California so it seemed to me like the perfect summer getaway. But of course in Scandinavia it was freezing and rained a lot and the water was very rough.

And after staying on this uncomfortable island you’ve decided to build a house in the desert... why?

The problem was that, as soon as we anchored the island out in the sound near Copenhagen, it seemed like every person in the harbor who had a private boat came out to circle the island. So, instead of having peace and quiet I ended up feeling like a circus freak. So with the fantasy of aloneness, and while still on the island, I started to fantasize about where I could really be alone, and decided to start looking for a house out in the desert.

It looks like you consider yourself as a human cavy, in order to test and verify the projects’ practicability and effectiveness. Don’t you think that as an artist you’re maybe a too receptive subject? I mean, have you ever thought to test your projects on other people?

The problem is that I do not feel comfortable imposing potentially negative experiences upon other people... but I have no fear of imposing it upon myself. I also think that I like to present my work and my personal experimentation as an “example” of a life rather than as a model for one.

There is a Jerry Brown statement that I really like - he talks about the importance of becoming a ‘citizen’ versus just becoming a ‘consumer’. I worry that we’ve become so conditioned as consumers that we’re only capable of choosing from the options that are presented to us. What I would like to show people is that we’re capable of creating other options, that there’s a whole other world of possibilities beyond just what we’re being offered.

Monica Bonvicini
Mark Dion
Willie Doherty
Sam Durant
Olafur Eliasson
Liam Gillick
Renée Green
Mike Kelley
Ketty La Rocca
Lovett/Codagnone
Liliana Moro
Tony Oursler
Adrian Piper
Sterling Ruby
Michael Smith
Diana Thater
Rirkrit Tiravanija
Luca Vitone
Cosima Von Bonin
John Waters
Gillian Wearing

GALLERIA EMI FONTANA

Elsewhere?

Video works by Monica Bonvicini, Lovett/Codagnone,
Renée Green, Liliana Moro, Diana Thater, Gillian Wearing
March 15 - May 16, 2007

Tony Oursler

May 28 - July 28, 2007

Art Basel 07

June 13 - 17, 2007 - Hall 2.2 Booth U1

Galleria Emi Fontana - emif@micronet.it - www.galleriaemifontana.com
Viale Bligny 42 20136 Milano - tel +39 0258322237 - fax +39 0258306855

BECKY BEASLEY

Alessio Ascari

Becky Beasley è nata nel 1975 in una piccola città sulla costa meridionale dell'Inghilterra. Dopo diversi anni passati a Londra, dove ha studiato al Goldsmith e al Royal College of Art, oggi vive a Berlino.

Il suo lavoro, oscuro e melanconico, consiste in fotografie e piccole sculture, oggetti misteriosi il più delle volte realizzati in legno. Il tempo, la memoria, la precarietà dell'esistenza sono i temi che stanno a cuore a Becky Beasley. E lei li affronta in un modo che cattura al primo sguardo, lasciandoci inquieti e ammaliati allo stesso tempo.



Modern Times (5), 2004 / Modern Times (2), 2004 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery

Dove sei nata?

A Portsmouth, sulla costa sud dell'Inghilterra.

Dove sei cresciuta?

In una piccola cittadina sulla costa sud dell'Inghilterra vicino a Portsmouth, nella casa di una Madre cattolica.

Ora dove ti trovi?

Mi sono appena trasferita da Londra a Berlino.

In che modo il tuo lavoro ha a che fare con il tempo?

Il tempo presente è spremuto fuori dalla fotografia - per me è come un oggetto appartenente all'aldilà, come potersi permettere di presenziare al proprio funerale. Tutto ciò diviene emblematico quando guardi una tua fotografia. È come provare l'esperienza della tua morte, una possibilità molto eccitante.

In che modo il tuo lavoro ha a che fare con la morte?

La fotografia è il medium più legato alla morte. Non se ne può fare un'esperienza diretta. La sua relazione indicale con il reale diviene qualcosa di molto fisico; è la potenzialità di questa fisicità morbosa che c'è nella fotografia che mi affascina.

Come scegli gli oggetti che poi fotografi?

Il passaggio dal lavorare unicamente con oggetti domestici o trovati al produrli io stessa è avvenuto durante i sei mesi che ho trascorso ad Atene, appena prima delle olimpiadi 2004. Durante questo periodo la mia relazione con gli oggetti è mutata radicalmente.

Potremmo dire che c'è stata una sorta di rinuncia. Alla fine avevo raccolto solo una mezza dozzina di cose che erano più dei materiali che degli oggetti coerenti; un tappetino di gomma, un sacchetto di carta, dei cartoncini neri, le gambe di metallo di una sedia e un tavolo. E ho cominciato ad interessarmi alle strutture provvisorie che quotidianamente apparivano e scomparivano in una città in rapida ri-costruzione ed occidentalizzazione. Cominciai a pensare agli edifici come dei potenziali still-life.

Che cosa cerchi in un oggetto?

Una potenzialità di riconfigurazione in cui l'oggetto possa emergere rimanendo in qualche modo se stesso e familiare, ma aprendosi anche ad altre definizioni e funzioni. Mi piacciono particolarmente i racconti perché sono così leggeri rispetto al romanzo-oggetto. Mi piacciono i mobili che orientano le cose orizzontalmente - una culla, il letto, la vasca da bagno - o verso il basso - un secchio, l'armadietto per le scarpe, i tombini. Cerco oggetti potenzialmente abitabili attraverso i quali io possa elaborare le mie idee.

Che cosa rende bello un oggetto?

Non penso molto alla questione della bellezza, ma, per rispondere alla tua domanda, direi che lavoro verso qualcosa che si tiene insieme, trovandosi sul punto di morire, come potrebbe essere un fiore. Spero che questa domanda mi sia stata posta con lo stesso spirito con cui avrebbe potuto essere posta a Bas Jan Ader, per esempio.

Che cosa ti ha spinto ad utilizzare la fotografia? Non trovi che ci sia

qualcosa di macabro e paradossale in questo mezzo?

La fotografia è diventata centrale quando realizzavo alla scuola d'arte slide-show. Le piccole diapositive 35 mm offrivano infinite possibilità di scala. Ho imparato molto dallo scorrere di queste immagini proiettate sul muro. Ciò che è capitato, comunque, è che ho trovato il rapporto di scala 1:1 molto efficace per la fotografia e per il senso del presente. Un genere di vita fluisce nello spazio morto, pur mantenendo la sua relazione con la morte a causa dell'aspetto fotografico.

A guardarle da lontano, le tue fotografie, possono sembrare dei disegni, delle stampe, a volte delle pitture.

Il tuo approccio all'immagine si può definire pittorico?

L'aspetto delle fotografie è inizialmente il risultato di una cattiva tecnica. Cerco ancora di conservare una relazione non tecnica con la fotografia. Negativi sotto o sovraesposti, schegge di luce, contrasti molto forti o molto deboli. È solo perché la maggior parte delle fotografie sono tutte lucenti e perfette che le mie sembrano poco familiari. La fotografia è uno strumento per produrre immagini, non un'operazione tecnica. Sono anche interessata alla storia di questo medium, a suoi primi tempi, non definiti, quelli di cui scrive Walter Benjamin. Le primissime fotografie che conosciamo assomigliano a dei dipinti. Sono il risultato di un desiderio intenso di immaginarsi qualcosa, piuttosto che puntare semplicemente a un soggetto e rivendicarlo. Non appendo le mie stampe ad asciugare e non le tratto in maniera fotografica, non in senso convenzionale. Sono pronte quando ho finito di maneggiarle. Conservano gli effetti delle mie manipolazioni e del mio rapporto non tecnico - sono



From top clockwise: Buan, Night (Level 1), 2006 - courtesy: Laura Bartlett Gallery, London; Tank, 2006 - courtesy: Laura Bartlett Gallery, London; Sleep, Night, 2007 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London; Night, Fall, 2006 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London

imperfette. In questa maniera assomigliano solo a dei disegni o a dei dipinti, con tutte le tracce dei trattamenti. In termini pittorici, la più grande debolezza della fotografia è la sua dipendenza a uno spazio prospettico. È più interessante lavorare con un mezzo che ti è ostile. Ho bisogno della fotografia per lavorarci contro. Forzo i limiti di ciò che può costituire un'immagine, sebbene, da un punto di vista pittorico, ciò sia più indicato per lavori tridimensionali. La tendenza pittorica nelle fotografie è per me una questione concettuale. Arriva dallo scetticismo.

I soggetti delle tue fotografie possono funzionare come vere e proprie sculture, o il loro posto e il loro senso è solo ed esclusivamente sulla pellicola?

Gli oggetti sono meta-oggetti e di conseguenza già non oggetti reali, sebbene avranno sempre un'aria domestica ed utilizzabile. Le fotografie degli oggetti sono così un grado oltre la realtà rispetto ai tavoli e alle sedie di Platone. La fotografia di un tavolo era la rappresentazione di qualcosa che non era già più un tavolo ma un oggetto immaginario che assomigliava ad un tavolo. Nella direzione opposta, gli oggetti ritornano indietro alle fotografie verso il regno del reale, indietro verso la possibilità di una platonica unione ideale (indivisa dalla rappresentazione) sebbene questa unione sia oggi certamente in discussione per il fatto che l'oggetto (un Wood Work che assomiglia ad un libro, ad esempio) non è assolutamente un libro e nemmeno un oggetto di legno domestico. La relazione tra la parola, l'oggetto e l'immagine è un tema non facile da presentare, come all'inizio dell'Arte Concettuale.

Nella serie di lavori Surface Coverings | The Feral Works, fotografi oggetti funzionali e di uso comune coperti da panni scuri e pesanti che ne lasciano solo intravedere la forma. Ricordano cadaveri sotto un lenzuolo all'obitorio. Sembra che rivestendoli in quel modo tu abbia voluto decretarne la fine. Può secondo te un oggetto cessare di vivere? Può vivere?

Questi lavori riguardano non molto gli oggetti quanto la natura

delle immagini. Al tempo pensavo molto a ciò che chiamo i "lavori funerei" di Kafka. Non c'è nulla dietro l'immagine ma l'illusione ti confonde e ti spinge a pensare il contrario. Questa confusione è solo il risultato dei tuoi pensieri, perché dietro ogni immagine corretta c'è, certamente, un cadavere.

Allo stesso tempo questi lavori mi ricordano de L'Enigme d'Isidore Ducasse di Man Ray, e l'idea di enigma come incentivo per l'immaginazione...

I lavori, quando funzionano, si sostengono attraverso un rifiuto del rumore, sembrando privi di dinamismo, indolenti. Rimangono fissi sulle loro posizioni. Non si tratta di un enigma, ma più della deflazione di strutture (di potere).

Le tue "scatole" non hanno coperchio, ci si può guardare dentro. Sono vuote, ma c'è un inquietante fondo nero. Sembrano alludere a un segreto che non viene rivelato. Cosa puoi dirmi a proposito?

I segreti sono sistemi chiusi. Come le persone riservate, non c'è modo di accedervi. Le scatole sono aperte. *Buan, Night* ha un coperchio ma è comunque aperta. I vetri neri danno l'illusione di profondità senza perdere la loro semplice qualità materiale: quella di un pezzo di vetro dipinto di nero su un lato. L'immagine è arrivata leggendo un racconto di Faulkner in cui una notte un personaggio beve dell'acqua da un secchio. È tutto nero, la stanza fredda, la coppa, il secchio, l'acqua, la notte. In un certo modo non c'è immagine, ma è tutto immagine.

Mi sembra di capire che la letteratura sia un punto di riferimento importante...

Le immagini letterarie sono centrali in gran parte del mio lavoro. I miei punti di riferimento sono troppi per poterli elencare. Le immagini nelle arti visive possono sembrare molto limitate rispetto a quelle letterarie. I *Wood Works* iniziano da quella moltitudine di materiali, elementi strutturali e architettonici che *As I Lay Dying* di Faulkner mi ha offerto. Nel romanzo tutto si relaziona

all'architettura e al corpo. In una occasione Faulkner si serve di una bara come simbolo per non far pronunciare una parola ad un personaggio. Penso che funzioni come la famosa pagina nera in *Tristan Shandy* di Lawrence Stern.

C'è qualche cosa di misterioso e indecifrabile nei Wood Works. A prima vista sembrano strutture funzionali ma in un secondo momento subentro una profonda incertezza riguardo la loro natura. Tutta la loro concretezza di oggetti incomincia a vacillare e si ha la sensazione di trovarsi di fronte a qualcosa di totalmente astratto e mentale. Parlatemi di questi lavori...

I progetti dei lavori incorporano sia oggetti esistenti che fittizi. A volte partono da oggetti esistenti, come con *Tank* che è una esatta replica di una scatola di cartone che ho trovato, e *Buan, Night* che si basa su una stretta scatola di scarpe; altre volte i progetti partono dalla finzione, come per i lavori *Hut*. L'ambiguità è possibile a causa della relazione che intrattengono con il reale, tuttavia è incompiuta dalla finzione e dall'uso dei materiali. Sono lavori intesi per essere allo stesso tempo molto mentali e molto fisici.

Donald Judd pensava che il posizionamento dell'opera d'arte nello spazio fosse importante quanto l'opera stessa.

Tu che ne pensi? In che modo affronti l'allestimento di un tuo lavoro? In che modo ti relazioni con lo spazio espositivo?

Mi servivo del racconto *Things* di George Perec per comprendere dove installare e disporre i lavori. I sottili stand che costruisco per alcuni *Wood Works* sono disegnati appositamente per posizionare i lavori in mostra.

Colpisce nel tuo lavoro la ricorrenza di certi materiali – il legno, il vetro nero, la colla – e il tuo modo di metterli in relazione. Come li scegli?

In *Archive Fever*, Derrida scrive che "l'Arca dell'Alleanza...l'Arca... è lo scrigno, l'arca di legno d'acacia" che contiene le Tavole di



From top clockwise: *Gag*, 2006 - courtesy: Laura Bartlett Gallery, London; *A Storage Space*, 2006 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London; *Tank*, 2006 - courtesy: Laura Bartlett Gallery, London

pietra: ma l'arca è anche la credenza, la bara, la cella o il serbatoio, la cisterna". Ho iniziato per questa ragione a lavorare con l'acacia. È un legno molto duro e lavorarlo è quasi come lavorare il metallo. Ho letto che i pezzi più duri affondano nell'acqua. La colla produce una compattezza che può essere ancora più forte di quella del legno. Il vetro nero è come una superficie liquida che ristagna durante la notte, e la scelta di usarlo nasce da quell'immagine tratta dal romanzo di Faulkner di cui parlavo prima.

Qual sarà la tua prossima mossa?

Sto lavorando su un racconto di Melville, *Barleby lo Scrivano*. Penso di presentare il lavoro alla mia galleria londinese in autunno. Sto anche lavorando ad un progetto per uno scaffale di legno e vetro che vorrei fosse prodotto in edizione illimitata.

Che cosa stai aspettando?

Da quando mi sono trasferita da Londra a Berlino, sto sviluppando dei progetti per alcuni *Wood Works* che saranno più complicati da costruire. Sto anche progettando alcuni lavori più grandi che da un punto di vista tecnico mi occuperanno molto. Così, sto aspettando i preventivi e le risorse per dare avvio ai lavori.

Becky Besley was born in a little town on the southern coast of England. Now she lives in Berlin, after many years spent in London where she studied at Goldsmith College and at the Royal College of Art. Her obscure and melanchonic work consists of photographes and little sculptures, misterious objects most of times realized in wood. Time, memory, precariousness of existence are the themes that Becky Beasley cares the most And she faces them in a fascinating way, leaving us agitated and bewitched at the same time.

Where were you born?

Portsmouth, on the south coast of England.

Where did you grow up?

A small town on the south coast of England near Portsmouth in the house of a Catholic Mother.

Where are you now?

Recently moved from London to Berlin.

How does your work deal with time?

Present time is squeezed right out of the photograph – for me it is a kind of afterlife object, like getting to go to one's own funeral. This is most clearly exemplified by looking at a photograph of oneself. This impossible funeral experience is, however, obviously a very exciting opportunity.

How does your work deal with death?

Photography is the most death-bound medium. It cannot be experienced directly. Its indexical relationship to the real is a very physical thing and it is the potential of this morbid physicality and thingness in photography that fascinates me.

How do you choose the objects that you photograph?

The transition from working only with found, domestic objects to producing my own came during a six-month period spent in Athens directly before the 2004 Olympics. During this time my relationship to objects changed radically. Let's say a kind of withdrawal took place. By the end I had collected only about half a dozen things that were for me more materials than coherent objects; a rubber matt, a paper bag, some black cardboard spots, metal chair legs without a seat, a table. I also became interested in temporary structures which appeared and disappeared daily in a city under rapid re-construction and Westernization. I began to

think about buildings as a kind of potential still-life object.

What are you looking for in an object?

A potential for reconfiguration, wherein the object can emerge as still being somehow itself and familiar, but also as an opening onto something other. I like novellas particularly because they are so thin for a novel-object. I am also inclined towards furniture that orientates the subject horizontally- the cot, the bed, the bath- or downwards - the bucket, the shoebox, drains. I look for potentially inhabitable objects through which I can work out my own ideas.

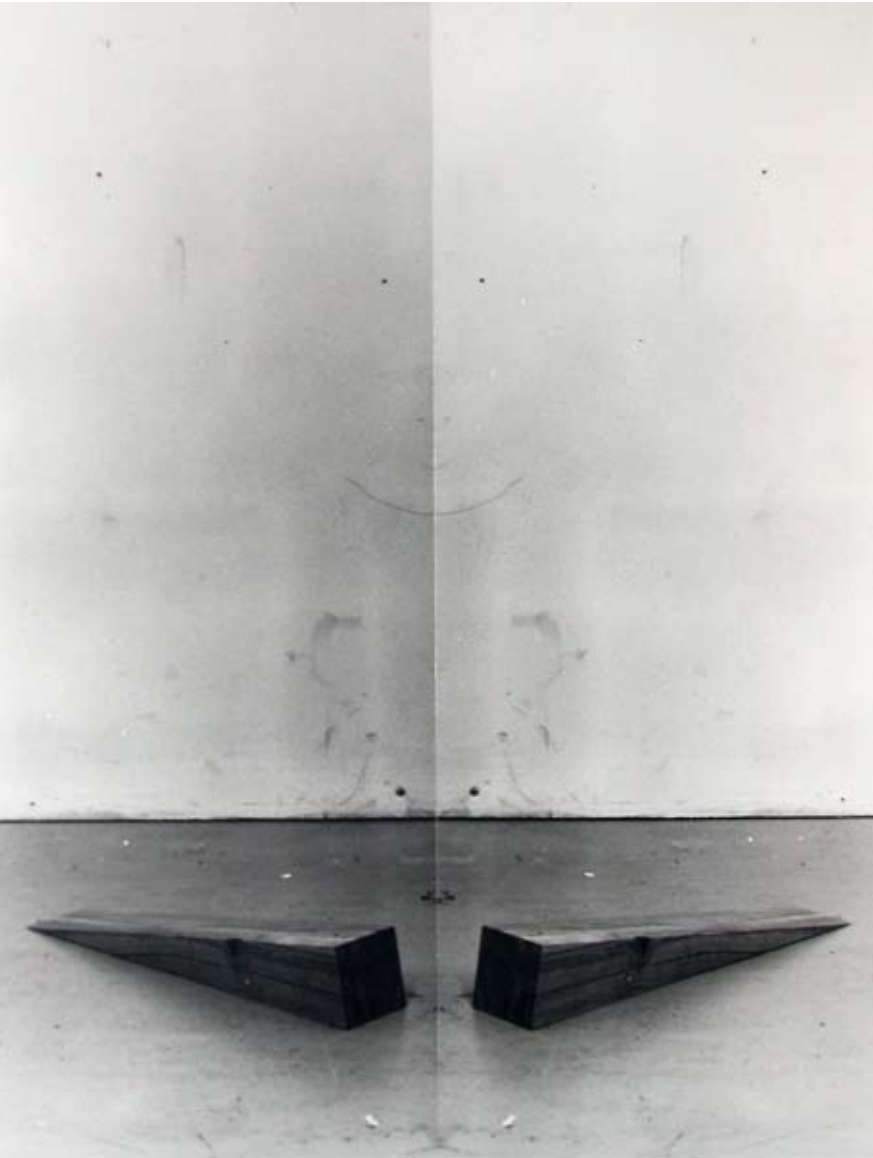
What makes an object beautiful?

I am not really thinking much about the question of beauty, but in response I would suggest that I am working towards something which holds itself together by being on the verge of falling apart, like a flower. I would hope that this question would be asked of my work in the same way that it would be pertinent to Bas Jan Ader's work, for example.

What drove you to use photography? Don't you think there's something macabre and paradoxical in this tool?

Photography became central when slide-documenting large paintings I was making during art school. The tiny 35mm transparencies offered endless possibilities of scale. I learned a lot from moving slide-projected images in and out on a wall. What happened, however, was that I found the 1:1 scale very effective in dealing with presence and photography. A kind of life floods into the dead space, which nevertheless retains its death-bound relation due to the photographic aspect.

From a certain distance, your photographs look like drawings or prints, sometimes paintings. Do you think your approach could be defined pictorial?



From top clockwise: *The Archaeologist & The Road Engineer (Part 2a)*, 2006 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London; *Trap*, 2006 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery; *Hide*, 2004/printed 2006 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London; *Modern Times (1)*, 2004 - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery

The appearance of the photographs comes initially out of bad technique. I still try to retain a non-technical relation to photography. Under- or overexposed negatives, light spills, very low or high contrast. It's only because most photographs are all gloss and perfection that mine look unfamiliar as photographs. Photography is an imaging tool, not a technical operation. I am also interested in the history of the medium, its early, foggy days, which Walter Benjamin writes about. The earliest known photographs looked like drawings. They came out of an intense desire to figure something out, rather than to simply point at something and make a claim on it. I do not dry-mount my prints and I handle them in, lets' say, non-photographic ways. They are finished when I have finished handling them. They bear the effects of my non-technical relation and handling – they are imperfect. But in this way they are only like drawings or paintings which come with all the traces of handling. Pictorially, photography's greatest weakness is its dependence on perspectival space. It is most interesting to work with a tool which is working against you. I need photography to work against it. I am pushing at the edges of what might constitute an image, although this is more clearly indicated, I guess, in the three-dimensional works if one thinks of them pictorially. The pictorial tendency in the photographs is for me a conceptual thing. It comes out of scepticism.

The subjects of your pictures act also as sculptures or their sense is based in their being photos?

The objects (the *Wood Works*, say) are meta-objects and thus already not real objects, although they will always have an air of the domestic or useable. The photographs of the objects are thus already a degree further from reality than Plato's tables and chairs. The photograph of the table was a representation of something which was already not a table but a fictional table-like object. In the reverse direction, the objects return the photographs back towards the realm of the real, back towards the possibility of Plato's ideal community (which lives undivided by the representational) although of course by now this community is in question due to the fact that the object (book-like Wood Work, for example) is not really a book or a domestic wooden object either. The relationship between the word, the object and the image is really not available for simple display, as in early Conceptual Art.

In the series of works titled *Surface Coverings* | *The Feral Works* you photograph functional objects covered up with heavy covers that let only guess their shape. These works remind me of the corpses covered with a sheet in the morgues. Like if covering them you meant to sanction their end. Can an object stop living? Can it live?

These works are not so much about objects as about the nature of images. I was thinking a lot about what I call Kafka's 'feral works' at the time. There is no behind to the image, but illusion confuses one into believing that there is. This confusion is actually just good

thinking, because behind every proper image there is, of course, a cadaver.

At the same time these works remind me of Man Ray's *L'Enigme d'Isidore Ducasse*, and the idea of enigma as an incentive for the viewer's imagination... What do you think about it?

The works, when they work, sustain themselves through a refusal of noise or small talk and through the appearance of a lack of dynamism, a lumpen quality. They rest heavily on their spot. It is not about enigma per se, but more about the deflation of (power) structures.

Your 'boxes' don't have a top, you can look inside them. They're empty, but there's a disturbing black bottom. They seem to allude a secret which is not revealed. Could you tell me something more about it?

Secrets are closed systems. Like secretive people, there's no way in. The boxes are open. *Buan, Night* has a lid, but it too is open. The black glass provides an illusion of depth without losing its simple material quality as a piece of glass which has simply been painted black on the underside. The image came initially from a reading of a Faulkner novella in which a character drinks water from a bucket in the night. It's all black; the cool room, the beaker, the bucket, the water, the night. In a sense there is no image, but it is all image.

Literature seems a very important point of reference for you...

Literary images are central to much of my work. The references points are too many to begin to list them here. The image in the visual arts can seem very limited when compared to the literary image. The *Wood Works* began from the multitude of material, structural and architectural elements which Faulkner's *As I Lay Dying* offered me. Everything relates to architecture and the body in the novel. On one occasion Faulkner uses a symbol of a coffin in order that a character does not have to speak the word. For me it works like Lawrence Sterne's famous black page in *Tristram Shandy*.

There's something obscure in these works. At first sight they seem to be functional structures, but soon this impression is replaced by a deep uncertainty. All their objects concreteness seem to waver and you feel that you're looking at something totally abstract and mental.

What do you think about it and what can you tell me about these works?

The plans for the works incorporate both existing objects and fiction. Sometimes they begin with existing objects, as with Tank which is an exact replica of a found cardboard box with odd negative semi-circular handles and *Buan, Night* which is based on a narrow shoe box, and other times they begin from the fiction, as with the Hut works. The uncertainly is possible because of the

relation to the real, but is undone by the fiction and the use of materials. They are also a working out of something abstract into, what is for me, its logical form and I think this remains visible in the work. They are intended to be simultaneously very mental and very physical.

Donald Judd believed that the placement of the artwork in space is as crucial as the work itself. What do you think about such a position? How do you face the installation of your works? How do you deal with the exhibition space?

I have also been using George Perec's novel *Things* to think about how to install and display works. The slender stands I make for some of the *Wood Works* are designed to very precisely display the works.

It strikes in your works the recurring of some materials – wood, black glass, glue... - and the way you connect them. How do you choose them?

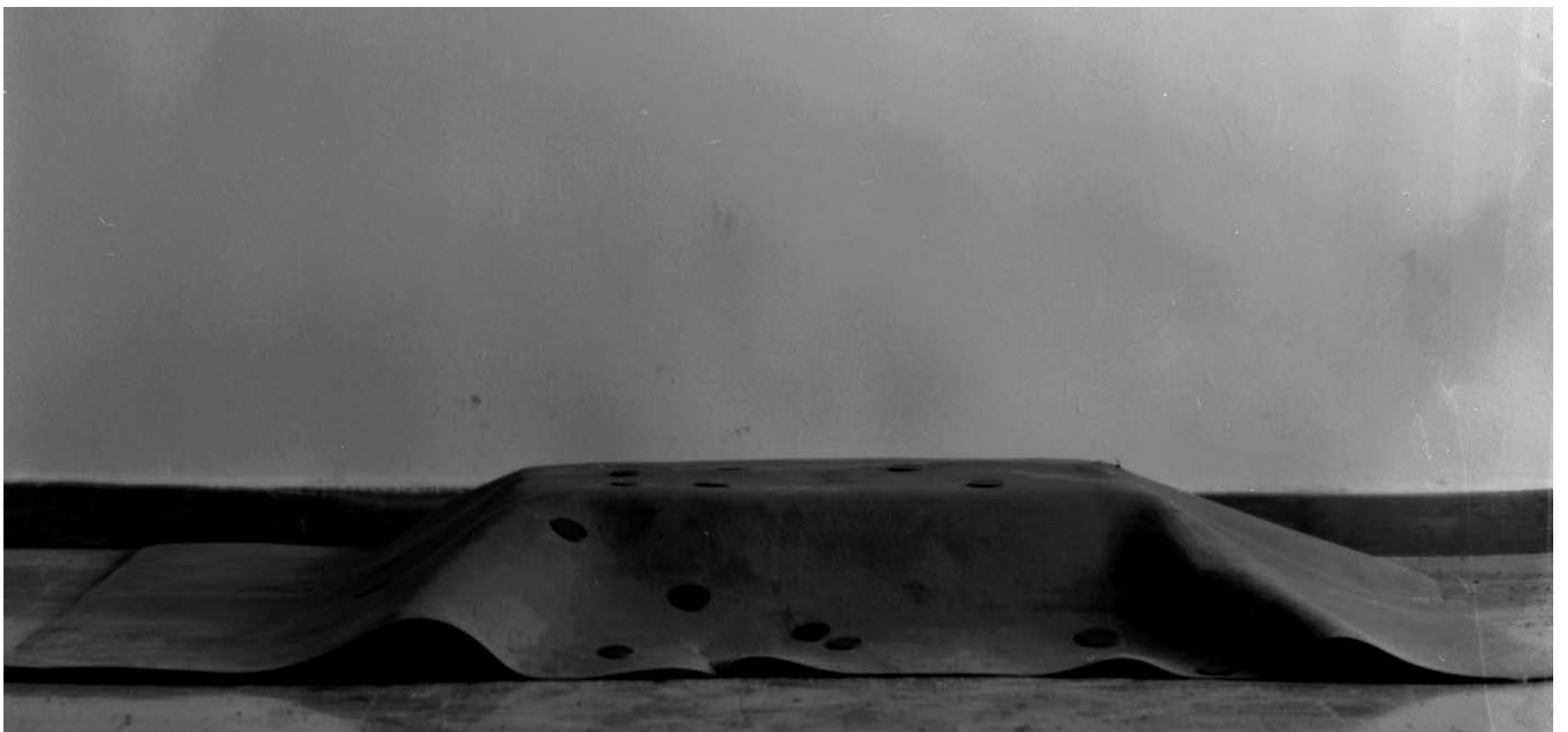
In *Archive Fever*, Derrida writes that "the Ark of the Covenant... the Arca...is the chest, the 'ark of acacia wood,' which contains the stone Tablets: but arca is also the cupboard, the coffin, the prison cell, or the cistern, the reservoir." I like these allusions to all the structures which interest me coming from one material so I began for this reason by working with acacia. It is a very hard wood and working with it is akin to working with metal. I read that the hardest pieces in lump form sink in water. The wood is 3mm thick and joined with wood glue. This gives an appearance of their being held together by thin air but also keep them on the side of an idea rather than a craft object. The wood glue in fact produces a join which can be stronger than the wood itself. The black glass is a kind of liquid surface which stands in for the night, and begins from the image of drinking water at night I mentioned earlier in relation to Faulkner. As a kind of black mirror the glass deals in a theology of darkness, rather than light. I understand photography as being more about darkness than light.

What's your next move?

I am currently working on Melville's novella *Bartleby the Scrivener*, in particular the problems posed by a 'high, green, folding, screen' which figures in the story. I am also working on a design for a wood and glass bookshelf which I would like to have manufactured in an unlimited edition.

What are you waiting for?

Since recently moving from London to Berlin, I have been developing new plans for woodworks which will be more complicated to fabricate. I am also planning some larger works which will technically be quite demanding. So, I am waiting for quotes and the finances to get the new work under way.



The Burrow, 2004 (detail) - courtesy the artist and Laura Bartlett Gallery, London

Art|38|Basel|13–17|6|07

Art Galleries | **A** | **303 Gallery** New York | **Acquavella** New York | **Air de Paris** Paris | **Aizpuru** Madrid | **Alexander and Bonin** New York | **de Alvear** Madrid | **Ammann** Zürich | **Andréhn-Schiptjenko** Stockholm | **Andriesse** Amsterdam | **Anhava** Helsinki | **Arndt & Partner** Berlin, Zürich | **Art & Public** Genève | **Artiaco** Napoli | **B** | **von Bartha** Basel | **Benítez** Madrid | **Berggruen** San Francisco | **Bernier/Eliades** Athens | **Beyeler** Basel | **Bischofberger** Zürich | **Blau** München | **Blum** New York | **Blum & Poe** Los Angeles | **Bonakdar** New York | **BQ** Köln | **Brändström & Stene** Stockholm | **Brown** New York | **Brusberg** Berlin | **Buchholz** Köln | **Buchmann** Köln, Agra/Lugano | **C** | **c/o – Gerhardsen** Berlin | **CAAW/Meile** Beijing, Luzern | **Campaña** Köln | **Capitain** Köln | **carlier gebauer** Berlin | **Carzaniga** Basel | **Cheim & Read** New York | **Cobo** Madrid | **Cohan** New York | **Coles** London | **Contemporary Fine Arts** Berlin | **Continua** San Gimignano, Beijing | **Cooper** New York | **Corkin** Toronto | **Crousel** Paris | **D** | **Dabbeni** Lugano | **Daiter** Chicago | **De Cardenas** Milano | **De Carlo** Milano | **Deitch** New York | **Di Meo** Paris | **Ditesheim** Neuchâtel, Genève | **E** | **Ecart** Genève | **Eigen + Art** Berlin | **F** | **Faurschou** Copenhagen | **Richard Feigen** New York | **Fischer** Düsseldorf | **Foksal** Warsaw | **Fontana** Milano | **Fortes Vilaça** São Paulo | **Fraenkel** San Francisco | **Freeman** New York | **Friedman** London | **Friedrich** Basel | **Frith Street** London | **G** | **Gagosian** New York | **Galerie 1900-2000** Paris | **Galerist** Istanbul | **Galleria dello Scudo** Verona | **Gelink** Amsterdam | **Gibson** London | **Gladstone** New York | **Gmurzynska** Zürich | **González** Madrid | **Goodman Gallery** Johannesburg | **Marian Goodman** New York | **Grässlin** Frankfurt | **Gray** Chicago, New York | **Greene Naftali** New York | **Greve** Köln | **Guerra** Lisboa | **H** | **Haas & Fuchs** Berlin | **Hauser & Wirth** Zürich, London | **Hetzler** Berlin | **Hilger** Wien | **Hopkins Custot** Paris | **Hoss** Paris | **Houk** New York | **Hufkens** Bruxelles | **Hutton** New York | **I** | **Invernizzi** Milano | **J** | **Jablonka** Köln | **Jacobson** London | **Michael Janssen** Köln | **Rodolphe Janssen** Bruxelles | **Johnen + Schöttle** Köln, Berlin | **Juda** London | **K** | **Kaplan** New York | **Kargl** Wien | **Kelly** New York | **Kerlin** Dublin | **Kern** New York | **Kewenig** Köln | **Kicken** Berlin | **Kilchmann** Zürich | **Klosterfelde** Berlin | **Klüser** München | **Kohn** Los Angeles | **Christine König** Wien | **Koroneou** Athens | **Koyama** Tokyo | **Koyanagi** Tokyo | **Kraus** New York | **Kreps** New York | **Krinzinger** Wien | **Krugier** New York, Genève | **Kukje** Seoul | **Kulli** Zürich | **kurimanzutto** Mexico | **L** | **L.A. Louver** Venice | **L & M** New York | **La Città** Verona | **Lahumière** Paris | **Lambert** Paris | **Landau** Montreal | **Leavin** Los Angeles | **Gebr. Lehmann** Dresden | **Lehmann Maupin** New York | **Lelong** Zürich | **Linder** Basel | **Lisson** London | **Lorenzo** Madrid | **Luhring Augustine** New York | **M** | **m Bochum** Bochum | **Maass** Berlin | **Magazzino** Roma | **Mai 36** Zürich | **Marconi** Milano | **Marks** New York | **Marlborough** Zürich, New York, London, Monaco, Madrid | **Mathes** New York | **Maubrie** Paris | **Mayer** Düsseldorf | **Mayor** London | **McKee** New York | **Meert** Bruxelles | **Meier** San Francisco | **Metro Pictures** New York | **Meyer Riegger** Karlsruhe | **Antonio Millan** São Paulo | **Miller** New York | **Robert Miller** New York | **Massimo Minini** Brescia | **Miro** Hackney, London | **Mitchell-Innes & Nash** New York | **Modern Art** London | **Modern Institute** Glasgow | **Moeller** New York | **Mot** Bruxelles | **Müller** Zürich | **Munro** Hamburg | **N** | **nächst St. Stephan** Wien | **Nagel** Köln | **Nagy** London | **Helly Nahmad** London | **Neff** Frankfurt/Main | **Nelson** Paris | **Neu** Berlin | **neugerriemschneider** Berlin | **New Art Centre** Wiltshire | **Noero** Torino | **Nolan** New York | **Nordenhake** Berlin, Stockholm | **Nothelfer** Berlin | **Nourbakhsh** Berlin | **O** | **OMR** México | **Oxley9** Sydney | **P** | **PaceWildenstein** New York | **Painter** Santa Monica, Vancouver | **Paley** London | **Pasquer** Köln | **Pauli** Lausanne | **Perrotin** Paris | **Paviot** Paris | **Persano** Torino | **Petzel** New York | **pkm** Seoul | **Podnar** Ljubljana | **Prats** Barcelona | **Presenhuber** Zürich | **R** | **Rech** Paris | **Regen Projects** Los Angeles | **Denise René** Paris | **Reynolds** London | **Riis** Oslo | **Ropac** Paris, Salzburg | **Rosen** New York | **S** | **SCAI** Tokyo | **Scheibler** Köln | **Schipper** Berlin | **Schlégl** Zürich | **Schöttle** München | **Schulte** Berlin | **Seroussi** Paris | **Shafrazi** New York | **ShanghART** Shanghai | **Shugoarts** Tokyo | **Sikkema Jenkins** New York | **Skarstedt** New York | **Skopia** Genève | **Sommer** Tel-Aviv | **Sonnabend** New York | **Sperone Westwater** New York | **Sprüth/Magers** Köln, München | **Stampa** Basel | **Starmach** Cracow | **Stein** Milano | **St. Etienne** New York | **Stolz** Berlin | **Strina** São Paulo | **Szwajcer** Antwerpen | **T** | **Taylor** London | **Tega** Milano | **Templon** Paris | **Thomas** München | **Tschudi** Glarus, Zuzo | **U** | **Ubu** New York | **Utermann** Dortmund | **V** | **Van de Weghe** New York | **van Orsouw** Zürich | **Verna** Zürich | **von Senger** Zürich | **W** | **Waddington** London | **Wallner** Copenhagen | **Washburn** New York | **Jamileh Weber** Zürich | **Weiss** Berlin | **Welters** Amsterdam | **Werner** New York | **White Cube** London | **Wuethrich** Basel | **X** | **XL** Moscow | **Y** | **Young** Chicago | **Z** | **Zander** Köln | **Zeno X** Antwerpen | **Ziegler** Zürich | **Zwirner** New York | **Zwirner & Wirth** New York |

Art Edition | **Alexander** New York | **Artelier** Graz | **Borch Jensen** Copenhagen, Berlin | **Cristea** London | **Crown Point** San Francisco | **Fanal** Basel | **Gemini** Los Angeles | **Karstens** Münster | **Knust** München | **Lelong Editions** Paris, New York, Zürich | **MFC Didier** Bruxelles | **Nitsch** New York | **Noire** San Sebastiano Po | **Pace Prints** New York | **Paragon** London | **Polígrafa** Barcelona | **Putman** Paris | **Two Palms** New York | **Art Statements** | **Amy O'Neill** – **Blancpain** Genève | **Susan Philipsz** – **Bortolozzi** Berlin | **Ricardo Valentim** – **Cera** Lisboa | **Kate Davis** – **Dallas** Glasgow | **Naama Tsabar** – **Dvir** Tel Aviv | **Delia Gonzalez**, **Gavin Russom** – **Fonti** Napoli | **Amm Markus** – **Guenther** Hamburg | **Rosalind Nashashibi** – **Harris Lieberman** New York | **Alexandra Bircken** – **Herald St** London | **Anthea Hamilton** – **Ibid** London | **Peter Liversidge** – **Ingleby** Edinburgh | **Ariane Michel** – **Jousse** Paris | **Bernd Ribbeck** – **Kamm** Berlin | **Kerry Tribe** – **Maisonneuve** Paris | **Riccardo Previdi** – **Francesca Minini** Milano | **Thukral & Tagra** – **Nature Morte/Bose Pacia** New York | **Aneta Grzeszykowska** – **Raster** Warszawa | **Andreas Eriksson** – **Riis** Oslo | **Akram Zaatari** – **Sfeir-Semler** Hamburg, Beirut | **Matias Faldbakken** – **Standard (Oslo)** Oslo | **Jimmy Robert** – **Stigter** Amsterdam | **Jordan Wolfson** – **T293** Napoli | **Dani Jakob** – **Vilma Gold** London | **Guogu Zheng** – **Vitamin** Guangzhou | **Haegue Yang** – **Wien** Berlin | **FOS (Thomas Poulsen)** – **Wigram** London | **Art Premiere** | **Sören Jensen**, **Tomas Saraceno** – **Andersen** Copenhagen | **Deinantas Narkevicius**, **Julius Koller** – **gb agency** Paris | **Skafe Kuhn**, **Mathilde Rosier** – **Kadel** Karlsruhe | **Thomas Baumann**, **Brigitte Kowanz** – **Krobath Wimmer** Wien | **Mike Bouchet**, **Otto Muehl** – **maccarone** New York | **Adel Abdessemed**, **Daniel Buren** – **mennour** Paris | **Thomas Bayrle**, **Philippe Decrauzat** – **Pia** Bern | **Pdraig Timoney**, **Tim Rollins and K.O.S.** – **Raucci/Santamaria** Napoli | **Claire Fontaine**, **Klara Liden** – **Reena Spaulings** New York | **Abraham Palatnik**, **Arthur Omar** – **Roesler** Sao Paulo | **Michael van Offen**, **Florian Slotawa** – **Sies + Höke** Düsseldorf | **Miriam Bäckström**, **Superflex** – **Staerk** Copenhagen | **Sean Paul**, **Cheyney Thompson** – **Sutton Lane** London | **Zoe Leonard**, **Barbara Bloom** – **Williams** New York | **Guillaume Leblon**, **Michel Gholam and Wolfgang Prinz** – **Wolff** Paris | **Christian Frosi**, **Cezary Bodzianowski** – **Zero** Milano | Index April 2007

Art Unlimited | **Art Institutions** | **Public Art Projects** | **Art Film** | **Art on Stage** | **Art Basel Conversations** | **Art Lobby** | **Artist Records** | **Art Magazines** | **Artists Lounge**

Ordinazione del catalogo: Tel. +49/711-44 05 204, Fax +49/711-44 05 220, sales@hatjecantz.de

Vernissage | **giugno 12, 2007** | **unicamente su invito**

Professional Day | **giugno 15, 2007** | 11 a.m. to 1 p.m. | Programma speciale | **unicamente su invito**

Art Basel Conversations | **giugno 12 a giugno 17, 2007** | dalle ore 9 alle 11

The International Art Show – La Mostra Internazionale d'Arte
Art 38 Basel, MCH Fiera Svizzera (Basilea) SA, CH-4005 Basel
Fax +41/58-206 26 86, info@ArtBasel.com, www.ArtBasel.com

 messe schweiz

 UBS

BACK TO THE FUTURE

Simone Menegoi

Vi ricordate il Radical Design? Anni Sessanta, contestazione, insofferenza per l'International Style ormai istituzionalizzato. Voglia di reinventare la “cultura del progetto” con materiali mai visti: non solo le plastiche nuove di zecca e non ancora impiegate su larga scala, ma anche l'arte Pop e Povera, il nomadismo urbano dei Situazionisti, gli happening... Di quegli anni avventurosi, oggi tornati di gran moda, Walter Pichler è stato un protagonista tanto importante quanto poco ricordato. Austriaco, classe 1936, già nel '63 a Vienna è fra gli alfieri della nuova tendenza insieme all'amico Hans Hollein. Fra il '66 e il '69 realizza un ciclo di lavori leggendari, i “Prototypen”, oggetti venuti dal futuro: mentre alcuni dei suoi colleghi sognano utopie che il tempo si incaricherà di ridimensionare, lui inventa congegni di aristocratica eleganza che prefigurano un mondo alienato, in cui la tecnologia e i media alimentano un individualismo autistico. E invece che aspettare di veder realizzate le sue previsioni, negli anni immediatamente successivi cambia strada: si isola nella campagna austriaca, diventa un eremita che crea sculture ispirate all'insegnamento di Brancusi e Beuys. E case-santuari per custodirle.



Large Room (Prototype 3), 1966 - © Generali Foundation Collection, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky

Relativamente poco ricordato oggi al di fuori del suo Paese, l'Austria, Walter Pichler è una delle figure più affascinanti del Radical Design europeo. Partendo da alcune intuizioni sulle origini simboliche e rituali dell'architettura e da una posizione polemica nei confronti del funzionalismo, nei primi anni '60 concepisce ed espone a Vienna modelli e progetti urbanistici utopici, stringe un legame di amicizia e collaborazione con Hans Hollein, con lui e altri spiriti affini pubblica la rivista di architettura radicale *Bau* (1965-67). Fra il 1966 e il 1969 realizza la serie dei geniali *Prototypen*, che vengono esposti a Documenta nel 1968, suscitando l'entusiasmo tanto degli artisti quanto degli architetti d'avanguardia di quegli anni.

Non oggetti di design, se non paradossali e improbabili (ma il nome stesso, *Prototipi*, allude alla possibilità di una futura produzione di massa); non sculture (ma le loro forme levigate e minimali alludono chiaramente alla purezza della scultura modernista); non architetture (ma all'architettura fanno continuamente riferimento, giocando spesso sul concetto di unità abitativa), le creazioni di Pichler di quegli anni restano imprevedibili e inclassificabili. E questo è forse il segreto della loro attualità. Restaurate dalla Generali Foundation di Vienna in occasione di una mostra del 1998, in modo da restituire l'impatto di novità tecnologica che avevano al loro apparire, non risentono affatto del tempo trascorso, anzi, sfidano le opere di scultori e designer di trent'anni dopo. Guardate le fotografie di queste pagine e fate voi stessi il gioco delle somiglianze, cominciando dal design oggi più influente a livello mondiale, quello dei computer e accessori Apple. Forme minimali in cui implodono e scompaiono gli elementi funzionali, metallo satinato e cromato, plastiche trasparenti, il bianco come colore-simbolo di una cultura dell'immaterialità e dell'informazione: in questi oggetti c'è già tutto.

I *Prototipi* sono piuttosto vari: includono uno studio per "colonne pneumatiche" (un oggetto che potrebbe sembrare una protesi avveniristica, se non fosse alto più di due metri e mezzo); giacigli essenziali in cui sono incassate apparecchiature tecnologiche; mini-habitat in bolle gonfiabili di plastica trasparente; caschi senza aperture ma dotati di schermi televisivi interni, amplificatori e microfoni. I materiali e le tecniche produttive sono precoci per l'epoca di realizzazione, talvolta presi a prestito dall'industria automobilistica o aeronautica; l'uso di congegni pneumatici ed elettronici è ricorrente.

Dietro queste creazioni si possono leggere due temi cruciali per l'epoca, ovvero il nomadismo e la stimolazione sensoriale attraverso la tecnologia. Il primo, quello del nomadismo, è forse "il" tema dell'architettura radicale; buona parte del movimento dei Radicals degli anni Sessanta si potrebbe riassumere come il tentativo di far deflagrare l'architettura tradizionale, da Vitruvio fino all'International Style ormai istituzionalizzato, spingendola verso la mobilità, il divenire e l'effimero. Da precursori come il situazionista Constant e Yona Friedman, agli inglesi Archigram, gli italiani Archizoom e Superstudio, gli austriaci Coop Himmelblau, gli americani del gruppo Anarchitecture e tanti altri, la storia della contro-architettura è fatta in misura consistente di visioni di città-accampamento, unità abitative trasportabili, ripari temporanei da abbandonare lungo il cammino. Ma il nuovo nomade urbano unisce all'istinto primitivo del viaggio e all'evasione dal mondo stanziale dell'efficienza produttiva gli strumenti messi a disposizione dalla tecnologia: è, per usare un'espressione di David Greene degli Archigram, un "aborigeno elettrico". Ecco allora entrare in gioco l'altro tema, quello dei media elettronici come nuova dimensione sensoriale, come "estensione del sistema nervoso centrale", per usare un concetto di Marshall McLuhan, autore molto letto in quegli anni. Lo storico dell'architettura americano Peggy Deamer indica proprio in McLuhan e in Marcuse gli autori più influenti per gli architetti e designer radicali degli anni '60. E sostiene che l'influenza dei due teorici converge in un punto: quello del corpo. Il corpo senziente come soggetto e oggetto della tecnica (McLuhan), il corpo sensuale e ludico come grimaldello per far saltare le logiche repressive della società capitalista (Marcuse). È la volontà di rimettere prepotentemente il corpo al centro dell'architettura, fino al limite di abolire la seconda per liberare il primo, dice la Deamer, la nota dominante di molta contro-cultura architettonica dell'epoca.

Di tutte queste suggestioni, Pichler, nei *Prototipi*, dà un'interpretazione tanto personale quanto drastica. Da buon viennese, affronta il tema del corpo frontalmente: le sue "unità d'abitazione" diventano non solo trasportabili, ma indossabili; sono elmi e caschi da palombaro dell'era elettronica, protesi tecnologiche. E l'idea dei media elettronici come estensioni dei sensi è realizzata in modo letterale, con schermi che sostituiscono la visione dell'esterno, microfoni e amplificatori posti a contatto di bocca e orecchie. Evidentemente, il mondo che questi oggetti prefigurano non è quella ideale di molti utopisti di quegli anni, ma



TV-Helmet (Portable Living Room) - © Generali Foundation Collection, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky



Dormitory, 1968, Exhibition view ("Pichler Prototypes- 1966-69", 1998) - © Generali Foundation, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky

una proiezione sottilmente inquietante (e profetica) del presente in cui nascevano. I *Prototipi* sono l'esatto contrario di strumenti di liberazione del corpo, quantomeno di una liberazione come la intendevano, ad esempio, gli Azionisti viennesi, con le loro performance orgiastiche e dionisiache. L'individuo è isolato in capsule di plastica e bolle pneumatiche, astronauta in un paesaggio forse diventato invivibile; la percezione diretta è surrogata da quella elettronica; oggetti-protesi perversamente seducenti si impossessano degli arti. Pichler non è il solo a giocare la carta dell'anti-utopia e dell'ambiguità. Altri, fra cui gli Archigram e alcuni austriaci (Hollein, i Coop Himmelblau) evocano visioni deliberatamente sospese fra sogno e incubo. Ma l'artista-designer austriaco è uno dei più estremi in questo senso, e aggiunge al «cinismo» (la parola è sua) della prospettiva una sensibilità formale che non smette di affascinare a decenni di distanza.

L'inizio degli anni '70 segna per Pichler una svolta netta, che si riallaccia alle sue idee sull'origine simbolica e spirituale dell'architettura. (In una conferenza del 1962 che segna l'inizio della collaborazione fra l'artista e Hollein, quest'ultimo dichiara: «Il primo palo, un cumulo di pietre, una pietra sacrificale tagliata nella roccia, sono le prime opere umane con significato spirituale, destinate allo spirito, sono architettura. La loro funzione è puramente spirituale, magica. Funzioni materiali non ne hanno. Sono pura architettura, inutili»). Nel 1972 acquista una fattoria a St. Martin, nella campagna del Burgenland (Austria sudorientale). Là incomincia a creare delle sculture-idolo, figure archetipiche realizzate con materiali simbolici che fanno pensare a Beuys: creta, rame, legno di quercia, osso (umano), piombo, rami di nocciolo.

Cosa non meno importante, inizia a progettare una serie di piccoli edifici, ispirati all'architettura tradizionale locale ma anche alla purezza modernista, il cui unico scopo è quello di ospitare queste sculture in condizioni spaziali e di illuminazione ideali. Sorgono così, nel corso degli anni, la *Casa per le Steli*, la *Casa per i Carri*, la *Torretta dove dimorano le donne*, eccetera.

Anticipatore negli anni '60, Pichler non lo è meno negli anni '70. La prima metà del decennio vede alcuni grandi artisti, avanguardia di un gruppo che diventerà più folto avvicinandosi agli anni '80, cercare un radicamento spaziale per le proprie opere che sia anche antropologico e spirituale. Nel 1969 Beuys crea al museo di Darmstadt il Block Beuys, un'installazione permanente di sette stanze che è una summa straordinaria di tutto il suo percorso fino a quel momento; nel 1972 Hermann Nitsch acquista il Castello di Prinzendorf, che diventerà sede del suo «Teatro delle Orge e dei Misteri»; nel 1974 James Turrell identifica nel Roden Crater la sede di un'immensa installazione-osservatorio astronomico. St. Martin, meno noto di questi grandi siti d'arte, è altrettanto importante, se non per il valore delle opere, certamente per la simbiosi straordinaria che stabiliscono con i luoghi che le ospitano, concepiti quasi come un'estensione dei loro elaborati supporti e piedistalli. Per esempio, le inquietanti sculture delle *Volte craniche* (1975-81) sono avvitate a uno splendido tavolo-altare in abete rosso; quest'ultimo è conficcato nella terra; tutt'intorno sorge una sala che verrebbe voglia di chiamare «cappella». È un tentativo di riportare la scultura alla sua origine ancestrale, quella di marcare un luogo sacro. E non c'è quasi bisogno di dire che questo tentativo è in pieno contrasto con la logica del mercato: di fatto, l'artista non vende le sculture di

St. Martin, limitandosi a esporle di quando in quando in ambienti che ricreano il più possibile le proporzioni di quelli originari, come accadde nel Padiglione austriaco alla Biennale di Venezia del 1982. Un atteggiamento che ricorda Brancusi, patriarca della scultura novecentesca, che aveva fatto del suo atelier parigino un luogo basato su rapporti di forme e proporzioni dal significato esoterico e che, quando vendeva una scultura, spesso la sostituiva con una copia in gesso collocata nella stessa posizione, perché l'equilibrio non si rompesse. Sono un omaggio ai famosi *Uccelli* del rumeno le sculture di Pichler dallo stesso nome, forme pure e lucenti di metallo alla sommità di lunghe aste di legno, esposti in estate all'aperto, in inverno in una grande arca dal tetto di vetro, sollevata su dei pali.

Forse questo «secondo» Pichler, rurale e arcaizzante, è meno attuale per noi di quello dei Prototipi; forse questi ultimi, con il loro estetismo tecnologico e nevrotico, sono molto più vicini alla sensibilità dei nostri anni. Ma anche se la sua impresa attuale può apparire anacronistica, se, per ragioni di portata epocale, il suo tentativo di riportare l'arte in una dimensione sacrale è destinato a restare senza seguito, rimane ugualmente appassionante. Perfino per una gallerista regina del mercato internazionale come Barbara Gladstone, che nel 2001 ha ospitato una delle rare mostre in gallerie private dell'artista austriaco. Accanto ad alcune sculture di St. Martin c'erano, come di consueto per l'artista, i suoi splendidi dipinti e disegni di soggetto architettonico, progetti veri e propri oppure immagini più libere e visionarie. In alcuni di essi compaiono figure umane che catturano l'attenzione dello spettatore con le loro linee spigolose e tormentate, derivate palesemente dalla tradizione viennese di Schiele e Kokoschka. A volte la loro



presenza sembra mirare a dare il senso della scala delle architetture raffigurate, altre volte la loro funzione è molto più misteriosa. Due corpi allacciati in un amplesso si sovrappongono alla forma di un tetto, sembrano diventare parte della sua struttura: figure giacenti, sovradimensionate, sono collocate sotto le fondamenta degli edifici, come in un rito di fondazione balcanico. Il corpo tecnologico, il corpo-cyborg dei *Prototipi* è ritornato alla terra.

Ringrazio Giovanni Morbin e Andrea Nascimben per il loro aiuto nel reperire i testi consultati per questo articolo.

Do you remember Radical Design? It was the sixties, and there was a reaction to the already institutionalized International Design. There was a desire to reinvent a “culture of the project” by using unexplored materials: not just plastic, which was a relatively recent discovery implemented on a large scale, but also to look at Pop art and Arte Povera, the urban nomadism of the Situationists, Happenings... From that very young and exciting period to now, when many of those ideas are being realized, Walter Pichler emerges as a very important character, though he is scarcely remembered. As part of the class of 1936, this Austrian with his friend Hans Hollein, in Vienna as of 1963, was already one of the revolutionaries of these new ideas. Between 1966 and 1969, he created a body of legendary works named *Prototypen*, or objects that come from the future. While some of his colleagues dreamt of utopias that, over time, proved to be regressive, he invented pieces that depicted an alien world where technology and media, working together, created an elegant individualism. In the years that would follow, instead of waiting to see his works manufactured, he changed direction--he isolated himself in the Austrian countryside and became a hermit, creating sculptures inspired by the teachings of Brancusi and Beuys. To safeguard his sculptures, he built sanctuary houses.

Remembered by relatively few outside of his country, Walter Pichler is one of the most fascinating contributors of European Radical Design. Starting from certain intuitions regarding the symbolic and ritual origins of architecture, and from a controversial position in regards to functionalism, he conceived and exposed utopic urban models and projects in Vienna in the early sixties. Hans Hollein became his friend and collaborator, and they published with other

enthusiasts a radical magazine of architecture called *Bau* (1965-67). Between 1966 and 1969 he created a series of the genial *Prototypen* exhibited for Documenta in 1968 where they provoked enthusiastic reactions from both artists and avant-garde architects of that time.

Not design objects, unless improbable and contradictory, yet the name itself, *Prototypes*, suggests a possible mass production in the future; not sculptures, yet their minimal shapes clearly recall the purity of modern sculpture; not architectures, yet it is to architecture that they continuously inspire, playing often with the concept of living unit. Pichler’s creations from that period remain unclassified and unreachable. This is just what may be the secret to the contemporary nature of these pieces. Having been restored by the Generali Foundation of Vienna on occasion of an exhibition in 1998 in such a manner as to re-propose the technological impact they had at that time, these works have not suffered the passage of time. On the contrary, these pieces challenge the works of sculptors and designers 30 years later. Look at the photographs in these pages, and play the game of similarities for yourself starting from the most influential design of our days, Apple computers and accessories. Minimal shapes within which functional shapes seem to disappear, satin and chromed metal, transparent plastic, the colour white as a symbol of a culture of immateriality and information. Within these objects there is already everything.

The *Prototypes* are of various types. They include a study for “pneumatic columns” (an object that may seem like a futuristic prosthesis if it wasn’t for it’s two and a half meters in height); essential seating with technological instruments inserted within; mini habitats placed inside blow-up transparent plastic balls; helmets without openings but with internally implemented television screens, amplifiers and microphones. The materials and production techniques are ahead of their time, and often they are taken from the automobile or aeronautic industry. There is recurrent use of pneumatic and electronic gadgets.

There are two crucial themes that accompany the creations of that time, Nomadism and sensorial stimulus through technology. The first, Nomadism, might be “the” theme of radical architecture; a large part of the Radical movement in the sixties can be described as a tentative to deflagrate traditional architecture, beginning from Vitruvio and reaching the International Style, pushing towards mobility and becoming ephemeral. From pillars such as the Situationists Constant and Yona Friedman, to the English Archigram, the Italian Archizoom and Superstudio, the Austrian Coop Himmelblau, the Americans from the Anarchitecture group and many others, the history of counter architecture is consistently made up of visions of camping site-cities, transportable living units, temporary refuge meant to be abandoned along the way.

Still, the new nomad unites the primitive instinct of travel and the evasion of a productive efficient world with the instruments supplied by technology. And to cite David Green of the Archigrams, it is an “electric aboriginal.” This is where the other themes come to play, the one that sees new electronic media at new sensorial dimensions, such as “extension of the central nervous system,” a concept by Marshall McLuhan, an author much appreciated at the time.

The American architecture historian, Peggy Deamer, indicates that indeed McLuhan and Marcuse are the most influential authors for the radical architects and designers of the sixties. She also believed that the influences of these two authors converge in one focal point: the body; the feeling body as subject and object of the technique (McLuhan), the sensual and playful body as an instrument that springs the repressive logic of capitalist society (Marcuse). It is this wish to force the body back to the centre of architecture, even abolishing the latter in order to liberate the first that is the dominant aspect of much of the architectural counter-culture of the time.

Taking all of these suggestions, Pichler gives an interpretation that is both personal and drastic in *Prototypes*. Like a proper Viennese, he approaches the theme of the body from the front. His “living units” become, not only transportable, but also wearable--helmets of the electronic era and technological braces. The idea of the electronic media being an extension of the senses is approached literally. Screens replace the external vision, microphones and amplifiers are placed in contact with the mouth and the ears. It is clear that the world depicted by these objects is not the ideal world of many utopians of that time, yet it is a subtly uncomfortable (and prophetic) projection of the present time in which they were created. The *Prototypes* are the exact opposite of instruments meant to liberate the body, at least when defining liberation in Actionist terms with deionised and orgiastic performances. Contrarily, the individual is here isolated in plastic capsules and pneumatic balls, thus becoming an astronaut in a landscape that has perhaps become unliveable. The direct perception is surrogated from the electronic one. Perverse and seductive prosthesis-objects take possession of the limbs. And Pichler is not the only one to use this trick of anti-utopia and ambiguity. Others like Archigram and some other Austrians (Hollein, the Coppo Himmelblau) evoke visions that are deliberately suspended between dream and nightmare. Yet this Austrian artist-designer is one of the most extreme ones of the category, adding formal sensibility to the “cynism” (his own term) of perspective that centuries later continues to be fascinating.

The turning point is marked at the beginning of the seventies for Pichler. He reconnects to his ideas on the symbolic and spiritual origins of architecture. The collaboration with Hollein begins at a

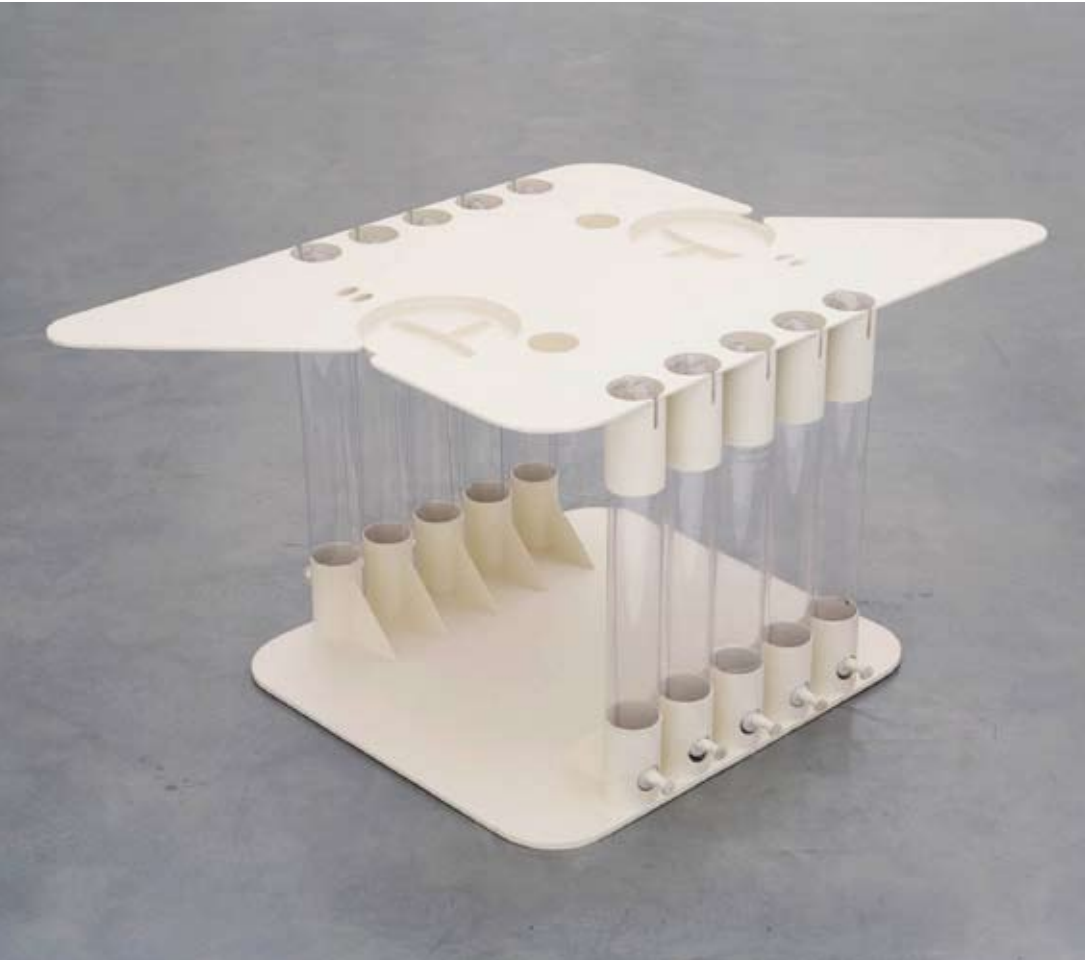


Table for Oswald and Ingrid (Prototype 8) - © Generali Foundation Collection, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky



Six Columns (Prototype 6), 1966 - © Generali Foundation Collection, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky



Vitrine (Documentation, historical photos), Exhibition view ("Pichler Prototypes-1966-69", 1998) - © Generali Foundation, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky



Small Room (Prototype 4) - © Generali Foundation Collection, Vienna - Photo: Werner Kaligofsky

conference in 1962, during which Hollein declares, "The first pole, a heap of stones, a sacred stone cut within a rock, these are the first human pieces that hold spiritual value, destined to the spirit, they are architecture. Their function is solely spiritual, magic. They do not possess material functions. They are pure architecture, useless." In 1972, Pichler bought a farm in St. Martin, in the countryside of Burgenland (south-eastern Austria). There he begins to make idol sculptures, archtype figures constructed with symbolic materials that recall the work of Beuys: clay, copper, wood, human bone, lead, branches. Not of minor importance are his projects for a series of small buildings, inspired by local traditional architecture and also by the purity of modernism. But behold, the unique aim of these structures is to house the described sculptures under ideal conditions in terms of space and light. Through the years arise: *House for the Steles*, *House for the Wagons*, *The Small Tower for the Women*, and so on.

As he did with the sixties, Pichler managed to anticipate also the seventies. The first half of the century presents certain great artist that lead the avant-garde, that search to place their pieces within a space that is anthropological and spiritual. In 1969, at the Museum of Darmstadt, Beuys creates the Block Beuys -a permanent installation composed of seven rooms that marvellously summarize his work until then. In 1972, Hermann Nitsch bought the Castle of Prinzendorf that housed his "Theatre of Orgy and Mystery." In 1974, James Turrell picks the Roden Crater as the place to hold an immense observatory-installation. St. Martin was less known than these other art sites, yet it is just as important for the incredible harmony that the works of art have with the spaces that hold them. Extensions of their pedestals and supports; for example, the creepy sculptures of the *Skulls* (1975-81) are screwed to a splendid altar table in red fir. The table itself is pushed inside the ground. Around it there is a staircase that one may call a "chapel." It is an attempt to bring back sculpture to its ancestral origins--to mark a sacred place. Needless to say, this logic goes against the market. In fact, the artist would not sell the sculptures of St. Martin, he would exhibit them from time to time in spaces that recreate as close as possible their original proportions, as in the Austrian Pavilion at the Venice Biennale in 1982. This approach is reminiscent of Brancusi, who created in his atelier in Paris a space based on esoteric proportions and who would substitute a sold sculpture with its plaster copy in order to maintain the equilibrium of this space. Homage to the *Birds* of the Romanian is the homonymous sculptures of Pichler. Pure and shiny metal shapes at the ridge of long wood stakes. In the summer, exhibited in the open; and in the winter, under a glass roof.

Perhaps this "second" Pichler, so rural and archaic, is less current when compared to the one of the Prototypes. The latter, with their technological and neurotic aesthetic, are indeed closer to our sensible reality of these years. Nevertheless, even if his current mission may seem anachronistic, even if his attempt to bring back art to a sacred dimension may be destined to a halt, he undoubtedly continues to evoke passion. A queen gallerist of the international art market like Barbara Gladstone has held exhibits in numerous private galleries of the Austrian artist in 2001. Besides the sculptures of St. Martin, there were drawings and paintings of architectural nature, real projects and more liberal imagery. In some of these pieces, human figures capture the viewer's attention for their sharp edge shapes, obviously derived from the Viennese tradition of Schiele and Kokoschka. At times, their presence seems to have the purpose of a scale for the architectures, other times their function remains a mystery. Two intertwining bodies are over-imposed on a roof, they seem to become part of its structure: seated figures, oversized, are placed under the buildings, as in a Balkan foundation ritual. The technological body, the cyborg body of the *Prototypes*, has gone back to the future.

Many thanks to Giovanni Morbin and Andrea Nascimben for their help in retrieving the texts used for this article.

MAURIZIO CATTELAN INTERVIEWS
JOEP VAN LIESHOUT



Female Slave University, 2006 - Courtesy: Giò Marconi Milano

Joep, grazie di aver trovato il tempo per quest'intervista. Tutto bene?
Sì.

Sei tornato a Milano con una grande mostra, alla galleria Giò Marconi, che presenta lavori da uno dei tuoi ultimi progetti, *SlaveCity*. Una città di circa 60 km quadrati, in cui gli schiavi, gli abitanti, lavorano per servizi di consulenza telefonica, servizi clienti e di programmazione informatica. Ma c'è qualcosa di eccentrico in questa città: valori, prospettive etiche ed estetiche, moralità, cibo, energia, economia, organizzazione, gestione e mercato sono capovolti rispetto al modo in cui siamo abituati a pensarli. È un progetto che si evolve dal 2005, giusto?
Sì.

Ho letto che *SlaveCity* è un progetto utopico ma razionale, efficiente e vantaggioso in modo quasi inquietante. Il profitto annuale è di 7.8 milioni di euro. E tu devi investire solo 1.86 milioni di euro?
Sì.

Questo significa che recupererai i tuoi investimenti solo dopo un paio di mesi?
Sì.

E perché i profitti sono così alti? I costi sono bassissimi? Gli abitanti non vengono pagati per il loro lavoro, immagino...
Sì.

Ci sono anche altre spiegazioni per questi profitti. La città sfrutta le tecnologie più avanzate e un grande intuito imprenditoriale. E il lavoro degli abitanti è rigidamente organizzato. Sette ore di lavoro all'officina, sette ore di lavoro in città e tre ore di tempo libero, giusto?
Sì.

Hai fatto un sacco di calcoli per determinare quale dovesse essere l'organizzazione della città e come ottenere i profitti più alti. Ti è piaciuto farlo?
Sì.

Di fronte a me è appeso l'*Urban Plan*, un grande lavoro che spiega la struttura della città. È qualcosa a metà tra un macchinario iper-tecnico e un organismo. La città ha tre sezioni. Il primo dipartimento è costruito attorno a un lago: è il *CallCenter*, in cui lavorano gli abitanti e si fanno i soldi. Questa sezione contiene anche il *Welcoming Center*, con le grandi cucine, il mattatoio e il dipartimento di trapianto degli organi, lo stabilimento dell'energia e di purificazione dell'acqua. C'è un lato per gli uomini e uno per le donne. Questa sezione è solo per gli schiavi?
Sì.

In questa sezione hai fatto anche dei bordelli. A seconda del loro status, gli schiavi possono accedere a bordelli diversi: uno per gli schiavi di livello più basso, e altri più lussuosi per gli schiavi bravi ed efficienti. Ti sei dedicato molto a questo aspetto. È un modo per stimolare gli schiavi a essere sempre più produttivi?
Sì.

C'è anche la *Slave University*. Una per gli schiavi maschi e una per gli schiavi femmine, giusto?
Sì.

Cosa si insegna? Gli schiavi possono acquisire competenze tecniche, di gestione e comunicazione? Imparano queste cose per fare più soldi e garantire maggiore profitto, per diventare schiavi bravi ed efficienti?
Sì.

Torniamo all'*Urban Plan* che hai concepito per questa città. Da quanto ho capito, la seconda parte è pubblica, giusto?
Sì.

Quindi il museo, il teatro, i campi sportivi, l'ospedale, i parchi eccetera sono aperti anche a chi non vive a *SlaveCity*?
Sì.

L'uno per cento del profitto annuale è riservato al museo e al teatro. Quindi dovrebbero essere il miglior museo e il miglior teatro del mondo, con gli spettacoli e le mostre più interessanti del mondo?
Sì.



Call Center Unit Shower Unit with puppets, 2006 - courtesy: Giò Marconi, Milano

E infine la terza sezione, in cui vivono gli impiegati di *SlaveCity*, la cosiddetta zona residenziale. È una città ideale, con abitazioni ideali — un posto davvero bello in cui vivere — ma è ad uso esclusivo dei professori, dei dottori e degli altri non-schiavi, giusto?
Sì.

Ti sei impegnato molto per fare di *SlaveCity* una città a zero energia. Nessun carburante, nessun minerale e nessuna forma di elettricità sono importate. L'energia viene ricavata dal vento e da altre risorse come quella solare, il biogas e il biodiesel. Tutti i rifiuti vengono riciclati. Anche gli schiavi vengono riciclati per il bene della città: gli organi vengono trapiantati, il sangue venduto e tutto il resto mangiato e distrutto, giusto?
Sì.

Quest'idea del riciclaggio era presente anche in altri lavori, come *Technocrat*, che sarà in mostra a maggio al MACRO di Roma. Il *Technocrat* è un circuito chiuso di cibo, alcol, escrementi ed energia. In questo sistema, l'umano è ridotto a un meccanismo biologico che genera sufficiente materia grezza per produrre il

biogas, che a sua volta è usato per cucinare il cibo e produrre alcol, per mantenere gli umani felici e fare in modo che producano escrementi, e che il processo possa ripartire. Da dove arriva questo interesse per il corpo umano? O è piuttosto l'efficienza di questo sistema che ti interessa? Hai una visione così deprimente della società di oggi? Va così male?
No.

Quindi non ha niente a che fare con il voler essere scettico o ironico?
No.

Però *SlaveCity* non sembra un posto tanto piacevole. Fa venire in mente un campo di concentramento, ma allineato con certi principi moderni e con l'unico scopo di ottenere il massimo del profitto. Cosa ne pensi? Lasci tutto alla libera interpretazione dello spettatore?
Sì.

Joep, è stato bello parlare con te. Grazie infinite per questa intervista.



Joep, thank you for making time to do this interview. You are doing well?
Yes.

You are back in Milano, with a large show in Gio Marconi’s gallery. The show contains works of one of your new projects, *SlaveCity*. This city is approximately 60 km². The slaves, also called inhabitants, work at tele-services, like ICT, customer services and computer programming. But there is something different about this city: values, ethics, aesthetics, morality, food, energy, economics, organization, management and the market are turned upside down. This artwork has been evolving since 2005. Is that correct?
Yes.

I read that *SlaveCity* can be described as a sinister utopian project which is very rational, efficient and profitable. The annual profit is 7.8 billion euro net. And you only have to invest 1.86 billion euro?
Yes.

That means you will earn back your investments just after a couple of months?
Yes.

And why can you get such a high profit? Are the cost very low? The inhabitants don’t get paid I guess?
Yes.

There are also other explanations for this high profit. The city uses latest technologies and management insights. And the inhabitants are working in a strict pattern, isn’t it? 7 hours working in the workshop, 7 hours working in the city, 7 hours sleeping, and 3 hours leisure time?
Yes.

You have made a lot of calculations to determine how the city should be organized and how to get the highest profits. The numbers are impressive. Do you enjoy making the spreadsheets and calculations for the organization of the city?
Yes.

In front of me hangs the *Urban Plan*, a large artwork, which unfolds the structure of the city. It looks like something between a

machine, something very technical and an organism. The city has three sections. The first department is build around a lake. This is the *CallCenter* where the inhabitants work and the money is made. This section also contains the *Welcoming Centre* with large kitchens, slaughterhouse and organ transplant department, and also energy and water purification plant and the biogasinstallation. There is side for men and one for women. This section is only for the slaves?
Yes.

You also made brothels for this section. According to their status the slaves can go to different ones: one star brothels for the lower slaves, and more luxurious brothels for the good and productive slaves. You spend much energy in this aspect. Is this a way to privilege and stimulate the slaves for higher production?
Yes.

Slave University is also located in the slave section. I understand there is one for male slaves and one for female slaves?
Yes.

What will be thought in this educational center? Can they learn technical, business and communication skills? Do they learn these skills to make more money and more profit, become good and productive slaves?
Yes.

Back to the *Urban Plan* you made for the city. As I understood, the second part is public?
Yes.

So the art centre, a theatre, sport facilities, a hospital, parks and more in this section are also open for people outside *SlaveCity*?
Yes.

1 % of the annual profit is reserved for this art centre and the theatre, so there must by the best museum and theatre in the world, with the most interesting shows, and the best lecture centre in the world?
Yes.

And finally the third section where the employees of *SlaveCity* live. This is the so called residential area. Is it an ideal town, with ideal

houses, a very nice place to live, for the professors, doctors and other non-slaves?
Yes.

You also put a lot of energy in making *SlaveCity* a ‘zero energy town’, no fuel mineral or electricity is imported. The energy comes from the wind and other sources such as solar, biogas and biodiesel. You have made an impressive calculation of the energy production of the city. All the waste is recycled, even the stool of the slaves. Slaves are also recycled for the sake of the city; organs are transplanted, blood is sold and what ever is left eaten and put into the shredder?
Yes.

This whole idea of recycling was also present in other works such as the *Technocrat*, exhibited coming May in the MACRO in Rome. The *Technocrat* is a closed circuit of food, alcohol, excrement, and energy. In this system, the human is reduced to a biological cogwheel that generates enough raw material to produce valuable biogas that is used to cook the food and produce alcohol to keep the humans happy and producing excrements in order to keep the installation running. Where does this interest in the human body come from; is it the efficiency of such a system that interests you? Do you have such a depressing view on society today? Is it that bad?
No.

So this is not about being sceptic or ironic?
No.

Still *SlaveCity* doesn’t sound like a good place to be. It has a resemblance with a concentration camp, but then made according to modern principles and with the only target of getting a lot of profit. What do you think about that, or do you leave this to the interpretation of the viewer?
Yes.

Joep, it was really nice talking to you. Thank you very much for this interview.



from top clockwise: Sleep Sanitary Unit, 2006; Mini Modular Brothel 3 units, 2006; Call Center Unit Work Sleep Unit with puppets, 2006 - courtesy: Giò Marconi, Milano



A FRENCH BIG BANG

Florence Derieux

I progetti e le mostre del giovane artista francese Loris Greaud (1979) sono spesso il risultato di collaborazioni con scienziati, geologi, biologi, ingegneri, registi, scrittori, compositori e graphic designer. La sua formazione musicale e cinematografica fornisce una struttura allargata per le sue installazioni spesso ermetiche, che mettono alla prova le caratteristiche dei mezzi impiegati e le aspettative del pubblico.

La breve carriera di Loris Greaud sembra essere inversamente proporzionale al successo che ha vissuto dopo il 2004, anno della sua prima personale, appena dopo essersi diplomato all' Ecole Nationale Supérieure di Paris-Cergy. L'anno seguente, il centro d'arte contemporanea Le Plateau di Parigi gli dedica la sua prima mostra istituzionale e la mostra lascia il segno come vero e proprio evento. Pochi mesi dopo, Greaud riceve il Paul Ricard Award, il premio che l'azienda francese dal 1999 assegna ogni anno durante la Fiac al "più rappresentativo artista della giovane scena artistica nazionale". È durante questo periodo che insieme a Marc Dolger e Damien Ziakovic, crea il suo studio di produzione: la DGZ Research. Oggi Loris Greaud sembra essere uno degli artisti più promettenti della sua generazione. Ventottenne, ha già gradualmente sviluppato una carriera internazionale, con all'attivo mostre all' ICA di Londra, al Swiss Institute di New York, al Centre Culturel Français di Milano, alla Galerie Esther Schipper di Berlino... Lo scorso novembre la sua partecipazione ai Frieze Projects ha attirato attenzione da tutte le parti, e raccolto molti inviti e commissioni. E di certo ci sarà un forte interessamento verso il futuro di questo artista, che Marc-Olivier Wahler ha invitato, per il prossimo febbraio, ad occupare

interamente lo spazio espositivo del Palais di Tokio, a Parigi.

Loris Greaud ha scelto di studiare cinema sperimentale e flauto traverso prima di iscriversi alla scuola d'arte. Questi diversi ambiti di studio lo arricchiscono e diversificano le sue competenze. Presto decide di aprire una struttura per finanziare e sostenere i suoi progetti. Con altri due amici crea così un'etichetta di musica elettronica e uno studio di post-produzione: Sibillanc Production. Nel frattempo frequenta un corso di disegno di tre anni prima di entrare alla Fine Arts School. Pensando alle ragioni che lo hanno spinto ad entrare nel mondo dell'arte, Loris Greaud parla di "accadimenti" tra cui *Terminator 2*, lasciare la scuola di musica dopo aver studiato John Cage, Karlheinz Stockhausen e Steve Reich, creare uno studio per "disimparare la musica", vedere "per sbaglio" *l'Anticipation Of The Night* di Stan Brakhage e la scoperta di certi flicker film, la mostra di Bruce Nauman al Centre Pompidou, la lettura di *La Maison des feuilles* di Mark Z. Daniellwski.... È rilevante aggiungere alla sua personale mitologia personale William S. Burroughs, una figura associata alla Beat Generation che l'artista spesso evoca: nel 2005, la sua partecipazione ad una

collettiva consistette nel versare una goccia di LSD su un disegno originale di Burroughs.

L'interesse che l'artista prova per Burroughs è paragonabile alla sua passione per la letteratura di fantascienza, un genere che parte dalla conoscenza (scientifica, tecnologica etc) per formulare dei suggerimenti che potrebbero avverarsi in un futuro. Uno scenario di questa intensità come punto di partenza di un lavoro è estremamente importante per un artista. Come alcuni artisti della precedente generazione, Pierre Huyghe o Carsten Holler per esempio, Loris Greaud inietta elementi immaginari nella realtà con l'obiettivo di modificare la percezione che ne abbiamo. Come Anton Zeilinger, in una conversazione con l'artista, sottolinea: “La nostra nozione della realtà è troppo limitata?”. La finzione prende forma all'interno della realtà, diventa essa stessa realtà e apre la strada a possibilità infinite. Il pezzo *Devils Tower* (2006) è al tempo stesso importante e rappresentativo. È un modello in resina nera della strana montagna che vediamo nel film *Close Encounters Of The Third Kind* (1977) di Steven Spielberg. Il lavoro è rimorchiato da una macchina che gira dentro e fuori Parigi. La sua apparizione intriga e stimola l'immaginazione delle persone che ci si imbattono, ma soprattutto è accompagnata da un chiasso straordinario.

Il rumore era anche protagonista di *The Residents 1*, un progetto concepito per la mostra al Plateau di Parigi nel 2005. L'artista ha trovato alcune persone disponibili ad accettare quest'avventura (e sottoscrivere un contratto), e li ha lasciati in un appartamento privato al Ile de la Cite, a Parigi, per un giorno o per una settimana. A causa del rumore l'appartamento ha acquistato in breve tempo la reputazione di essere infestato dai fantasmi. Mentre in realtà l'artista aveva lavorato con alcuni esperti sul magnetismo per rendere l'appartamento il meno confortevole possibile e col tempo capace di provocare insonnie, incubi, malesseri, angosce... Le persone che vivevano nell'appartamento erano impegnati dal contratto a non registrare o documentare in alcun modo i fenomeni; al contrario, erano incoraggiati ad esprimere i propri pensieri attraverso un registratore/confessionale che li avrebbe poi diffusi per radio.

Il tema della trasmissione è il nucleo centrale nel lavoro di Loris Greaud. La formalizzazione del progetto poteva anche cambiare, evolvere in base alle necessità e alle possibilità che si sarebbero presentate.

L'ubiquità sembra essere un altro tratto ricorrente. La maggior parte dei suoi lavori hanno luogo simultaneamente in diversi luoghi. Una delle esperienze più ambiziose è stata la mostra *Imagination Is A Revolutionary Weapon* (il titolo è tratto da *The Revolution* di William Burroughs) tenutasi al Centre culturel français a Milano, e contemporaneamente anche a New York, Los Angeles, Tokio, Londra e Vilnius. Il progetto consisteva nell'ordine: nella demolizione di un edificio che invertiva i principi seguiti da Gordon Matta-Clark durante le sue performance negli anni settanta; in una fila di 1001 palloni neri; nella registrazione dell'attività cerebrale di Greaud mentre pensava alle sue mostre future (*Frequency Of An Image*, 2006); in una emissione radio udibile solo dagli animali; in un'installazione di “suoni e luci”. I modi di trasmissione erano, così, il cuore di questo progetto. Per comprendere il lavoro nella sua interezza, gli “spettatori” dovevano porsi nel mezzo tra le comunicazioni, le immagini, le storie e ascoltare il rumore...

I progetti e le mostre di Loris Greaud sono spesso realizzate in collaborazione con architetti, designer, scienziati, grafici, musicisti o scrittori. Non si tratta di passare la direzione a qualcun altro, come accade per il suo amico Saadane Afif, ma di creare un spazio di dialogo che è essenziale per lo sviluppo dei suoi progetti. Mi sembra che Greaud sia più interessato al processo, ad esplorare i limiti, le frontiere e i margini, piuttosto che alla realizzazione e alla creazione. I limiti che si pongono sono spesso di natura tecnologica: *Outrange* (2003), un dvd in cui le immagini in bianco e nero emettono dei segnali video dopo aver attraversato un tubo catodico, generando da sole altre immagini e suoni. Accade spesso che l'artista testi i propri limiti percettivi. Il principio della Dreammachine inventata da Ian Sommerville e Brion Gysin riemerge costantemente. *Dream Machine* (2005) è costituita da tre scatole la cui luminosità varia secondo il ritmo di una frequenza elaborata da Gysin. In *Hors-prises* (2001) lo spettatore diventa la superficie di una proiezione, semplicemente passando dietro uno schermo; in *Crossfading Suitcase*, *Ersatz*, *Hyperreality Substitute Project* (2004), le basse frequenze del suono ti spingono ad addormentarti. È un paradosso che uno dei migliori lavori dell'artista non possa essere visto: *Untitled (Dark Side)*, 2006, è composto da un elaborato strumento di proiezione creato in collaborazione con il DGZ Research, che

impiega un sistema di rilevamento ad infrarossi. Ogni volta che uno spettatore si avvicina alla stanza buia, il proiettore si spegne. Il progetto che Loris Greaud ha presentato a Londra, a Frieze nel 2006 è particolarmente rappresentativo della sua ricerca artistica e delle strategie che realizza e sviluppa. Il lavoro è stato prodotto in collaborazione con alcuni ricercatori francesi legati al CNRS (Centre national de la recherche scientifique) e al DGZ Research, un'agenzia di architettura, design e arte che ha aiutato Greaud a produrre diversi progetti in stretta collaborazione con esperti appartenenti a diversi ambiti professionali.

In occasione di Frieze, Greaud ha realizzato una sorprendente mostra di nano-sculpture, invisibili ad occhio nudo. Potevi osservarle unicamente attraverso dei microscopi molto potenti collocati in quello che sembrava essere un piccolo museo minimalista, dalle forme bianche e nere. L'effetto immediato del progetto, *Why Is A*

Raven Like A Writing Desk? (2006), era quello di scombussolare le percezioni, modificando i rapporti dimensionali.

“Metto macchine empiriche dove le cose cambiano, vengono trasformate, distorte, spostate... Penso che l'origine e la produzione non siano fatti per coincidere. Spero di realizzare delle cose che resistano a spiegazioni dirette” ha dichiarato Loris Greaud. Infatti, che faccia un originale dipinto industriale (*M46*, 2004-2005), un profumo da Marte o champagne nero, l'artista è sicuramente un inventore.

Quando Louis Sullivan, un architetto americano formatosi professionalmente a Parigi, ha formulato il celebre detto “la forma segue la funzione”, ha dato vita a un principio che ha riassunto mille anni di ricerca di generazioni di architetti e teorici sulla generazione della forma. Uno di questi, Eugène Viollet-le-Duc, ha contribuito a



Eye of the duck, 2005 - Courtesy : Loris Gréaud and Yvon Lambert Paris © Marc Damage et Laurent Lecas



Loris Gréaud feat. Karl Holmqvist, TOPSY, 2006 - courtesy : Loris Gréaud and Yan Lambert, Paris, New York

definire l'architettura come una risposta a un problema strutturale posto da bisogni funzionali. Loris Gréaud sembra vedere l'arte come una risposta a un problema concettuale posto da bisogni spirituali. Quello che si percepisce, in un primo momento, come un'esperienza scientifica, è più propriamente legata alla filosofica e all'etica. Tre rami di ricerca sembrano coesistere nel lavoro di Loris Gréaud: tecnologia, percezione e fede. Per l'artista, credere è spesso più interessante e più importante che vedere. Il medium segue così logicamente l'idea, la forma il concetto.

The projects and exhibitions of the young French artist Loris Gréaud (1979) are often the result of collaborations with scientists, geo-biologists, engineers, filmmakers, writers, sound and graphic designers. His diverse background in music and cinematography provides an expanded framework for his frequently cryptic installations, which test both the given characteristics of the mediums he employs and the expectations of the audience.

The short career of Gréaud seems to be inversely proportional to the success that he experiences after 2004, the year of his first personal exhibition right before the reception of his final degree

at the Ecole Nationale Supérieure de Paris-Cergy. In the following year, the contemporary art center Le Plateau in Paris presented his first institutional exhibition that left its mark as a true event. A few months later, he received the Paul Ricard Award that the relative society has awarded each year since 1999 during the Fiac to the most representative artist of the young French scene. It is during this period that together with Marc Dölger et Damien Ziaovic he created his own production, DGZ Research (Dölger, Gréaud, Ziaovic). Today, Loris Gréaud seems to be one of the most promising French artists of his generation. Now 28, he is gradually developing an international career, having exhibited already at the ICA in London, the Swiss Institute in New York, the Centre Culturel Français in Milan, the Galerie Esther Schipper in Berlin, as well as others. His participation in the Frieze Projects last November was particularly noticed, bringing to this young artist many invitations and commissions. It is thus certain that there should be a substantial regard for the future of this artist, such that Marc-Olivier Wahler invites people to explore the integrity of his exhibition spaces at the Palais de Tokyo in Paris during the month of February in 2008.

Loris Gréaud chose initially to study experimental cinema while playing the traverse flute at the music school, all this before going to an art school. These other areas of research that broadened his

experiences and knowledge are still a part of his world as an artist. Soon he decided to put together a structure that could finance his first pieces of work. He created, with two friends of his, an electronic music label and Sibillance Production, a post-production studio. He attended a three-year drawing course before entering the Fine Arts School. When thinking of the reasons that brought him into the art world, Loris Gréaud speaks of the film *Terminator 2*; his departure from music school after he studied works by John Cage, Karlheinz Stockhausen, and Steve Reich; and the creation of a studio of "musical unlearning;" the viewing ("by mistake") of the *Anticipation Of The Night* by Stan Brakhage and the discovery of certain "flicker films;" the Bruce Nauman exhibition at the Centre Pompidou; the lecture of *La Maison des feuilles* by Mark Z. Danielewski. It is important to add to this the influences of William S. Burroughs, a figure associated with the Beat Generation that the artist so often evokes. In 2005, his participation in a group exhibition consisted in "hiding a piece"—he put a drop of LSD on an original drawing of Burroughs.

The interest that the artist has for Burroughs is equal in measure to the passion that he has for science fiction, an artistic genre that starts from the notions of knowledge (scientific, technological, and others) and formulates suggestions that may come to be in the future. A context of such intensity as the starting point of an art



Devils Tower, 2006 - courtesy : Loris Gréaud and Yvon Lambert Paris, New York, photo: © Loethia Badaut

piece is extremely important for the work of an artist. Like Certain artists from the previous generation such as Pierre Huyghe or Carsten Höller for example, Loris Gréaud injects fictional elements inside reality with the aim of modifying the perception that we have of it. As Anton Zeilinger, in a conversation with the artist, stresses, “Is our notion of reality too limited?” Fiction takes shape within reality and it becomes reality, opening a way to infinite possibilities. The piece, *Devils Tower* (2006) is both important and representative. It is made of a black resin and is a model of a strange mountain, from the Steven Spielberg film *Close Encounters Of The Third Kind* (1977), placed on a trailer and pulled by a car into different places inside and close to Paris. These apparitions intrigue and stimulate the imagination of those that cross his path, but they above all spread the most extraordinary noise.

The noise was the starting point of the *Résidents 1* project planned together with his exhibition at the Plateau in Paris in 2005. The artist found some people available that accepted to try this adventure (and to sign the contract), and he left them a private apartment on the Ile de la Cité in Paris for as long as a day to a week. Thanks to the noise, this place rapidly earned the reputation of being haunted. Meanwhile, the artist worked with magnetic field experts in order to make the apartment the least pleasing and eventually to provoke insomnia, nightmares, sickness, anguish, etc. The volunteer residents in the apartment were bound by contract not to produce any kind of recording of this experience, but they were encouraged to speak their minds into a voice box that would be diffused on a radio.

Again, the central point of the work of Loris Gréaud is the question of transmission. The shape of the project may tend to change, to evolve, according to the necessities and the possibilities that may be encountered.

Simultaneity seems to be another constant fact for Loris Gréaud. Most of his projects take place, in fact, simultaneously in different places. One of his most ambitious experiences on this matter is the exhibition *Imagination Is A Revolutionary Weapon* (a phrase drawn from the text of William Burroughs’ *The Electronic Revolution*, 1970) at the Centre culturel français in Milan that took place also in different places in New York, Los Angeles, Tokyo, London, and Vilnius. The projects consist of the demolition of a building

by inverting the principles followed by Gordon Matta-Clark in his performances in the seventies (inviting an audience, recording the event, etc.), a string of 1001 black balloons, a neurologist recording Loris Gréaud’s brain activity while he thinks of his future exhibitions (*Frequency Of An Image*, 2006), a radio emission audible only by animals, an installation in “sound and light”. Again, the ways of transmission were at the very heart of the project. In order to understand the integrity of the piece, spectators had to put themselves amongst these rare communications, reports, images, stories, and listen to the noise.

The projects and exhibitions of Loris Gréaud are often produced in collaboration with architects and designers, scientists, graphic artists, musicians, or writers. It is not about passing on the command to someone else, like his friend Saâdane Afif, but it is indeed about creating a space for dialogue, which is essential for the development of his projects.

Gréaud seems to be interested more by the process, exploring the limits, frontiers and margins, rather than the realization and creation. The limits presented are often technological in nature. An example would be *Outrange* (2003), a DVD where images in black and white emit video signals passing through the threshold of the cathode tube and manage to generate themselves into images and sounds. It also happens that often the artist puts to test his own limits of perception. The principle of Dreamachine invented by Ian Sommerville and Brion Gysin re-emerges continuously in the works of Loris Gréaud. *Dream Machine* (2005) is made of three luminous cases whose luminosity varies with the rhythm of a frequency invented by Gysin. In *Hors-Prises* (2001), the spectator becomes the surface of the projection simply by passing behind a screen. In *Crossfading Suitcase*, *Ersatz*, *Hyperreality Substitute Project* (2004), the lowering of sound frequencies leads to sleep. It is a paradox that one of the strongest pieces of this artist can never be seen - *Untitled (Dark Side)* (2006), is composed of an elaborated projection instrument created with the collaboration of DGZ Research that allows an infrared detection system; each time the visitor approaches the dark room, the projector shuts off.

The project that Loris Gréaud presented in 2006 for Frieze in

London was particularly representative of his research as an artist and of the strategies that he implements and develops. It was produced in collaboration with French researchers connected to CNRS (Centre National de la Recherche Scientifique) and DGZ Research, an architecture, design, and art agency that has aided Gréaud in producing his projects in close collaboration with the experts from other fields of activities.

For Frieze, Gréaud crated a surprising exhibition of nano-sculptures that were invisible to the naked eye. They could only be seen through very powerful microscopes that were placed inside what seemed a small minimalistic museum with pure black shapes. Entitled *Why Is A Raven Like A Writing Desk?* (2006), the project has the immediate effect of shuffling the perception by modifying the dimension scale.

“I place empirical machinery where things change, get transformed, distorted, displaced . . . The origin and the production are not, for me, made to coincide. I hope to make things that resist direct explanation,” explains Loris Gréaud. In fact, whether he makes an original industrial paint (*M46*, 2004-2005), the perfume from Mars, or black champagne, the artist is evidently an inventor.

When Louis Sullivan, an American architect professionally formed in Paris, formulated his famous saying “form follows function,” he created a principle that summarized a thousand years of research for many generations of architects and architecture theoreticians concerning the generation of shape. One of them, Eugène Viollet-le-Duc, contributes in defining architecture as being an answer to a structural problem brought about by functional needs. Loris Gréaud seems himself to see art as an answer to a conceptual problem brought about by spiritual needs. What could, at a first glance, be perceived as a scientific experience, is more appropriately related to philosophical and ethical issues. Three branches of research seem to coexist in the work of Loris Gréaud: technology, perception, and belief. For the artist, to believe is often more interesting and more important than to see. The medium thus follows logically the idea, the shape follows the concept.



Why is a raven like a writing desk?, 2006 - Courtesy : Loris Gréaud and Yvon Lambert Paris - © Dorothée Mireux

Riccardo Benassi

Dafne Boggeri

Camilla Candida Donzella

Michael Fliri

Nicola Gobbetto

Mumble Mumble

13 Aprile – 19 Maggio 2007

GALLERIA RAFFAELLA CORTESE

Via A. Stradella 7
20129 Milano Italia
Tel. +39 02 2043555
Fax +39 02 29533590
e-mail rcortgal@tiscali.it
www.galleriaraffaellacortese.com

Miroslaw Balka
Barbara Bloom
Destiny Deacon
Jitka Hanzlová

Roni Horn
Kimsooja
Zoe Leonard
Marcello Maloberti

Maria Marshall
Kiki Smith
Pia Stadtbäumer
Jana Sterbak

Jessica Stockholder
Fiona Tan
James Welling
T.J. Wilcox

mark MANDERS



Luca Trevisani

Still Life with White-Yellow Ballpoint, 2004 - Private collection, New York

Mark Manders è nato nel 1968 a Volke, in Olanda. Appartiene a una generazione di artisti il cui lavoro è saldamente piantato sull'importanza della narrazione. Da questa prospettiva, i suoi precursori sono Robert Gober, Juan Munoz, Kiki Smith e Miroslaw Balka, per citarne alcuni. Ma Manders usa la figura con parsimonia, e si concentra sull'alterazione di oggetti comuni e sull'utilizzo di strutture di provenienza architettonica per creare tableaux e installazioni eccentrici e disturbanti.

Vuoi che l'opera d'arte sia reale?

Certamente, le opere d'arte sono reali. Ma quando realizzi un lavoro hai bisogno di molte bugie. Una bugia può essere uno strumento per arrivare altrove. Questa è un aspetto importante della nostra società, è veramente una grande invenzione umana. Un mio lavoro del '93 consiste di una stanza vuota dove viene

raccontata una storia per una sola volta, poi questa passa oltre, trasmessa da una persona all'altra e così via; un fatto sul quale gran parte della nostra storia viene a basarsi. Non so dove quella storia possa trovarsi oggi e come sia cambiata. Per quanto mi riguarda si trova ancora in quella prima stanza dove è stata raccontata.

Un architetto può essere definito un narratore?

Un architetto e il suo edificio indirizzano, fino a un certo livello, il modo in cui le persone agiscono e si comportano in quell'edificio. Se la costruzione dell'architetto è più o meno immaginaria, la costruzione diventa più complessa e provo più interesse. Mi piacerebbe citare me stesso con una risposta che diedi riguardo il punto di partenza del mio lavoro, che è anche una risposta alla tua domanda:

”È stato quando avevo 18 anni, nel 1986. Volevo scrivere un libro. Con tutti gli strumenti che avevo per scrivere, biro, penne e gomme, realizzai il pianoterra di un edificio sul pavimento. Era

un costruzione piatta con nove stanze. Lo chiamai *Inhabited for a Survey*: mi serviva come base per elaborare un autoritratto che concepivo come il contributo collettivo dei sette personaggi che lo abitavano. Doveva essere un libro senza un inizio e una fine, di quelli che continui a lavorarci. Volevo progettare un autoritratto mentale sulla base di questo pianoterra. Realizzare un autoritratto mi sembrava la cosa più fondamentale da fare. Tuttavia, mentre scrivevo mi accorsi che non amavo l'idea di utilizzare frasi scritte per imporre al pubblico cosa dovevo pensare. Non volevo che l'autoritratto diventasse qualcosa di troppo personale - doveva rimanere astratto. Mi accorsi di essere sempre più affascinato dalle manifestazioni fisiche del pianoterra: come mi ci rapportavo come essere umano; quanto ero alto rispetto agli oggetti che erano sul pavimento; come le variazioni di luce trasformavano drammaticamente una biro; quanto potevo avvicinare il mio occhio a una gomma e cosa accadeva dentro la mia mente. Questo calarmi al piano terra, zoomarlo, era un'esperienza cinematografica che mi toglieva il fiato: mi potevo muovere su



Silent Factory, 2000 - Collection: Neue Pinakothek, Munich, Germany - courtesy: the artist

questi oggetti e i loro colori, le loro forme, il loro linguaggio e la loro indescrivibile coerenza fisica influenzava i miei pensieri. Ne conclusi che scrivere un autoritratto non era la scelta giusta. Il mondo reale era molto più complesso di qualunque cosa potessi produrre con il linguaggio. Decisi allora di scrivere il libro non con parole ma con oggetti.

Il pianoterra non è stato mai rimaneggiato per essere un'opera d'arte; assomigliava più ad una strana macchina da scrivere. Ma ora è un'opera d'arte, è utilizzato come opera d'arte, è parte della collezione di un importante museo americano”.

Una leggenda fortemente radicata nel mondo del design dice che le persone diventano designer perché sono insoddisfatte dei prodotti sul mercato. Puoi sottoscrivere?

Quando studiavo arte all'accademia mi sentivo assolutamente ostile al dipartimento di design, semplicemente lo odiavo. Erano tecnicamente molto bravi ma realizzavano unicamente variazioni terribili di tavoli e sedie. Nelle mie sculture, se desidero utilizzare una tazza in una scultura preferisco servirmi di quella più comune. A causa di tutti questi cattivi designer non riesco mai ad acquistare una tazza normale, c'è sempre qualcosa di sbagliato. Così mi trovo a dover produrre io stesso la mia tazza.

Questo è il motivo per cui devo costruire tutti questi tavoli e sedie nel mio studio.

D'altro canto sono anche molto interessato al design, se pensi per esempio all'evoluzione delle tazze, la trovo incredibile. Le prime tazze erano le nostre mani, con cui potevi raccogliere l'acqua dal fiume. Il passo successivo sono stati oggetti cavi di legno, oggetti costituiti da foglie avvolte e così via. Fino all'ultimo stupendo momento della sua evoluzione quando arrivo il manico. A questo punto non è successo più nulla d'interessante, solo piccole variazioni. Molte generazioni ci hanno lavorato sopra e oggi possiamo dire, in termini evolutivi, che la tazza è conclusa.

Che tipo di società è quella in cui non si può comperare una sedia?

Penso che sia difficile giudicare una società in cui non riesci ad acquistare una sedia. Sarebbe fantastico se tutti si sedessero o si inginocchiassero a terra. Non puoi certo dire che le sedie abbiano fatto un gran bene alla salute degli umani. Forse nelle aree più fredde del mondo, dove sederti su una sedia ti permette di stare più al caldo. Ma è una scelta evolutiva, non possiamo tornare indietro, il nostro corpo si è indebolito e oggi abbiamo bisogno delle sedie. È la stessa cosa con le scarpe, se non

avessimo mai iniziato ad indossarle, la pelle dei piedi sarebbe più dura e staremmo ancora camminando a piedi nudi.

Puoi parlarmi della tua idea di scultura?

È il miglior linguaggio. La scultura ha una relazione veramente interessante con il tempo. il modo in cui un oggetto può essere un momento congelato al quale relazionarti mentalmente e fisicamente è semplicemente fantastico. Inoltre, ciò che lo rende ancora più interessante è il modo in cui una scultura varia quando la collochi in un'altra stanza. Penso che la scultura sia senza dubbio più interessante della fotografia e del video. È un peccato che sia un linguaggio difficile per alcune persone.

Sono profondamente interessato a Roma Publication (www.romapublications.org), un progetto editoriale indipendente che hai creato con Roger Willems. Cosa ti ha attirato nell'idea di diventare editore?

Le ragioni sono molte. Per alcuni progetti ho dovuto realizzare dei giornali, ad esempio per *Parallel Occurrence*. La maggior parte del lavoro è self-made: la volpe, la lettera, il tavolo e il cassetto. Avevo bisogno di tre giornali per proteggere il tavolo e il cassetto dalla catena alla quale la volpe era legata. Non potevo servirmi di un semplice giornale, così ho dovuto usare tre giornali fatti da me.

Mi è piaciuto molto realizzare con Roger tutte queste pubblicazioni, mi sono divertito davvero. Il prossimo mese arriveremo alla nostra centesima edizione. Inoltre, ho imparato che si risparmia tempo se devi pubblicare il tuo catalogo per un museo. Hai maggior controllo e puoi intervenire più velocemente durante tutte le fasi di produzione.

Mark Manders was born in 1968 in Volke, The Netherlands. He belongs to a generation of artists whose work is unabashedly grounded in narrative. In this respect, his significant precursors include Robert Gober, Juan Munoz, Kiki Smith, and Miroslaw Balka, to name a few. Manders, however, uses the figure sparingly, relying instead on alterations and configurations of everyday objects and architectural fixtures to create disturbingly quizzical tableaux.

Do you want the artwork to be real?

Sure, artworks are real. But when you make a work of art you need a lot of lies. A lie you can use as a tool to jump to somewhere else. The lie is an important aspect of our society, it's truly a big human invention.

One work of mine from 1993 is an empty room which consists of a story that has been told just once, and which is told further and passed on and passed on again, a fact upon which a large part of our history is based. I don't know where that story is right now, and how it has changed. For me it is still in that very first room where it was told.

Could an architect be called a storyteller?

An architect and his building directs, to a certain level, how people act and behave in that building. If the building of that architect is more or less fictional, it becomes more complicated and for me more interesting. I would like to quote myself; it's an answer to a question about the starting point of my work, it's an answer to your question:

“Well it started when I was 18, in 1986. I wanted to write a book. With all the writing materials I had, like ballpoints, pencils and erasers, I made a floor plan on the floor. It was a flat building with nine rooms. I called it *Inhabited for a Survey* and it served as the basis for a written self-portrait, which was to be formed collectively by seven imaginary persons living in the floor plan. It was to be a book without a beginning or an end, one that I would always have to keep working on. I thought it was interesting that it was a dry, formal floor plan, in which no movement whatsoever could be observed. I wanted to project a mental self-portrait onto this floor plan, one in which everything would take place only in language. Making a self-portrait seemed to me the most fundamental thing to do. However, while writing it I found I did not like the idea of using written sentences to dictate to the audience exactly what they should think. I did not want the self-portrait to become really personal – it had to remain abstract. I became more and more fascinated by the physical manifestation of the floor plan: how I stood there before it as a human being; how tall I was in relation to the things on the ground; how the

changing light transformed a ballpoint pen so dramatically; how I could bring my eye closer to an eraser and what then happened inside my head. This zooming-in created a breathtaking cinematic experience: I could move over these objects, and they dictated my thoughts with their color, language, form, and their indescribable physical coherence. I concluded that making a self-portrait in language wasn't the right thing to do. The world itself is more complex than the world of language which has been embedded in it. I decided to write the book not with words but with objects and to embed the self-portrait into reality like an imaginary building ... If you write a self-portrait using objects it will be read in a totally different way. Viewers – or readers – of the objects construct their own new thoughts, and the result is a self-portrait that is suspended in between the maker and the viewers. This floorplan was never really mend to be an artwork; it was more like a strange kind of writing machine. Now it's a work of art, it's used as an artwork, it's part of the collection of a great American museum”.

A firmly rooted legend in the design world has it that people become designers because they are dissatisfied with existing products. Can you subscribe to that ?

Well, when I was studying free art on the academy I was totally against the design-department, I just hated it. They were technically very good but they made just terrible variations on tables and vases. You know in my sculptures I work a lot with words, so if I use a cup in a work I want to use the perfect normal cup. Just because of all these bad designers I cannot buy a normal cup, there is just always something wrong. So in this case I had to make the cup myself. That's why I have to make all these tables and chairs in my studio. On the other hand I am very interested in design, if you think for example about the evolution of cups, it's just a beautiful evolution. The first cups where human hands: folded together you could take the water with your two hands out of the river. The next step were things like hollow pieces of wood or things with folded leaves, and so on. To last beautiful moment in the history of the cup was when it did get an ear. After that nothing really interesting happened with cups, just small variations. Many generations worked on it and now you can say that the cup is finished in terms of evolution.

What kind of a society is it when you can't buy a chair?

I think it is difficult to judge a society where you can't buy chairs. It's great if everybody is sitting or kneeling on the floor. You cannot really say that chairs did really well for the health of humans. Well maybe in colder areas of the world it is warmer for your body to sit on chairs. Its a choice in evolution, now we cannot go back, we really need chairs, our body has weaken. It's the same thing with shoes, if we never had started wearing shoes, we would still be walking on hard skin.

Can you talk a little bit about your idea of sculpture?

It's just the greatest language. Sculpture has a very interesting relationship with time. The way an object can be a frozen moment, where you can physically and mentally relate to, its just wonderful. What makes it even more interesting is the way a sculpture changes when you copy-paste it to another room. For sure sculpture is much more interesting and complex than photography and video. It's just a pity that it is a difficult language for some people.

I'm deeply interested in Roma Publications (www.romapublications.org), an independent publishing project, you've settled up together with Roger Willems. What attracted you to the idea of being a book publisher?

Many reasons. For some works I had to make newspapers, for example for the work Parallel Occurrence. In that piece the most parts are self-made: the fox, the letter, table, closet. I needed 3 newspapers to protect the table and the closet for the chain where the fox was attached to. I just couldn't use an everyday newspaper, so I had to use 3 self-made newspapers. Then it's great if you have your own publishing company. One newspaper, *Newspaper with Fives*, was printed in an edition of 150.000 and spread house-to-house in a city. In a way I needed just one copy for Parallel Occurrence, to protect the table for an iron chain. I just enjoy making all these publication together with Roger; it's also a lot of fun. Next month we will publish our 100st publication. I experienced that in way it saves also time to make your own catalogues for museums; we can react much quicker in the process of making the book.



Isolated Bathroom, 2003 - Collection: Sammlung Goetz, Munich - courtesy: the artist



Chair / Staged Android (reduced to 88%), 1996-1998 - Collection: Stedelijk van Abbe Museum, Eindhoven, Holland - courtesy: the artist



Still Life with Broken Moments (detail), 1992-2002 - courtesy Zeno X Gallery, Antwerp

THE IMPORTANCE OF NOT BEING SEEN

27 — 30 APRIL 2007

**CURATED BY LUCA CERIZZA
FOR GALERIE ISABELLA BORTOLOZZI
CAFÉ MOSKAU
KARL-MARX-ALLEE 35 BERLIN**

**CLAIRE FONTAINE
CHRISTIAN FROSI
LORIS GREAUD
MASSIMO GRIMALDI
JOACHIM KOESTER
MELVIN MOTI
SUSAN PHILIPSZ
RICCARDO PREVIDI**

**FARID RAHIMI
MICHAEL S. RIEDEL
JOHN STEKAZER
LUCA TREVISANI
ULLA VON BRANDENBURG
HAEGUE YANG
JAY CHUNG &
Q TAKEKI MAEDA**

DANH VO GOOD LIFE

27 APRIL — 8 JUNE 2007

Schillingstrasse 31
10179 Berlin
PH +49.30.97 00 47 99
FX +49.30.30 88 25 58
info@bortolozzi.com
www.bortolozzi.com

**ISABELLA
BORTOLOZZI**
Galerie

tobias PUTRIH

Simone Menegoi

Tobias Putrih (1972) è uno dei piu' interessanti fra i giovani artisti che lavorano nella zona grigia fra arte e funzionalità. E lo fa nel modo in cui un artista dovrebbe farlo: non producendo oggetti destinati a competere con quelli di design in bellezza o efficacia, ma riflettendo sul loro contesto culturale, sui bisogni materiali e simbolici da cui nascono, sulla storia da cui provengono. Gli oggetti di Putrih sono spesso bellissimi (come le sculture di cartone ondulato presentate all'edizione 2005 di Greater New York, che l'hanno fatto conoscere a livello internazionale), a volte anche perfettamente funzionali (come i suoi ambienti per proiezioni cinematografiche o il mobilio-scultura realizzato per il museo del Lussemburgo), ma hanno sempre implicazioni concettuali che vanno al di la' di entrambi gli aspetti. In attesa di vedere la sua nuova installazione alla Biennale di Venezia, dove rappresenterà il suo paese d'origine, la Slovenia, abbiamo fatto una chiacchierata con lui nel suo studio di Williamsburg, a New York. Si parla dei cinema americani degli anni '20, di Buckminster Fuller, dell'amore (non corrisposto) dell'inventore del telefono, Graham Bell, per gli aeroplani...



Cineclub at Dane, 2005, cardboard - courtesy: the artist

A cosa stai lavorando in questo momento? A cosa si riferiscono i disegni che vedo? Somigliano a schizzi di un progetto architettonico...

I disegni si riferiscono a un nuovo lavoro, il progetto per la Biennale di Venezia. Sulle orme di un lavoro simile che ho realizzato a Londra, sto lavorando a una struttura che sarà edificata sull'isola di San Servolo e funzionerà come un piccolo cinema, in cui verranno proiettati video d'artista e film sperimentali.

Quindi sarà allo stesso tempo un tuo lavoro e una piattaforma per presentare il lavoro di altri artisti. È una formula diventata piuttosto popolare negli ultimi, diciamo, cinque-dieci anni, una formula che mi piacerebbe comprendere meglio. Mi potresti spiegare il tuo approccio a questa pratica?

Forse non ci avevo mai pensato in questi termini... Offrire visibilità al lavoro di altri artisti non è il punto di partenza di questo progetto, e neppure la cosa che mi interessa di più. Per un lungo periodo ho avuto una passione per l'architettura delle prime sale cinematografiche, quelle dagli anni Venti in poi. Era un periodo in cui in Germania il clima culturale e artistico era eccitante, carico di un'energia creativa visionaria; un periodo in cui i confini tra le discipline - le arti visive, l'architettura, il cinema - erano decisamente elastici. E negli stessi anni, negli Stati Uniti, il cinema, il teatro e l'architettura conducevano a una sorta di selvaggio spirito di evasione e alla creazione di spazi da sogno. Considera per esempio gli Atmospheric Theatres di John Eberson, in cui potevi trovare il più incredibile mix di stili, con uccelli impagliati, fontane, alberi finti, copie di Donatello, eccetera. Ho cominciato a ripensarci quando Francesco Manacorda, a Londra, mi ha chiesto di concepire uno spazio funzionale che potesse anche ospitare il lavoro di altri artisti.

Hai ragione quando dici che è qualcosa di già visto. Ma quello che mi interessava era affrontare la questione dal punto di vista del design, fare i conti con l'ambiguità intrinseca di una sala di proiezione, che è un luogo di transizione, una terra di mezzo tra la realtà e l'illusione. Sembra che l'illusione della proiezione, in cui tutto è possibile, legittimi la voglia di evasione del pubblico. Io ho cercato di ricreare questo meccanismo, di concepire la struttura del cinema come un vuoto, uno spazio in cui tutto è permesso e in cui la fuga e l'evasione sono ben tollerate.

So bene che confrontarsi con l'architettura e lo spazio pubblico significa necessariamente confrontarsi anche con certe problematiche sociali. Dopotutto il cinema è sempre stato un potente strumento ideologico. Ma dal mio punto di vista questo progetto, più che una dichiarazione, è una messa in discussione, o meglio ancora una meditazione sui passi falsi e sulle meraviglie della storia. Si potrebbe dire che la questione della piattaforma per altri artisti è, diciamo...

... un effetto collaterale?

Sì, credo che sia un'espressione calzante (ride). Ma per me è meraviglioso vedere questa struttura trasformarsi in un organismo e vivere di vita propria grazie al lavoro degli altri.

Ti sei sempre interessato a un confronto con il design e la funzionalità che fosse interno al campo delle arti visive. È qualcosa su cui lavori fin dal principio della tua carriera. Vorresti parlarmene?

Mi interessano quelle pratiche che, nel corso della storia dell'architettura e del design, si sono allontanate dalle discipline di partenza e sono diventate difficili da definire; che non sono architettura né design né arte. Prendi per esempio Buckminster

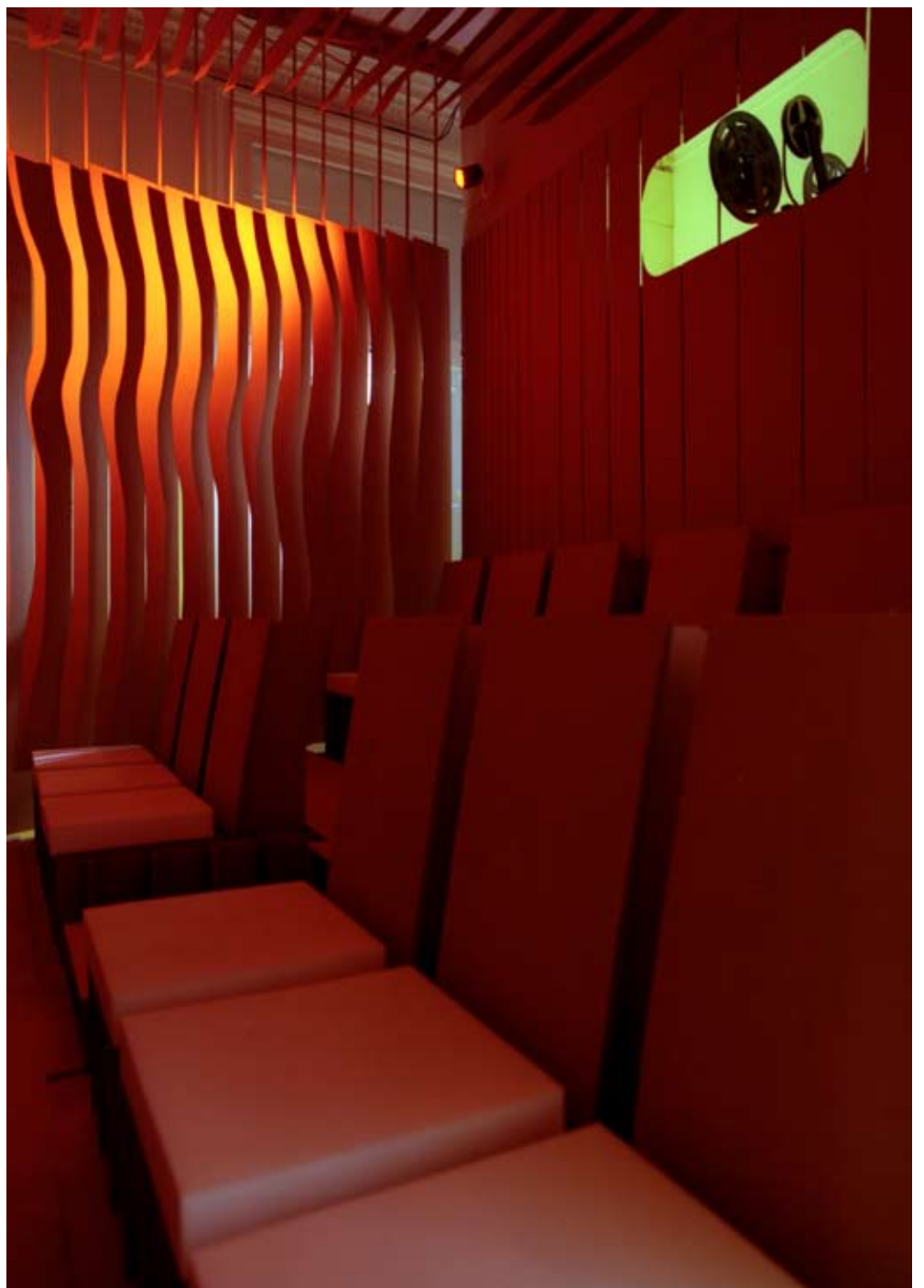
Fuller, il cui lavoro è stato di grande ispirazione per me. Era considerato più uno scienziato, un inventore, che un architetto... Mi piace questa prospettiva da "scienziato pazzo", che applica rigidamente un metodo scientifico alla propria ricerca ma poi a un certo punto prende una strada imprevista e finisce per costruire un immaginario meraviglioso e assurdo. Fuller per esempio era un uomo d'affari, e in qualche modo è riuscito a vendere quasi tutte le sue pazze idee.

Un altro esempio è Graham Bell. Dopo aver guadagnato un sacco di soldi col brevetto del suo telefono, ha cominciato a costruire aeroplani e aggeggi volanti, grandi aquiloni... Ha speso in questa impresa un'enorme quantità di denaro e qualcosa come vent'anni di vita. È partito dai modellini di aquiloni e ha cominciato a costruire oggetti bellissimi, grandi oggetti triangolari strutturati come una cellula e ricoperti di seta rossa... solo che non erano in grado di volare. La tecnologia non era abbastanza avanzata al tempo, lui aveva semplicemente seguito la pista sbagliata e non voleva ammetterlo, anche dopo che i fratelli Wright fecero quello che fecero.

L'arte è uno spazio ermetico, in un certo senso, con il proprio corso autonomo, la propria storia e i propri riferimenti. È per questo che mi interessano la funzionalità, l'architettura e la scienza, e soprattutto le esperienze interdisciplinari; offrono una prospettiva nuova e più fresca...

Un'altra ragione per cui ho cominciato a riflettere sulla funzionalità è legata alle mie origini.

Sono cresciuto in Slovenia, e allora non c'era un sistema dell'arte come noi lo conosciamo. Praticamente non c'erano gallerie private, né sponsor privati; d'altra parte, gli spazi pubblici e le istituzioni non finanziavano l'arte contemporanea. Non c'era nessuna infrastruttura appropriata che sostenesse la produzione



di oggetti d'arte, in particolare di sculture. Questo è stato il mio punto di partenza. Ho cominciato a chiedermi perchè gli oggetti non fossero più possibili, e come avrei potuto renderli possibili di nuovo in quel contesto. Così ho cominciato a produrre modelli in scala. I modelli non sono propriamente oggetti, sono un piano per degli oggetti a venire, se vogliamo.

Allo stesso tempo, ho cominciato a riflettere sugli “oggetti comuni”, nel senso di “destinati a una collettività”, non nel senso di “ordinari”; oggetti che risultano dall’interazione tra persone, sia a livello comunicativo che di azioni.

Quindi ho cominciato a lavorare su questi due fronti. La prima prospettiva è quella da cui provengono i miei lavori sul design, come le sale cinematografiche e altri lavori simili; dalla seconda prospettiva sono scaturiti gli “oggetti accidentali”, creati dalle persone in un ambiente ludico di cui io stabilivo le regole e nel quale mi limitavo a fornire i materiali, come nel mio progetto per lo spazio educativo del Mudam Luxembourg. In entrambi i casi, si parla di prospettive situate in uno spazio tra arte e funzionalità.

Il lavoro che hai concepito per il Mudam, oltre a essere un ottimo esempio per comprendere la tua definizione di “oggetti comuni”, è probabilmente il tuo progetto più legato al design. Potresti spiegarmi di cosa si tratta, esattamente?

Mi hanno chiesto di disegnare l'arredamento del loro spazio educativo - uno spazio piuttosto grande, circa 400 metri quadrati dedicati a workshop e attività simili - e io ho disegnato una serie

di più di trenta moduli dai quali è possibile ricavare non soltanto tavoli e sedie, ma qualunque cosa; le persone possono costruire o decostruire il mobilio, è come un set di costruzioni giocattolo, essenzialmente. Inoltre, non è veramente chiaro come costruire una sedia, è necessario un foglio di istruzioni; ce n'è qualcuno qua e là, ma non volevo che fosse troppo ovvio. Il risultato è uno spazio in cui le persone possono essere coinvolte e diventare attive, produttive; uno spazio che può diventare molto caotico ma che, ciò nonostante, resta indubbiamente uno spazio funzionale.

Suona come un laboratorio; un laboratorio di libero pensiero, di una società democratica, di creatività individuale e collettiva..

Penso che l'idea di base sia molto vicina al costruttivismo o al produttivismo russi: offrire alla gente una piattaforma in cui possa maneggiare liberamente le cose, creare un ambiente senza controllo, eccetera. Ma, di nuovo, non c'è niente di politico. Non mi sento a mio agio a parlare del mio impegno politico. Spero che non suoni come un'affermazione conservatrice, che non suoni tipo “Ehi, sono qui solo per vendere tutto e poi andarmene alle Bermuda..”, o qualcosa del genere (ride). Non prendere questa cosa troppo letteralmente – sto solo cercando di chiarirmi le idee -, ma credo che la produzione e l'impegno sociale e politico siano due strade parallele, davvero difficili da collegare.

Concentriamoci allora sull'altra prospettiva da cui muove il tuo lavoro, e in particolare sui modelli in scala. Dal tuo punto di vista,

si tratta di sculture o di veri progetti?

Quest'ambiguità fa parte del gioco. A me piace osservare i modelli architettonici: ti danno il piacere di vedere qualcosa che non è ancora stato costruito (e che forse non lo sarà mai, come nel mio caso) e ciò ti costringe a usare l'immaginazione... È questa mancanza di qualcosa che mi interessa.

Dimmi qualcosa del mio modello preferito, il progetto in cui proponevi un'estensione del palazzo dei National Archives nel Maryland..

L'ho realizzato per una mostra curata da Ralph Rugoff intitolata *Monuments for America*. È uno dei miei progetti in cui è più evidente l'influenza di Robert Smithson. È il modello in cartone di una caverna buia che dovrebbe essere scavata sotto il palazzo dei National Archives, e in cui la gente entrerebbe a proprio rischio. La forma del modello ricorda quella di un grasso uccello, diciamo un tacchino, ma senza testa e senza ali. Mi rendo conto che il progetto è utopico... Sono abbastanza certo che il governo americano non sarebbe impaziente di realizzarlo...

È anche un lavoro critico, da un certo punto di vista...

Sì, forse... credo di sì.

Lo è, credimi. Non c'è dubbio!

Sì, è vero, ma io lo definirei piuttosto ironico. Sono sempre abbastanza scettico sulla possibilità di una vera critica socio-politica legata all'arte. Non so, forse è perchè sono cresciuto in un paese socialista, in cui le persone hanno un rapporto diverso con la critica verso l'autorità repressiva... Mi ci è voluto un po' di tempo per comprendere le origini dell'attitudine critica tipica dei paesi occidentali.

Un'ultima domanda, che non ha niente a che vedere con tutto ciò di cui abbiamo parlato finora. Sto andando a vedere la mostra al PS1 in cui sono esposti solo i lavori che gli artisti non vogliono inserire nel mercato, lavori che, per le ragioni più diverse, vogliono tenere per sé. Credo che sia una grande idea per una mostra, e vorrei chiederti se anche tu hai un lavoro che non cederesti mai.

Immagino che gli artisti siano costretti a confrontarsi con questi problemi quando vendono moltissimo. Il giorno che potrò permettermi di mettere il cartellino “non in vendita” su un mio lavoro, prometto che ti inviterò a cena. (scoppia a ridere)

Tobias Putrih (1972) is among the most interesting young artists who work in the grey zone between art and functionality. And he does it exactly how an artist should do it: not producing objects destined to compete with designed ones when it comes to being beautiful and efficacious, but producing ones that reflect upon their cultural context, upon the material and symbolical needs they arise from, upon their own history. Putrih's objects are often beautiful (like the cardboard sculptures presented in 2005 edition of Greater New York that made him well-known at an international level), and sometimes they're perfectly functional and efficacious (like his rooms for movie projections or the furniture-sculpture designed for Mudam Luxembourg), but they always have many conceptual implications that are beyond these aspects. We are looking forward to seeing his new installation at the Venice Biennale, where he's going to represent Slovenia, his country of origin; we had a nice chat with him in Williamsburg, Brooklyn. We talked about American theatres of the 20s, about Buckminster Fuller, about the (non mutual) love of Graham Bell, who invented the telephone, planes...

What are you working on currently? What those drawing, seemingly architectural sketches, refer to?

The drawings refer to a new work, the project for the Venice Biennale. Following a similar work I made in London, I'm working on a structure that will be built on San Servolo island and will function as a small cinema – there will be auditorium and projection screen featuring few sets of curated artist's videos and experimental films.

So it will be at once a work of yours and a platform to present



HEAVEN #1: A STUDY OF FULLER'S CLOUD NINE PROJECT, 2002 - courtesy: the artist and Max Protetch Gallery



Madam Luxembourg's space for public activities, (collaboration with Sancho Sivila), 2006 - courtesy: Galerija Gregor Podnar, Ljubljana

other artist's work. This formula is quite popular in the art of, say, last five-ten years, and I'd really like to learn more about it. Could you explain your approach to it?

Perhaps I didn't even think from that perspective, I wanted to deal with certain historic references, which happen to be architecture, and that's why it seemed to me interesting to make a step further and make space functional... The issue of providing a platform for other artist's work is neither the starting point of this project, nor the thing that interests me the most. Since quite a long time I have been fascinated by the architecture of early cinema theatres from the 20ties. In Germany it was linked to the exciting artistic and cultural climate of the time, full of visionary creative energy; a time when boundaries between visual art, architecture, filmmaking and design were blurred. In USA, in the same period, cinema theatre architecture lead to a kind of wild escapism, to the creation of dream-like spaces. Consider for instance the Atmospheric theatres invented by John Eberson, where you could find the wildest mix of different historic styles, stuffed birds, fountains, fake trees, copies of Donatello...I started to re-think all of that, In London, Francesco Manacorda asked me to create a functional space that could be also a platform to show other artist's work. And you are right, such approach is nothing new. But what interests me the most is to deal with the problem from a design perspective. To deal with the ambiguous quality of the projection space as in-between place, a transitional space from reality to illusion. It feels like illusion of the projection where everything seemed possible legitimized escapism of the cinema auditorium. And I thought it would have been interesting to repeat this gesture, to treat cinema structure as blind spot, a space where everything is allowed and where "escape" is tolerated.

I'm also aware that once you deal with architecture and public space, you can't avoid facing social issues. After all cinema was always powerful ideological tool. And such project could be certainly understood as a statement... but from my perspective is more like a question or let's say meditation on historical missteps and wonders. So you may say that the issue of providing a platform for other artists to show is, say...

...collateral?

Yes, I guess it could be a fitting expression...(smiles). But to me it's also wonderful that such structure can independently with a help of others become living organism.

I'd like to come back to your interest in dealing with design and functionality within the field of visual arts. It is an issue you are working on since the beginning of your career. Could you tell me something more about it?

I'm interested in practices along the history of architecture and design that detoured from the disciplines they started from, in a way that makes them difficult to define; practices that weren't architecture nor design nor art... Take for instance Buckminster Fuller, whose work inspired me a lot. He was considered more a scientist, an inventor, than an architect... I'm interested in this "mad inventor" perspective, when one strictly applies scientific method to his research but at the certain moment takes strange turn and ends up with beautiful imaginary construct. I mean Fuller was still quite a businessman and he managed to sell almost all his crazy ideas.

Another example is Graham Bell. After he earned a lot of money with his telephone patents, he started building airplanes or

better flying devices in his case huge kites.. He spent a lot of money and some 20 years on this enterprise. He started from kite models and began to build beautiful objects, like big triangular cell structured objects covered with red silk... but they weren't really able to fly. In his case technology wasn't enough advanced at the time and he simply followed the wrong track and didn't want to admit it; even after Wright Brothers did what they did. Well, art is a quite hermetic space, in a way, with its own flow, its own history and references. That's why I'm interested in functionality, in architecture and science, and especially in the in-between experiences; they offer a different information, a kind of fresh perspective...

Another reason why I began to reflect about functionality is linked to my origins. When I started, most of my work was about how to simply justify the object, how to make it possible. When I was growing up in Slovenia, there wasn't an art system as we know it. Almost no private exhibition spaces, and no private sponsorship; on the other hand, public spaces and institutions didn't fund contemporary art. There was no proper infrastructure to support production of art objects, sculptures. That was my starting point; I began wondering why objects weren't possible, and how to make them possible again in such an environment. So I started to make scale models. Models are not properly objects, they are blueprints of objects still to come, so to say. At the same time, I started thinking about "communal objects", objects resulting from interactions between different people. I began working on these two perspectives, the first one is linked to my works about design, about designing spaces, like the cinema theatres and similar works; from the second, the "accidental objects" came, made by people themselves in a game-like environment where I set some rules and provided the material, as in my project for



Macula Series B, No. 16, cardboard, 2006 - courtesy: Max Protetch Gallery, New York

the educational space in Mudam Luxembourg for example. Both perspectives inhabit a space between art and functionality.

As far as I know, the work you made for the Mudam is a good example of the first kind of objects you spoke about, the “communal” ones. It’s probably also your work most closely linked to design.

Could you please introduce it?

They asked me to design the furniture of their educational space (a quite big space, of 400 square meters devoted to workshops and other similar activities), and I designed a set of more than 30 modules from which people are invited to build not only tables and chairs, but whatever they want; they can construct or deconstruct furniture. Besides, it’s not really clear how to build a chair, you need a blueprint for that; one could find some instructions sheet here and there, but I didn’t want it to be too obvious. It’s like a children construction toy set, basically. And the result is a space where people can get engaged and get active, productive; a space that can become very chaotic but, nevertheless, a functional space.

It sounds like a laboratory; a laboratory of free thinking, of democratic society, of individual and collective creativity...

I think it’s very close to a kind of Russian Constructivism or Productivism: to offer people a platform where they can freely manipulate things, to create an environment you don’t even control, it just grows... But, again, it’s not political, I think. I don’t feel comfortable speaking about my engagement or my political agenda. I hope it won’t sound conservative, like “Hey, I’m here only to sell everything and then I’ll move to Bermudas”, sort of... (laughs). Don’t take me too literally, I’m just trying to make some ideas clear to myself, but I think production, physical production, and social and political engagement are almost parallel things, and it’s hard to connect them.

Let’s focus on the other perspective of your work, the one concerning the scale models. From your point of view, are they essentially sculptures, or actual projects?

This ambiguity is part of the game. I like to look at architectural models. They give you the pleasure to see something that is not a real building (and that perhaps never will be, as in my case) and that obliges you to upgrade your imagination... It’s this lack of something that interests me.

Could you please tell us about my favourite model, the project where you proposed an annex to the existing National Archives’ building in Maryland?

I made it for an exhibition curated by Ralph Rugoff called *Monuments for America*. I guess this was one of my projects very much influenced by Robert Smithson. It’s a cardboard scale-model of a dark cave to be dug underneath the National Archives building where people could enter on their own responsibility. The shape looks like a kind of fat bird, like a turkey, let’s say, without head and wings... and I admit the project is utopic... I’m almost sure American government wouldn’t be eager to realize it.

It’s also critical, from a political point of view...

Yes, I guess so... maybe...

It is, believe me. No doubt about it!

Yes, but, you know, from my perspective I would say it’s ironic. I’m always quite skeptic about the real possibility of criticism, socio political criticism, connected to art. I don’t know, maybe it’s because I grew up in a Socialist country where people had to use little bit different critical tactics against repressive authority... it took me some time to understand the origins of western criticism.

A last question, with nothing to do with everything we spoke about so far. I’m going see the PS1 exhibition featuring only works artist don’t want to put on the market, works that they want to keep for them, for a wide ange of reasons. Since I think it’s a great idea for a show, I’d like to ask you if you have such a work, and why.

Well, I guess artists are confronted with such a problem when they sell a lot. I’ll invite you for a dinner when I can afford to put “not for sale” sign on my work (Laughs out loud).

© Ph. Giovanni Ricci



scabec
società campana
beni culturali

A CURA DI GERMANO CELANT

NAPOLI 20 05 07 / 24 09 07

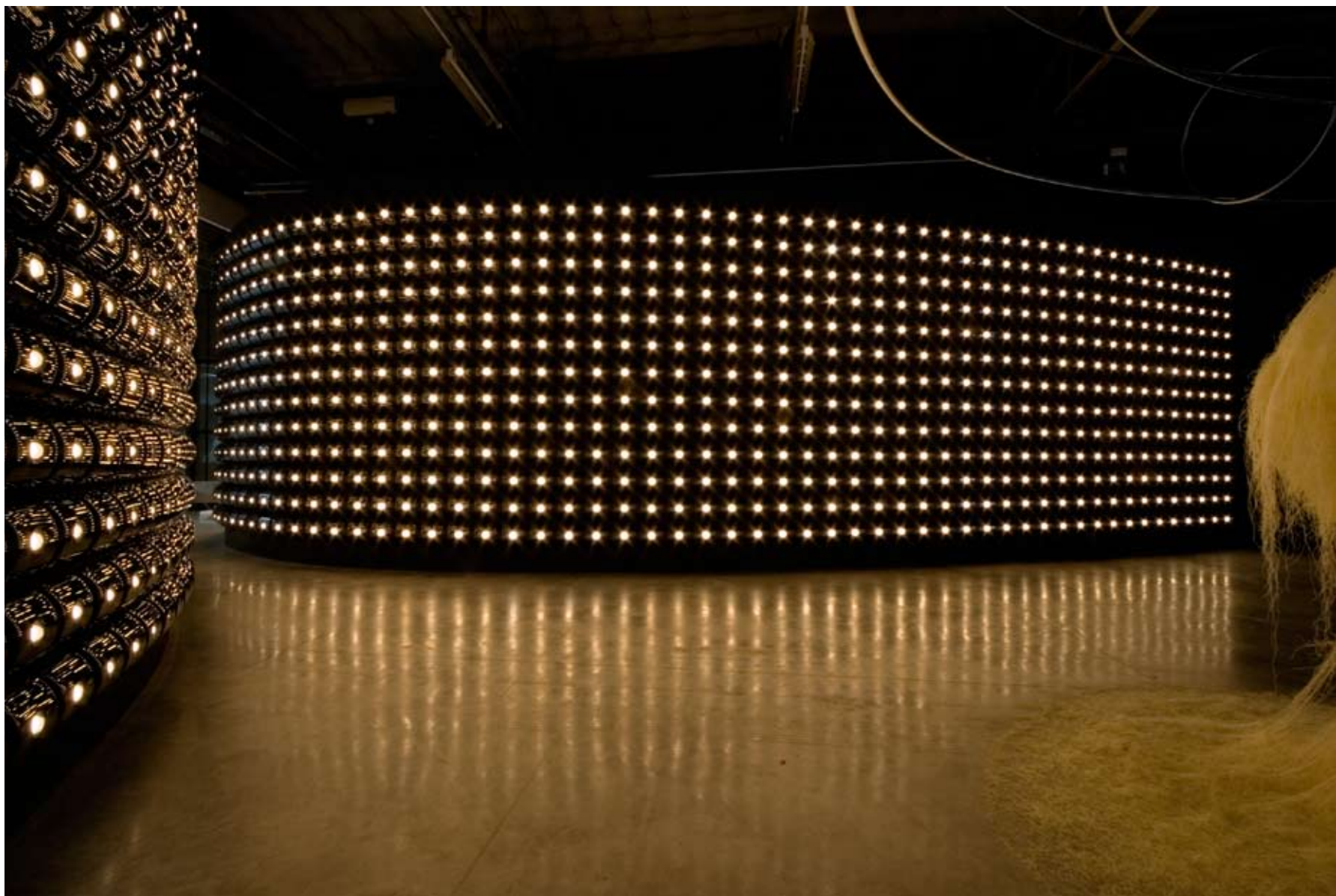
PIERRO MANZONI



MUSEO D'ARTE
CONTEMPORANEA
DONNA REGINA
NAPOLI

www.museomadre.it

SWISS ATTACKS



Perfect # 2, 2006 – Photo: L/B - courtesy: the artists

Noah Stolz

La svizzera Sabina Lang (1972) e l'americano Daniel Baumann (1967), che compongono l'omonimo duo Lang/Baumann, potrebbero essere designati “maestri della superficie”. Miscelando elementi di diversa provenienza - del design, della cultura pop degli anni settanta, del mondo dello sport - L/B fanno venir voglia pure ai più grigi e squallidi corridoi di diventare oasi dominate dal loro coloratissimo, geometrico istinto di divertimento.

Che immagine avrà mai il pubblico dell'arte contemporanea della capitale svizzera, Berna? Me lo sono chiesto spesso in questi ultimi mesi, mentre il treno, sfilati i verdi paesaggi, le schiere di casette monofamiliari, chalet e fattorie, imboccava il breve tratto di binari che unisce la gaia monotonia delle colline dell'altipiano al centro città. In realtà è semplice immaginarsela come una specie di Disneyland ispirata alle favole dei fratelli Grimm. Una Disneyland senza i divertimenti - se non si vuole classificare come tali quei poveri orsi sul fondo di una fossa troppo piccola, che sono il simbolo della città. Il vecchio borgo è arroccato su una roccia circondata dal fiume Aare, le sue viuzze sono distribuite regolarmente, una parallela all'altra, e sono spezzate da due soli assi trasversali - uno dei quali, partendo dal Palazzo Federale, taglia in due il borgo vecchio e culmina nella piazzetta in cui sorge la fontana di Meret Oppenheim. L'architettura è massiccia, anche quando è recente trae infatti ispirazione dalle generose proporzioni dello stile medievale. Un'apparenza solidamente borghese, quella di una città in cui abbondano le sedi amministrative e di rappresentanza

(del governo o delle grosse società). Berna è rimasta pressoché incontaminata dall'avanzare delle stravaganze dell'era moderna, tanto da farla entrare nelle grazie dell'Unesco che l'ha giustamente registrata come patrimonio collettivo dell'umanità.

Non è invece altrettanto facile farsi un'idea della vitalità della scena artistica locale. Certo il pubblico più accorto avrà dovuto intuire che la scena più vitale è concentrata a Zurigo e Basilea - anche se buona parte della fama di quest'ultima è dovuta alla sua fiera (Art Basel) ed alla ricchezza delle sue istituzioni, pubbliche e private. Seguono Ginevra e tutta una serie di centri abitati più piccoli, dotati di piccole e medie istituzioni che hanno saputo sfruttare la situazione favorevole dell'ultimo decennio per farsi un nome e una reputazione facendo leva sull'originalità dei programmi e sulla capacità di intessere relazioni e collaborazioni a livello internazionale. Basti pensare a San Gallo (Kunsthalle St.Gallen), Friburgo (Fri-Art), Losanna (Cirquit) e così via. L'epoca dei movimenti studenteschi e della controcultura, sulla quale avevano potuto svilupparsi esperienze come quella della Kunsthalle Bern di Harald Szeemann, ci appaiono quindi come episodi lontani, difficilmente riconducibili alla scena artistica attuale della città. Eppure la Kunsthalle esiste ancora, da poco è nato il Museum Klee e accanto al Kunstmuseum Bern sta per nascere un museo d'arte contemporanea. E la città di Berna oggi si può avvalere di un numero sempre crescente di spazi indipendenti e gallerie. È il caso del PROGR (www.progr.ch), centro di produzione culturale situato in una ex scuola che la città ha concesso a tempo limitato e nel quale sono ospitati un programma di residenze per artisti stranieri, diversi atelier d'artista, le attività di svariate associazioni culturali, piccole case di produzione e in fine la Stadt Galerie (www.stadtgalerie.ch), che da gennaio si è trasferita nel cortile della ex scuola e ospita esposizioni allestite da curatori invitati. Sei mesi fa sono stato appunto invitato ad allestire un ciclo di tre esposizioni personali nella Stadt Galerie, due delle quali hanno già avuto luogo (Daniel Robert Hunziker e Andrea Dojmi) e così ho potuto esplorare in lungo e in largo le istituzioni, le gallerie e gli atelier di vari artisti della zona. È stata un'esperienza interessante, che mi ha permesso di aprire una riflessione sul concetto di provincia culturale e sulla centralità della storia, o della sua conservazione, nei capoluoghi e in particolare nelle capitali. Niente di nuovo probabilmente, ma ciò che trovo interessante in tutto ciò è l'effetto che questo clima può avere sulla produzione artistica locale. Nel corso di questi mesi ho incontrato Sabina Lang e Daniel Baumann, che, insieme a Thomas Hirschhorn e San Keller, costituiscono un caso di cosmopolitismo assai raro nel panorama locale. A partire dalla metà degli anni novanta L/B (Lang/Baumann) hanno lavorato ad un concetto di opera d'arte totale basato sul recupero dell'estetica degli anni '70 e sulla ricontestualizzazione di luoghi e strumenti della società contemporanea deputati a raccogliere e ad esaltare lo spettacolo del quotidiano (stadi, dance floor, bar,...). La coppia di artisti bernesi vive da oltre dieci anni a Burgdorf, una cittadina-dormitorio di quindicimila abitanti situata a quindici minuti di treno da Berna. Nella capitale era impossibile trovare un loft da affittare, uno spazio adatto a lavorare su grandi formati come sono abituati L/B. Il complesso industriale in cui si trova il loft dei due artisti offriva appunto queste qualità, ospitava gli atelier di diversi altri artisti, alcuni spazi comuni e periodicamente anche un circo. Lang/Baumann vi hanno sistemato anche il proprio appartamento, studiandone il design in ogni dettaglio. Anche se siamo nell'era di

stadtgalerie.ch), che da gennaio si è trasferita nel cortile della ex scuola e ospita esposizioni allestite da curatori invitati. Sei mesi fa sono stato appunto invitato ad allestire un ciclo di tre esposizioni personali nella Stadt Galerie, due delle quali hanno già avuto luogo (Daniel Robert Hunziker e Andrea Dojmi) e così ho potuto esplorare in lungo e in largo le istituzioni, le gallerie e gli atelier di vari artisti della zona. È stata un'esperienza interessante, che mi ha permesso di aprire una riflessione sul concetto di provincia culturale e sulla centralità della storia, o della sua conservazione, nei capoluoghi e in particolare nelle capitali. Niente di nuovo probabilmente, ma ciò che trovo interessante in tutto ciò è l'effetto che questo clima può avere sulla produzione artistica locale. Nel corso di questi mesi ho incontrato Sabina Lang e Daniel Baumann, che, insieme a Thomas Hirschhorn e San Keller, costituiscono un caso di cosmopolitismo assai raro nel panorama locale. A partire dalla metà degli anni novanta L/B (Lang/Baumann) hanno lavorato ad un concetto di opera d'arte totale basato sul recupero dell'estetica degli anni '70 e sulla ricontestualizzazione di luoghi e strumenti della società contemporanea deputati a raccogliere e ad esaltare lo spettacolo del quotidiano (stadi, dance floor, bar,...). La coppia di artisti bernesi vive da oltre dieci anni a Burgdorf, una cittadina-dormitorio di quindicimila abitanti situata a quindici minuti di treno da Berna. Nella capitale era impossibile trovare un loft da affittare, uno spazio adatto a lavorare su grandi formati come sono abituati L/B. Il complesso industriale in cui si trova il loft dei due artisti offriva appunto queste qualità, ospitava gli atelier di diversi altri artisti, alcuni spazi comuni e periodicamente anche un circo. Lang/Baumann vi hanno sistemato anche il proprio appartamento, studiandone il design in ogni dettaglio. Anche se siamo nell'era di

internet, di easy jet e in barba a chi dice che oggi è più che mai possibile essere artista vivendo fuori dai grandi centri di produzione, è comunque impressionante pensare che gli autori di *Perfect #2*, o di *Hotel Everland* vivano tranquillamente la loro vita ai margini di una città come Berna dove nulla può neanche vagamente ricordare il clima metropolitano cui le loro opere si ispirano. *Perfect #2* è un'installazione luminosa gigante presentata al Palais de Tokyo in occasione dell'esposizione *Cinq milliards d'années* (anzi, in realtà è la terza tappa di un lavoro che ha preso forma due anni prima): si presenta come una parete curva tappezzata con 1500 elementi modulari in plastica nera ognuno dei quali ha al suo centro una lampadina. Il risultato è quello di una scenografia paragonabile all'incrocio tra l'estetica di *2001 A Space Odyssey* e la generosa entrata di un lussureggiante hotel giapponese. *Hotel Everland* è invece il progetto per un hotel con un'unica stanza. Presentato per la prima volta in occasione dell'esposizione nazionale svizzera Expo.02, all'Arteplage di Yverdon, *Hotel Everland* realizza il sogno velleitario di ogni turista: quello della camera d'albergo più esclusiva al mondo. Di sera l'Arteplage chiudeva i battenti e i fortunati ospiti dell'hotel potevano godersi tutti i comfort e tutta l'esclusiva solitudine dell'alloggio più desiderato di Expo.02. Un evento nell'evento e, in controtendenza rispetto allo spirito della stessa esposizione nazionale, concepita come manifestazione per le masse, un evento accessibile solo a pochi. Come in molti altri loro lavori installativi, in *Hotel Everland* L/B recuperano i motivi e i materiali tipici del design anni '70. Anzi i due artisti si spingono oltre recuperando l'immaginario di quell'epoca fino all'ultimo dettaglio. Nella stanza troviamo così una piccola collezione di vinili d'epoca, il bagno a mosaico azzurro, gli asciugamani blu yaght e il porta liquori frigorifero a vista, il tutto condito con morbide moquette e pelli colorate. Osservare gli interni dalla porta vetrata di *Hotel Everland* ispira un lieve sentimento melanconico, forse l'epifania di un futuro che è già passato.

In quegli anni il design aveva come pregio (e come difetto) principale, quello di recuperare un'idea di stile totalizzante, prossimo a quello dell'arts&crafts o dell'art nouveau e di altre correnti storiche, anche se in forma decisamente più popolare. Esso si basa infatti sul concetto di serialità, sull'uso di pattern ripetitivi e di materiali industriali (per lo più plastica, stoffe e colori sintetici). L'epoca appena precedente - gli anni '60 - aveva inaugurato questa tendenza, basandosi però più sulla divulgazione degli ideali progressisti e sull'uso fine dei nuovi materiali, che permettevano di sperimentare forme inedite e futuristiche, con l'ovvio risultato di confinare i propri prodotti ad un pubblico di consumatori d'élite. Negli anni '70 questa tendenza aveva invece già preso piede, si era per così dire volgarizzata, le stanze degli hotel, i tavoli dei ristoranti, le carte da parati delle camerette, i lampadari delle hall di banche e assicurazioni e persino le tendine degli chalet erano invase da forme e da motivi ondegianti, colori acidi stampati industrialmente su stoffe di qualità mediocre. Tutto sembrava dover esprimere lo spirito di un tempo senza fine, il futuro ora e subito. I famosi pattern arancioni e marroni o gialli e verdino invadono le cucine, le tendine e le stanze dei bambini. Compagno i famosi bicchieri stampati con i motivi che si staccano dopo qualche lavaggio, le lampade da comodino in plastica e sul comò della nonna i centrini cuciti all'uncinetto vengono sostituiti con tovaglioli rettangolari stampati sempre con gli stessi motivi ondegianti. Certe zone della Svizzera erano particolarmente sensibili a questo tipo di gusto, tant'è vero che ancora oggi, entrando in una Stübe di un qualsiasi paesotto dell'Emmental o in una vecchia pensione di Regensburg, non è difficile imbattersi in questo tipo di reperti, quasi il tempo si fosse fermato.

In definitiva il lavoro di Sabina Lang e Daniel Baumann si svolge proprio qui, in un tempo parallelo, o immaginario, che convoglia e rimette in scena la bellezza accecante di una società dello spettacolo rimasta senza punti di riferimento se non quelli di un futurismo senza sbocchi cui l'occhio si è abituato da tempo. *Pocket Stadium* ne è la quintessenza, la struttura tubolare concentra l'intero apparato tecnologico di uno stadio contemporaneo nella sintesi del suo impianto di illuminazione. Le luci sono così forti da accecare lo spettatore che volesse esporsi alla loro violenza. Al centro dell'installazione l'intensità luminosa a cui si è esposti è pari a quella del sole. Allo stesso modo il dance floor di *Shining Step #1* invita lo spettatore a diventare il protagonista di una scena da *Friday Night Fever*. Il concetto si esaurisce nella famosa formula warholiana dei quindici minuti di gloria cui ognuno ha diritto nella vita (ma che non bastano mai!). Chi volesse provare a trasformarsi per un istante in John Travolta, finirebbe con il sentirsi solo e abbandonato sulla sua torre d'avorio, come uno statico monumento che il tempo porterà via con sé.

Forse in definitiva al pubblico dell'arte contemporanea farebbe

bene farsi una gita a Berna, consiglio il viaggio in treno e un libro di Robert Walser, *La passeggiata* per esempio. È sempre utile dare un contesto a ciò che dalle posizioni privilegiate dei centri di produzione appare come un facile e piacevole esotismo. La realtà è composta di più strati; senza Berna, le sue villette, i suoi uffici e i suoi bancomat che sembrano esitare un attimo e riflettere prima di restituirci i soldi e la carta di credito, non ci sarebbe nemmeno Zurigo e i suoi musei e non ci sarebbero le opere di artisti come L/B, che - presosi il lusso di tenere le distanze dall'una e dall'altra faccia della società contemporanea - ci mostrano la realtà così com'è, bella e impietosa, proiettata verso il futuro e affamata di sentimenti che solo il passato può suscitare.

Lang/Baumann, duo composed by the Swiss Sabina Lang (1972) and the American Daniel Baumann (1967), could gladly be designated as “master of the surface”. Mixing together elements from design, everyday culture from the 70's pop culture, and the world of sports, L/B inspire even the most sterile corridor halls to become oases for their colorful, geometric instincts come into play.

In what way does the contemporary art public see the Swiss capital Bern? I have asked myself this question quite often during these last months while observing from my seat on the train the green landscapes, the rows of houses, chalets and factories, and finally the train tracks that connect this serene monotony of the hills to the city center. Actually, it is really simple to imagine the city as some sort of Disneyland inspired by the tales of the Grimm brothers. A Disneyland without the fun. On an old hill lies the old town. Unless we consider the poor bears at the bottom of the pit that are the symbol of the city. The river Aare flows around the town. Its small streets are distributed regularly parallel one to another and are only broken by just crossing axes — one of these splits in half the old town starting from the Federal Palace and ending up in the square that displays a fountain by Meret Oppenheim. The architecture is massive in nature, and even the more recent works are inspired by medieval styles. It has a solid bourgeois presence of numerous government representations and big private societies. Bern doesn't suffer from the contamination of the extravagances of the modern times, and in fact, the city is listed by Unesco as a collective human patronage.

It doesn't seem to be that easy to get an idea of the local artistic scene. Naturally, those more aware would have deduced that Zurich and Basel host the more vital artistic scenes — although



Hotel Everland, Leipzig, 2006 – Photo: Caspar Martig- courtesy: the artists

the reputation of the latter is mainly owed to the expo of Art Basel and the richness of its public and private institutions. Next comes Geneva and a series of smaller cities whose institutions have wisely used the favourable situation in this last century to accentuate the originality of their programs and to weave national and international collaborations. It is enough to consider St. Gallen, Fri-Art, Circuit, and so on. Distant are the episodes of student movements and counterculture which created experiences like the Kunsthalle Bern by Harald Szeemann, and there is no connection to the current art scene in the city. And yet, the Kunsthalle still exists. The Museum Klee has been opened recently, and a new contemporary art museum will rise right next to the Kunstmuseum Bern.

A growing number of independent spaces and galleries also populate the city; like the PROGR (www.progr.ch), centre of cultural production located in an old school that the city has

made available for a limited period of time; residence programs for foreign artists; many artist studios; various cultural society activities; small production houses; and finally, the Stadt Galerie (www.stadtgalerie.ch) that has moved into the courtyard of the school since January and hosts exhibitions by invited curators. In fact, six months ago, I was invited to curate three personal shows in the Stadt Galerie. Two have already shown (Daniel Robert Hunziker e Andrea Dojmi), so I had the time to explore thoroughly the institutions, galleries, and various art studios in this area. It was a very interesting experience that has allowed me to start contemplating the concept of province culture and the central position of history, or its conservation, in the cities and, in particular, in the capitals. This is probably nothing new, but what I find interesting is the effect that this type of mood can have on the local artistic production.

In this last month, I met with Sabina Lang and Daniel Baumann

who together with Thomas Hirschorn and San Keller compose a cosmopolitan group case very rare to the local situation. Starting from the mid-nineties, L/B (Lang/Baumann) have worked on the concept of art pieces completely based on aesthetics from the seventies and on re-contextualizing places and instruments of contemporary society that gather and revitalize the daily spots of spectacle (stadiums, dance floors, bars, etc.). This Bernese couple has lived in Burgdorf for more than ten years, a little town of fifteen thousand people, fifteen minutes away from Bern by train. It was impossible to find a loft to rent out in the capital, a space necessary in order to work, like L/B do, with large formats. The industrial complex where now the two artists live offers just that. It hosts various artist studios, common spaces, and sometimes even a circus. L/B have coordinated their apartment by studying every detail of its design.

In the era of internet and easy-jets, those who believe that it is

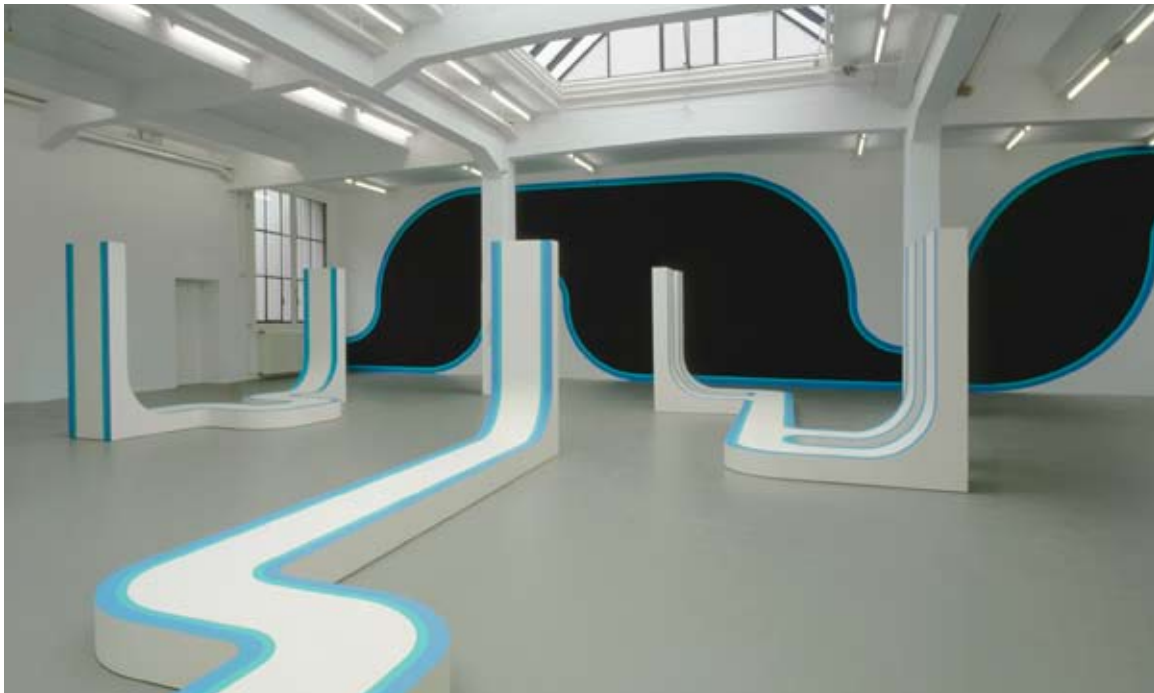


now possible more than ever to live as an artist at the margins of a city like Bern will be satisfied. It is still hard to imagine that the authors of *Perfect #2*, or *Hotel Everland* live their lives peacefully in a place where absolutely nothing could recall the metropolitan environments that the works reproduce. *Perfect #2* is a gigantic luminous installation presented at the Palais de Tokyo for the exhibit *Cinq milliards d'années* (actually the third stop of a project that started two years back). It is a curved wall filled with 1,500 modular elements in black plastic, and in the center of each of these there is a light bulb. The resulting vision is that of a crossover between the aesthetic *2001 A Space Odyssey* and the entrance of a luxury hotel in Japan. And *Hotel Everland* is a project for a hotel with only one room. The project was presented for the first time at the national Swiss Expo '02 at the Arteplage of Yverdon. *Hotel Everland* is, for any tourist, a dream come true--the most exclusive hotel bedroom in the world. In the evening, upon the closing of the Arteplage, the lucky guests could enjoy the uniqueness of their solitude inside most desired room of the Expo.02. An event within another event that is accessible only to a few, a concept that is contrary to the spirit of the national expo which is a manifestation thought for the masses. As in other works, in *Hotel Everland* L/B retrieve the motives and materials of a typical seventies design. They concentrate on bringing back the spirit of that period to the minutest detail. In the room, one finds a collection of vinyl records, the bathroom made in blue mosaic tiles, blue 'yacht' towels, and the liquor fridge in plain view, with a final touch of soft carpets and coloured leather. Observing the interiors of *Hotel Everland* through the glass door inspires melancholy, perhaps an epiphany of a future that has already passed.

In those years, the main advantage (and disadvantage) of design was to retrieve an entire idea of style, close to the one of arts & crafts or art nouveau and other historic movements. Unlike those though, that type of design was based on serial production, on the use of repetitive patterns and industrial materials (mainly plastic, textile, and synthetic colours). The period that just preceded that one -- the sixties -- had inaugurated this tendency, although basing its concepts on the diffusion of Progressist ideals and on the refined use of new materials that allowed people to experiment with new futuristic shapes, thereby confining their products to an elitist public. In the seventies, this tendency had already taken its toll and became vulgarized. The hotel rooms, restaurant tables, the wallpapers of the rooms, the chandeliers of the bank halls, and even the chalet curtains were invaded by wavy motifs, acid colours printed industrially on textiles of mediocre quality. Everything seemed to express the spirit of the time that has no end, the future now. The famous orange and brown or yellow and green patterns invade the kitchens, the curtains, and the children's rooms. The drinking glasses with printed motifs that come off after a few washes, the plastic lamps on the bedside tables, grandmother's croquets are replaced by rectangular napkins with the same wavy prints.

Some areas of Switzerland were particularly sensitive to this taste and still are today. When entering a Stube in the town of Emmental or an old pension of Regensburg, it is likely to come across this type of selection, as if frozen in time. Definitely the work of Sabina Lang e Daniel Baumann happens right here in a parallel or imaginary time that brings back the blinding beauty of a society of spectacle that has lost its anchor points, if not for the futurist one to which the eye has become accustomed for a long time. *Pocket Stadium* is its quintessential--the tubular structure concentrates the entire technological instrument of a contemporary stadium inside the synthesis of his lighting system. The lights could blind any spectator that would want to expose himself to their violence. At the center of the installation, the intensity of the light is equal to that of the sun. Similarly, the dance floor of *Shining Step #1* invites the audience to become the protagonist of a *Friday Night Fever* scene. The concept is exhausted in the famous Warhol formula of fifteen minutes of fame in which everyone has a right to live in their lives (but that is never enough!). He who would want to become John Travolta for a moment would end up feeling lonely and abandoned at the top of an ivory tower, like a static monument that will be taken away by time.

So perhaps it would do some good for the art public to take a trip to Bern. I advise a train ride and a book by Robert Walser, *The Walk*, for example. It is always useful to be able to contextualize something that from a privileged position may seem like a pleasant exoticism. Reality is always composed of many layers. Without Bern with its villas, offices, and hesitant bank machines, there would neither be Zurich and its museums nor works of artists like L/B; that having taken the liberty of keeping their distance from both faces of contemporary society, show un-reality as it is--beautiful and merciless--projected towards the future and hungry for feelings that only the past can evoke.



Module #1, 2000 -- Photo: L/B - courtesy: the artists



Beautiful Walls #14, 2005 -- Photo: L/B - courtesy: the artists



Comfort #2, 2001 -- Photo: L/B - courtesy: the artists

DO NOT TOUCH PLEASE

Paola Nicolin

Nato a Sidney nel 1963, Marc Newson si confronta con il design in modo personalissimo, conducendo un'impegnativa esplorazione di materiali, processi e potenzialità. Fin dal principio della sua carriera, ha prodotto con regolarità mobili in edizione limitata superbamente realizzati. Le sue creazioni sono esposte in tutto il mondo, e fanno parte delle collezioni dei migliori musei, tra cui il Museum of Modern Art di New York, il Design Museum di London, il Centre Georges Pompidou di Parigi e il Vitra Design Museum di Weil am Rhein. Si è da poco conclusa la sua prima personale negli Stati Uniti, ospitata nei meravigliosi spazi della Gagosian Gallery di New York.

Detto, fatto. Lo aveva dichiarato e adesso lo ha messo in pratica da Larry Gagosian. Diceva che il suo interesse era rivolto più al concetto, all'idea e alla materia che non alla funzione, che l'energia la spendeva più nel sognare la forma che nell'assemblaggio dei pezzi, che il suo design di mobili, jet, macchine, interni aveva molto più a che fare con la scultura che con il furniture. Detto, fatto. Adesso Marc Newson (Sydney, 1963) lo compri in galleria. Chelsea. Gagosian. Newson. Il cerchio si chiude nel Walhalla del mercato dell'arte contemporanea, varcata la soglia del quale il sistema si dispiega davanti agli occhi come il nucleo della cellula sotto il microscopio. Fresco della quotazione record raggiunta a Sotheby's dalla sua sedia in alluminio *Lockheed Lounge* del 1986 e del premio Designer of the Year, conferitogli a Miami a dicembre, il più famoso e brillante designer contemporaneo ha mostrato nella sede newyorkese le sue ultime creazioni, naturalmente "limited edition". Sono elementi che brillano come diamanti, costano poco

meno, e non hanno nemmeno un giunto. Sono oggetti ottenuti da un unico blocco di marmo di Carrara o di Micarta (un foglio di laminato composto da resina e tela di lino, lavorato con una tecnica inedita in grado di restituire soffici pattern che virano sulle tonalità del miele), oppure da un processo scultoreo a "cera persa", per il quale in nichel e in metallo Newson costruisce il negativo, esegue la colata e ottiene la forma positiva. Per entrambe le tecniche il lusso è non solo nella scelta dei materiali pregiati, ma anche nella quantità di materia scartata: Newson cola, scava, toglie, elimina il superfluo e butta gli scarti. All'ingresso della mostra c'è il pezzo forte, la libreria di marmo *Voronoi Shelf*. Niente mensole o ripiani, ma una struttura di cellule irregolari e smussate. La forma è una perfetta commistione d'immaginario naturale e scenario tecnologico: *Blade Runner* girato dentro il set di *Alice in Wonderland*. È un alveare o un web, accoglie brevi messaggi di testo o gocce di pappa reale. Più che costruirla, Newson l'ha pensata. L'idea qui è stata quella di



Installation view - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo by Lamay Photo

mischiare le competenze e servirsi della tecnologia per realizzare un pezzo unico. In termini matematici, si chiama Diagramma di Voronoi di una collezione di oggetti geometrici una partizione dello spazio in celle ognuna delle quali racchiude i punti più vicini a un particolare oggetto che a ogni altro. Sempre in matematica, dato un insieme di n punti nel piano, il diagramma di Voronoi (dal cognome del matematico russo Georgy Voronoy) consiste dunque in un insieme di n poligoni che dividono il piano contenendo ciascuno un solo punto dell'insieme di partenza, in modo che ogni punto all'interno del poligono costruito sia più vicino al punto dato che a tutti gli altri punti dell'insieme di partenza. Di questo diagramma Newson mischia un poco le carte, e ne ottiene degli algoritmi irregolari, il cui risultato si vede nella articolazione mista della misura delle celle della libreria. La meraviglia è possibile grazie a dei torni a quattro assi, che livellano il blocco di materia comandati da computer. Questo lavora sulla base di disegni tridimensionali, il che significa che il modello 3D viene letto dalla macchina che modella la forma. Per questo del giunto, vale a dire del simbolo della logica industriale per la quale chi disegna fa tanti pezzi e poi li assembla, non c'è più alcuna traccia. E se la storia del design è iniziata con il Crystal Palace di Joseph Paxton nel 1851, forma complessa ottenuta da pezzi semplici, Newson ci dice qualcosa di diverso sul rapporto arte e design come sistema di diffusione delle immagini controllate da una tecnica rigorosa. Davanti a mensole alveari o a sedie a nastro come la serie *Ribbon Pak*, o ancora di fronte ai tavoli come *Extruded Tables* in coordinato con le *Extruded Chairs* si sta come davanti alla *Saliera* di Benvenuto Cellini. Il tutto qui non si sa bene quanto costa, perchè la mostra è stata tutta venduta prima della sua inaugurazione. Si sa solo che la libreria è costata 500.000 \$, ma era il pezzo più costoso.

Forse Jean Prouvé si sta rivoltando nella tomba, ma Newson in fondo pensa da fuoriclasse. In più, il fatto di aver assimilato la migliore tradizione del design italiano come “really cool Italian stuff”, lo rende forse oggi più libero di dire che, nel bene e nel male, il “good design” non è più per tutti. Newson infatti è lo stesso che ha passato l'infanzia in un hotel in riva al mare stipato di Joe Colombo e Sacco Zanotta; ha viaggiato con la madre in Asia e in Europa, è tornato a Sydney dove ha studiato gioielleria e scultura al Sydney College of the Arts, ha sbirciato tra Domus e Ottogono per post-produrre Memphis, Mari, Castiglioni e compagnia bella. Adesso vive a Londra con un doppio studio a Parigi, per la quale nel 1992 ha lasciato Tokyo sulla scorta di due clienti che si chiamano Cappellini e Flos. Nel 2004 la Fondation Cartier ha esposto il *K40*, il suo progetto per un concept jet, ovvero un mini aeroplano di “qualità scultoree” pensato come primo passo per una “nuova rivoluzione del trasporto di massa”. Se voli Qantas Airlines poi voli Newson, perchè della compagnia aerea australiana è il direttore creativo. Newson è il buon selvaggio del sistema design di cui conosce così bene il pentagramma che lo suona a memoria.

E se sul marchio Gagosian qualcuno ci ha già ragionato per bene, il gioco adesso è rischiare di forzare il limite di legittimazione culturale della più importante galleria d'arte del mondo. Pensiamo allora all'operazione. Il fatto che sia la sua prima volta in una galleria di New York non ha nulla di originale. In un tempo dove quello che vale lo decide non il museo, ma la bellezza spregiudicata e vivace di questi spazi vuoti, che un designer arrivi fino a qui non stupisce. Tuttavia, due sembrano essere le possibili chiavi di lettura che la rendono interessante. Accanto all'ormai consueto e storicizzato salto semantico per il quale qui dentro tutto è arte, Newson piace per il tipo di oggetto che realizza e per le modalità attraverso la quale ottenere il risultato. Quello che fa di una libreria un'opera d'arte qui è infatti la tecnica della realizzazione elevata a genio creativo, cosa che sarebbe piaciuta tantissimo a Reyner Banham. Sedute, tavoli, una libreria, delle mensole: nessuno li chiama oggetti nè tanto meno prodotti. Sono opere, quindi: Do not touch, please. Il bello è allora la meraviglia della tecnica applicata al lusso sfrenato dei materiali e della loro lavorazione.

Chi guarda non è lì per verificare se seduto sulla sedia riesce ad accavallare le gambe sotto il tavolo, nè per vedere se sullo scaffale della libreria ci sta bene la monografia di Phaidon. Lo slittamento semantico per il quale quello che nasce come oggetto diventa modello è forse allora la prima e più immediata chiave di lettura che permette di entrare in galleria con cognizione di causa. Baudrillard insegna. I tempi però sono cambiati. Il salto sembra derivare dalla tecnica e dal suo significato: la forma è stata ricavata attraverso un principio di sottrazione. L'oggetto allora cambia status attraverso due livelli di schizofrenia: un primo livello legato alla dislocazione e allo spostamento del pezzo dalla strada alla galleria, un secondo

e più efficace, è legato alle fasi di realizzazione dell'oggetto, che nasce da un procedimento scultoreo. La sofisticata combinazione di raffinatezza della tecnica e strategia della comunicazione aggiungono infatti qualcosa di nuovo a chi propone come modello unico un oggetto che si è soliti pensare in serie. In fatto di tecnica Newson muove allora da presupposti contrari alla progettazione del design: eliminando il giunto, cancella ogni possibilità di sostituire il pezzo difettato. L'oggetto-opera quando si rompe contempla così solo il restauro, che comunque non elimina la sua imperfezione.

Quanto alle strategie della comunicazione, Newson parte dalla profonda conoscenza del sistema economico dell'arte, attorno al quale sembra iniziare a riscrivere una nuova declinazione delle relazioni tra arte e design dalle quali nascono prodotti borderline, in grado di indurre nuovi rapporti comportamentali e nuove frontiere delle relazioni economiche. Cappellini come Bulgari. E qui, prima di tutti, arriva Gagosian. Se le pratiche artistiche contemporanee contemplano la riproduzione in serie limitata, la fattura a più mani, l'iconicità, l'oscillazione del gusto e delle tecniche, la post-produzione di una forma o di una idea, perchè allora non andare a pescare uno dei pochi designer che pensa alla forma e alla tecnica con criteri del tutto estranei alla serializzazione? Se le opere d'arte sono oggetti attorno ai quali disporre e organizzare un sistema di riferimenti che più o meno schizofrenicamente riflettono l'animo inquieto del collezionista, perchè allora non si può mettere una seduta di metallo traforato davanti ad un neon? Perchè non servire il timballo di riso su di un unico e preziosismo tavolo di resina e

lino dando le spalle ad una natura morta? Nessuno lo vieta, anzi. Gagosian, che sul time and value ha più di qualcosa da dire, nella sua pantagruelica white cube fa accomodare uno che partendo da un unico blocco di marmo di Carrara toglie e non aggiunge, smussa e non avvita, non risparmia, ma al contrario spreca la materia buttando via tutto quello che non gli serve più.

Ci si potrebbe chiedere quali siano - e se sia il caso di parlare - dei risvolti etici oltre che economici di tutto questo. Il suo è uno schiaffo al funzionalismo o una vera modernità nel senso di vera negazione di quelle modalità di costruzione dello spazio che negli anni si sono chiamate International Style, Bauhaus, Modernismo o post-modernismo? Ha senso riportare la componente etica del progetto in opere d'arte destinate a essere vendute al miglior offerente o non è meglio la spudoratezza di chi venendo dal mondo del mercato fa mercato con materiali e tecniche più pregiate e dunque costose? La forma riconoscibile ha qui assunto un senso diverso dal sè. Sono oggetti da guardare che hanno perso ogni funzione, se non quella di un rimando a un concetto o ad una sua re-interpretazione. Newson sembra giocare anche con la perdita del senso della realtà verso la finzione pura e dunque con la perdita del sistema di riferimenti che a questo oggetto e al processo della sua costruzione danno un senso. Le forme e gli oggetti sono nati da un'idea e da un sogno, la loro applicazione è qualcosa di successivo, che mina la libertà di azione e di pensiero che l'ha generata. Da Gagosian lo scenario si apre così su di una straordinaria commistione di tecnologia avanzata, di scenari biologici e di accenti funky, controllati da



Nickel chair, 2006 - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo by Lamay Photo

una tecnica rigorosa, degna di Buckminster Fuller o dei Futuristi. Questi volevano cambiare il mondo, e Newson? Attraverso una nuova sperimentazione formalista, i “moderni” tendevano alla costruzione di una nuova spazialità, che fosse vettore di un diversa metodologia dell’abitare e del vivere, e Newson? Nella migliore delle tradizioni della ricerca, la fede nel progresso tecnologico, l’idealismo, la componente politica del progetto facevano di designer stile Branzi un “fisico teorico”, e Newson?

Dalla mostra si esce un poco infreddoliti. Che cosa abbiamo visto? La distanza che si crea tra la seduta e chi la guarda è solo un effetto Gagosian o è il principio di una strategia per la quale, arrivati fino a qui, tutto è possibile? I lavori di Newson sono già nelle collezioni di musei, ma per ora troneggiano “solo” nei dipartimenti di design e arti applicate. Per cambiare piano forse Newson deve prima stare un poco in affitto in galleria. A quando il trasloco? Il pubblico per ora è pregato di non toccare.

Born in the city of Sydney in 1963, Marc Newson approaches design as an experimental exercise in extreme structures and advanced technologies, combined with a highly tactile and exacting exploration of materials, processes, and skills. From the very beginning of his career, he has produced a steady trickle of superbly crafted, limited-edition furniture. His designs are featured worldwide as part of the permanent collection of design museums and galleries, such as the Museum of Modern Art in New York, the Design Museum in London, the French national museum of modern art, Centre Georges Pompidou, and the Vitra Design Museum in Germany. His first solo show in the U.S. - in the beautiful space of the Gagosian Gallery - has just ended.

Said and done. He put to action what he had declared at Larry Gagosian’s. He had said that his interest was more oriented on concept, on idea and matter, rather than function. He said that he spends more energy dreaming about the shape than assembling its pieces--that his design of jets, cars, and interiors had more to do with sculpture than furniture.

Said and done. And now Marc Newson’s (Sydney, 1963) work is bought in galleries. Chelsea. Gagosian. Newson. The circle is closed within the Walhalla of the contemporary art market. The threshold is crossed where the system unfolds in front of the eyes like a nucleus of a cell under a microscope. Coming fresh from record quotation reached at Sotheby’s for his aluminium chair *Lockheed Lounge* of 1986 and from the Designer of the Year Award given to him in December in Miami, the most famous and brilliant contemporary designer has exhibited his last creations in New York, strictly “limited edition” of course. These elements shine like diamonds, they cost just a little less, and they do not even have a juncture. These are objects obtained from a block of Carrara or Micarta marble (a laminated foil made of resin and linen cloth, worked on with an innovative technique that creates soft patterns that turn to honey tones), or from a sculpturing process in lost wax for which Newson constructs the negative in nickel and metal, and by pouring obtains the positive shape. The luxury of both techniques is not only in the precious materials used for the process but is also in the quantity of discarded material - Newson pours, digs, eliminates the excess, and throws away the discarded materials.

At the entrance of the exhibition lies the most powerful piece, the marble library *Voronoi Shelf*. No shelves or compartments. A structure of irregular cells. The shape is a perfect fusion of natural scenery and technologic plot: *Blade Runner* shot on the set of *Alice in Wonderland*. It is a beehive or web. It contains short electronic messages or “honey.” Newson thought it up rather than construct it. The idea was to mix the competences and use technology to create a unique piece. In mathematical terms, it would be correct to talk about Voronoy’s Diagram of collection of geometrical objects, a partition of space in cells where each one holds the points closest to a particular object. Still mathematically speaking, given a set of n polygons in a plane, the Voronoy Diagram (from the surname of the Russian mathematician Georgy Voronoy) thus consists of a set of n polygons that divide the plane in such a way that each polygon keeps only one point of the original set. Therefore, each point inside the constructed polygon is closest to

the given point than all the other points of the original set. Newson shuffles the cards a bit in this diagram and manages to obtain irregular algorithms that can visually be observed in the irregular dimensions of the bookshelf cells. This improbable structure is made possible by the computer-controlled laths, which have four axes that level the block of material. The computer bases its work on three-dimensional drawings that are then processed, and finally the shape is modelled. As far as the juncture goes, in other words, the symbol of industrial logic for which the designer makes many pieces and then assembles them together, there is no trace of it. And if the history of design begins with the Crystal Palace of Joseph Paxton in 1851, a complex shape obtained from simple pieces, then Newson is telling us something different about the relationship between art and design as an image diffusion system controlled by a strict technique.

When facing beehive shelves or ribbon chairs like the *Ribbon Park* series, or still when facing tables like *Extruded Tables* coordinated with *Extruded Chairs* is like facing Benvenuto Cellini’s *Saliera*. The costs here are not very clear because the exhibition was sold entirely before its opening. It is only known that the bookcase cost 500,000 dollars, but it was the most expensive piece.

Perhaps Jean Prouve is flipping in his grave, but Newson is really out of his league. Moreover, having assimilated the best tradition of Italian design as “really cool Italian stuff” makes him free today to declare that “good” design is not for everybody. Newson, in fact, is the one that spent his childhood at a seaside hotel of Joe Colombo and Sacco Zanotta; that travelled with his mother in Asia and in Europe, went back to Sydney where he studied jewellery and sculpture at the Sydney College of the Arts; that glanced

through Domus and Ottagono to post-produce Memphis, Mari, Castiglioni and company. Now he lives in London with a double studio in Paris, for which he left Tokyo in 1992 drawn by two clients called Cappellini and Flos.

The Cartier Foundation exhibited the *K40* in 2004, his project for a concept jet, a mini-plane of “sculpturous quality” that sets the ground for his broader views on a “new revolution of mass transport”. If you fly Quantas Airlines, you then fly Newson, given that he is the company’s creative director. Newson is the good savage of the design system, he knows its pentagram so well that he is playing it by heart.

And if somebody contemplated well the Gagosian brand, the game would now be to risk by forcing the limit of cultural legitimization of the most important art gallery of the world. Let’s then think about this operation. The fact that this is his first time to exhibit in a New York gallery has is not very original. In a time where the value is not decided by the museum but the bold beauty of these empty spaces, the fact that a designer has reached this point is not a surprise. Nevertheless, there are two possible interpretations that could make it interesting. Besides the already historicized semantic leap for which all things inside here are art, Newson is liked for the type of object he creates and for the proceedings that bring him to his final result. That which makes a bookcase an art piece is the production technique elevated to this creative genius. This is something that Reyner Banham would have appreciated. Seats, tables, a bookcase, some shelves--nobody calls them “objects” or “products.” They are art pieces. “Do not touch, please.” So the beauty then lies in the techniques applied to extreme luxury of the materials and their refining.



Extruded chair 2 (white), 2006 - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo by Lamay Photo

The person that observes is not there to verify if one can cross one's legs under the table while sitting on the chair. Nor is one there to see if a Phaidon monograph looks good inside the bookcase. The semantic shift according to that which is born as an object becomes a model is perhaps the most immediate interpretation that allows one to enter the gallery with a certain awareness. Baudrillard's lesson. Yet, times have changed. The leap seems to derive from the technique and the meaning it implies: the shape has been obtained through a procedure of subtraction. The object then changes its status through two levels of schizophrenia. The first level refers to the displacement of the piece from the street to the gallery. The second level is more efficient it refers to the phases of creation of the material piece that derives from a sculpturing procedure. The sophisticated combination of a refined technique and a communication strategy adds something new for someone that is proposing as unique an object that is thought of in series. When it comes to technique, Newson moves in the opposite direction of the common assumptions of design. By eliminating the juncture, he deletes the possibility of substituting the faulty piece. When the object-piece breaks, it can only be restored, and this would still not eliminate its imperfection.

As far as communication strategies are concerned, Newson takes off from a deep knowledge of the economic art system. He seems to create a new declination around this system that produces borderline products that manage to induce new behaviour and create new frontiers in economic relations. Cappellini like Bulgari. And here, before everyone else, comes Gagosian. If contemporary art practices contemplate reproduction in limited series, working with more than two hands, icon system, changing tastes and techniques, post-production of a shape or idea, why then not pick the designer that thinks of shape and technique with criteria incompatible with seriality? If art works are objects around which one must organize a system of references that in some way reflect the tormented soul of the collector, why not then place a chair in pierced metal in front of a neon light? Why not serve a rice dish on a unique and most precious table in resin and linen cloth? Nobody forbids It. Gagosian, who has much to say on time and value, accommodates a certain someone inside the pantagruelic white cube that, starting from a single piece of Carrara marble, takes off and doesn't add, rounds off and doesn't screw, doesn't save up but wastes material and throws away everything he doesn't need.

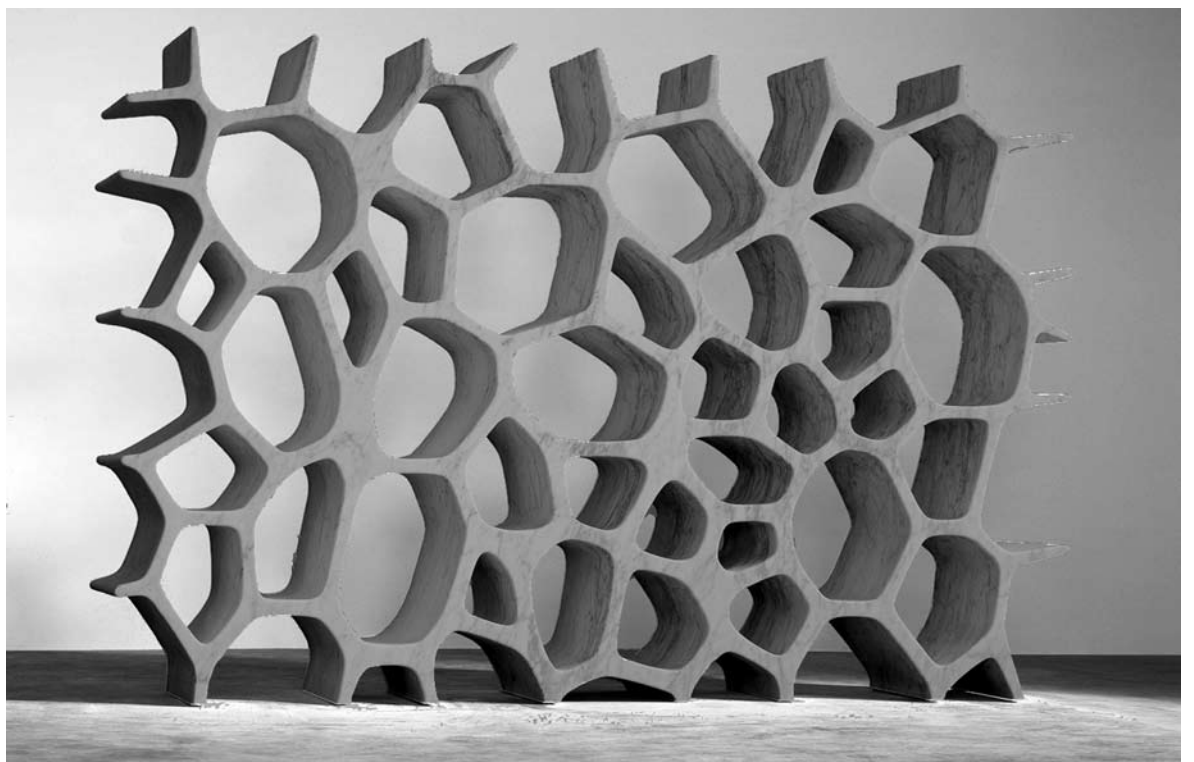
One could ask what are the ethical and economical outcomes of this entire thing? It is a slap for functionalism, or a real modernity in the sense that it denies all the construction modes that through the years have been called International Style, Bauhaus, Modernism, or Post-modernism. Would it make any sense to bring back the ethical component into art pieces destined to be sold to the best bidder, and is it not better that the ones coming from the market have the boldness to deal with materials and techniques that are more precious and therefore more costly? The recognizable shape has acquired a new meaning apart from itself. These are objects to see that have lost all functions apart from recalling a concept or its reinterpretation.

Newson also seems to fool around with the concept of losing the sense of reality and going towards pure fiction, therefore losing all the references that have given a meaning to the construction of the object and its process. Shapes and objects are born from an idea and from a dream. Their implementation comes afterwards, and it compromises the freedom of thought and action that generated it. Gagosian opens the curtains to an extraordinary melange of advanced technology, biological sceneries, and funky accents, controlled by a rigorous technique worthy of Buckminster Fuller or the Futurists. They wanted to change the world. What about Newson? Within the best traditions of research, of faith in technological progress, of idealism, of political components, designers like Branzi a "theoretical physician" were made. What about and Newson?

One leaves the exhibition feeling a little chilly. What have we seen? Is the distance created between the seat and the viewer just a Gagosian effect, or is it the mere beginning of a strategy that suggests that if we have come so far, everything is possible? The works of Newson are already a part of museum collections, but for now they only crown the design and applied arts departments. To change floors, maybe Newson should rent out the gallery. When does he move? The public is for now kindly asked not to touch.



Micarta chair, 2006 - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo by Lamay Photo



Voronoi Shelf (Grey), 2006 - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo: Robert McKeever



Extruded table 1 (grey), 2006 - Copyright Marc Newson, Courtesy Gagosian Gallery, Photo by Lamay Photo

MIRACLE

Luca Molinari

Milano, popolazione residente di 1.299.448 abitanti distribuiti su di una superficie di 182 kmq. Per una densità di 7139 abitanti x kmq (la stessa percentuale a Roma è di 1987 abitanti, a Berlino 3809, a Francoforte 2652). Gli stranieri censiti con permesso soggiorno sono 183.600 pari al 12% del totale residenti.

Milano Salone del Mobile: in quattro giorni arrivano in città 223.138 visitatori di cui 123.391 stranieri provenienti da 146 Paesi stranieri. La Fiera ospita 2578 espositori distribuiti su di una superficie di 229.059 mq. Negli stessi giorni transitano 4128 giornalisti di cui 2065 stranieri da 57 Paesi diversi(dati Cosmit, 2006).

Le altre grandi manifestazioni internazionali hanno portato a pari grado di giorni: Smau 50000 visitatori; Milano Film Festival 80.000; Settimana della Moda 2006, 10000 addetti (da Multiplicity.lab, “Milano. Cronache dell’abitare”, Bruno Mondadori, 2007).

Sono pochi gli eventi internazionali che nell’arco di quattro giorni riescono a portare in una metropoli una popolazione nomade pari al 20% del suo totale abitanti, dando contemporaneamente la sensazione che ci siano margini di crescita e di espansione.

Il Salone del Mobile di Milano è indubbiamente un fenomeno economico, sociale, culturale e di costume che fa molto riflettere, soprattutto per le dimensioni che ha preso progressivamente in questo ultimo decennio.

Un tempo c’era la Fiera di Milano, solo quella; un recinto ai margini della città storica in cui tutto avveniva. Una sorta di Barnum dell’economia e della produzione ad uso delle grandi folle che convergevano in massa attraverso le sue porte monumentali dai nomi ottimistici e moderni (come non ricordare l’emozione infantile del superare Porta Meccanica o di camminare tra la gente in Viale della Tecnica).

All’interno del recinto tutto era possibile e i migliori progettisti di allestimenti e architetture effimere sperimentavano, giocavano felicemente producendo spazi arditi e figli dell’illusione. Come non ricordare gli allestimenti dei fratelli Castiglioni o i padiglioni Breda di Baldessari? Spazi passati direttamente dal cartongesso ai libri di storia dell’architettura italiana del secondo dopoguerra.

Poi lentamente i margini di quel recinto hanno cominciato ad alleggerirsi, la separazione canonica tra città e Fiera si è fatta sempre più flebile e ambigua generando un fenomeno assolutamente inedito sulla scena internazionale. I produttori grandi e piccoli, le aziende, molti autori, soprattutto giovani, gallerie indipendenti, case editrici, hanno cominciato lentamente ad aprire spazi ed eventi esterni al Salone ufficiale in un crescendo impressionante che ha portato negli ultimi anni a un vero e proprio sdoppiamento tra evento “ufficiale” e il cosiddetto “Fuori Salone”, un universo complesso e densissimo in cui è sempre più difficile orientarsi ma in cui, in fondo, è straordinario perdersi.

Mi piace pensare che questo fenomeno ha una matrice propria insita nella storia e nel carattere della città. Milano è una città che ha costruito la sua vera identità fisica e culturale soprattutto attraverso il suo rapporto con la modernità. La sua anima profonda è modernista e insieme la sua imprenditoria, l’industria hanno stabilito da sempre una relazione fittissima tra territorio produttivo e città come luogo della rappresentazione pubblica. La storia, sempre inedita per l’Italia, della Fiera di Milano, della Triennale, della Rinascente raccontano di una imprenditoria multiforme e dinamica che costruisce nuovi spazi per mettere in scena la modernità della sua produzione e insieme per costruire un nuovo gusto dell’abitare e del consumare modernamente.

I padiglioni realizzati nel Parco Sempione per le Triennali dagli anni Trenta ad oggi, gli spazi del buon design moderno e borghese della Rinascente, di De Padova, che a partire dagli anni Cinquanta raccontano di una Italia diversa che sta emergendo, sono tutti segni di una economia multiforme e dinamica che cerca strategie nuove di comunicazione e promozione utilizzando la città come naturale scenario.

Il “Fuori Salone” sembra nascere dalle stesse inquietudini e necessità confrontandosi insieme con una scala urbana, economica e sociale completamente diversa. Il Fuori Salone esprime molto bene la necessità della grande industria del design italiano di trovare strategie e modalità differenti per mettersi in mostra e insieme generare tendenza combattendo una crisi strisciante di competitività sui mercati internazionali. Insieme il “Fuori Salone” racconta di un moto dal basso da parte delle centinaia di realtà tra progetto e nuovo artigianato, ricerca sperimentale e radicalità espressiva, nuovi autori e scuole, che in questo salotto buono non sono mai state rappresentate né accolte, e che hanno trovato in questo scenario urbano un naturale set d’espressione e di azione imprenditoriale e creativa.

La città, involontariamente e senza alcuna azione preordinata, ha saputo raccogliere in questi ultimi dieci anni una straordinaria spinta dal basso che ha ribaltato il punto di vista sul Salone al punto di vedere nella Fiera le esposizioni “ufficiali” e nelle centinaia di eventi esterni la vera realtà da indagare e da guardare con attenzione per individuare sintomi e premonizioni per il futuro.

Una spinta dal basso che si lega al fatto che simbolicamente Milano è ancora letta come la capitale del design internazionale e rafforzata dalla presenza, unica per lo scenario internazionale, di un numero impressionante di scuole specializzate - dal Politecnico di Milano passando per Naba, Domus Academy, Ied, Scuola Politecnica di Design, Istituto Marangoni - che determina la presenza di centinaia di giovani studenti e autori che dalle scuole poi gravitano intorno agli studi e alle aziende dei distretti del centro-nord Italia.

Il Fuori Salone ha quindi progressivamente messo in scena la diffusione orizzontale e auto-gestita di una nuova economia della creatività in cui si sperimentano contemporaneamente modalità di comunicazione alternative, relazioni sociali inedite, produzioni limitate ma con caratteri autonomi. Insieme il Salone è uscito dal recinto e la Fiera si è sovrapposta alla città in un crescendo clamoroso. Siamo passati lentamente dalle gallerie e dagli spazi formalmente preposti a tutti i luoghi che per anomalia, lateralità e particolarità la città potesse offrire. Stazioni ferroviarie, piazze aperte, fabbriche abbandonate, cortili residenziali, serre e giardini, appartamenti privati, chiese e scuole, tutto è stato progressivamente assimilato dal Fuori Salone trasformando la città in un set mondano e del nuovo gusto che ha abbattuto limiti e confini in una sorta di Grande Fratello del design su scala urbana in cui eventi alti e bassi si mescolano producendo un’energia impressionante.

Il potere di questi eventi è stato quello di rendere glamour un evento per addetti ai lavori e insieme di offrire un’immagine della città nuova, diversa da quella che conserva negli altri 360 giorni dell’anno: aperta, solidale, ricca di eventi, stimolante, trasversale, giovane. E la crescita degli eventi e la loro orizzontalizzazione hanno stimolato sinergie nuove e incroci potenzialmente importanti tra design, arte, architettura ed energie libere della città ad indicare strade e strategie possibili da percorrere per il futuro.

I numeri in gioco sono ormai impressionanti e sono rappresentati dagli stessi eventi: il Salone del Mobile ha definitivamente perso il controllo di quello che avviene al di fuori e le guide di Interni e Abitare, per quanto dettagliate, non riescono a stare dietro a tutto quello che avviene.

Tra l’altro, da quando lo scorso anno il Salone del Mobile si è trasferito nella nuova Fiera Rho-Pero, si è ancora più ampliato il divario fisico e simbolico tra “dentro” e “fuori” Salone in una sorta di competizione inedita tra due figli della stessa famiglia. Produttori e aziende non possono fare a meno di avere stand ufficiale per compratori e clienti tradizionali in Fiera ed un evento/spazio in città per la stampa, i media e quel pubblico fluido ma forse più influente in termini di marketing e passa parola.

Ma, al di là della esibizione muscolare di star dell’architettura portate dalle grandi aziende a disegnar cucine e lampade per fare parlare i giornali, credo che la forza del Fuori Salone rimanga ancora in quegli spazi magari poco comunicati ma capaci di accogliere giovani autori e piccole aziende coraggiose, o in azioni come *Design pubblico* e *Bed sharing*, ideate da Esterni, che attiva nuove modalità di incontro e scambio tra giovani designer, oppure ancora nello storico concorso Opos che da almeno quindici anni racconta di un modo fresco e civile di pensare e fare design.

Se il Fuori Salone utilizzasse sempre meno Milano come sfondo, come quinta televisiva per il passaggio momentaneo di star e designer/veline, e guardasse a questi spazi che colonizza e usa anche come risorsa per sperimentare, credo che allora si potrebbe aprire una pagina inedita e felice di quello che comunque rimane uno dei laboratori urbani involontari più interessanti sulla scena italiana e internazionale contemporanea.

IN MILAN

Milan--resident population of 1,299,448, dispersed over a 182 km² surface. Population density -- 7139 persons per x km sq. (In Rome, the same percentage is 1987, Berlin 3809, Frankfurt 2652). Foreigners with a residence permit are 183,600, 12% of the entire population.

Milan's Salone del Mobile-- is a steady stream of visitors, numbering 223,138 that come to the town over a four day period; of those visitors, 123,391 are from 146 different countries. The expo shows 2,578 participants dispersed on a surface of 229,059 m². In those same days, there will be 4,128 journalists passing through, and of those, 2,065 are from 57 different countries (Cosmit data, 2006).

Other great international events that have contributed to the visiting population on the same days are: Smau, 50,000 visitors; Milano Film Festival, 80,000 spectators; Settimana della Moda 2006, 10,000 workers (from Multiplicity.lab, "Milano. Cronache dell'abitare", Bruno Mondatori, 2007).

There are few international events that in a four days time manage to bring a nomadic population into a city that equals 20% of its total population while at the same time maintaining the feeling that there is space for growth and expansion.

The Salone del Mobile of Milan is without a doubt an economic, social, and cultural phenomenon that gives an observer food for thought, especially for the numbers and dimensions that it has reached in this last century.

There was a time when there was only the Milan Fair--a field just outside the town center where everything took place. A sort of Barnum of economy and production put to use for the masses that flowed through its optimistic and modernly named doors (Who can forget the childish emotion of walking through the "Mechanic Door" or of strolling among the crowd through the "Technical Street"?).

Inside the gates, everything was possible. And the best planners and architects were experimenting and playing, creating arduous spaces and results of illusion. Who can forget the projects of the Castiglioni brothers or the Breda pavilions of Baldessari--spaces gone directly from plaster into the history books of Italian architecture of the post-war period.

Then slowly the borders of those spaces started to become faint. The canonical separation between the city and the expo became more and more feeble and ambiguous, thus generating an unseen phenomenon in the international scene. Producers, big and small, companies, authors, young people, independent galleries, publishers, they all started to open their spaces to events outside the official Salone in a continuous crescendo that lead to the existence of two separate sides--the "official" and the so-called "Fuori Salone," a complex universe that becomes more difficult to grasp but where it is also pleasing to get lost.

I like to think that this phenomenon has its own matrix woven inside the history and the character of the city. Milan is a city that has constructed its real physical and cultural identity mainly through its connection with modernity. Its profound soul is modernist. The industry had always established a tight relationship between the productive territory and the city as a place of public representation. The History of the Milan Fair, the Triennale, and the Rinascente narrate the dynamic entrepreneurship that constructs new spaces to put on shows that have modernity as part of their production, to construct a new living taste and modern consumption.

The pavilions that have been constructed in the Parco Sempione (Sempione Park) since the thirties for the Triennials and since the fifties, the spaces of the modern and bourgeois design of the Rinascente by De Padova narrate a different and newly emerging Italy. These are all signs of a multi-shaped and dynamic economy that searches for new communication and promotional strategies using the city as a natural setting.

The "Fuori Salone" seems to arise from the same fears and necessities, facing an urban, social, and economic scale that is completely different. The Fuori Salone expresses the necessity of the big Italian design industry to find different ways and strategies to promote its visibility and to fight the crisis of competition on the international market. Moreover, the Fuori Salone shows the low-profile work of hundreds of dreams-turned-realities--projects and new craft, experimental research and radical expressions, new authors and schools--things that had never before been accepted or represented. These categories have now found a natural setting for creative and entrepreneurial expression and action.

Involuntarily and without any preset action, the city embraced during the last ten years this extraordinary push that has completely changed consideration for the Salone. This showed the "official" exhibit inside the Fair and hundreds of the external events as the true scenes to explore and observe carefully in order to capture symptoms and predictions for the future.

An upwards push connected to the fact that Milan as a design capital is only symbolically strengthened by the presence of an astounding number of specialized schools--the Politechnic of Milan, Naba, Domus Academy, Ied, Scuola Politecnica di Design, and Istituto Marangoni--that determine the presence of hundreds of young students and authors that gravitate around the studios and companies of northern Italy.

Fuori Salone has thus progressively showed a horizontal and self-managed diffusion of a new creative economy to experiment simultaneously alternative ways of communication, new social relations, and limited production of independent character. So, the Salone went loose from the gates, and the Fair overlapped this city in an astounding crescendo. We are slowing passing from the galleries and spaces formally designated to all those places that are strange, lateral, and particular that the city could offer. Train stations, city squares, abandoned factories, courtyards, greenhouses and gardens, private apartments, churches and houses, and everything was progressively assimilated by the Fuori Salone; turning the city into a worldly setting and into a new taste that tore down the limits and borders in raising the Big Brother of design on the urban scale. Here, events high and low are mixed to stir an astonishing energy.

The power that these events gave was to make a glamorous event destined for the professionals in the field, and also to give a new image of the city different from the one it has in the remaining 361 days of the year, a city that is open, supportive, eventful, stimulating, transversal, and young. And the growth of the events and their horizontal expansion have stimulated new synergies and important cross-overs between design, art, architecture, and free energies of the city, as well as possible strategies to follow up in the future.

The numbers in this game are impressive. The Salone del Mobile has definitely lost control over what happens outside and the guides of Interni and Abitare, as detailed as they may be, and can't keep up with what happens.

Also, from last year, when the Salone del Mobile moved to the new expo spaces of Fiera Rho-Pero, the physical and symbolic gap between "inside" and "outside" became even larger, creating some competition between the two "siblings." Producers and companies can't do without an official stand for the buyers and the traditional clients in the expo and an event or space in the city for the press, the media, and the fluid audience that may be more influential in terms of marketing and spreading the word. But, besides the muscular exhibition that architecture stars brought to the big companies to design kitchens and lamps made to make the news, I believe that the strength of Fuori Salone is still within those spaces that were perhaps not advertized well but that were certainly capable of embracing young authors and small courageous companies, or of taking on actions like *Public Design* and *Bed sharing* created by Esterni that implement new ways for young designers to meet and share; or again, housing the historic competition Opos that for at least fifteen years talks about a fresh and civil way of thinking and making design.

If the Fuori Salone was to use Milan less and less as a background, as a television backstage for the passage of stars and designer showgirls, and to see these spaces more as a resource for experimentation, I believe that it would be possible to open a new page of that which is still one of the most interesting involuntary urban labs in the Italian and international contemporary scene.

STAY RADICAL

Anna Daneri

Due gruppi storici del design sperimentale, Archizoom Associati e Superstudio, presentano a Milano la ricostruzione di Superarchitettura, mostra che lanciò negli anni sessanta il pensiero radical, riconosciuta come uno degli eventi fondativi per le nuove modalità di progettazione, mentre a Rovereto si celebra la storia del design italiano, in dialogo continuo con le avanguardie artistiche, in una mostra co-prodotta col Canada.

Che senso ha riproporre 'letteralmente' una mostra di giovani e 'arrabbiati' designer fiorentini in una elegante galleria milanese, a distanza di quarant'anni? *Superarchitettura* è infatti un calco perfetto della mostra organizzata nel 1966 alla galleria Jolly 2 di Pistoia, che presentò per la prima volta i prototipi di due gruppi che hanno segnato la storia del disegno industriale del dopoguerra italiano: Archizoom Associati (Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario e Lucia Bartolini) e Superstudio (Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Piero Frassinelli, Alessandro e Roberto Magris e Alessandro Poli).

Quanta di quella rabbia generatrice di nuovi pensieri e nuove forme può essere presente nelle stesse forme decontestualizzate nello spazio e nel tempo? Seppur decantato, questo viaggio nel tempo permette di rivivere uno dei momenti chiave della sperimentazione nell'ambito della progettazione di interni, ma anche di sentirne la distanza, con o senza rimpianti... La mostra di Pistoia nasceva infatti sulla scorta di una reazione 'generatrice di senso' alla distruzione portata dalla terribile alluvione di Firenze del '66. A distanza di un mese da quel tragico evento (che vide una mobilitazione generalizzata di giovani da tutto il mondo per salvare la città e il suo patrimonio artistico), Superarchitettura si poneva come 'contraltare simbolico' presentando degli spazi abitati dal colore e dall'apparente incongruità delle forme, in cui il mare poteva diventare un divano (*Superonda*, poi prodotto in serie da Poltronova), una mucca un contenitore (*Mucca*), una scala una cassetiera luminosa (*Per aspera ad astra*). Secondo le intenzioni programmatiche: "la Superarchitettura è l'architettura della superproduzione, del superconsumo, della superinduzione al superconsumo, del supermarket, del superman e della benzina super" (dal manifesto della mostra); un apparente inno al consumismo debitore del boom economico, quindi, che

occhieggia alle forme della Pop Art ma che nasconde una radicale opposizione alla produzione capitalistica, attraverso un recupero della manualità e dell'artigianalità. In mostra allora come oggi alla Galleria Carla Sozzani (fino al 29 aprile), sono infatti una serie di prototipi in legno, dipinti a mano in colori brillanti, frutto di un lavoro collettivo (coordinato dal Centro Studi Poltronova per festeggiare i cinquantanni dell'azienda pistoiese). "Quindi il progetto come opposizione, come autonomia rispetto all'assetto culturale e sociale del mondo: ma anche spinta verso una modernizzazione più radicale, fuori dai miti degli standard, per una anarchia individuale contro gli appiattimenti della società di massa" (Andrea Branzi, *Le profezie dell'Architettura Radicale*, 1992). Una spinta che ha unito i movimenti Radical in tutta Europa e nel mondo, nella progettazione non solo di oggetti di uso, ma anche di città utopiche, in cui le possibilità tecnologiche venivano coniugate a un ideale sociale 'liberato' e comunitario che si ritrova nelle prime sperimentazioni di Archigram in Inghilterra, in quelle degli Ant Farm (la fattorie delle formiche), Onyx o Site negli Stati Uniti, di Hans Hollein, Walter Pichler, Coop Himmelblau in Austria, di Arata Isozaki e Kiyonori Kikutake in Giappone, e che ha trovato terreno particolarmente fertile in Italia, nel lavoro seminale di Ettore Sottsass Jr e poi di



from left: Divano Superonda, Giradischi Superbox Cassetiera "Per aspera ad astra" Courtesy: Archivio Archizoom Associati

Archizoom, Superstudio, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, Alessandro Mendini, Gateano Pesce, gli Zziguraat, gli UFO, i 9999, Remo Buti e Gianni Pettena, di cui tra l'altro, è in corso una personale da Neon Fdv (fino al 28 aprile). Gli architetti radicali hanno pensato città che camminano, galleggianti, che si trasformano a seconda delle necessità d'uso degli spazi, città-schermi, città sottomarine, o come nel caso di *No-Stop City* (1970/72) degli Archizoom, città idealmente infinite, con facciate indistinte e spazi aperti a nuove tipologie abitative e nuove forme comunitarie, oppure le *12 Città Ideali* (1970/71) di Supertudio, che stigmatizzano il degrado urbanistico e sociale della città contemporanea e del futuro, auspicando la preparazione delle fondamenta di una città ideale, la *Città dalle Bianche Mura*...

Nel libro *Design & Crime* (Postmedia, 2003), Hal Foster dichiara quanto la forza trasgressiva del design contemporaneo si sia trasformata in routine, in “grande rivalsa del capitalismo sul postmoderno”, dichiarando anche che “forse è tempo di ridare senso alla collocazione politica, sia dell'autonomia che della trasgressione, un senso della dialettica storica della disciplina e della sua contestazione, ritentare di attrezzare la cultura con uno spazio d'azione” (p.29). Un 'campo di azione' che i designer radicali nostrani individuavano nelle periferie e nella libera, autonoma trasformazione progressiva dello spazio non centralizzato (La Pietra, Dalisi), attraverso il recupero di una cultura materiale extra-urbana (Superstudio) o delle espressioni artistiche locali e circoscritte (Pesce). Obiettivi che si ritrovano 'condensati' nel progetto alternativo di contro-scuola di architettura e design che riunì tutti gli esponenti del Radical italiano, *Global Tools* (1973), e in alcuni degli oggetti e ambienti prodotti a cavallo degli anni '60-'70, presentati nell'ormai mitica mostra al MOMA del 1972: *Italy: The New Domestic Landscape*, che sancisce la consacrazione delle ricerche italiane, visibili oggi nella mostra in corso al MART

di Rovereto, *Il Modo Italiano* (fino al 3 giugno), che mette in luce la contiguità di queste sperimentazioni con le ricerche artistiche contemporanee e un'analisi della particolare situazione produttiva italiana.

È proprio lo 'specifico' italiano della diffusa attenzione da parte di piccoli e grandi imprenditori illuminati (da Olivetti, a Kartell, dal recentemente scomparso Dino Gavina a Sergio Cammilli) che ha permesso lo sviluppo e la diffusione nel secondo dopoguerra di una cultura del design, dando così ossigeno a una sperimentazione culturale quanto mai necessaria oggi, in anni di 'inflazione' in cui il design è diventato “complice di un circuito pressoché perfetto di produzione e consumo senza più campo di azione (Foster, ivi, p.24).

Two historical groups of experimental design, Archizoom Associati and Superstudio, present the reconstruction of Superarchitettura in Milan, the exhibition that in the sixties had launched the ideas of radical, seen as one of the events that sets the foundations of new project methods, while Rovereto hosts the celebration of Italian design, in constant dialogue with the artistic avant-garde, in an exhibit co-produced by Canada.

What is the point of “literally” re-proposing an exhibition of young “angry” designers from Florence in an elegant Milanese gallery forty years later? *Superarchitettura* is in fact a perfect mold of the exhibit showed in 1966 at the gallery Jolly 2 in Pistoia, that presented for the first time the prototypes of two groups that have marked the history of industrial design: Archizoom Associati

(Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario and Lucia Bartolini) and Superstudio (Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Piero Frassinelli, Alessandro e Roberto Magris and Alessandro Poli). How much of that anger that generated new thoughts and shapes can be present inside the same shaped, displaced in a different space and time? This time travel makes it possible to relive one of the key moments of experimentation of interior design, to feel its distance, with or without regrets... The Pistoia exhibit was brought about by the reaction to the terrible Florence flood of 1966. A month after that tragic event (where young people from all over the world helped to save and retrieve the cultural treasures of the city), Superarchitettura presented spaces filled with color and of seemingly incongruent shapes, where the sea could become a sofa (*Superonda*, later produced industrially by Poltronova), a cow become a container (*Mucca*), a ladder become a luminous closet (*Per aspera ad astra*). According to the programmatic intentions: “Superarchitettura is the architecture of superproduction, of superconsumption, of superinduction, to superconsumption, of supermarket, of superman, and super gas” (from the manifesto of the exhibit); a hymn to consumption, in debt with the economic boom, that winks to the shapes of Pop Art but that hides a radical opposition to capitalist production by bringing back craft and manual work. Exhibited now, like then, at the Galleria Carla Sozzani (until April 29th), there are a series of wood prototypes, hand painted with vibrant colors, a result of a collective group work (coordinated by Centro Studi Poltronova to celebrate fifty years of the company). “Thus the project as an opposition, as an autonomy in regards to the cultural and social asset of the world: and also a push towards a more radical modernization, far from the standard myths, for an individual anarchy against the flattening of a mass society” (Andrea Branzi, “Le profezie dell'Architettura Radicale”, 1992). A push that united the Radical movements in all of Europe, in the design of objects, utopic cities where technological possibilities were paired with a liberated social ideal that we find in the first experiments of Archigram in England, in those of Ant Farm, Onyx or Site in the United States, of Hans Hollein, Walter Pichler, Coop Himmelblau in Austria, Arata Isozaki and Kiyonori Kikutake in Japan, and on Italian fertile territory with the work of Ettore Sottsass Jr., of Archizoom, Superstudio, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, Alessandro Mendini, Gateano Pesce, the Zziguraat, the UFO, the 9999, Remo Buti and Gianni Pettena, whose personal exhibition is on now, in Neon Fdv (until April 28th). The radical architects have thought of walking and floating cities, that transform according to the needs, screen cities, submarine cities, or like in *No-Stop City* (1970/72) of Archizoom, ideally infinite cities, with open spaces and new living methods, new commune shapes, or the *12 Città Ideali* (12 Ideal Cities 1970/71) by Supertudio, that stigmatize the urban and social decay of the contemporary cities of the future, preparing the foundation for an ideal city, the *White Wall City*...

In the book *Design & Crime* (Postmedia, 2003), Hal Foster explains how the transgressive power of contemporary design has changed to routine, to a “big revenge of capitalism over the post-modern”, also declaring that “maybe it is time to put some sense back into political placement, of both autonomy and transgression, into the dialectic history of the discipline and of its contestation, re-attempt to furnish culture with an action space” (p.29). An ‘action space’ that the radical designers find in the outskirts, and in the free and autonomous progressive transformation of a non-centralized space (La Pietra, Dalisi), by retrieving an extra-urban material culture (Superstudio) or by the local artistic expressions (Pesce). Aims that seem to be ‘condensed’ in an alternative project of anti-scholastic architecture and design that reunites all of the exponents of Italian Radical design, *Global Tools* (1973), and in some of the objects and environments produced on the bridge through the sixties and the seventies, were presented in the famous exhibition at the MOMA in 1972: *Italy: The New Domestic Landscape*, that ratifies the consecration of Italian research, today viewable at the MART in Rovereto, *Il Modo Italiano* (until June 3rd), that sheds a light on the contiguity of these experimentations with the researches in contemporary art and an analysis of the particular productive situation in Italy.

It is exactly that ‘specific’ Italian method on behalf of big and small illuminated entrepreneurs (from Olivetti, to Kartell, from the recently missed Dino Gavina to Sergio Cammilli) that has allowed the development and diffusion after the second world war of a culture of design. This gave life to cultural experimentation that was needed more than ever, and during these years of ‘inflation,’ design became “an accomplice of an almost perfect cycle of production and consumption without any field of action.” (Foster, ivi, p.24).



GREAT BRITS

Stefano Bernuzzi

Che il design industriale stia sempre più diventando “altro” rispetto alla sua concezione originaria lo vediamo continuamente in mostre, fiere, rassegne di vario genere. Una recente esposizione-indagine ospitata alla Triennale ci ha dato una prova convincente che l'oggetto è solo la punta dell'iceberg di un articolato processo mentale e concettuale più che produttivo, e che intorno al prodotto ruotano figure e professionalità estremamente diversificate, la cui esistenza è ai più ignota. Il prossimo Salone del Mobile - ma soprattutto gli eventi del Fuori Salone - ci daranno nella maggior parte dei casi un'ennesima conferma di questo processo di trasformazione verso una pratica sempre più vicina a quella artistica, dal punto di vista concettuale, e a quella artigianale, dal punto di vista produttivo, come se il design stesse vivendo una sorta di ritorno alle origini della pre-modernità.

Una immagine di questo tipo sembra offrircela l'esposizione organizzata dal British Council e dal Design Museum di Londra in collaborazione con lo stilista Paul Smith dal titolo *Great Brits: Ingenious Therapies*. Un sodalizio tra le istituzioni inglesi della moda e del design che si rinnova per la terza volta a Milano, sempre finalizzato a scoprire i talenti emergenti della scena inglese e ad analizzare temi originali, dal neo-romanticismo nel 2003, al surreale e mutevole approccio dei designer nel 2005 con la mostra *Great Brits: The New Alchemists*. Quest'anno i curatori della rassegna - Emily Campbell del British Council e Libby Sellers del Design Museum - esplorano il doppio imperativo della funzione ingegnosa degli oggetti e della loro possibile azione terapeutica, secondo una linea che accomuna i cinque giovani designer scelti: Peter Marigold, Hiroko Shiratori, &made, Eelko Moorer e Nadine Jarvis.

La produzione degli oggetti segue qui l'idea che la loro funzione, risolta da una realizzazione originale, brillante e il più delle volte artigianale, debba rispondere a una ampia e diversificata gamma di bisogni, necessità ed emozioni dell'uomo: paura, fantasia, fuga, stasi, calma, continuità, fiction... Come avviene nei lavori del duo &made, David Cameron e Toby Hadden, autori di serie di oggetti come la collezione *Lost & Found* o la più recente *Climatised Objects* dove si intreccia un fitto dialogo tra problematiche ambientali, sociali e culturali. Mentre *Lost & Found* si basava sul riciclo di oggetti trovati casualmente nella spazzatura o gettati via, a cui veniva data una seconda chance di vita come oggetti utili, i *Climatised Objects* propongono una riflessione incentrata sui recenti disastri naturali - lo tsunami in Asia, l'uragano Katrina e il terremoto nel Kashmir - essendo oggetti creati proprio per far fronte alle emergenze climatiche e allo stato di crisi che queste causano nella popolazione. Prodotti coi più svariati materiali di riciclo, gli stessi che la popolazione colpita recupera e utilizza, questi oggetti svolgono la doppia funzione di essere allo stesso tempo oggetti familiari e di uso quotidiano e strumenti di prima necessità per far fronte all'emergenza. Ad esempio un tavolo con le gambe smontabili che diventa zattera, un vaso che si trasforma in lampada d'emergenza se viene rotto o cornici per fotografie, auto-illuminanti e utili per navigare al buio. Gli oggetti di &made diventano una sorta di anti-design, o quantomeno una critica verso la produzione di lavori sensazionali ma aridi e privi di senso in contesti ambientali e sociali sempre più minacciosi e imprevedibili.

Più “cinico” e nichilista sembra invece l'approccio di Nadine Jarvis la quale parte letteralmente dallo “zero”. La giovane londinese si concentra sull'immaterialità e la non-permanenza, lavorando con materiali e su oggetti che si decompongono nel tempo e osservando le emozioni che la sparizione di questi provoca. Da queste riflessioni concettuali nascono oggetti come le urne funerarie *Rest in Peace* e *Bird Feeders*, con le quali Nadine Jarvis propone un modo nuovo di affrontare un tema doloroso come la commemorazione dei defunti e la conservazione (o lo spargimento) delle ceneri in modo non convenzionale e basato sulla casualità. Le urne *Rest in Peace* pur mantenendo i tradizionali valori formali e materiali diventano uno strumento di questo gioco aleatorio e liberano le persone dalla responsabilità di cosa fare delle ceneri: sospese da terra con un filo, quando cadranno si romperanno e



Peter Marigold - Photo: Blyth, 2006

spargeranno al vento i resti del defunto, lasciando a fattori esterni la decisione di se, come e quando compiere quest'azione. Coi *Bird Feeders* questa decisione è lasciata agli uccelli: ogni mangiatoia è infatti realizzata con un impasto di mangime per volatili, cera d'api e le ceneri, e quando gli uccelli beccheranno e inizieranno a mangiare la mangiatoia (altra operazione concettuale di stampo artistico) libereranno gradualmente le ceneri all'aria con tempi e modi dettati solo dall'appetito dei volatili.

Nel gioco di continui rimandi tra arte e design il lavoro di Peter Marigold ne diventa il punto di contatto più evidente. Il più “anziano” dei cinque, nato nel 1974, vanta infatti una formazione da scultore e numerosi impieghi come scenografo teatrale che danno al suo lavoro un approccio allo stesso tempo concreto e sensibile. La ricerca dell'oggetto bello è un'esigenza irrinunciabile per Marigold, un oggetto che però sia anche semplice, pratico e funzionale, come si evidenzia nelle sue due principali linee di prodotti, *Prop* e *Make/Shift*. L'esigenza progettuale alla loro origine è la stessa: la vita nomade, i continui spostamenti di case, città, nazioni che diventano sempre più frequenti e regolari e rendono difficile rinnovare o riutilizzare gli arredi. Marigold ha quindi creato un sistema di scaffalature modulari che si adattano ai più diversi ambienti senza bisogno di sistemi di fissaggio e variando le loro dimensioni, trasformandosi eventualmente anche in scatole per i traslochi. Prodotti recentemente in leggero polipropilene, gli scaffali *Make/Shift* rendono esplicita la scelta di Marigold per materiali e processi produttivi semplici ed economici come peraltro avviene anche in *Prop*, fondamentalmente un bastone con un sacco come base e un supporto al vertice. Sembra più una scultura o un'installazione che un oggetto di design, ma *Prop* vuole essere una nuova risposta ad una esigenza abitativa: un supporto per alzare contenitori, scaffali, pensili senza fissarli al muro, ma solo appoggiandoli ad esso.

L'olandese Eelko Moorer si propone come l'anima più giocosa e divertita del gruppo selezionato per la mostra milanese. Moorer lavora sull'interior design e sulla produzione di complementi e oggetti decorativi poco funzionali e che nascondono una curiosa anima “nera”. Esempi sono la piattaforma per suicidi da esporre al balcone o la classica pelle d'orso, vista più volte nelle residenze di lusso dei film davanti a scenografici camini, rivisitata da Moorer

in gomma bianca, economica, igienica e disponibile per tutte le tasche, e infine le scarpe con gancio da utilizzare sui mezzi pubblici affollati per appendersi come pipistrelli alle sbarre.

Esemplare per comprendere cosa sta diventando e dove sta andando il design contemporaneo è l'approccio scelto dalla giapponese Hiroko Shiratori. Hiroko, non più soddisfatta del rigido sistema progettuale oggetto-centrico tradizionale, ha scelto di lavorare con un metodo narrativo e storicistico basato sulla volontà di recuperare la propria tradizione nazionale e di far emergere dal passato qualcosa di nuovo e originale, che l'hanno portata a realizzare come progetto di laurea al Chelsea College of Art la serie intitolata *A Collection of Historical Objects from Japan*. Una serie di oggetti a cavallo tra arte, design e teatro (agente creatore di mondi) in cui rielabora le tradizionali forme giapponesi in modo del tutto originale e sorprendente, mantenendo intatta la funzionalità originaria dei prodotti con la possibilità di produrli industrialmente.

It is constantly visible through exhibitions, expos and shows of different types that design is seemingly becoming “something else” compared to its original conception. A recent exhibit-investigation hosted by the Triennale has given us the proof that object is merely the peak of an iceberg of an articulate, mental and conceptual process, far more than the productive one. Floating around these projects is a number of diversely specialized professionals of whose existence many of us are unaware. The upcoming Salone del Mobile – and in particular the events of the Fuori Salone – will give us input that is closer to art from a conceptual point of view, and closer to craft from a perspective of production. It is as if design is going through some sort of return to its pre-modern origins.

This is the type of view that the exhibition organized by the British Council and the Design Museum of London seems to offer. The exhibit is produced in collaboration with the stylist Paul Smith and is entitled *Great Brits: Ingenious Therapies*. A team of English fashion and design institutions, that renews itself for the third time in Milan, always aimed at finding emerging talents on the English scene and at analyzing original themes that go from neo-

Romanticism in 2003 to the surreal approach of the designers in 2005 with the exhibit *Great Brits: The New Alchemists*. This year's curators - Emily Campbell of the British Council e Libby Sellers of the Design Museum – explore the double imperative of the function of objects and their possible therapeutic effects, following a guideline that brings together five young designers: Peter Marigold, Hiroko Shiratori, &made, Eelko Moorer, and Nadine Jarvis.

The production of the objects, with an original solution and often hand made, follows the idea that their function has to respond to a large spectrum of demands, necessities and emotions: fear, fantasy, escape, calm, continuity, fiction.... Like in the works of the duo &made, David Cameron and Toby Hadden, authors of a series of objects like the collection *Lost & Found* or the recent *Climatised Objects* where there is a dense dialogue on ambient, social and cultural problems. *Lost & Found* was based on the recycling of objects found randomly that were trashed or tossed away, and that were given a second chance to live as useful objects, while *Climatised Objects* invites people to contemplate the recent natural disasters – tsunami in Asia, the hurricane Katrina and the earthquake in Kashmir – given that they are objects created for enduring climatic changes and for the emergency situations that these populations live in. They are produced with various recycled materials, the same materials that the crisis-stricken population retrieved and reused. These objects act out a double function of being familiar objects and emergency tools, for example, a table with removable legs that becomes a raft, a vase that becomes an emergency lamp if broken, or self-illuminating picture frames useful for night orientation. The objects by &made become a sort of anti-design, proposing a criticism of sensational products that lack sense in a social contest that is becoming more and more unpredictable.

A more cynical and nihilistic approach is taken by Nadine Jarvis who literally started from “zero”. This London girl concentrates on immaterialism and non-permanence, by working on objects and materials that decompose over time and by observing the emotions provoked by this disappearance. These conceptual contemplations give birth to such objects as the funeral urns *Rest in Peace* e *Bird Feeder*. With these, Nadine Jarvis proposes a new way of facing the grief of commemoration of the dead and the conservation of the ashes in an unconventional manner that is simply based on chance. Even if preserving the formal traditional values, the urns *Rest in Peace* become an instrument of this game and liberate the person from the responsibility of deciding what to do with the ashes: suspended from the ground by a string, when they fall and break they will release the ashes of the dead into the wind. External factors decide if, how and when this action will occur. With *Bird Feeders* this decision is left to the birds: each feeder is in fact constructed with food for the birds, honey wax and the ashes. When the birds peck on the feeder and start eating the feeder (another conceptual operation), they will liberate the ashes gradually into the air. Again, the timing and the way in which it will take place depend solely on the appetite of the birds.

The work of Peter Marigold becomes an evident point of juncture of the continuous references between art and design. The eldest of these five designers, born in 1974, he was educated as a sculptor, and has worked many times as a theatre set designer. These experiences allow him to approach his work in a both concrete and sensitive manner. The research of the beautiful object is a necessity for Marigold, an object that is nevertheless simple, practical and functional, as is well evident in his two main product lines, *Prop* and *Make/Shift*. The necessity that moves these projects is at their origin the same: a nomad life, continuous change of homes, cities, nations that become all the more frequent and irregular and that make it hard to reuse or renovate the furniture. Marigold has therefore created a system of modular closets that adapt to various environments. Their sizes are varied and they don't call for a fixing system, they can even be transformed into cases for an eventual home transfer. These cases/compartments/ have recently been produced in light polypropylene, which clearly describes Marigold's sympathy for simple and economic materials and processes. And in fact he makes the same choice in *Prop*, which is basically a stick with a support on the top and a bag as the base. It looks more like a sculpture or an installation rather than a design object, yet *Prop* strives to be a new solution for a living purpose: a support for lifting containers, cases, pencils, without placing them on the wall but just by leaning against it.

The Dutchman, Eelko Moorer introduces himself as the most playful soul of this selected group. Moorer works on interior design and on the production of decorative objects that lack functionality. These objects are born from a curious and 'dark' soul. Here are a

few specimens: the suicide platform to place on the balcony, the classic white bear carpet rethought by Moorer in white, cheap, hygienic rubber available to all budgets, and finally shoes with a hook that are meant to be used on crowded public transports by hanging like a bats from the bars

An exceptional way of comprehending just what contemporary design is becoming and in which direction it is going, is the approach chosen by the Japanese Hiroko Shiratori. Clearly unsatisfied with the rigid object-oriented system, Hiroko chose to work with a narrative and historicized method based on the

will to retrieve her national tradition and to bring something new and original out of the past. This has led her to create a series entitled *A Collection of Historical Objects from Japan* for her graduate project at Chelsea College of Art. Objects that stand on the verge of art, design and theater (creator of the worlds) and through which she re-elaborates traditional Japanese shapes in a completely original and surprising manner, while keeping intact the original function of the products. In addition she gives them the possibility to be produces on an industrial scale.



Nadine Jarvis - Photo: Blyth, 2006



Eelko Moore - Photo: Blyth, 2006



&made - Photo: Blyth, 2006

DUTCH WAVE

Marcus Fairs

Designer che producono oggetti inutili. Designer che progettano campi di concentramento e usano armi e sperma come motivi ornamentali. Designer che non disegnano affatto.

I designer olandesi contemporanei stanno attivamente sovvertendo le regole che stabiliscono cos'è il design e cosa i designer dovrebbero fare per essere tali. Così facendo, si stanno liberando dai vincoli che la definizione “designer” porta con sé. Stanno esercitando la loro libertà dai dogmi, dalla tradizione, la loro libertà dal design stesso.

Forse questa è una reazione inconscia alla perdita di libertà a cui noi tutti assistiamo oggi. Perché nel ventunesimo secolo la libertà è sotto attacco. L'estremismo religioso sta sfidando la nostra libertà di espressione; la minaccia del terrorismo sta sfidando la nostra libertà di movimento e di aggregazione; l'onnipresente controllo delle telecamere a circuito chiuso ha posto fine alla nostra libertà di non essere osservati e al nostro diritto alla privacy; l'AIDS ha già da un pezzo fermato la libertà sessuale che i nostri genitori si sono allegramente goduti.

L'Olanda è una delle più tolleranti, tra tutte le democrazie occidentali: le sue politiche liberali in fatto di droghe leggere e di industria del sesso, per esempio, sono ben note a tutti. Ma anche in questa società così amica delle libertà civili, queste ultime stanno subendo una seria rivalutazione.

Gli omicidi del politico anti-immigrazione Pim Fortuyn nel 2002 e del controverso regista Theo van Gogh nel 2004 – entrambi eliminati per avere espresso idee che i loro assassini trovavano offensive – hanno profondamente scosso la società olandese. Che questi eventi abbiano o meno ispirato direttamente i designer olandesi, non c'è dubbio che essi stiano cercando di afferrare tutta la libertà che possono.

Doppiamente avvantaggiati dalla straordinaria vivacità del sistema dell'istruzione olandese – in particolare della Design Academy Eindhoven, che è di gran lunga la scuola di design più influente al mondo oggi – e dai generosi sussidi statali che i giovani designer ricevono per avviare la loro attività, gli Olandesi possono godere di un'incredibile libertà.

Libertà dalla funzione. Designer olandesi di punta come Studio Job, Jurgen Bey and Joep van Lieshout hanno dato avvio all'emancipazione dal diktat modernista “La forma segue sempre la funzione”, usano il loro lavoro come veicolo di idee e sperimentano con la forma fine a se stessa. Il loro lavoro è spesso privo di alcuna funzionalità.

Il duo belga-olandese Studio Job, per esempio, presentano questo mese a Milano una collezione chiamata *Home Work* – una serie di sette oggetti domestici ingigantiti, fra cui recipienti, sgabelli, lanterne e bricchi. Fatti di bronzo, vetro e legno, gli oggetti giganti sono presentati su basamenti come se fossero opere d'arte e hanno poca o nessuna utilità.

Libertà di Creare. È una piacevole coincidenza il fatto che una delle più interessanti ed influenti società di design degli ultimi tempi si chiami Freedom of Creation. Fondata da Jiri Evenhuis and Janne Kytтанen nel 2003, la compagnia è stata pioniera della produzione rapida di prototipi per creare oggetti, luci ad esempio, che sarebbero state impossibili da creare anche solo un paio d'anni fa. La loro lampada *Lily* del 2003, per esempio, ricorda un fiore che si apre; altri prodotti assomigliano a creature marine o a puzzle.

Mentre non tutti i designer olandesi usano processi di creazione altamente tecnologizzati – molti infatti preferiscono adottare tecnologie tradizionali – la maggior parte condivide la determinazione di FOC per trovare nuovi linguaggi estetici.

Libertà di produzione. Le nuove tecnologie a disposizione – come la



Pieke Bergmans, UNLIMITED EDITION

rapida creazione di prototipi e l'accresciuta potenza dei computer – hanno liberato i designer dalle tecnologie di produzione di massa e dalle linee dritte. Possono ora creare oggetti di qualsiasi forma vogliano e per piccole produzioni. I designer olandesi sono al fronte in questo processo di smantellamento della nozione modernista di produzione di massa, nella quale un singolo oggetto è fatto in grandi quantità per un vasto numero di persone.

Il lavoro del giovane designer di Rotterdam Joris Laarman, per

esempio, si scaglia contro la nozione di produzione di massa. Le sue serie limitate di vasi di ceramica utilizzano un metodo di produzione di massa “transitorio”, in cui la modellatura si sforma velocemente, rendendo ogni vaso così deformato da diventare inutilizzabile.

Libertà dal Modernismo. Forse la più grande libertà che l'attuale generazione di designer olandesi si è presa, quella di abbandonare l'idea che i designer abbiano sempre ragione. Hanno rifiutato la

condiscendente posizione del Modernismo – che ha sempre assunto che il suo prodotto conducesse a vite più agiate e più sane – e si sono dedicati invece a produrre un ventaglio quasi infinito di possibilità, che i consumatori sono liberi di adottare o non adottare come meglio credono.

Libertà di tecnica. Hella Jongerius, probabilmente la più importante designer donna in attività a Rotterdam, si definisce enfaticamente “designer industriale”. Il suo lavoro tuttavia – che include oggetti da tavolo di ceramica dipinti a mano, ciotole ricamate a mano con perline di artigiani peruviani, vasi di terracotta modellati a mano e applique da muro – prende molto a prestito da tecniche artigianali.

Similarmente, il designer di Arnhem Ineke Hans rifiuta l'appellativo di artigiano, anche se il suo recente lavoro include le serie *Big Basket* di cesti, adornati di fili tessuti a mano alla maniera dei manufatti africani.

La lampada *Bobbin Lace* di Nielsvan Eijk usa una tecnica di stringatura sviluppata nelle Fiandre del quindicesimo secolo, e la usa sui filamenti di fibra ottica.

Con la sua serie di mobili *Clay*, Maarten Baas modella l'argilla artificiale in sgargianti sedie e tavoli; il processo è in parte scultura e in parte lavorazione della ceramica. Baas non disegna per nulla questi pezzi e non produce disegni – semplicemente emergono dalle sue mani.

Questi pezzi unici, come le sue serie *Smoke* di mobili bruciati, sono poi venduti nelle gallerie come se fossero opere d'arte; come succede per molti pezzi unici prodotti da altri designer come Studio Job.

Libertà dal Gusto. I designer olandesi affermano anche il loro diritto di cercare ispirazione dove preferiscono – inclusi soggetti considerati per molto tempo taboo dai designer. La forma degli *Airborne Snotty Vases* di Marcel Wanders è derivata da gocce di muco che volano dopo essersi soffiato il naso. Studio Job usa frequentemente immaginari militari, includenti armi, carri armati e artiglieria nei loro lavori; *Bugs* del 2003 aveva come protagonisti scarafaggi, mosche, blatte; il loro range di oggetti da tavolo di ceramica, lanciato a Milano l'anno scorso per la nota marca di porcellane olandese Royal Tichelaar Makkum, comprendeva motivi decorativi come sperma, teschi e barboncini.

Anche Joep van Lieshout ha creato diverse installazioni che mettono in discussione le nozioni di buon gusto, inclusa la sua *Torso Bar* (una barra contenuta dentro il torso di una gigante figura femminile senza arti, installata a Bredene in Belgio l'anno scorso); e *Female Slave University* inaugurata da poco presso la galleria Giò Marconi a Milano.

Libertà dalla Responsabilità. Questi designer non hanno neppure un chiaro indirizzo politico: i riferimenti allo stato di guerra nei lavori di Studio Job, per esempio, non contengono un chiaro messaggio e non sembrano emettere alcun giudizio morale. Non rendono attraenti né condannano le uccisioni. Prendono atto piuttosto del fatto che viviamo in un tempo di conflitti (l'Iraq, l'Afghanistan e la più vasta “guerra al terrore”) saccheggiando il vocabolario estetico di guerra per usarlo come motivo decorativo.

Female Slave University di Van Lieshout è potenzialmente scioccante nella sua premessa: è una serie di piani e modelli per un ipotetico campo di concentramento senza emissioni di carbonio. Parte di un progetto più vasto di Atelier van Lieshout chiamato *Slave City*, l'università è il luogo in cui le donne ricevrebbero la loro educazione prima di diventare membri pienamente integrati della città degli schiavi. Apparentemente ispirato all'ideale sociale di un Kibbutz e all'autoritarismo di una prigione, *Slave City* è un tentativo di disegnare un'intera società.

Libertà totale. Van Lieshout ha portato la ricerca della felicità al suo estremo nel 2001, dichiarando il suo studio recintato fra i moli di Rotterdam uno Stato Sovrano indipendente, chiamato AVL-Ville. Durante la sua breve esistenza, ha avuto una Costituzione, una bandiera e la sua propria moneta. Con la sua mescolanza di evasione, valori da comune hippy e paranoia (la recinzione stava dietro un'alta staccionata con filo spinato con membri della comune armati di armi fatte in casa. Non ci può essere libertà maggiore per



From top: Jurgen Bey, *Tree Trunk*/Bench; Studio Job for Bisazza Home, *Dishcover* - photo: Paolo Veciani

un designer di quella che gli consente di fondare il proprio Stato).

Tuttavia, a parte le provocazioni di AVL, le nuove generazioni di designer olandesi non cercano di colpire a tutti i costi. Questa non è l'insurrezione punk che deliberatamente cerca di alienarsi dal mainstream. Al contrario, è più un movimento di riforma; un rinascimento di possibilità formali; un'occasione per ripensare tutte le convenzioni. Ancora, è una richiesta di libertà.

Designers that produce useless objects. Designers that build concentration camps and use guns and sperm as decorative motifs. Designers that don't design at all.

Dutch contemporary designers are today busily ripping up the rules regarding what design is, and what designers do. In so doing, they are liberating themselves from the shackles that the word “designer” implies. They are exercising their freedom: freedom from dogma; freedom from tradition; even freedom from design itself.

Perhaps this is a subconscious reaction to the loss of freedom we all face today. For in the twenty-first century, freedom is under attack. Religious extremism is challenging our freedom of expression; the terrorist threat is challenging our freedom of

movement and assembly; ubiquitous CCTV has ended our freedom from being observed; AIDS has already ended the sexual freedom our parents enjoyed.

The Netherlands is one of the most tolerant of all Western democracies – the nation's liberal policies on soft drugs and the sex industry, for example, are well known – but even in this most libertarian of societies, cherished freedoms are being reappraised. The murders of anti-immigration politician Pim Fortuyn in 2002 and controversial film director Theo van Gogh in 2004 – both for expressing views that their killers found offensive – shook Dutch society. Whether or not these events have directly or even indirectly inspired Dutch designers, there is no doubt that they are busily grabbing at every freedom they can.

Given a double head-start by the enlightened brilliance of the Dutch education system – in particular Design Academy Eindhoven, which is by far the most influential design school in the world today – and the generous state subsidies young designers receive to help them start their businesses, the Dutch are given incredible freedom to pursue their ideas.

Freedom from function. Leading Dutch designers such as Studio Job, Jurgen Bey and Joep van Lieshout are breaking free from the

form-follows-function dictum of twentieth century Modernism, and instead are using their work to express ideas and experiment with form for its own sake. Their work is often function-free.

Dutch-Belgian design duo Studio Job, for example, are this month presenting in Milan a collection called *Home Work* – a series of seven oversized domestic objects including pots, stools and lanterns and a kettle. Made of bronze, glass and wood, the giant objects are presented on plinths as if they were works of art, and have little or no functional value.

Freedom of Creation. It is a happy accident that one of the most interesting and influential Dutch design companies of recent times is called Freedom of Creation. Formed Jiri Evenhuis and Janne Kyttanen in 2003, the company has pioneered the use of rapid prototyping technology to create objects such as lights, which take on forms that would be impossible to manufacture just a few years ago. Their 2003 *Lily light*, for example, resembles an opening flower; other products look like sea creatures or fiendish puzzles.

While not all Dutch designers employ hi-tech production methods – many in fact prefer to adopt traditional techniques – they mostly share FOC's determination to find new aesthetic languages.

Freedom of production. New technologies such as rapid prototyping and advances in computer power have freed designers from the tyrannies of mass production and straight lines. They can now create objects in any shape they want, and in limited production runs. And Dutch designers are at the forefront of this dismantling of the Modernist notion of mass production, in which a single object is manufactured in vast quantities for large numbers of people.

The work of young Rotterdam-based designer Joris Laarman, for example, attacks the notion of mass production. His limited series of moulded ceramic vases involves a “transitory mass production method” whereby the mould quickly wears out, making each vase progressively more ill-formed to the point where they become useless.

Freedom from Modernism. Perhaps the greatest liberty the current generation of Dutch designers takes is to abandon the pretence that designers know best. They have rejected the patronising stance of Modernism – which always assumed that its output

automatically led to healthier and richer lives – and instead are dedicating themselves to throwing up an almost infinite range of possibilities, which consumers are free to adopt or not as they see fit.

Freedom of technique. Rotterdam-based Hella Jongerius, who is probably the most important female designer working today, emphatically describes herself as an industrial designer. Yet her work – which includes hand-painted ceramic tableware, bowls hand-embroidered with beads by Peruvian artisans, hand-thrown earthenware vases and applique wall-hangings – borrows heavily from craft techniques.

Similarly, Arnhem designer Ineke Hans flatly rejects the suggestion that she is a craftsperson, even though her recent work includes the *Big Baskets* series of wire-framed baskets, adorned with hand-woven string in the manner of African handicrafts.

Niels van Eijk's Bobbin *Lace* lamp similarly takes a lace-making technique developed in Flanders in the fifteenth century, and uses it on contemporary fibre-optic filaments.

With his *Clay* series of furniture, Maarten Baas hand-forms artificial clay into lumpy, brightly coloured chairs and tables; the process is part sculpture and part pottery. Baas does not even design these pieces and produces no drawings – they just emerge from his hands.

These one-off pieces – like his iconic *Smoke* series of burnt furniture – are then sold through galleries as if they were works of art; as do many of the unique one-offs produced by other designers such as Studio Job.

Freedom from taste. Dutch designers are also asserting their right to seek inspiration anywhere they see fit – including subjects that have long been regarded as taboo by designers. The form of Marcel Wanders' Airborne *Snotty Vases* is derived from globules of mucus flying through the air following a sneeze. Studio Job frequently use military imagery including guns, tanks and artillery in their work; their highly influential *Bugs* pattern of 2003 featured beetles, flies, cockroaches and other creepy-crawlies; their *Biscuit* range of ceramic tableware, launched at Milan last year for venerable Dutch porcelain brand Royal Tichelaar Makkum, featured decorative

motifs including sperm, skulls and poodles.

Joep van Lieshout, meanwhile, has created several installations that challenge notions of good taste, including his *Torso Bar* (a bar contained within giant, limbless female torso in a bikini, installed at Bredene in Belgium last year); and *Female Slave University*, presented at gallery Gio Marconi in Milan during the Salone del Mobile in April 2007.

Freedom from responsibility. Nor do these designers have an overt political agenda: the references to warfare in Studio Job's work, for example, contain no clear message and appear to make no moral judgment. They neither glamorise nor condone killing. Rather, they simply acknowledge that we live in a time of conflict (in Iraq, Afghanistan and the broader “War on Terror”) while plundering war's aesthetic vocabulary for decorative effect.

Van Lieshout's *Female Slave University* is potentially shocking in its premise: it is a series of plans and models for a hypothetical zero-carbon concentration camp. Part of a wider project by Atelier van Lieshout called *Slave City*, the university is where women would receive their education before becoming fully integrated members of the slave city. Seemingly inspired equally by the social idealism of a Kibbutz and the authoritarianism of a prison, it is an attempt to design an entire society.

Total freedom. Van Lieshout took this pursuit of freedom to its literal extreme in 2001, declaring his studio compound in the Rotterdam docks to be a “free state” called AVL-Ville. During its brief existence, it had a constitution, a flag and its own currency. With its mixture of escapism, hippy-inspired communal values and paranoia (the compound sat behind a high fence topped with barbed wire and commune members carried home-made “weapons”). There can surely be no greater freedom a designer can seek than to start their own country.

Yet aside from AVL's provocations, the current generation of Dutch designers does not aim to shock. This is not some punk-like uprising that deliberately seeks to alienate itself from the mainstream. Instead, it is more of a reform movement; a renaissance of formal possibilities; a chance to rethink everything that was previously taken for granted. It is a bid for freedom.



Maarten Baas, Clay Furniture

HAIM STEINBACH

Works 1983 - 2006

APRILE - MAGGIO



LIA RUMMA

- Via Solferino 44 Milano 0229000819 - info@gallerialiarumma.it www.gallerialiarumma.it -

A STROKE OF UGLINESS

Caroline Corbetta

Nel 2000 il Moderna Museet di Stoccolma organizza una mostra dedicata alle pratiche artistiche che si intrecciano con le esperienze del design e dell'architettura. *What if. Art on the verge of architecture and design* è curata da Maria Lind e "filtrata" da Liam Gillick, l'artista che, nel comunicato stampa, definisce la sua produzione come "una terra di mezzo". La mostra formula alcuni interrogativi che alimentano un dibattito tuttora aperto, e particolarmente vivace nei paesi Nordici, sulla possibilità di intervenire sulle strutture socio-economiche e politiche attraverso esperienze in grado di far interagire arte, design e architettura. Eccone un paio:

In che modo lo spazio domestico e l'esperienza del quotidiano hanno influenzato le traiettorie e le strategie dell'arte, del design e dell'architettura e il nostro stile di vita? Ci sono strategie alternative possibili che producano strumenti di sovversione utili per il design, l'arte e l'architettura?

Pochi mesi prima, sempre nel 2000 e ancora in occasione di una mostra allestita al Moderna Museet (Organising freedom. Nordic art of the 90's), Daniel Birnbaum scriveva: "In Svezia, il modernismo non ha interessato solo gli ambienti della letteratura e della filosofia. Certamente ci sono stati romanzi e opere filosofiche di stampo modernista, ma c'è stata soprattutto una penetrazione a livello sociale impareggiabile in tutto l'Occidente. Una penetrazione che ha interessato tutto e tutti. Ora lo spirito utopico è sparito e tutto si è ridotto a meri dettagli nei salotti della business class".

Oggi interpelliamo il collettivo svedese Uglycute, che opera sul confine tra arte, design e architettura; chiediamo loro di raccontare il senso di un progetto che, affrancandosi da sterili reiterazioni che del modernismo recuperano lo stile ma non l'utopia, ambisca a contribuire alle trasformazioni dei paesaggi sociali. Uglycute, di cui fanno parte due artisti (Jonas Nobel e Markus Degerman), un architetto (Fredrik Stenberg) e un interior designer (Andreas Nobel), rispondono con una serie di statements.

Il collettivo Uglycute ha iniziato la propria attività nel 1999 con la produzione di una fanzine. Questa fanzine era un tentativo di attirare attenzione su questioni inerenti l'architettura e il design sulle quali il dibattito svedese era lacunoso, immobilizzato dall'eccessiva enfasi posta sull'algida eleganza pseudo-modernista. Nonostante i membri di Uglycute abbiano cominciato scrivendo, presto si è fatta sentire l'urgenza di smettere di suggerire soltanto cosa doveva essere fatto, e di cominciare a farlo davvero. Questo interesse per la combinazione di teoria, pratica e insegnamento si è poi sviluppata in diverse forme, dalle mostre ai progetti di interior design agli workshop. Il nome Uglycute è la traduzione del termine svedese "fulsnygg", che designa qualcosa di bellissimo e seducente che però conserva un aspetto repellente. In altre parole, un'attrazione che sovverte gli ideali e le norme perché l'oggetto dell'attrazione possiede una caratteristica che converte la bruttezza in un nuovo tipo di bellezza.

Ci sono molte persone che lavorano sul confine tra arte e design nei paesi nordici, ma si tratta per lo più di persone il cui lavoro è catalogabile come "conceptual design". Le persone con le quali sentiamo di spartire qualcosa non rientrano in questa categoria e non hanno a che fare con questo approccio, ma piuttosto con questioni pragmatiche legate allo stile, all'economia del design e alla produzione.

Non è facile dire come vanno le cose nei paesi nordici, ma sembra che ci sia stato uno sviluppo piuttosto forte negli ultimi anni per quanto riguarda questa terra di confine tra arte e design o tra arte e architettura. Forse perché l'impatto delle icone e delle idee moderniste non ha mai smesso di influenzare esteticamente la produzione successiva, nonostante l'ideologia propriamente modernista abbia abbandonato il campo da tempo. Va sottolineato che non si tratta di un anacronistico discorso post-modernista: è decisamente più utile considerare queste manifestazioni come una reazione alla potente estetizzazione post-moderna della società.



From top: Exhibition Architecture for "Modern Talking", 2003; Exhibition at HOME interior and design fair in Stockholm 2003 - Stool by Markus Bergström - courtesy: the artists

La Svezia sta ora sperimentando quella che potrebbe essere definita la new wave del design artigianale. Gustaf Nordenskiöld, Mandra Ahl, Andrea Djerf, We work in a fragile material (un collettivo di designer) e Anders Jacobsen's Lagom bra sono alcuni esempi di figure che stanno dando un importante contributo in questo mutato scenario del design svedese. L'interesse per la materialità, l'economia e il controllo sul processo di disegno e produzione sono alcune ragioni di questo cambiamento, anche se poi ogni designer ha il proprio personale approccio alla questione.

Gran parte del lavoro che noi facciamo come Uglycute è realizzato in un contesto legato all'arte, in molti casi si tratta di ristrutturazione degli interni di istituzioni artistiche o di exhibition design. Questo perché nel mondo dell'arte si incontra un atteggiamento decisamente più aperto e ci è concesso di sperimentare senza troppi vincoli. Non ci siamo mai limitati con regole che definissero cosa si può o non si può fare. Il nostro lavoro a volte è considerato design, altre volte è considerato arte, e questo dipende esclusivamente da chi ci guarda e ci invita. Noi speriamo che il nostro lavoro abbia a che fare con la ricerca, che è discorsiva e può avere un contenuto critico – cose troppo spesso trascurate al giorno d'oggi, viste come ostacoli per la commercializzazione piuttosto che un beneficio anche dal punto di vista del marketing. Forse il nostro approccio al lavoro potrebbe essere considerato neo-umanistico. Ma in quel caso avrebbe a che fare con la ri-definizione di certi valori e non semplicemente con la loro difesa.

In 2000 the Moderna Museet of Stockholm organized an exhibition devoted to the art practices mixed with design and architecture experiences. *What if. Art on the verge of architecture and design* was curated by Maria Lind and “filtered” by Liam Gillick, an artist whose work is defined as the “middleground” according to the press release. The exhibition drew up some questions and fomented a discussion - particularly active/vigorous in the Nordic countries - around the possibility to operate on the socio-economic structures using an interaction between art, design and architecture. Here there are some of these questions:

How have domestic space and the “everyday” influenced art, design and architectural strategies and the construction of life-

styles? Are there alternative strategies that produce subversive tools for design, art and architecture?

On another exhibition at the Moderna Museet (Organising freedom. Nordic art of the 90's) of the same year, Daniel Birnbaum wrote: “In Sweden, modernism does not primarily concern novels or philosophical works. Such things indeed existed, but it was more a question of construction at a societal level that was carried out with a level of consistency unmatched in the West. Construction that affected all people and all parts of the surroundings (...) The utopian spirit is gone and everything transformed to mere details in a business class lounge”.

Today we question the Swedish collective, Uglycute, that works on the border of art, design and architecture; we ask them to explain the sense of a project that aims to help the transformation of social landscapes: freeing itself from fruitless reiterations that recover the style of modernism but not its utopian spirit Uglycute, composed of two artists (Jonas Nobel and Markus Degerman), an architect (Fredrik Stenberg) and an interior designer (Andreas Nobel), answer with a series of statements.

The collaboration of Uglycute started in 1999 with the production of a fanzine. The fanzine was an attempt to draw focus on issues in design and architecture that Uglycute at that time felt lacking in the Swedish debate. A debate that in the late nineties had come to a dead end in emphasizing on cool, blond pseudo modernistic smartness. Even though the members of Uglycute started off writing with the idea of broadening the production, away from simply writing suggestions on what should actually be done, they also felt that taking immediate action was called-for. This interest in combining theory, practice and teaching has then for example developed in the forms of exhibitions, interior design and workshops. The name Uglycute is a translation of the Swedish expression “fulsnygg” which describes something that is beautiful and attractive but at the same time also has a stroke of ugliness. In other words, it is an attraction that transgresses the normative ideals because he, she or it has a certain character that converts the ugliness into a new kind of beauty.

There are a lot of people working in the borderland of art and design in the Nordic Countries but these are mostly working with what sometimes is described as “conceptual design”. The people we feel related to are not into that at all. They are more focused on

pragmatic questions such as style, and the economy of designing and producing.

It is difficult to say certain things about how things are in another Nordic countries but it seems like there has been quite a strong development over the last years with works that take place in the borderland between art/design and art/architecture. The reasons, at least from a Swedish perspective, might be that the impact of modernistic icons and ideas in design of the 20th century never really left the aesthetic ideals of many of the later productions, even though the ideology had done so long ago For this particular reason, it is important to stress that it is not actually an overdue/held-up post-modern discourse. It is, instead, more fruitful to consider it as a reaction to a far-reaching post-modern aestheticization of the society.

Sweden is now experiencing what might be described as a new wave of craft based design. Gustaf Nordenskiöld, Zandra Ahl, Andrea Djerf and We work with a fragile material (design collective) and the furniture designer Anders Jacobsen's Lagom bra are examples of important contributors to this changed scenario on the Swedish design scene. Interest in materiality, economy and control over the design and production process are some of the reasons for this shift, although each designer have their individual focus on the issue.

A lot of the work we, Uglycute, do is made in the context of art and in many cases it is about re-making the interior of institutions or making the exhibition design. The reason for this is basically that the art context has been more permissive to our production. We sometimes have done private commissions and sold objects in galleries and it is actually something we are interested in developing. Uglycute has never been into narrowing our works with a lot of rules with what we can and can't do. Our works are sometimes considered to be designs and sometimes art and this seems more to depend on the person inviting us.

We hope that our work, in some parts, has to do with research that it is discursive and it could be seen to hold a critical content. Today these are values that are too often overlooked when they are considered as an obstacle for commercialization than a benefit to marketing. We could perhaps appear to have a manner of neo-humanistic approach to our work. But in this case, it has more to do with re-defining such values than just defending them.



From left: Interior for Magasin 3 «Projekt Djurgårdsbrunn», Stockholm 2002; House Warming, Swiss Institute, New York, 2006 - courtesy: the artists

DOMESTIC REVOLUTION

Lucia Tozzi

Al Museo Vitra di Weil am Rhein è in corso, fino al 28 maggio 2007, la mostra “Zerstörung der Gemütlichkeit?” (“La distruzione della Gemütlichkeit?”). Gemütlichkeit è una parola intraducibile che si situa tra il benessere e la dolcezza di vivere: negli spazi del museo disegnato da Frank Gehry sono concentrati tutti gli oggetti cult del design che storicamente hanno rivoluzionato l’abitare borghese nel Novecento, in una “mostra delle mostre” che si sviluppa come una successione di terremoti progettuali, una sequenza di fuochi d’artificio.

Vitra è probabilmente il marchio più riconoscibile del design mondiale. Oltre a produrre le famigerate sedie – dalla *Panton Chair* del 1959 alla *Bad Tempered Chair* di Ron Arad del 2002 sono tutte diventate oggetti di culto – e altri oggetti di arredamento, Vitra possiede una collezione di quasi duemila pezzi disegnati nell’arco del XX secolo, e naturalmente un museo dove esporli.

L’ampiezza e la qualità di questa raccolta sono tali da consentire l’allestimento di mostre assolutamente eterogenee attraverso la semplice ricombinazione degli elementi che la compongono. Gran parte dei capolavori che hanno girato il mondo per quattro anni nella grande kermesse di Vitra (*100 Masterpieces from the Vitra Design Museum Collection*, 1996-2000) compaiono di nuovo nella mostra *Zerstörung der Gemütlichkeit?* (*La distruzione della Gemütlichkeit?*, 10 febbraio-28 maggio 2007, Weil am Rhein), organizzati in una nuova struttura di senso.

La prima mostra divideva gli oggetti in gruppi tematici – tecnologia, costruzione, riduzione, design organico, decorazione, manifesto –, offrendo allo sguardo una sintesi fulminante dell’evoluzione dei nodi fondamentali del design. *Zerstörung der Gemütlichkeit?* è una retrospettiva delle mostre che hanno impresso una svolta radicale alla storia del design, il racconto in quattro stanze delle rivoluzioni copernicane che hanno modificato la percezione dell’abitare.

La Werkbund di Stoccarda del 1927 e la collettiva di Memphis a Milano del 1981, manifesti del modernismo e del postmodern, sono le più aggressive. I tubolari d’acciaio della poltrona *Wassily*

di Marcel Breuer (1926-7) o della *MR 10* di Mies van der Rohe (1927) erano agli occhi degli spettatori dell’epoca ancora più espliciti del poster della mostra, costruito sull’immagine di un salottino in stile barrato da una X rosso sangue, glossato dalla scritta “Come vivere?”.

Dal canto loro i colori disarmonici dei laminati di Sottsass e delle poltrone di Mendini, le librerie antropomorfe e il citazionismo esasperato, la deliberata scomodità dell’arredamento Memphis esprimono un rifiuto non meno violento del funzionalismo e della ricerca modernista. La stessa onnipresente ironia non ha nulla di leggero, è un’ostentazione feroce della rottura.

Tra questi due momenti culminanti di rigidità e tensione, sia intellettuale che formale, sono passati cinquant’anni in cui il design si è ammorbidito, arrotondato, colorato, prima con l’esplosione dell’organico e poi con le plastiche bombate e i gonfiabili degli anni Sessanta. Il processo che ha spostato l’attenzione sui materiali naturali e le curve degli scandinavi e sulla vibrazione emotiva degli oggetti progettati dagli Eames, fino ad arrivare al pop, è scandito da una serie così folta di invenzioni, shock visivi, esperimenti, da



Verner Panton, Visiona 2, Cologne Furniture Fair, 1970 Photo: Vitra Design Museum Archive

apparire quasi lineare.

Nonostante le intense contaminazioni con il mondo artistico, infatti, il design del dopoguerra si è tenuto alla larga dalla critica alla società dei consumi condotta dalle neoavanguardie, e anzi ha incarnato il volto elegante dell'industria, l'incontro produttivo tra arte e capitalismo, diventando nella percezione comune un fenomeno destinato semplicemente a progredire, a espandersi, in cui l'innovazione è funzionale al mantenimento dell'indice di crescita. Come nella moda.

Gli ambienti di Joe Colombo e di Verner Panton esibiti nelle edizioni annuali di Visiona, la mostra della Bayer (Colonia, 1968-72) e le architetture mobili dei radical italiani montate nel giardino del MOMA (*Italy: The New Domestic Landscape, 1972*) mettono in crisi questa rappresentazione dei fatti.

I video psichedelici che accompagnavano i prototipi in mostra sono popolati di giovani bellissimi e magrissimi che attraversano languidi o in preda a inspiegabili forme di esagitazione degli spazi fantascientifici, sgargianti e accoglienti. I loro movimenti, le relazioni che intrecciano non potrebbero essere più lontane dal genere di attività domestiche di una famiglia borghese: anche quando compaiono dei bambini, un letto non serve per dormire, il bagno è sprovvisto di intimità, dalla cucina non usciranno mai cotoletta e timballo e il pavimento è diventato tavolo, comodino, sofà, chaise-longue e quasi qualunque altra cosa.

In confronto alle flessuose ragazze che aprono e chiudono il cubo della *Total Furnishing Unit* di Colombo estraendone ogni genere

di mobile, la Nico in lacrime di *The Chelsea Girls* sembra una casalinga e Yoko Ono un'icona religiosa.

Il contro-design di Superstudio e la teorizzazione di una “vita senza oggetti”, le nuove forme di ricerca di Sottsass e di Archizoom posero problemi completamente nuovi, fatalmente destinati a scomparire o a essere relegati in secondo piano nel giro di pochi anni.

Italy: The New Domestic Landscape, curata da Emilio Ambasz, fu infatti una specie di canto del cigno di questa ala più radicale del design italiano, e tuttavia la mostra di Vitra ne restituisce un'immagine molto rassicurante, composta di oggetti come la lampada *Passiflora* di Superstudio, il *Pratone* del Gruppo Strum, il *Piede (UP7)* di Gaetano Pesce e i video di Gae Aulenti e Mario Bellini.

«Progettare un'area libera dall'inquinamento del design – scrivono i Superstudio nel catalogo – è come progettare un paradiso in terra»: non è un caso che il loro video *Supersurface. An Alternative Model for Life on The Earth* sia stato escluso dall'esposizione.

Vitra è un microcosmo, o meglio un parco a tema del design. La sede di Wheil am Rhein, dove convivono la fabbrica e il museo, è una collezione di edifici d'autore (Gehry, Grimshaw, Zaha Hadid, Tadao Ando, Siza, una cupola di Buckminster Fuller, una stazioncina di servizio di Jean Prouvé), e persino le sedute della pensilina per l'autobus sono firmate dagli Eames.

Varcare quei cancelli significa prendere atto che dalle architetture all'ultimo filo d'erba tutto è “good design”, frutto di un progetto di eccezionale qualità e di una scelta oculata. Una mise en abîme come *Zerstörung der Gemütlichkeit?* riassume perfettamente questo bellissimo universo, in cui trovano posto senza difficoltà la temibile *Consumer's Rest* di Stiletto, una poltrona ottenuta dallo sventramento di un carrello della spesa, simbolo della via tedesca al postmoderno, oppure i cassetti tenuti assieme da una cinghia di Tejo Remy (*Droog Design, 1993*): qualunque provocazione è ben accetta, purché conduca alla produzione di un oggetto ben disegnato e denso di significato.

È impossibile aderire completamente al pragmatismo assoluto di questa ricostruzione. Eppure ci vuole un enorme sforzo critico per non lasciarsi ammalare dalle meraviglie di questa Disneyland della sedia.

At the Vitra Museum in Weil am Rhein is currently on the exhibition, “The Destruction of Gemütlichkeit?”. Gemütlichkeit is an untranslatable word that is about the wellness and the softness of living: in the rooms of the museum designed by Frank Gehry, there is a concentration of all the cult design-objects that have revolutioned the middle-class living in the XX century. This is a great exhibition that develops like a sequence of tremors, like a series of fireworks.

Vitra is probably the best-identifiable world design brand name. Beside making the notorious chairs – from *Panton Chair* in 1959 to *Bad Tempered Chair* by Ron Arad in 2002, they all became cult objects – and other items of furniture, Vitra owns a collection of almost 2,000 items designed throughout the 20th century. Clearly, it also has a museum where to display them. This collection is so wide and high-quality that they may put on completely heterogeneous exhibitions, just by combining its items differently. A large part of the masterpieces that went around the world for four years in the great kermes of Vitra (*100 Masterpieces from the Vitra Design Museum Collection, 1996-2000*) are displayed also in the exhibition *Zerstörung der Gemütlichkeit? (Destruction of Gemütlichkeit?*, February 10th-May 28th 2007, Weil am Rhein), but in a lay-out of new significance.

The fist exhibition sorted the items by matter – technology, construction, reduction, organic design, decoration, poster –, offering a flashing summarizing overview on the main evolution steps of design. *Zerstörung der Gemütlichkeit?* is a retrospective of the exhibitions that have given a new radical twist to the history of design, with four ambiances telling about the Copernican revolutions that modified the perception of living.

The Stockard Werkbund in 1927 and Milan-based Memphis collective in 1981, manifestos of Modernism and Postmodernism, are the most aggressive examples. At the time, the tubular steel furniture, such as *Wassily* armchair by Marcel Breuer (1926-7) or the *MR 10* by Mies van der Rohe (1927) were even more explicit in the watchers' eyes than the poster of the exhibition with the picture of a period boudoir marked with a bloodred cross and glossed by the writing “How to live?”.

On the other way, the clashing colours of Sottsass' laminates and Mendini's armchairs, the anthropomorphic bookshelves and the exaggerated citationism and the deliberate uncomfortableness of Memphis furnishing express a rejection, which is not less violent than functionalism and modernist research. The ever-present irony itself has no lightness at all. It is rather a fierce display of the on-going break.

Fifty years after these two highpoints of rigidity and tension, both in intellectual and formal terms, the design got softer, rounded and colourful, with the explosion of organic architecture first and the '60s rounded plastic art and inflatable items then. The process that moved the attention on the Scandinavian natural materials and lines and on the emotional vibration generated by the objects designed by the Eames up to the pop art, has been marked by such a large number of inventions, visual shocks and experiments that it almost looks like a straight-line.

Despite the arts strong contamination, the postwar design did not join the trend of criticism of the consumer society, which was carried out by neo-avant garde movements, instead. On the contrary, it embodied the elegant side of industry, the productive meeting of arts and capitalism. In the common perception, it became then a phenomenon that could just grow and get bigger, whose innovation is functional to keep the growth rate high. Just like in fashion.

The ambiances by Joe Colombo and Verner Panton displayed in the yearly editions of Visiona, the exhibition of Bayer (Köln, 1968-72) and the furnishing architectures of the Italian radicals set up in MOMA garden (*Italy: The New Domestic Landscape, 1972*) jeopardize this factual representation.

The psychedelic videos that accompanied the displayed prototypes are full of beautiful and very thin young people, who pass through science-fiction, brash and welcoming spaces either languidly or in inexplicable overexcitement. Their movements and the relationships they build are but far from a bourgeois family's domestic life: even when there are children, a bed is not for sleeping, the bathroom provides no privacy, in the kitchen, they will never cook a cutlet or a timbale and the floor turns into a table, a night table, a sofa, a chaise longue and almost anything else.

Compared to the flexuous girls that open and close the cube of the *Total Furnishing Unit* by Colombo drawing any sort of furniture piece, the tear-strained Nico of *The Chelsea Girls* looks a housewife and Yoko Ono a religious icon.

Superstudio anti-design and theorization of a “life without objects” and Sottsass' or Archizoom's new forms of research set completely new problems, which were fatally doomed to disappear or pushed into the background in just few years of time.

Italy: The New Domestic Landscape, curated by Emilio Ambasz, was in fact a sort of swansong of this more radical wing of the Italian design. Yet, Vitra exhibition gave a very reassuring image of it, displaying objects such as the lamp *Passiflora* by Superstudio, the *Pratone* by the Gruppo Strum, the *Piede (UP7)* by Gaetano Pesce and the videos by Gae Aulenti and Mario Bellini.

In the catalogue, the Superstudio write: “Progettare un'area libera dall'inquinamento del design è come progettare un paradiso in terra”: (Planning an area free from being polluted by design is like planning a paradise on earth). It is not by chance that their videos *Supersurface. An Alternative Model for Life on The Earth*, have not been included in the exhibition.

Vitra is a microcosm. Better, it is a design thematic park. The site of Wheil am Rhein, where factory and museum coexist, is an ensemble of art buildings (Gehry, Grimshaw, Zaha Hadid, Tadao Ando, Siza, a dome by Buckminster Fuller, a small service station by Jean Prouvé). Even the seats at the bus shelter are designed by the Eames.

To pass those gates means to record that from the architecture to the tiniest grass blade, everything there is “good design”, fruit of exceptional high-quality project and sensible selection. A mise en abîme like *Zerstörung der Gemütlichkeit?* perfectly summarizes this beautiful universe, where the formidable *Consumer's Rest* by Stiletto, an armchair obtained by the demolition of a trolley and symbol of the German path to Postmodernism, or the drawers hold together by a belt by Tejo Remy (*Droog Design, 1993*) can find their own space: any provocation is welcomed, but only if it results into a well designed object full of significance.

It is impossible to completely adhere with the absolute pragmatism of this reconstruction. Still, you would need a huge critical effort to prevent from being amazed by the wonders of this Disneyland of chairs.



the power of IMAGINATION



Tribute in Light by John Bennett, Gustavo Bonevardi, Julian Laverdiere, Paul Myoda, Richard Nash Gould, and Paul Marantz, 2002 - Photo by Charlie Samuels - Courtesy: Creative Time, New York

Cristina Travaglini

**È tempo di festeggiamenti in casa Creative Time.
Trentatrè anni di blitz e provocazioni visionarie che
hanno cambiato la nozione di arte pubblica.
Trentarè anni in strada, nelle piazze, come un virus
metropolitano.
Trentarè anni passati arredando New York come nessun
altro mai.
Trentarè anni e un libro per raccogliarli tutti.
Trentarè anni e una mostra, a maggio, per celebrarli.
Viva Creative Time!**

Il tempo creativo, per Marcel Proust, è il tempo dell'immaginazione e del ricordo, un tempo verbale inventato, un imbroglio della memoria che è anche il tempo perfetto per l'arte e per la creazione, perchè non è passato né presente né futuro ma flusso, materia mobile ed elastica come quella dei sogni.

Creative Time è questo. L'immaginazione la memoria lo spirito creativo e l'energia di New York City. Tutto insieme, senza tempo. È New York che parla, si anima, reagisce. Cambia, rinasce. È New York che vive, e adesso due volte. È New York che va avanti e non dimentica. E al posto dei grattacieli due fasci di luce che si levano fino al cielo.

Il lavoro di cui parlo, *Tribute in light* - concepito da un collettivo di architetti, artisti e designer riuniti per l'occasione -, racconta straordinariamente bene quella che è stata ed è l'esperienza di Creative Time, e quanto intenso sia il dialogo che intrattiene con la città. Se siete passati da New York nel 2002, o l'11 settembre di ogni anno a seguire, non avrete potuto fare a meno di vederlo. Se non ci siete mai stati forse siete rimasti incantati come me dalla maestosa scena che gli dedica ne *La venticinquesima ora* il grande Spike Lee. Proprio nel cuore della città, dove l'occhio non sapeva abituarsi a quell'inatteso, grande vuoto, Creative Time ha posato un tributo sincero e una dichiarazione d'amore, la promessa di un lutto che sarà mantenuto.

Ma facciamo un passo indietro. Creative Time nasce nel 1974, sull'onda di un disagio che fermentava in quegli anni negli ambienti dell'arte e soprattutto tra gli artisti, stanchi degli spazi anonimi delle gallerie e sempre più attirati da possibilità nuove, che prendessero forma al di fuori dei circuiti ufficiali e se possibile direttamente sullo spazio pubblico. Interprete inquieto di questa nuova tensione, tra gli altri, il geniale an-architetto Gordon Matta-Clark, non a caso uno dei primi artisti in assoluto a collaborare con l'associazione, nel 1975, solo tre anni prima della sua precoce scomparsa.

Il suo *Day's End* rimane uno dei lavori più sbalorditivi della storia di Creative Time.

Dopo di lui - nei 33 anni della sua storia poetica e avventurosa - hanno collaborato con Creative Time migliaia di artisti. Potrei citare Vito Acconci, Diller + Scofidio, David Byrne, Felix Gonzalez-Torres, Red Grooms, Jenny Holzer, Takashi Murakami, Shirin Neshat, Ugo Rondinone, i Sonic Youth, Elizabeth Streb e tanti altri, per cercare di tracciare il profilo dell'impresa di cui stiamo parlando. Ma sarebbe inutile, perchè la storia di Creative Time è la storia della New York degli ultimi 33 anni, ed è la storia dell'arte degli ultimi 33 anni. E francamente non mi sento di relegare nè l'una nè l'altra a una breve lista di nomi, per quanto altisonanti.

Creative Time non può essere raccontata semplicemente ripercorrendone la storia o il programma. È necessario

comprenderne prima di tutto la natura. Appassionata, coraggiosa, rivoluzionaria e gloriosa - Creative Time è una creatura mutevole, che lucidamente riconosce le traiettorie, i ritmi, i sintomi di ogni tempo e li assume sul proprio corpo, e al tempo stesso è generatrice di mutamento, perchè modifica o trasforma con la propria azione il volto della città. È una creatura dipendente, perchè vive della vita di New York, ma è anche generosa, perchè restituisce purificata tutta l'energia di cui si nutre. È una creatura libera, necessariamente contemporanea perchè senza tempo, perchè non è passato né presente né futuro ma flusso, materia mobile ed elastica come quella dei sogni.

It is time for celebrations in Creative Time's place.

Thirtythree years of blitzes and visionary challenges that have changed the concept of public art.

Thirtythree years in the streets, in the squares, like a city virus.

Thirtythree years spent furnishing New York like nobody else.

Thirtythree years and one book to collect them all.

Thirtythree years and in May an exhibition for celebrating. Long live Creative Time!

Creative time, for Marcel Proust, is the time of imagination and reminiscence, a fictitious tense, a trick of memory which is also the perfect time for art and creation, because it is not past nor present nor future but flow, versatile and elastic substance like that of dreams.

This is Creative Time. The imagination, the memory, the creative spirit and the energy of New York City. All at the same time, out of time. It's New York talking, getting animated, reacting. Changing, reviving. It's New York living, now for the second time. It's New York going on and not forgetting. And instead of the skyscrapers two light beams rising to the sky.

The work I'm talking about, *Tribute in light* – conceived for the occasion by a collective of architects, artists and designers -, illustrates perfectly well the past and present experience of Creative Time, and shows how intense is the dialogue with the city. If you've been in NYC in 2002, or on September 11 of all the following years, you couldn't help to see it. If you've not, you maybe got enchanted as I did by the magnificent scene of Spike Lee's *25th Hour*. Right in the heart of the town, where the eyes couldn't get used to this new, unexpected big empty, Creative Time placed a honest tribute and a declaration of love, the promise that the mourning will be observed.

But let's take a step backward. Creative Time was born in 1974, stimulated by a discomfort common between the artists, fed up with the anonymous spaces of the galleries and attracted by the opportunity to work out of the official circuit, directly on the public space. Restless spokesman of this new tension, among the others, the 'an-architect' of genius Gordon Matta-Clark, who was not by chance one of the first artists cooperating with the association, in 1975, just three years before his untimely death.

His *Day's End* is still one of the most astonishing works in the history of Creative Time.

After him – in the 33 years of its poetic and adventurous history – thousands of artists worked with Creative Time. I could mention Vito Acconci, Diller + Scofidio, David Byrne, Felix Gonzalez-Torres, Red Grooms, Jenny Holzer, Takashi Murakami, Shirin Neshat, Ugo Rondinone, Sonic Youth, Elizabeth Streb and many others, if I wanted to trace out the outlines of the enterprise we're talking about. But it would be useless, because the history of Creative Time is the history of New York in the last 33 years, and it is the history of art in the last 33 years. And honestly I don't feel like reducing the first nor the second to a brief list of names, even if they're magniloquent.

Creative Time cannot be explained just following its history and programs. First of all it's necessary to understand its nature. Passionate, brave, revolutionary and glorious – Creative Time is a mutable creature, which clearly recognizes trajectories, rhythms and signs of the times and takes them upon itself, and at the same time it is a creature generating changes, because it converts the appearance of the city with its own action. It is a subordinate creature, because it sponges on New York's life, but it is also generous, because it returns all the energy it feeds on. It is a free creature, necessarily contemporary because it is out of time, because it is not past nor present nor future but flow, versatile and elastic substance like that of dreams.



Gordon Matta Clark, *Day's end*, 1975 - Courtesy Creative Time, New York



Doug Aitken, *sleepwalkers*, 2006 Photo: Fred Charles - Courtesy Creative Time, New York



Haluk Akakce: *Sky is the Limit on Viva Vision, The Fremont Street Experience*, 2006 - Courtesy: Creative Time, New York

ROYAL CULT

Dal 1950 al 1975, gli studenti del Royal College of Art hanno diretto un magazine presto diventato un punto di riferimento, Ark. Pubblicato tre volte l'anno e distribuito in tutto il mondo, Ark era una pubblicazione critica, tagliente e di altissimo livello, che ha cambiato per sempre il mondo dell'editoria indipendente. Nel 2004, gli studenti del RCA hanno lanciato ARC, destinato a difendere e portare avanti lo spirito del suo predecessore. Quello che segue è un confronto tra due generazioni. I nuovi direttori di ARC - Amelia Johnstone e Tom Lucas - fanno due chiacchiere con Alex Seago, autore di *Burning the Box of Beautiful things*, un libro cult che ripercorre la storia del mitico Ark magazine.

Quali sono state le ragioni della chiusura di Ark alla fine degli anni Settanta?

Ark ha chiuso perché lo staff universitario era sempre più coinvolto e gli studenti cominciavano a vedere la rivista come una faccenda istituzionale, e non come una cosa loro... Avrebbe finito per diventare una sorta di organo ufficiale dell'università.

Il problema è che cercano sempre di intromettersi, pretendono sempre qualcosa da noi studenti. Ed è buffo perché sono loro a chiederci di venire al Royal College e poi sembra che ci dicano che non siamo in gamba abbastanza per fare qualcosa del genere, qualcosa di pubblico.

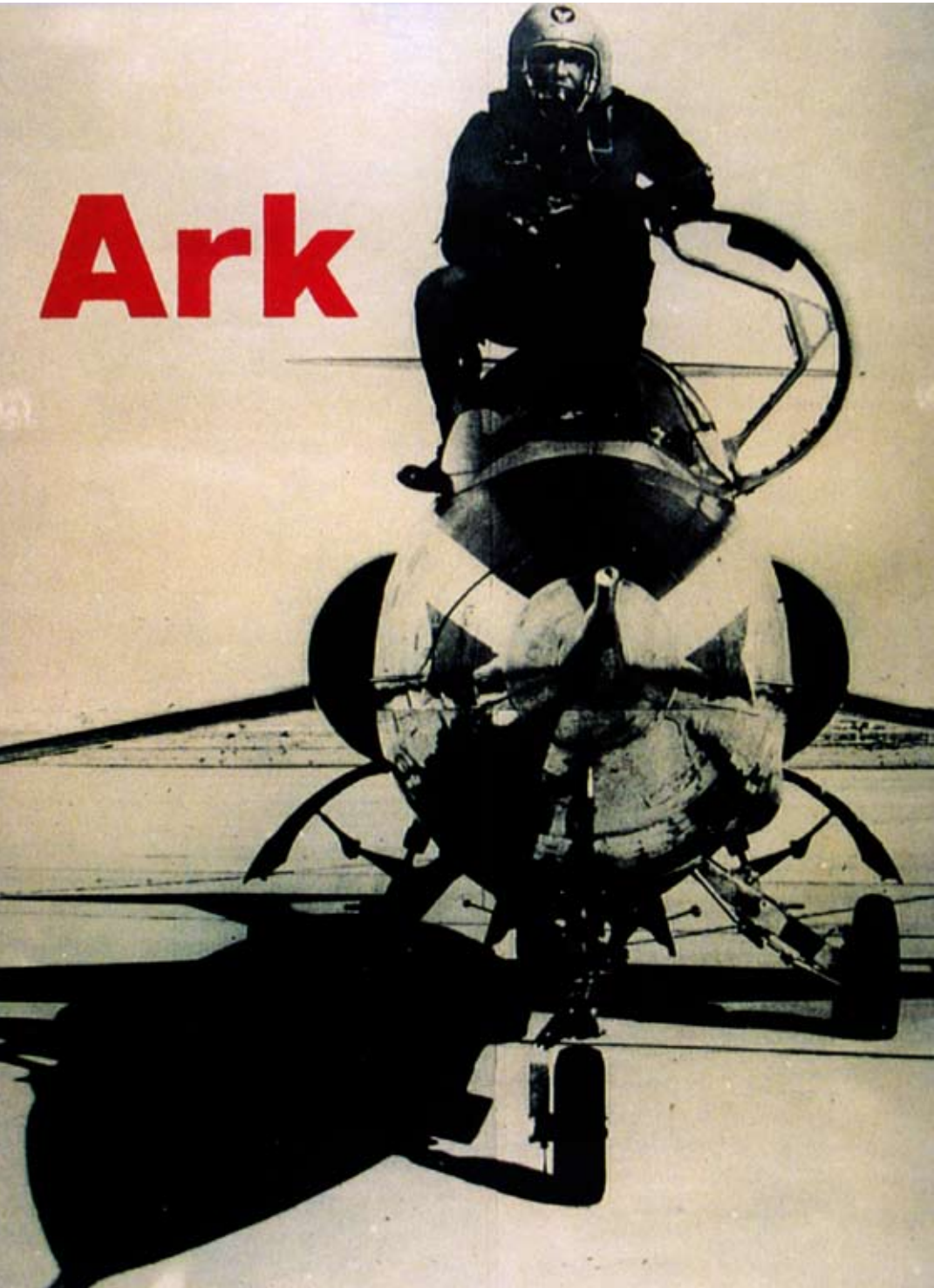
Certo che è sempre così, potrei raccontarti una serie di cose del genere che sono successe nel corso della storia di Ark. Se hai letto il libro, avrai notato che tutta questa storia è stata una specie di rissa di pessimo livello.

Infatti mi sono sentito sollevato leggendo il libro, ho avuto la garanzia che non solo noi abbiamo avuto questo riscontro.

Anzi, penso che allora fosse ancora più accentuato. L'apogeo di Ark è stato tra il 1950 e il 1964-65, cioè una quantità incredibile di tempo fa. Bisogna capire il contesto in cui la rivista è nata e cresciuta, un contesto completamente diverso da quello attuale. È partita negli anni del razionamento alimentare, subito dopo la guerra. La maggior parte degli studenti rientravano dall'esercito ed erano molto più vecchi degli studenti di oggi.

Quello che fece partire Ark iniziò da solo, accollandosi la spesa. Si chiamava Jack Stafford ed era uno studente di un corso che adesso si chiamerebbe Design Products, ma che al tempo si chiamava Scuola di Legni, Metalli e Plastica. Voleva fare una "piccola rivista", allora le chiamavamo così. La più famosa era *Penguin New Writing*.

Allora queste "piccole riviste" formato album erano molto in



From left: Ark 19, 1957; Ark 20, 1960; Ark 19, 1957 - courtesy: Royal College of Art

voga in Gran Bretagna. Il paese era visivamente molto austero - stiamo parlando di quando non c'era ancora la televisione, non c'era la stampa offset e c'era una forte carenza di carta, che quindi circolava in una qualità orribile. Di fatto l'unica cosa rimasta da fare era leggere quetse riviste letterarie e i libri illustrati che uscivano in allegato. Così Stafford concepì *Ark* come un magazine di dibattito generale sul ruolo delle arti visive nella società. La differenza principale rispetto alla tipica rivista studentesca era che la maggior parte dei collaboratori non erano affatto studenti. Era un magazine fatto per diffondere una sensibilità “visiva” in un vasto pubblico.

Pensi che *Ark* abbia cominciato a farsi un nome quando Len Deighton ha iniziato ad usare una fotografia di influenza americana? Pensi che sia stato quello a cambiare definitivamente l'idea che ci si era fatti del magazine?

Quello che successe ad *Ark*, intorno al secondo anno, fu che Darwin, il rettore, si rese conto che la rivista poteva essere un ottimo strumento di pubbliche relazioni per il college. E allora si accordò con il direttore per tre numeri all'anno, che sarebbero stati realizzati in una vera redazione messa a disposizione sopra un vecchio studentato in Cromwell Road. Sono stati coinvolti dei grafici, che di volta in volta si occupavano del design di un solo numero, cosa che impediva una qualsiasi continuità o coerenza. Penso quindi che Len Deighton sia stato importante, ma che più lui sia stato determinante un ragazzo che si chiamava Raymond Hawkey, che poi ha continuato a lavorare per altri giornali in Gran Bretagna, in particolare il *Daily Express*, il *Guardian* e l'*Independent*. Lui è veramente il grafico dei grafici.

In ogni caso, quello a cui erano interessati era la fotografia di moda americana e le illustrazioni di gente come Andy Warhol and David Stone Marton, che erano ancora emergenti - fu prima che Warhol diventasse un artista pop. Soprattutto lì colpì che la facoltà dicesse: “Quel tipo di cose, tipo la cultura pop americana di massa, sono spazzatura”. Loro guardavano a questa spazzatura e pensavano che era più interessante di qualsiasi altra cosa si stesse producendo nei dintorni e in tutta Europa.

Pensi che ci sia stata una svolta nel design grafico del tempo?
Quando iniziai a lavorarci su ero convinto che queste svolte esistessero. Ma la realtà è sempre più complessa. Quello che c'era al tempo - e che durò fino alla fine degli anni 60 - era un gruppo di Inglesi “tradizionali” che si autodefinivano grafici, ma non lo erano affatto. Erano ottimi illustratori di libri. Prendiamo Richard Guiart, che faceva cose molto tradizionali. Ciò su cui lo staff si accaniva era una cosa chiamata *The Lion and the Uniform Press*. Se vai alla biblioteca a cercare ce l'hanno ancora. Erano sostanzialmente libri ben fabbricati in edizione limitata con molte lettere in lamine sottili d'oro e molta calligrafia dentro. Questo volevano. Erano contro con l'idea di design grafico perchè lo vedevano come una cosa volgare e commerciale, con uno snobismo tipicamente inglese. C'erano studenti, persone come Len Deighton e Ray Hawkey, che venivano da famiglie operaie. Pensavano: “Tutto questo è molto bello, ma io devo pure guadagnarmi da vivere, e pare che negli States si riesca a vivere tranquillamente facendo il grafico”.

Un'altra figura chiave per questo spostamento è stato Alan Fletcher, anzi fu forse ancora più importante di Deighton. Lui

era andato in America - ottenne una delle prime borse di studio di Grafica - e aveva frequentato Yale verso la metà degli anni '50, lavorando con i migliori graphic designer americani. Poi è tornato e ha spedito quel racconto per *Ark* 20, chiamato “Lettere dall'america”, nel quale diceva che il design grafico americano era assolutamente fantastico, che la gente faceva un sacco di soldi e che era tutto davvero entusiasmante - e questo è stato il vero momento di rottura.

Perchè pensi che al design inglese siano serviti 20/30 anni per raggiungere la Germania, l'Olanda e gli Stati Uniti?
Per il fatto di essere fondamentalmente ostile al modernismo. Il modernismo era diventata la cultura ufficiale in tutta Europa. Basta guardare ai francobolli in Olanda. Le grafiche moderne erano dappertutto e sono ancora sinonimo di cultura moderna. In Inghilterra, quello che si vedeva, era la riaffermazione dell'inglesità.

Che cosa ti ha spinto a occuparti di *Ark* in particolare?
Iniziai ad interessarmi ad *Ark* perché forniva un archivio, un microarchivio, del cambiamento sociale che stava investendo anche le mode e l'arte in quel periodo. Iniziai un'accurata analisi dei contenuti e una specie di ricerca etnografica fatta di interviste a persone ancora vive che avevano lavorato per *Ark* a Londra. Il libro, *Burning the Box of beautiful Things* è una riscrittura della mia tesi che ho completato nel 1990.

Il fatto è che *Ark* era incredibilmente avanti rispetto ai tempi. C'è un numero che sembra una delle copertine dei Sex Pistols degli anni '70. E anche quelli stile pop art, che di fatto precedono le copertine degli album degli Who, dei Sergeant Peppers Lonely Hearts Club band e di tutte quelle realtà che diventarono caratteristiche di Carnaby street nella metà degli anni '60. *Ark* ha preceduto tutto questo di almeno 4-5 anni. Puoi quindi capire da dove viene il laboratorio creativo della cultura pop inglese, che è diventato main stream e ci circonda tutti.

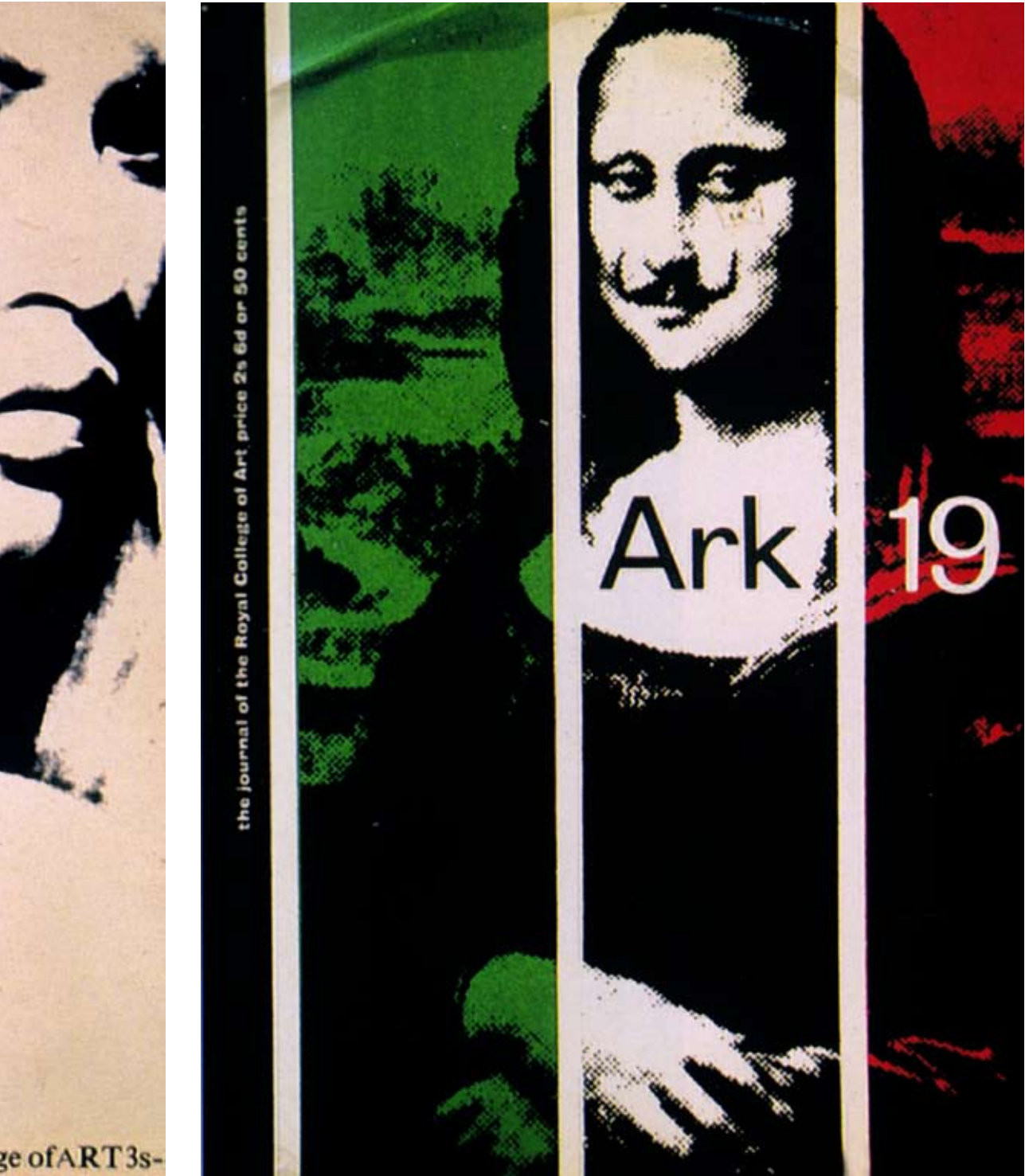
Estratto da The History of Ark/ARC, ARC 1 - Febbraio 2004 - courtesy: Royal College of Art

From 1950 to 1975, an influential magazine called Ark was run by Royal College of Art students. Released three times a year and distributed world wide, Ark was a critical, cutting edge student publication of a rare and high standard that changed the face of style magazines forever. In 2004, the RCA Students' Union launched ARC: an anagram for RCA, intended to champion the ethos of the original ARK . What follows is a confrontation between two generations. The new editors of ARC - Amelia Johnstone and Tom Lucas - have a conversation with Alex Seago, the author of Burning the Box of Beautiful Things, a cult book that tells the story of the legendary Ark magazine.

What were the reasons for the demise of Ark in the late seventies?
The reasons that the original *Ark* fizzled out were because the staff became kin of more and more involved in it and the students just saw it as a staff thing rather than a student thing so... You don't want to let the staff have too much to do with it or they'll turn it into an organ of the university.

The trouble is they always try to come and take things from us, the students. And it's funny because they ask us to come to the Royal College and then they sort of say that we're not good enough to do something like that, to be seen by the public.
Well, naturally that's always, I mean, I can tell you a lot about that in the history of *Ark*. If you've read the book, the whole history of it, it was about the kind of low-level punch up.

Well, I was actually quite pleased when I was reading that because it made me feel that it wasn't just us that got that kind of response.
I think that it was even more accentuated, I mean the heyday of *Ark* was between 1950 and 1964 or '65 which is a hell of a bloody long time ago. You really have to understand the context within which that magazine started and developed, which is totally and utterly different to the context now. It started in 1950 during the



rationing. Immediately after the war when most of the students here were coming from straight out of the forces, so they were a lot older than the students now.

The guy that set up *Ark* first of all did it off his own back, with his own money, He was called Jack Syafford and he was a student in what's now called Design Products but at the time was called School of Woods, Metals and Plastic. He wanted to set it up really as, what at the time were called, little magazines. The most famous of them was called *Penguin New Writing*.

At the time these little magazines, which were in album format were very important in Britain whilst the place was so austere visually, when there was no television, there were no offset litho printing, and there was a great paper shortage, so the paper was sort of horrible. So basically all there was read these literary magazines and the book illustration which went with them. So he wanted, this guy Stafford, want to set up *Ark* to be a general kind of discussion magazine about the role of the visual arts in society and all the articles in it were about that. The big difference *Ark* and the typical student magazine was the most of the contributors came from outside the college - they weren't student contributors. So it wasn't really a kind of typical student mag. It was more, right from the earliest years, something which was intended for dissemination in the wider public domain.

Do you think that that period when *Ark* really made a mark for itself, was when Len Deighton began using American influenced photography? Did it alter the perception of the magazine within the confines of the college?

What happened with *Ark* from about the second year once Darwin, the rector, realised that it was a good PR organ for the college, was that they gave us the editor three issues a year with his own office over on old student union building on Cromwell Road. Graphic designers would come in and be responsible for the design of every issue, so it never really had any coherence. So I think that Len Deighton was important, but even more was a guy called Raymond Hawkey who went on to design the newspaper in Britain, particularly the *Daily Express*, *The Guardian*, and *The Independent*. He's a kind of graphic designer's graphic designer. What they were looking at was this very high quality American fashion photography and the kind of illustrations by people like Andy Warhol and David Stone Marton, who were just appearing in America at the time, and this is before Warhol became a pop artist. What really struck them about it was the fact that they were being told by the faculty that American stuff and pop/ mass culture was rubbish. They were looking at it and saying that this is much more interesting than anything that is happening here or anything that is happening on the content.

Do you think that there was turning point then in graphic design at the college?

When I first started working on this I assumed that there were these major turning points and things, but actually history is a lot messier than that. What you had at the college at the time - and that lasted right up until the '60s - was a group of very traditional 'English' people, who called themselves graphic designers, but actually weren't. What they really were, were fine artist book illustrators or book designers. You had Richard Guiart, who was doing very traditional stuff. What the staff were really keen on was this thing called the Lion and the Unicorn Press. And if you go down and look in the library they've still got this. They were basically limited edition beautifully produced books with lots of gold leaf lettering and lots of calligraphy inside. That's what the staff wanted. They were actually quite opposed to the whole idea of graphic design as they regarded it as vulgar and commercial in a very English way. What you have with the students coming in, particularly these people like Len Deighton and Ray Hawkey, was that they very often came from working class backgrounds. They thought: "all this stuff is very nice, but I've got to earn a living", and it seems that in the States you can actually make a very good living working as graphic designer. Another very key person for this is Alan Fletcher, who was probably even more important than Deighton, He went to America- I think he got one of the first scholarships from Graphics here - and went to Yale in the mid 50s. He was working with top American Graphic designers. Then he came back and sent that report back to *Ark 20* which is called something like " Letter from America", in which he says that American graphic design is absolutely fantastic, people make a lot of money and this is exciting - you don't all have to live in a bedsit in Shepherd Bush and get a couple of quid for doing an illustration in the Radio Times - and that was really the big split.

Why do you think it took 20/30 years for English design to catch up

with Germany. Holland and US?

From being fundamentally hostile to modernism. What you had on the continent were these bourgeois intellectual cultures. What you had in Germany after the war for example was a society committed to the rehabilitation of 1920s.1930s modernism to eliminate memory of the Nazis. So you had high modernism in Germany - to establish culture - you had Bauhaus. The same thing happened in Scandinavia and Holland. Modernism became the official culture. Just look at the stamps in Holland. Modern graphic are synonymous with modern culture. What you had in England after the war was the re-institution of traditional Englishness.

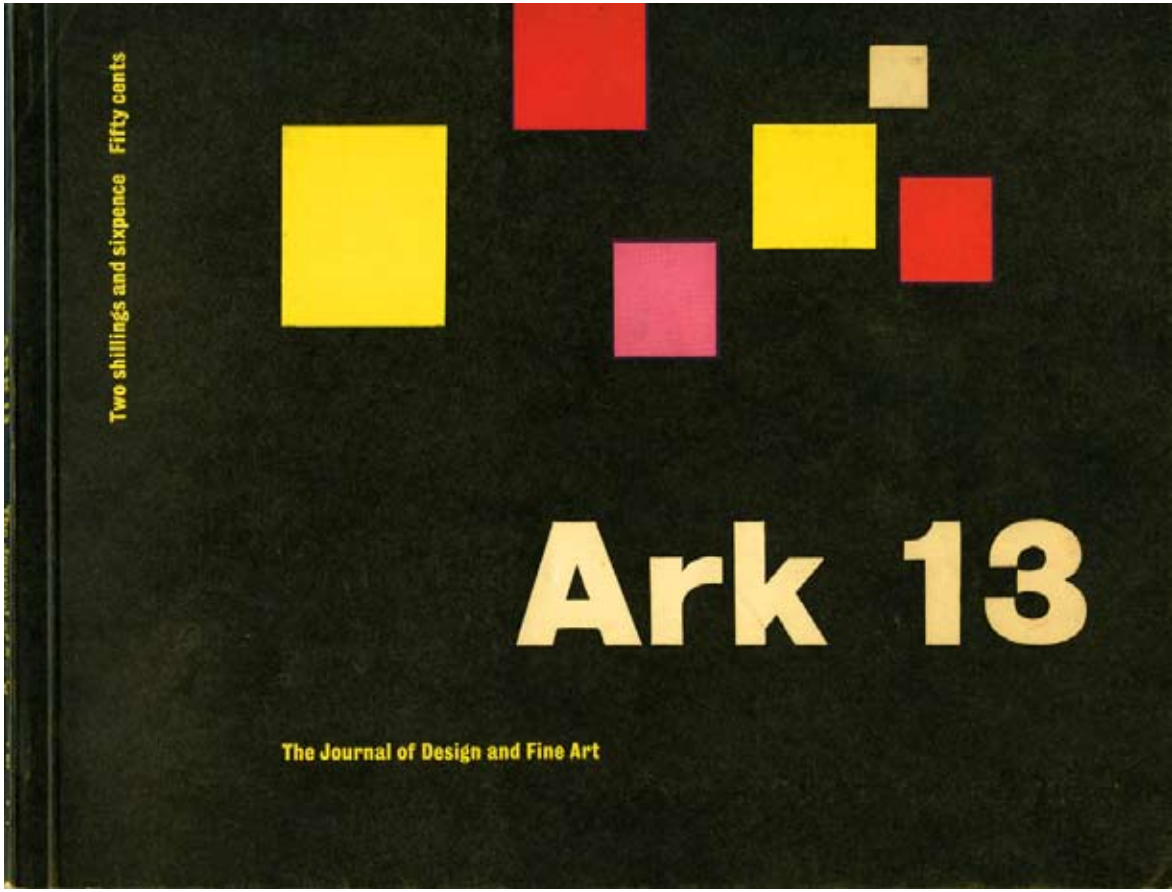
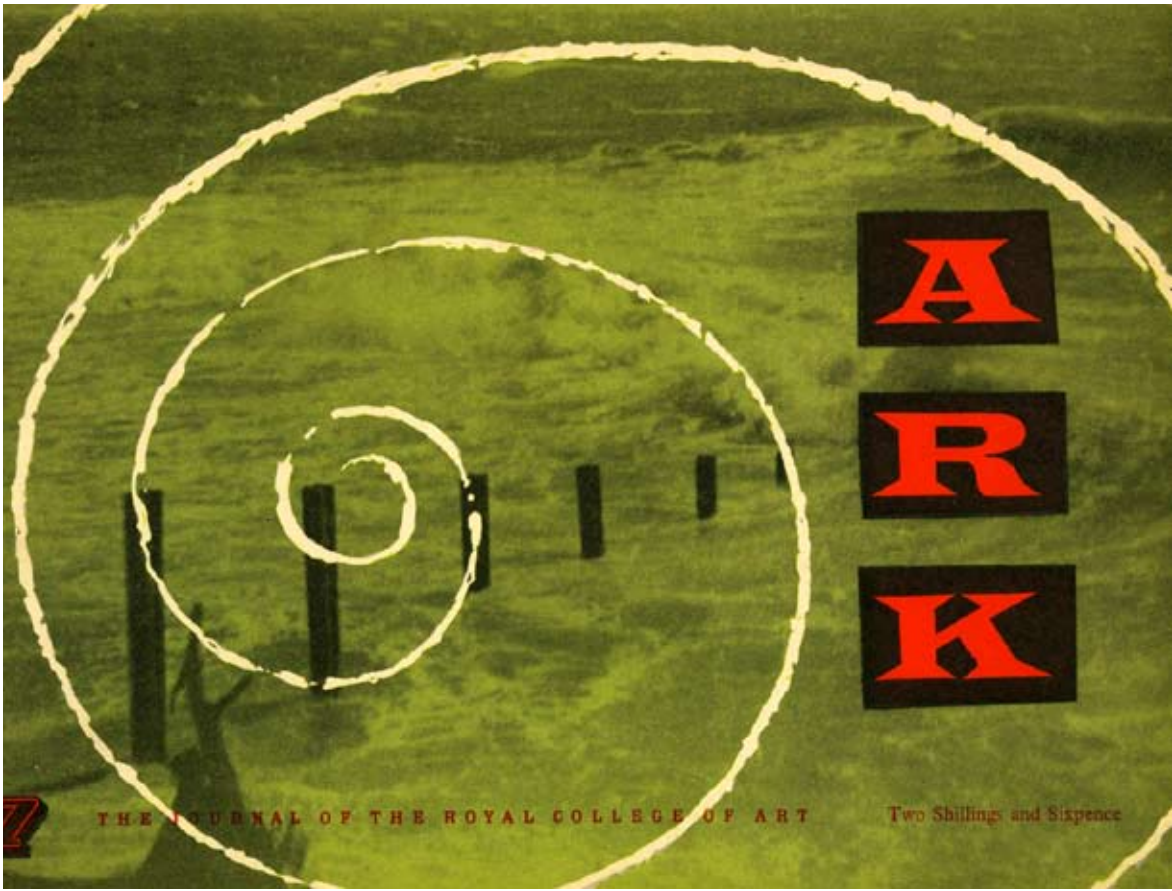
What lead you to look at *Ark* specifically? When was the initial moment that you realised that this was what you wanted to study?

I started to get interested on *Ark* because *Ark* provided an archive, a micro archive, of social change through art trends at that period. I started doing a kind of content analysis and an ethnography

based on interviews. Most of the people who were still alive that worked for *Ark* are based in London, The book, *Burning the Box of Beautiful Things*, is re-write of the thesis which I finished in 1990.

The interesting thing when looking at those *Arks* now is how ahead of their time they were. That day glow one that looks like to the Sex Pistols' cover in the 1970s, and also the pop art ones which, if you look at the kind of images in it, they actually predate the album covers of The Who, Sergeant Peppers Lonely Hears Club Band, all that stuff which became characteristic of Carnaby Street in the mid 1960s. This was about 4-5 years before all that happened. So you can really see where the creative lab of British pop culture, which has all become mainstream and surrounds us all, came from.

Extract from The History of Ark/ARC, ARC 1 - February 2004 - courtesy: Royal College of Art



From top: Ark 7, 1953; Ark 13, 1955 - designed by Alan Fletcher - courtesy: Royal College of Art, London

LOST IN THE SUPER MARKET NEWS AND REVIEWS

BERGAMO

VANESSA BEECROFT - PITTURE E DISEGNI @ GAMeC / dal 09/05 al 29/07



Da maggio a luglio 2007 la GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo presenta una personale dedicata a Vanessa Beecroft. Per la prima volta a livello internazionale viene esposto il lavoro pittorico dell'artista, fondamentale sin dagli esordi della sua carriera, ma spesso poco conosciuto al grande pubblico. Il progetto espositivo, a cura di Giacinto Di Pietrantonio, si propone di offrire ai visitatori una prospettiva esauriente ed articolata su un particolare aspetto della produzione di Vanessa Beecroft, un'occasione unica per sottolineare la radice pittorica e figurativa di tutta la sua pratica artistica. Tutto il suo lavoro, infatti, nasce dal disegno e dalla pittura, mezzi alla base delle sue ben note performance e fotografie. Nei suoi celeberrimi tableaux vivants i corpi delle modelle sono trattati secondo un alfabeto cromatico e compositivo con un chiaro rimando al linguaggio della pittura; allo stesso modo abiti e capigliature trovano ispirazione a volte nelle atmosfere metafisiche di Giorgio de Chirico ed altre nella pittura antica, dal rinascimento fiammingo fino a Botticelli e Piero della Francesca passando per i preraffaelliti.

indirizzo via san tomaso 52 telefono + 39 035 399528(info)
mail /web info@gamec.it www.gamec.it
orari mar - dom 10 - 19 gio 10 - 22 lun chiuso

BOLOGNA

VERTIGO @ MAMBO / dal 05/05 al 04/11/07



Il MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna aprirà il 5 maggio 2007 con la mostra *Vertigo*. Il secolo di arte off-media dal Futurismo al web, a cura di Germano Celant con Gianfranco Maraniello. L'evento intende documentare gli sconfinamenti e le contaminazioni che si sono stabiliti a partire dalle avanguardie storiche (dal Futurismo al Suprematismo, dal Costruttivismo al Dadaismo, dal Neoplasticismo al Surrealismo) al fine di affermare la caduta dello “specifico” artistico, quale pittura e scultura, a favore di un intreccio multimediale. *Vertigo* inquadra tutte le forme di comunicazione mediatica del secolo – dalla radio al telefono, dalla fotografia al cinema, dalla televisione al video fino alle più recenti elaborazioni digitali – attraverso un percorso espositivo che prende avvio dalle prime incursioni storiche nel campo delle tecnologie con gli esperimenti sonori e poetici di Marinetti e Schwitters, con quelli visivi e filmici di Duchamp e Dalí, per arrivare, attraverso Andy Warhol e la Pop Art, la Conceptual Art e artisti come Fernand Léger, Piero Manzoni, Yves Klein, Louise Bourgeois, Joseph Beuys, Anselm Kiefer e Bill Viola, fino ai maggiori rappresentanti della scena odierna internazionale.

indirizzo via don giovanni minzoni 4 bologna
telefono +39 051 6496611
mail /web nfo@mambo-bologna.org www.mambo-bologna.org
orari mar - dom 10 - 18 gio 10 - 22 lun chiuso

MARLENE DUMAS E MARIJKE VAN WARMERDAM - WAVE AND THE FOG OF WAR @ LE CASE D'ARTE / fino al 10/05

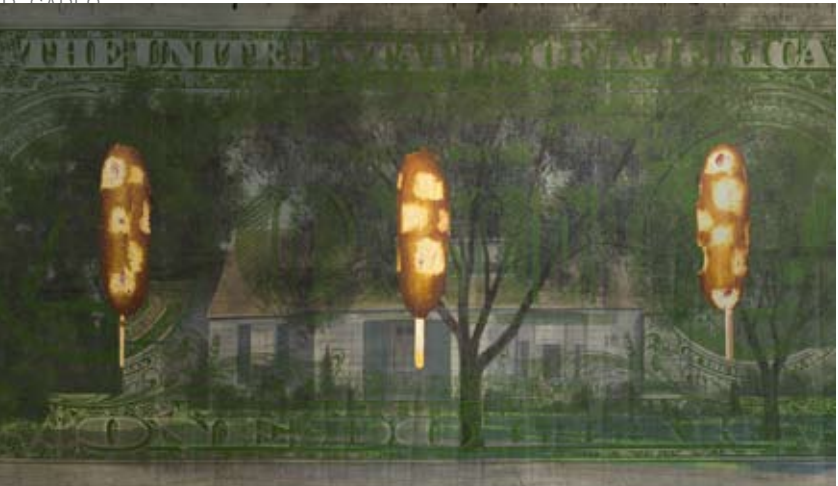
La collaborazione tra le due artiste, iniziata alla Biennale di Venezia nel 1995, e proseguita nell'estate del 2004 a Siracusa durante una mostra nei suggestivi spazi del convento di Montevergini, approda ora a Milano con l'accostamento di due lavori di intenso impatto emotivo. Marlene Dumas propone una nuova versione, appositamente concepita per gli spazi di Via Circo, del progetto *The Fog of War* (2006). Al piano inferiore della galleria è proiettato *Wave* (2006) di Marijke van Warmerdam, un film 16 mm in cui l'unico protagonista è un asinello che campeggia statuario in un desolato e al contempo magico paesaggio campestre in Marocco.

indirizzo ia circo 1 milano
telefono tel +39 02 72016262
mail/web info@lecaseadarte.com
orari mar - ven 15.30-19



MILANO

A FAIR SHOW: SLANG AND COOL ORTHODOXY @ GALLERIA MASSIMO



Sei artisti sono coinvolti in un progetto di group show che si presenta come un'unica installazione sviluppata in due stanze; i sei contributi manifestano a priori delle affinità segniche evidenziate con l'allestimento curato dall'artista svizzero John Armleder. Si tratta di una mostra curata dagli occhi più che dalle idee e se, rifacendosi ancora al titolo, la prima sala si dimostra subito quella più cool, la seconda è slang: gli oggetti sembrano disposti in modo casuale ma da un'attenta lettura si capisce che il loro ruolo è quello di proseguire il discorso iniziato al piano di sotto, innanzitutto con le commistioni bizzarre di materiali operate nel quadro di Anselm Reyle, continuando con le citazioni alla storia recente della comunicazione di massa raccolte nel video di Seth Price, dal quale fanno capolino, tra l'altro, dei ghiaccioli a righe colorate. Completano le citazioni degli anni Settanta e Ottanta la sfera rotante in cioccolato di Kelley Walker ed i quadri di Josh Smith. In parallelo la galleria ospita due personali di Thomas Grunfeld e Jim Shaw.

indirizzo ia giovanni ventura 5 milano
Telefono +39 02 70003987
mail /web iinfo@massimodecarlo.it
orari mar-sab 11.30 - 19.30

ELSEWHERE? @ GALLERIA EMI FONTANA / fino al 16/05



La Galleria Emi Fontana è lieta di presentare *Elsewhere?*, una selezione di lavori video di Monica Bonvicini, Lovett/Codagnone, Renée Green, Liliana Moro, Diana Thater, Gillian Wearing. Al centro della mostra è l'idea di spazio, architettura e percezione della città. Nonostante la comune scelta da parte degli artisti del video come mezzo e dello stesso oggetto di ricerca, dai lavori emerge un'illimitata possibilità di variazione. Il risultato è un riassunto di possibili investigazioni sullo spazio che si snodano in una serie di opposti, da quello reale a quello immaginario, geometrico e caotico, naturale e artificiale e persino onirico, attraverso la storia e l'immaginazione, presentando una moltiplicazione di aspetti dello scenario quotidiano che ne oltrepassa i limiti fisici.

indirizzo viale bligny, 42
telefono +3902 58322237
mail/web emif@micronet.it
www.galleriaemifontana.com
orari mar - sab 11 - 19.30

MILANO

MILANO

HIROSHI SUGIMOTO @ STUDIO GUENZANI VIA EUSTACHI / fino al 23/05

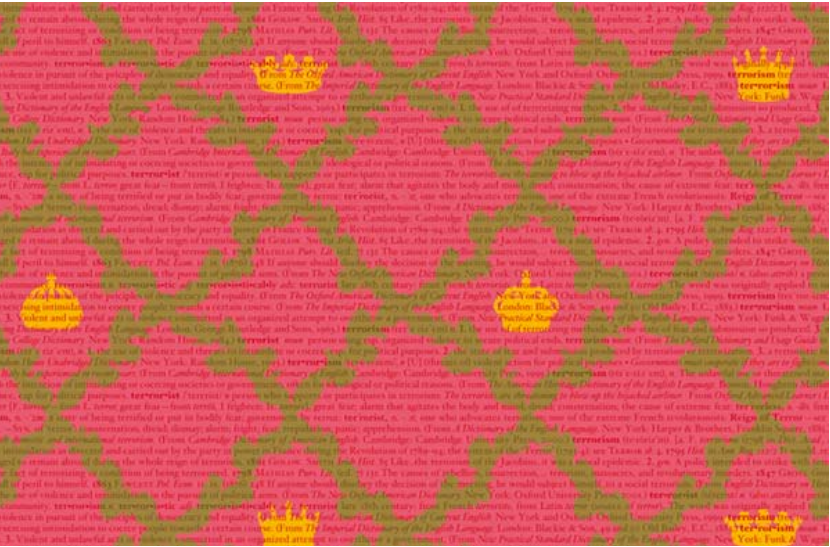


Per la terza mostra personale di Hiroshi Sugimoto allo Studio Guenzani verrà presentata una selezione di opere fotografiche dalla serie intitolata *Conceptual Forms*, a sua volta suddivisa in Mathematical Forms e Mechanical Forms. Le fotografie, realizzate nel 2004 e mai esposte in Italia, hanno come soggetto modelli tridimensionali in gesso o metallo, sviluppati negli istituti di ricerca matematici universitari nell'ottocento. Tutte le fotografie hanno lo stesso angolo di ripresa quasi frontale, dal basso. Le forme, soprattutto quelle in gesso, ci appaiono come sinuose sculture astratte, rese sensuali da un morbido gioco di luce-ombra.

indirizzo via bartolomeo eustachi 10
telefono +39 02 29409251 mail/web
luciana@studioguenzani.it www.studioguenzani.it orari mar - sab 15 - 19.30

MILANO

GHADA AMER / reza farkhondeh @ GALLERIA FRANCESCA MININI / dal 17.5 al 28.7



Francesca Minini è lieta di presentare un progetto speciale di Ghada Amer, *Le Salone Courbé*, pensato per lo spazio della galleria. L'opera nasce dal desiderio dell'artista di mettere a confronto due diverse realtà: il mondo arabo e quello occidentale. Lo spazio espositivo è pensato come una sorta di 'lounge', un luogo confortevole che accogla il pubblico e lo predisponga al dialogo. L'installazione modifica la percezione dello spazio della galleria immergendo lo spettatore in una sorta di salotto orientale da percorrere e in cui soffermarsi a riflettere. Al visitatore è chiesto di recuperare il ritmo lento delle parole, del pensiero o della lettura come suggeriscono i testi in lingua araba, inglese e italiana presenti nello spazio. Ghada Amer trasforma l'ambiente non solo attraverso le sue tele ricamate o il wallpaper ideato in occasione della mostra, ma anche grazie a mobili ed oggetti realizzati appositamente in Egitto. La carta da parati, disseminando sulle pareti della galleria diverse definizioni della parola terrorismo, fornisce al pubblico un ulteriore spunto di riflessione.

indirizzo via massimiano 25 telefono +39 06 68307780
mail/web info@francescaminini.it www.francescaminini.it orari mar - sab 12 - 19.30

CARLO MOLLINO @ FRANCESCA KAUFMANN / dal 31/05



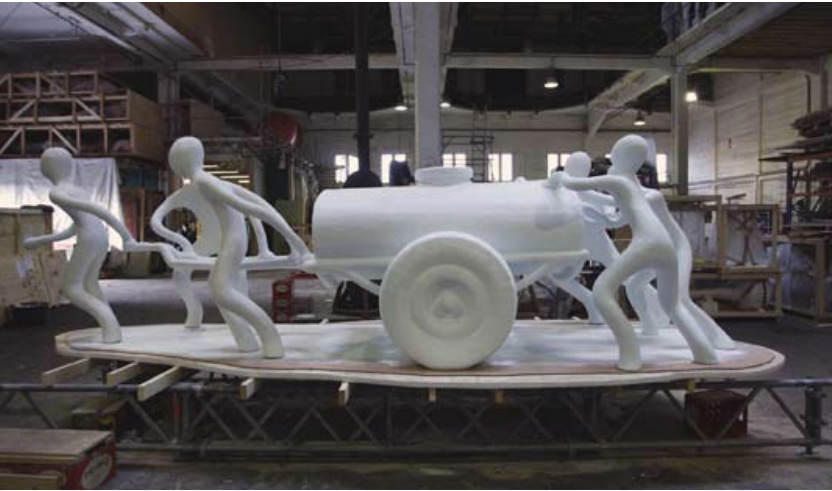
Tra il 1947 e il 1954 Mollino realizza a Cervinia la "Casa del Sole", edificio oggi entrato a far parte della storia dell'architettura alpina del '900. La "Casa del Sole" è l'unico progetto di Mollino, noto per i suoi pezzi unici, i cui interni sono composti con moduli seriali ad arredare "unità abitative" per futuri clienti sconosciuti. I mobili presentati negli spazi della galleria, realizzati in rovere e castagno, appartengono ad un progetto di semplicità meccanica. Sono solidi e pratici, il loro magistrale assemblaggio è risolto con elegante ferramenta in ottone lucido. Lo stile è quello della fase più matura del lavoro di Mollino, caratterizzata dall'attenzione all'essenza strutturale del progetto e da una composizione di forte qualità architettonica.

indirizzo via dell'orso 16
telefono +39 02 72094331
mail / web
info@galleriafrancescakaufmann.com

MILANO

MILANO

ATELIER VAN LIESHOUT - female slave university @ GALLERIA GIÒ MARCONI / fino al 28/05



La galleria Giò Marconi è lieta di presentare al pubblico *FEMALE SLAVE UNIVERSITY* la quarta personale di Atelier van Lieshout, situato a Rotterdam e diretto dall'artista Joep van Lieshout. Atelier van Lieshout è attivo, a livello internazionale, nel campo dell'arte contemporanea, del design e dell'architettura, realizzando opere d'arte che indagano e giudicano la natura commerciale della società contemporanea. *FEMALE SLAVE UNIVERSITY* è situata all'interno di un territorio vasto oltre 50 kmq su cui si erge *SLAVE CITY*: un sinistro progetto utopistico, molto razionale, tuttavia efficiente e proficuo (7,8 milioni di profitto netto all'anno) ideato da Atelier van Lieshout nel 2005 e in continua crescita. Appeso al soffitto, realizzato con cavi d'acciaio, questo elegante modellino (520x450x150cm), polo educativo di *SLAVE CITY*, è costituito da 12 auditoriums disposti un po' inclinati uno sopra l'altro che sovrastano il piano terra della galleria.

indirizzo via tadino 15 milano
telefono +39 02 29404373
mail/web info@giomarconi.com www.giomarconi.com
orari mar - sab 10:30-12:30 e 15:30-19

HAIM STEINBACH - WORKS 1983-2006 @ GALLERIA LIA RUMMA / dall'11/04



I lavori esposti sono tutti realizzati tra il 1983 e il 2006. Le opere di Haim Steinbach sono costituite da oggetti trovati e prelevati dalla realtà quotidiana. L'artista se ne appropria, li isola o li pone accanto ad altri oggetti di natura diversa, dando vita ad una sorta di alfabeto segnico che presenta una molteplicità di significati. Gli oggetti sono di solito collocati su dei ripiani e con questi formano un lavoro unitario. Anche i ripiani sono degli oggetti con una loro funzione specifica. Nei lavori realizzati nei primi anni Ottanta, i ripiani erano fatti a mano e apparivano come degli objet trouvés. L'elaborazione e l'accostamento di oggetti e ripiani si inserisce in una tradizione che ha le sue origini nei rilievi degli artisti costruttivisti e nelle installazioni della Minimal Art.

indirizzo via solferino 44
telefono 02 29000101
mail/web info@gallerialiarumma.it www.gallerialiarumma.it
orari mar-sab 11-13 e 15-19

MILANO

MICHAEL SAILSTORFER - U1-U13 @ GALLERIA ZERO / fino al 12/05

ZERO... ha il piacere di presentare *U1-U13*, la seconda mostra di Michael Sailstorfer in galleria. Il titolo gioca sulla dislocazione geografica di una serie di sculture subacquee, realizzate e posizionate direttamente dall'artista. Ogni singolo lavoro, realizzato in schiuma poliuretana coperta da fiberglass e cemento, è poi stato collocato in differenti aree del mondo (Mare del Nord, Italia, Caraibi), dove rimarrà permanentemente. La sigla si riferisce alle coordinate GPS di ogni scultura e la identifica singolarmente. In mostra sarà presentata la documentazione completa del progetto, sia attraverso una serie di stampe fotografiche uniche, sia per mezzo di una proiezione di diapositive.



indirizzo via giovanni ventura 5 milano
telefono +39 02 36514283
mail / web info@galleriazero.it www.galleriazero.it
orari mar - sab 12 - 19.30

MILANO

MODENA

KATHARINA FRITSCH @ GALLERIA CIVICA / dal 20/05 al 22/07



Ombrelli colorati appesi al soffitto, un serpente nero e straordinari paesaggi monocromi sono alcuni degli elementi che popolano il misterioso mondo di Katharina Fritsch. La prima rassegna in un museo italiano della celebre artista, già protagonista del Padiglione Germania alla Biennale di Venezia del 1995, nasce in stretta relazione con l'idea di giardino e con la sede in cui la mostra ha luogo. Dopo aver partecipato alla collettiva *EGOmania* (2006), Fritsch torna alla Galleria Civica di Modena con una nuova serie di lavori che trovano nella Palazzina dei Giardini la loro più ideale collocazione. Nota al pubblico italiano per l'opera *Rat King* che accoglieva il visitatore alla Biennale di Venezia del 2001, una ruota di enormi ratti legati per le code a formare un gomito, presenta in questa occasione un'inedita serie di sculture e serigrafie il cui immaginario gravita attorno al tema classico del giardino inteso come percorso di conoscenza e di avventura formativa. Un giardino dentro il quale Fritsch mette in atto l'errare fisico e morale, il perdersi e il ritrovarsi sospinti da oggetti-icone carichi di una varietà di significati e rimandi.

indirizzo corso canalgrande 103 modena telefono +39 059 2032911 / 2032940 mail/web galcivmo@comune.modena.it www.comune.modena.it/galleria orari mer - ven 10.30 - 13 e 16 - 19.30 lun - mar chiuso

PIERO MANZONI @ MUSEO MADRE



La mostra, curata da Germano Celant, intende offrire, ad un decennio dalla sua ultima antologica, una nuova rilettura del percorso creativo di Piero Manzoni attraverso le diverse fasi della sua breve ma intensa carriera e il suo contesto storico. Le circa 200 opere, provenienti da collezioni pubbliche e private europee e nordamericane, documentano la sua ricerca pittorica a partire dai catrami e dalle impronte di oggetti fino a tutte le tipologie di *Achromes*. L'aspetto concettuale del suo fare è testimoniato, inoltre, dalle *Linee*, tracciate su rotoli di carta di varie lunghezze e poi racchiusi in scatole cilindriche, mentre il suo interesse per il corpo umano quale produttore di segni e tracce da impiegare in arte si concretizza nei *Fiat* d'artista e nelle scatolette di *Merda d'artista*.

indirizzo via settembrini 79 telefono 081 19313016 mail/web www.museomadre.it orari lun - ven dom 10-21 gio sab 10-24

MAT COLLISHAW, WILLIAM CURWEN, HERVE INGRAND, PADRAIG TIMONEY @ GALLERIA RAUCCI/SANTAMARIA / fino al 03/05



Il desiderio di tecniche che ci riconducano ad un processo di riappropriazione della manualità della riproduzione artistica ed anche il rapporto del processo che ha prodotto l'opera e l'immagine e la storia che la costituisce non nega la tecnologia ma anzi la ricontestualizza nella incessante richiesta di umanizzazione del prodotto senza che essa debba necessariamente mostrare la modernità tecnica da cui può derivare. Padraig Timoney trova la sua connotazione proprio nella capacità di produrre immagini che tecnicamente e concettualmente contengano i principi con cui si dipana l'incessante necessità di chiarire gli aspetti del mondo attraverso l'opera artistica.

indirizzo corso amedeo di savoia duca d'aosta 190 telefono 081 7443645 mail/web raucciesantamaria@interfree.it orari mar - ven 11 - 13.30 15 - 18.30

SUSANNE BÜRNER - 50 000 000 can't be wrong @ SUPPORTICO LOPEZ 32 / fino al 25/05



Molto del lavoro di Susanne Bürner è sugli spazi vuoti, sugli spazi fuori dalla cornice principale che costituiscono la parte superflua di una proiezione, per il protagonista dei video così come per gli spettatori, per le loro emozioni ed esperienze. Alcuni dei suoi video sono su gruppi di persone la cui attenzione è focalizzata su qualcosa che è fuori da loro stessi, qualcosa che, allo stesso tempo, resta invisibile allo spettatore. Così l'attenzione dello spettatore del video è focalizzata sugli ammiratori, che esprimono, attraverso mimica e gestualità, le loro forti aspettative e la loro proiezione nella star.

indirizzo via supportico lopez 32 telefono 081 445759 mail/web info@supporticolopez.com www.supporticolopez.com orari mar - ven 15-19

NAPOLI

CLAIRE FONTAINE - taccuini di guerra incivile @ T293 / dal 17/04 al 26/05 e dal 17/04 al 05/05



La prima personale italiana di Claire Fontaine presso la galleria T293 esplora i punti ciechi della percezione politica e sensoriale dei conflitti ai giorni nostri. Il lavoro di Claire Fontaine si presenta come un effetto collaterale delle informazioni confuse che ci raggiungono continuamente da diverse parti del pianeta e dell'inquietudine da esse provocata che nessuna traduzione o spiegazione può calmare. La sede di Piazza Amendola è illuminata da *Visions of the world (Italy)* e *Visions of the world (Milan-Genova)*, due light boxes che evocano le pubblicità presenti nelle stazioni e nelle metropolitane. Le immagini riprodotte fanno riferimento alle manifestazioni del 2001 svoltesi durante il G8 di Genova.

indirizzo p.zza amendola 4 - via tribunali 293 telefono 081 295882 mail/web info@t293.it www.t293.it orari mar sab 11-13 15-19

DANIEL SPOERRI - NON PER CASO @ CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI / fino al 29/04

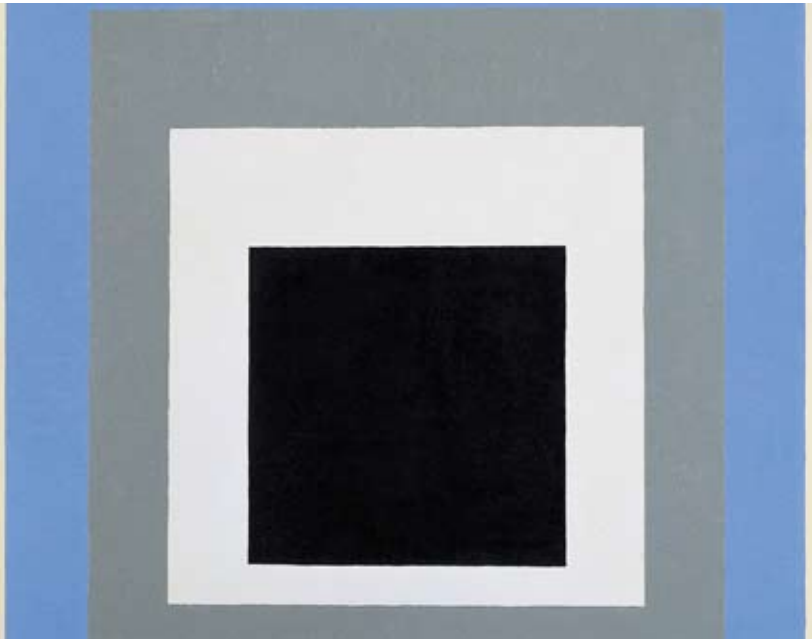
La mostra prodotta dal Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci di Prato e curata da Stefano Pezzato è la più estesa antologica mai dedicata all'artista in Italia. Rivela un percorso artistico scaturito di volta in volta da situazioni fortuite e coincidenze impreviste, ma nel suo complesso compiuto da Spoerri "non per caso", con oggettiva coerenza dal particolare al generale, dall'inizio alla fine. Le opere, raggruppate in nove sezioni tematiche, ripercorrono l'intera carriera dell'artista: dall'evoluzione dei *Tableaux-piège* agli sviluppi della *Eat Art*; dai *Pièges à mots* alla realizzazione di *Objets de magie à la noix* ("oggetti di magia balorda"), assemblaggi e fusioni in bronzo; dalle *Investigazioni criminali* alla realizzazione di un *Cabinet anatomique* ("gabinetto anatomico").

indirizzo viale della repubblica 277 prato telefono 05745317 mail/web www.centropecci.it orari 10 - 19 mar chiuso



ROMA

JOSEF ALBERS @ GALLERIA IL BULINO / dal 19/04 al 19/05



Giovedì 19 aprile 2007 alle ore 18:30, la Galleria Il Bulino artecontemporanea inaugura il rinnovato spazio espositivo con una mostra dedicata a Josef Albers, indiscusso protagonista dell'astrazione pittorica del XX secolo e della ricerca analitica sul colore. In mostra verrà presentata una selezione di opere realizzate dall'artista tedesco tra gli anni Quaranta e gli anni Settanta. Si tratta di lavori che documentano alcune delle tappe essenziali del percorso di semplificazione del linguaggio pittorico e delle sperimentazioni cromatiche, perseguiti da Albers durante la sua lunga carriera di artista e di teorico.

indirizzo via urbana 148 roma
telefono +39 06 474235
mail/web ilbulino@libero.it
orari mar - sab 10-13 e 16-19.30

ROMA

MAX RENKEL - Five Paintings @ GALLERIA LORCAN O'NEILL / fino a 05/07

La Galleria Lorcan O'Neill Roma è lieta di presentare una nuova personale di Max Renkel in cui saranno presentati cinque nuovi dipinti che occupano tutta la prima sala della galleria. Al centro dei lavori di Max Renkel è la figura femminile creata con colori uniformi e privi di sfumature. Il colore piatto, minuziosamente steso su aree geometriche ben definite, costituisce la struttura dei quadri. L'estrema cura da parte dell'artista nell'elaborazione del colore si rivela anche nell'attenzione rigorosa riservata a tutti i passaggi relativi alla creazione delle sue opere.

indirizzo via Orti d'Alibert 1E
telefono +39 06 6889 2980
mail/web mail@lorcanoneill.com
www.lorcanoneill.com
orario lun-ven 12 - 20; Sab 14 - 20



ROMA

INTO ME, OUT OF ME @ MACRO AL MATTATOIO / dal 21/04



Gli artisti, circa centoventi, tra i più importanti del panorama internazionale esplorano la dimensione interna ed esterna del corpo umano in una collettiva curata da Klaus Biesenbach. Con *Into Me, Out of Me* si avvia un'importante collaborazione fra tre realtà che in questi anni si sono maggiormente distinte per l'attenzione verso le sperimentazioni e le più avanzate ricerche in campo artistico: MACRO Future, il PS1 Contemporary Art Center di New York e il Kunst-Werke Institute for Contemporary Art di Berlino. La mostra, che ha come tema il corpo, esamina la fisicità e la fragilità della condizione umana nella vita e nell'arte contemporanea attraverso diversi temi come l'aggressione e la violenza, i processi metabolici e organici, la sessualità e la riproduzione. La mostra offre una vasta documentazione attraverso opere di videoarte, installazioni, sculture, opere pittoriche e fotografie.

indirizzo p.zza orazio giustiniani 4 roma
telefono +39 06 671070400
mail/web macro@comune.roma.it www.macro.roma.museum
orario mar - dom 16-24, lunedì chiuso

URSULA MAYER @ MONITOR / fino al 12.5



Immortalate nell'algida bellezza di lussuose dimore europee, le protagoniste dei video dell'artista viennese sembrano danzare nello spazio accarezzandone i contorni, gli oggetti, l'atmosfera. Figure sospese e senza tempo compiono gesti quasi impercettibili, popolando stanze segrete con presenze discrete e forti al tempo stesso. Come sostiene la critica Lucia Farinati, nella serie di opere video quali la trilogia 2005-06 *33 Portland Place*, *Keeling House* e *Villa Mairea* gli interni di tre diversi tipi di architettura domestica (una casa, un'unità d'abitazione, una villa) costituiscono gli scenari performativi di narrazioni aperte, non finite caratterizzate dalla presenza fugace della stessa se non medesima protagonista.

indirizzo viale delle mura aurelie 19 roma
telefono 06 39378024
mail/web monitor@monitoronline.org
www.monitoronline.org

ROMA

ROMA

NICOLA TOFFOLINI - CRESCERE COME UN PESCE FUOR D'ACQUA @ LIPANJEPUNTIN / fino al 12.5



Il presente progetto espositivo di Nicola Toffolini costituisce la sintesi di una prassi operativa sviluppata dall'artista nel corso degli ultimi anni. Lo studio da questi compiuto intorno agli effetti delle interferenze umane sulle normali dinamiche della natura, si è tradotto in una serie di tavole nelle quali, come su un banco operatorio, la vegetazione appare solo in quanto sezionata attraverso un tratto affilato, che, con una precisione quasi ossessiva, cerca di catturare allo sguardo della rappresentazione anche il microscopico, l'infimo, l'inutile. Attraverso un disegno che è una sintesi di poetica, ironia e sottile crudeltà, lo spettatore è posto di fronte ad un mondo fanta-reale in cui la causalità naturale è contraddetta da una "scientifica" documentazione di un evento innescato dal più improbabile degli stratagemmi.

indirizzo via di montoro 10 roma
telefono +39 06 68307780
mail/web roma@lipuarte.it www.lipanjepuntin.com
orari mar - sab 12 - 20

ROMA

ERIK VAN LIESHOUT - GUANTÁNAMO BAY WATCH PART 2
@ GALLERIA S.A.L.E.S. / fino al 31/05/07



Nei suoi filmati informali, rapidamente elaborati, che oscillano tra il documentario e la fiction, van Lieshout si mette sull'orlo della società e diviene, come in una sorta di camouflage vivente, una parte inscindibile della scena, delle forme, dei rituali e delle norme, da lui rese con spietata autenticità. Le storie che ci racconta derivano dalla sua vicinanza alle persone - per simpatia, interesse o critica. Si potrebbe dire che Erik van Lieshout si occupa di questioni come l'immigrazione, il multiculturalismo, la posizione di varie minorità, così come dei sogni e delle ansie dei maschi bianchi in una società che cambia. Forse il lavoro di van Lieshout riguarda l'amore e ciò che rende duro l'amore.

indirizzo via dei querceti, 4/5
telefono +39 06 7759 1122
email/web info@galleriasales.it
www.galleriasales.it
orari mar-sab 15.30-19.30

SIENA

SYSTEM ERROR @ PALAZZO DELLE PAGESSE / fino al 6.5



Palazzo delle Papesse apre il primo ciclo espositivo del 2007 presentando la collettiva System Error - Errore di sistema. Curata da Lorenzo Fusi e dall'artista Naeem Mohaiemen di stanza fra New York e Dhaka, la mostra presenterà le opere di oltre 40 artisti internazionali alle prese con video, musica, fumetti, animazioni in Flash, stampe, scultura, installazione, collage, t-shirts per mostrare quanto l'attuale momento storico sia caratterizzato da un clima costante di guerra "espansa" ed infinita, da conflitti transnazionali e dalla subdola violenza della "sparizione".

indirizzo via di città 126 siena
telefono +39 0577 22071
mail/web info@papesse.org www.papesse.org
orari 11 - 19 lun chiuso

TORINO

DALLA TERRA ALLA LUNA: METAFORE DI VIAGGIO @ CASTELLO DI RIVOLI
fino al 26/08



Forza che può mutare il corso della storia, il viaggio è un ricco territorio simbolico capace di assumere diverse forme e unire in sé molteplici significati. Dal nomadismo alle migrazioni, dalle avventure mitologiche ai pellegrinaggi, dalle crociate alle guerre di conquista, dal Grand Tour al turismo di massa, dalle esplorazioni scientifiche per terra e per mare, fino alla conquista dello spazio e ai viaggi virtuali, il concetto di viaggio cambia a seconda delle epoche, rispecchiandone desideri, ambizioni, paure e problemi. Nell'arte, come nella letteratura e nel cinema, il viaggio è un tema che collega numerose ricerche e continua a ispirarne di nuove.

indirizzo p.zza mafalda di savoia
telefono 011 9565222
mail/web info@castellodirivoli.org
orari mar - gio 10-17 e ven - dom 10-21

TORINO

PABLO VERGAS LUGO - PEAKS, CRATERS, DUST @ GALLERIA MAZE / dal 19/04



In occasione della sua terza personale alla Galleria Maze, Pablo Vargas Lugo presenta un ciclo di nuovi lavori nati dallo studio del paesaggio, dell'ambiente e dall'osservazione astronomica. Successivamente l'intervento dell'artista e l'utilizzo di materiali diversi, di immagini e di allusioni, si risolve in una destabilizzazione della nostra aspettativa di voler trovare significato e sostanza in una forma data. Una prima serie di lavori si lega al tema del paesaggio lunare. Nella scultura *Ciclo Lunar* (2006) si mescolano la visione di un cielo notturno illuminato dalla luce della luna piena e il battere, ipnotico e prosaico, del vestiario all'interno di un apparecchio casalingo. In questo modo l'opera si propone come nuovo strumento di misurazione del tempo, insieme a quello armonico dei corpi celesti e a quello meccanico basato sulla tecnologia. Della stessa serie fanno parte i lavori *Sombras para Cráteres* (2007). Questi disegni, rappresentanti le ombre proiettate dai crateri della superficie lunare, diventano oggetti: lastre metalliche su sfondi di feltro, possibili oggetti da collezione o indizi visivi pronti per la prossima collisione astrale. I quattro dipinti, *Monditos*, si legano all'osservazione del paesaggio: come un grande puzzle dalle forme complicate che l'occhio dello spettatore può trasformare in suggestivi panorami di cime e di valli. I lavori acquisiscono un proprio senso dello spazio e del volume determinato dall'uso strategico dell'osservazione paesaggistica.

indirizzo via mazzini 40, Torino telefono tel/fax +39 011 8154145
mail /web mail@galleriamaze.it www.galleriamaze.it

TORINO

JEFF BURTON @ GALLERIA FRANCO NOERO / fino al 05/05



In occasione della sua terza personale a Torino, Burton fa riferimento all'esperienza del cinema, trasformando gli spazi della Galleria con la creazione di una stanza di proiezione in cui viene proposta una serie di immagini in movimento che corrono sul filo sottile tra illusione e realtà. Il drappeggio blu luccicante delle tende della foto *Untitled #215 (Hearse Curtains)*, all'ingresso, allude proprio al passaggio in uno spazio immaginario differente. Una volta entrati nel buio della sala di proiezione, i colori pieni delle foto di Burton si dissolvono tra un'immagine e l'altra facendo riferimento al mondo di Hollywood, ai suoi sogni e alla narrativa cinematografica.

indirizzo via giolitti 52/A torino
telefono 011 882208
mail/web info@francoenoero.com
www.franconoero.com
orari mar - sab 15 - 19.30

TORINO

JONATHAN MONK @ GALLERIA SONIA ROSSO / fino al 28/04/07



All'inizio degli anni settanta Alighero Boetti apriva nel centro di Kabul il One Hotel, punto di ritrovo per le persone che si recavano nella capitale e casa dell'artista stesso quando soggiornava in Afghanistan. Tra gli altri nomi possibili che Boetti aveva designato, LIRA HOTEL viene scelto oltre trent'anni dopo da Jonathan Monk per inaugurare presso la Galleria Sonia Rosso un nuovo e ambizioso progetto dell'artista inglese. La Galleria stessa si fa hotel, diventando punto di accoglienza per i visitatori della Torino dell'Arte Contemporanea durante tutto il periodo della mostra e oltre.

indirizzo via Giulia di Barolo, 11/h
telefono tel/fax +39 011 8172478
mail / web info@soniarosso.com
www.soniारosso.com

TORINO

AMBIENT TOUR @ FONDAZIONE SANDRETTO RE REBAUDENGO / fino al 13/05



Per *Ambient Tour*, lo spazio della Fondazione verrà diviso in tre parti in modo che ciascun artista possa sviluppare un progetto autonomo e indipendente. La mostra non sarà infatti una collettiva, ma riunirà tre progetti autonomi e concepiti appositamente per gli spazi della Fondazione. Gli artisti hanno pensato l'ambiente in senso più vasto rispetto a quello prettamente ecologico, creando delle rappresentazioni dei propri luoghi immaginari e della loro visione intima dell'ambiente. I loro lavori guideranno il pubblico attraverso un viaggio ambientale ed immaginario: dall'Abisso di Flavio Favelli inteso come mare e come spazio insondabile ed ostile, alle coste italiane: parchi marini e architettura bioclimatica tradizionale, raccontate da Deborah Ligorio che li ha esplorati in un viaggio fisico emotivo. Fino alla duna di sabbia di Christian Frosi forma viva, instabile e come elemento del paesaggio esposto alla desertificazione.

indirizzo via modane 16 **telefono** 011 3797600
mail/web info@fondsr.org www.fondsr.org
orari mar - dom 12 - 20 e gio 12 - 23 lun chiusoorari mar - sab 12 - 20

GILLIAN WEARING - family monument @ GALLERIA CIVICA DI ARTE CONTEMPORANEA / fino al 10.6



Quali caratteristiche ha la famiglia dei nostri giorni? Da quanti componenti è formata? Come vive? Che aspirazioni ha e come si prepara al futuro? È il tema che affronta l'artista britannica Gillian Wearing, che dal 24 marzo al 10 giugno 2007, presso la Galleria Civica di Arte Contemporanea di Trento, per la sua prima personale in un'istituzione pubblica italiana dedica a questa secolare istituzione un progetto specifico e inedito, *Family Monument*. Il lavoro, un work in progress che coinvolgerà per alcuni mesi lo spazio espositivo della galleria e la realtà locale, mira a scegliere la famiglia trentina cui dedicare un monumento, e verrà sviluppato mediante una serie di candidature proposte attraverso la stampa regionale, sfruttando, ai fini della selezione, anche dei videodocumenti televisivi.

indirizzo via belenzani 46 treno
telefono 0461 985511/986138
mail/web Info@galleriacivica.it www.workartonline.net **orari** 10 - 18 lun chiuso

TRENTO

TRENTO

IL MODO ITALIANO @ MART / fino al 03/06/07



Nei primi mesi del 2007 il Museo di arte moderna e contemporanea di Trento e Rovereto torna, con una proposta innovativa e di grande respiro, sui temi del design e del suo rapporto con le arti visive e con la produzione industriale nel corso del XX secolo. Questi argomenti, già affrontati da un'ottica particolarissima con *Mitomacchina. Il design dell'automobile: storia, tecnologia e futuro*, in programma fino al 1 maggio 2005, sono invece indagati a tutto tondo dalla mostra *Il Modo Italiano*, prodotta dal Montreal Museum of Fine Arts in collaborazione con il Mart e il Royal Ontario Museum of Toronto. Nel periodo considerato dalla mostra, dal 1890 a oggi, i curatori hanno selezionato 380 oggetti con uno sguardo che non si limita a pittura, scultura, fotografia e disegni architettonici, ma che spazia dai mobili alle creazioni in vetro, dalla moda alla ceramica. Le opere, in arrivo da collezioni pubbliche e private italiane e internazionali, ricostruiranno negli spazi del Mart la complessità di quel particolare clima creativo che ha contraddistinto l'Italia nel corso del Novecento.

indirizzo Corso Bettini, 43 - Rovereto (TN) **telefono** +39 0464 438 887
web/mail info@mart.trento.it www.mart.trento.it
orari: mar. - dom. 10 - 18 / ven. 10 - 21 lunedì chiuso

I LOVE TOURISM @ FONDAZIONE BEVILACQUA LA MASA / dal 19/04 al 21/05



I love tourism è un'esposizione dei lavori di giovani illustratori contemporanei internazionali che proporranno la loro personale riflessione sul mondo del turismo. La rassegna, prima nel suo genere in un'Italia affollata di "città d'arte" e relativi souvenir, trova la sua sede ideale in Piazza San Marco a Venezia. Organizzato dalla Fondazione Bevilacqua La Masa insieme a Studio Camuffo, il percorso vuole essere un primo e inedito spunto di riflessione sui lati buffi ma anche quelli profondi che si collegano al modo odierno di viaggiare.

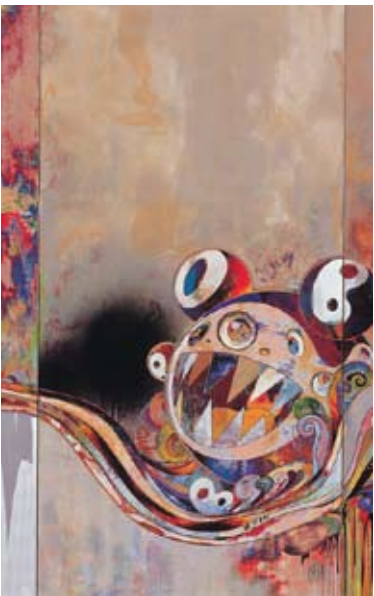
indirizzo
galleria di piazza san marco
telefono
0415207797
mail/ web
info@bevilacqualamasa.it
www.bevilacqualamasa.it

VENEZIA

SEQUENCE 1. @PALAZZO GRASSI / dal 05/05 al 11/11

A partire da questa primavera, le mostre *Sequence* saranno appuntamenti regolari del calendario di Palazzo Grassi e daranno testimonianza della passione e del profondo impegno di François Pinault collezionista nei confronti degli artisti contemporanei. Gli importanti insiemi monografici che caratterizzano la collezione Pinault saranno il cuore delle diverse esposizioni. A cura di Alison M. Gingeras, *Sequence 1* presenta le opere di quindici artisti selezionate nell'ambito della collezione François Pinault, proponendo lavori in cui viene messo in luce il principio di artigianalità nell'arte contemporanea, attraverso tutti i tradizionali generi creativi. Internazionali e appartenenti a diverse generazioni, gli artisti in mostra sono tutti veri e propri creatori di opere d'arte, il cui talento si esprime in larga misura in pittura o in scultura.

indirizzo campo san samuele 3231
telefono 0415231680 **web** www.palaz-zograssi.it **orari** 10 - 19



VENEZIA

REVIEWS



HANS-PETER FELDMANN
@ GALLERIA MASSIMO MININI, BRESCIA

di Cristina Travaglini

Nel corso dell'incontro tra Massimo Minini e Jota Castro organizzato per omaggiare Hans-Peter Feldmann in occasione di questa mostra forse inattesa, Minini ha fatto sorridere l'auditorio raccontando di come l'artista, terminato l'allestimento, abbia affermato guardando la sala: "Sembra una collettiva".

Il lavoro di Feldmann, in effetti, non è un corpus compatto e stilisticamente immutabile, ma anzi una composizione per frammenti, il risultato di un'intelligenza attenta che reagisce a stimoli di natura diversa e opera connessioni e passaggi mai prevedibili. Perché se è vero che fa parte di quella generazione di artisti tedeschi da cui sono usciti Gerard Richter e Sigmar Polke, per esempio, Feldmann ha un animo più leggero e un gusto spiccatamente pop, con cui sdrammatizza a forza di colori fluo il trionfo David e la burrosa Venere. Le due sculture di cui parlo - che partono dall'idea di ripristinare l'aspetto originario delle statue greche, di render loro gli originali, vistosi colori spariti nei secoli - sembrano tutto fuorché un ozioso esercizio accademico, e anzi trasformano i due simboli per eccellenza della grecità in esemplari tutti contemporanei, quasi grotteschi con questi colori spinti al limite, e quasi punk nella loro esagerata psichedelia. Lo stesso effetto grottesco è prodotto dalla serie di fotografie di fiori infilate su una parete della galleria. Immagini fuori moda, fuori posto, tremendamente kitsch, con lo stesso blu di sfondo di tutte le più brutte fototessere, più adatte al peggio salotto dell'est europa che a un occidentalissimo white cube, eppure così potenti e sfacciate da mettere in discussione la nostra stessa presenza, così ridicole da mettere in chiara evidenza tutta l'indifferenza dell'autore per le leggi del mercato e del trend. Perché Feldmann ha uno spirito selvaggio, indomabile, sovversivo, e non manca di ricordarcelo anche in questa occasione. Per tutta la sua carriera ha rifiutato con disinteresse e puro divertimento di scendere a compromessi con interessi commerciali, e anzi ha fatto di tutto per far collassare le premesse del tacito accordo tra l'arte e il collezionismo, producendo serie illimitate di cui mancava l'originale, e finendo per distruggere tutti i lavori rimasti nelle sue mani. E questo è il gesto di qualcuno che crede davvero nel senso e nel valore dell'arte - anche se in più occasioni sembrava volerli demolire. Il discorso di Hans-Peter Feldmann è preciso, appassionato, senza ritegno. E anche dannatamente serio nonostante il costante spirito ludico. E di fronte al tendone rosso scuro, che non nasconde nulla se non la parete, non si può evitare di avvertire una certa pesantezza. Di fronte alla lapide con l'iscrizione "cantare molto lentamente" si cattura tutta la portata esistenzialista di un lavoro che si è contraddistinto forse soprattutto per l'eclettismo, lo spirito gioioso e l'irriverenza, e che in realtà ha interpretato il nostro tempo e l'arte del nostro tempo con grande coraggio ed estrema lucidità.



MUMBLE... MUMBLE
@ GALLERIA RAFFAELLA CORTESE, MILANO

di Saramicol Viscardi

Non c'è un tema, a collegare i lavori proposti da *Mumble... mumble*. O forse c'è, ed è proprio questo rumore di fondo, che sembra diffondersi tra gli spazi della galleria più violento che mai. Si insinua, ne occupa i volumi, si impossessa di stanze e superfici. Ti contagia, ti pervade e attraversa. Un contenitore per giovani artisti con cadenza annuale, per la regia di un altrettanto giovane curatore. Tutti italiani, ad inaugurare questa prima edizione nata da un'idea di Francesca Bertolotti e Olivia Restelli, ma di provenienza anche internazionale in futuro. I lavori presentati - tutti creati appositamente per la mostra - sono di natura diversa, eppure sembrano costituire un panorama comune, una percezione del mondo che emerge da un'apparente vivacità, quasi giocosità ad un primo sguardo. Ma una soffusa e diffusa inquietudine di fondo affiora in superficie. Oltrepasato il rumore, la musica e i colori. Dafne Boggeri riflette ironicamente sul sistema artistico, si confronta con neon, griglie geometriche e concettualismi parlando di sottoculture e di vita quotidiana che passa dalla recente esperienza a Los Angeles. La porta poggiata alla parete arriva proprio da là, così come l'interrogativo capovolto che dà il titolo al lavoro *Do Miracles Believe in Me? o I try (popping and locking the dust)* della cui performance lungo i muri e le strade di L.A. è in mostra un guanto. Revival tecnico e vintagismo feticista sottostanno ad una riconversione tecnologica nell'installazione di Benassi *The small things in my mind waiting making noise*. E ancora rumore. Prodotto dall'errore, dal cortocircuito ma anche da vecchi esemplari di fonovalige costrette dall'intervento dell'artista a tradire l'originario movimento industriale, meccanico, in vista di una sorta di antropomorfizzazione che le porta a mostrare un carattere personale, impazzito, bloccato all'infinito in un nuovo loop. *Twister* di Nicola Gobetto parte dalle favole - il Mago di Oz in questo caso ma Pollicino nella performance *What if...* - e prende la forma di una grande installazione di polistirolo, luci e plastica. Il volume del documentario americano sugli uragani proiettato a lato diventa quasi impercettibile. L'angoscia della violenza devastatrice del fenomeno atmosferico evocato rimane bloccata da questo volume troppo basso, da questi colori troppo sgargianti. Così come Fliri mette in scena un rocambolesco pastiche: colonna sonora da Johnny Cash, cut&paste su immagini, suoni e montaggio. Ne risulta un lavoro fortemente ritmico, profondamente poetico. Attraverso una sorta di calcolico emotivo si approda ad un finale malinconico, disilluso: "I'm in hell and I'm alone". Camilla Candida Donzella chiude l'opera di conquista: l'ufficio della gallerista, la saletta superiore, il bagno. Le immagini, montate a dittici, svelano senza dichiararsi connessioni e momenti privati dell'artista, mettendo in relazione frame apparentemente distanti tra loro, intimamente connessi. Un po' come la mostra. Ci piace, e ci riconosciamo. E questo è fondamentale.



NOT AFRAID OF THE DARK. EMERGENZE @ HANGAR BICOCCA, MILANO

di Saramicol Viscardi

Dopo *Collateral*, gli spazi dell'Hangar Bicocca tornano a riempirsi di suoni e volumi, ospitando la mostra *Not afraid of the Dark*: parte del più ampio progetto *Emergenze*, l'esposizione mette in scena il lavoro di cinque grandi artisti internazionali, da sempre schierati sul fronte sociale, etico e politico. Il progetto si prefigge di sensibilizzare, attraverso l'arte contemporanea, l'opinione comune riguardo a temi forti, legati alla politica e alla denuncia sociale.

L'installazione dal titolo *Inverosimile* di Fabio Mauri accoglie lo spettatore in un tumultuoso accavallarsi di scenografie tra teatro, proiezioni cinematografiche e performance, che scorre ripresa durante la serata inaugurale. Luigi Lo Cascio viene coinvolto per un reading di brani estratti dall'Apocalisse, la cui potenza viene di volta in volta sopraffatta dall'audio di altre proiezioni. Da sempre orientata verso il complesso dualismo tra arte e ideologia, la ricerca dell'artista italiano ripercorre passaggi salienti della cultura europea del Novecento.

Due enormi schermi su cui scorrono ininterrottamente parole costituiscono il lavoro di Jenny Holzer: documenti desecretati, porzioni di lettere, email ed ogni sorta di testo inerente testimonianze su diverse guerre, a partire dal post-11 settembre: in *You won't believe this!* i fantasmi dell'Iraq, Afghanistan e Guantanamo danzano in un continuo intersecarsi tra sfera privata e pubblica. Kutlug Ataman presenta la grande installazione *Küba*. Il titolo dell'opera cita il nome di un quartiere di Istanbul popolato da emarginati, fondamentalisti religiosi, clandestini e dissidenti politici - turchi e kurdi - legati indissolubilmente dall'appartenenza ad un non-luogo: *Küba* non compare su nessuna cartina o mappa. Decine di monitor per decine di persone, reali: tutte raccontano, in una sorta di intervista corale, la dimensione dell'isolamento e dell'esclusione. L'opera *Klassenkampf* (lotta di classe) di Santiago Sierra, tra i suoi lavori più coinvolgenti e sintetici, lascia scorrere la memoria lungo il passato industriale del quartiere e dell'Hangar, che fu teatro di vita operaia. Il linguaggio dell'artista è da sempre basato su toni forti, immagini dure e di grande impatto emotivo accompagnate ad un estremo rigore formale, attraverso le quali Sierra denuncia abusi di potere, logiche politiche e processi economici distruttivi. Chiude il percorso la sezione dedicata a William Kentridge, poetico ed elegante creatore di delicate animazioni, da sempre interessato al tema della sopraffazione razziale e del conflitto. Dalla serie di grandi disegni a carboncino *L'inesorabile avanzata* alla video installazione *What will come?* l'artista sorvola la guerra, la sofferenza dei popoli oppressi, la desolazione delle lande bruciate e martoriate. Sulle note della canzone di epoca fascista Faccetta Nera, Kentridge ci immerge in un carosello apparentemente dolce e delicato, crudele e spietato al tempo stesso.



TIMER INTIMITÀ/INTIMACY @ TRIENNALE BOVISA, MILANO

di Saramicol Viscardi

Il titolo suona quasi minaccioso, una sorta di greve monito come a ricordarci che il tempo scorre, inesorabile, e gli avvenimenti si susseguono ad un ritmo sempre più frenetico.

Il più emblematico di questo nuovo millennio - certamente a livello mediatico - è quello a cui *Timer* guarda: l'attacco terroristico alle Twin Towers nel settembre 2001. Tutte le opere selezionate - più di duecentocinquanta gli artisti invitati per l'intero progetto - sono state realizzate dopo questa data e proposte dai curatori Gianni Mercurio e Demetrio Paparoni con l'ambizioso proposito di riflettere sui cambiamenti che questo evento, trasmesso in diretta mondiale, ha causato all'interno delle dinamiche artistiche da un punto di vista espressivo, estetico e relazionale, attraverso tre grandi mostre a cadenza annuale.

Le principali coordinate storiche del secolo scorso trasformano la produzione artistica, riflesso della società che attraversa cambiamenti geo-politici, economici e culturali. L'intimità citata dal titolo si contrappone al flusso e riflusso sempre più incontrollabile delle immagini (mass)mediatiche, al (corto)circuito informatico e globalizzato: la ricerca dell'artista contemporaneo spesso mostra un individuo chiuso in se stesso, rivolto alla propria sfera personale o quella - in senso più ampio - della propria comunità. Ne vengono sviscerate consuetudini, contraddizioni e lati oscuri, ma anche visioni intimistiche, pacate. L'uomo consuma, è solo, soffre e uccide. Osserva se stesso e chi gli sta intorno. L'orrore della guerra emerge feroce nell'opera di Jake e Dinos Chapman e dall'imponente installazione di Thomas Hirschhorn, mentre la ricerca di Regina José Galindo continua a scavare tra le pieghe della libertà dell'uomo. Mona Hatoum riporta il discorso sulla difficoltà di interazione e convivenza tra culture e religioni, di cui è essa stessa testimone nella vita privata, mentre la riflessione sulla propria cultura e società di appartenenza si fa più sottile e carica di inquietudine nei lavori fotografici di Gregory Crewdson. Berlinde de Bruyckere mette in mostra l'uomo nel momento in cui più forte è il dolore, in chiave esistenziale, e necessario diventa il celarsi agli occhi del mondo: violenza, sofferenza e pericolo sono le componenti da cui rifuggere, considerando la propria casa come universo intimo e protettivo in cui trovare rifugio.

Una nota a parte merita la selezione di lavori video, proposta in una installazione esterna composta di piccoli container: dal poetico lavoro di Eva Marisaldi alle scenografie imponenti e cariche di dolore dei Masbedo. Lo straniamento indotto dal lavoro di John Bock chiude simbolicamente ogni riflessione: un mondo impossibile, avvolto dal caos e scandito da operazioni assurde e arzigogolate. Una messa in scena barocca, giocosa e raffinata del delirio dell'uomo contemporaneo.



SGUARDI DA NORD. REFLECTING WITH IMAGES @ GALLERIA CIVICA, MODENA

di Irene Guzman

Il nord lo si cerca visitando la mostra *Sguardi da nord. Reflecting with Images*, come un tessuto connettivo che unisca e accomuni le ricerche degli artisti invitati. Il nord è vicinanza alla natura, è fredda capacità di introspezione, silenziosa registrazione di luce. Questo emerge dalle fotografie e video in mostra, ma ci si chiede se questo particolare atteggiamento "nordico" non sia fuori sincrono in un periodo in cui nessuno si arrischia più a misurarsi in meridiani e paralleli. Ma se è vero che viviamo in un'epoca improntata al globale, questo ci conduce sempre più inevitabilmente alla ricerca dell'identità particolare o parziale che identifichi un territorio, e una cultura. Alla mania del non-luogo come spazio non identitario, non relazionale né storico si vorrebbe sostituire un ritorno al locale, alla natura come luogo per ritrovarsi, ripensare se stessi. E nei lavori in mostra la natura è tanto più artificiale quanto la si vorrebbe naturale, sempre strumento che amplifica i sentimenti dell'uomo.

La finlandese Elina Brotherus si ritrae in un impeccabile sfondo di boschi e montagne, e in specchi d'acqua al crepuscolo. Nel suo *Der Wanderer 2*, ricalca la posa e lo sfondo del dipinto omonimo di Caspar David Friedrich, sviluppando un rapporto ambiguo con l'originale, senza chiarire però in che modo ne sviluppi i presupposti romantici, se soltanto in chiave nostalgica o come aggiornamento, cover.

E ancora con Friedrich e il suo immaginario, si confrontano i gemelli Joe e Pat Walker scegliendo il lago Konigsee come scenografia del loro primo film *Nightfall*. I Walker scelgono una dimensione quasi teatrale per raccontare la scoperta dell'identità dell'uomo e del suo doppio, e del disorientamento che fa seguito a tale rivelazione.

Il lavoro di Sarah Jones si concentra invece sul non-detto. I soggetti delle sue fotografie sono adolescenti, virgulti, tronchi d'albero, che sembrano suggerire un disagio, l'avvertimento di qualcosa di terribile e inevitabile, emergendo da un ambiente chiaramente ostile e notturno. Ed è ancora il rapporto con l'esperienza fisica del luogo il centro del lavoro di Annika von Hausswolf, ma qui gli oggetti prendono il sopravvento, come tracce di una memoria domestica, sedimenti di emozioni. Un po' più didascalica la riflessione di Walter Niedermayr in cui la figura umana viene ridimensionata rispetto all'ambiente naturale alpino che sembra riconquistare il primato.

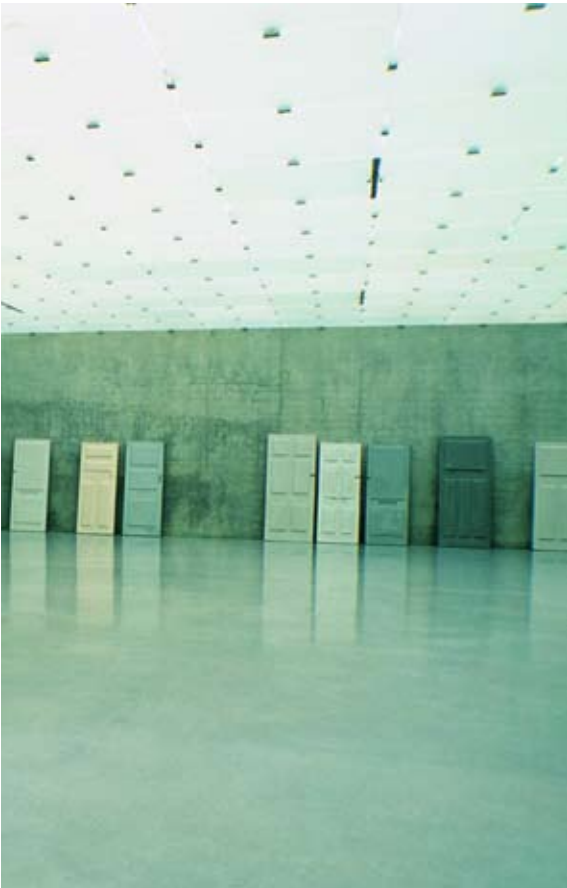
Ma è nel nuovo film *Zoo* di Salla Tykka che si condensa ottimamente la visione sublimata e artificiosa di natura, scelta dall'uomo per la sua imponente, ma dove egli finisce per proiettare se stesso e il desiderio di ribaltare i propri limiti fisici. In una morbosità che è specchio e altro da sé la protagonista del video va alla ricerca di un'essenza in un crescendo hitchcockiano favorito anche dall'impiego di colonne sonore prelevate dal cinema degli anni Cinquanta. La trova negli innesti durissimi di una singolare "cattività umana".



ROBERT BARRY
@ GALLERIA ALFONSO ARTIACO, NAPOLI

di Stefania Palumbo

Robert Barry è artista concettuale, si sa, che delega alla parola una funzione primaria nel suo lavoro ma, diversamente da altri, egli affida a questo strumento di comunicazione indispensabile, una speciale relazione con la dimensione fisica. Le sue parole diventano oggetti pur non acquisendo tridimensionalità, come nella sua prima personale presso la Galleria Alfonso Artiaco di Napoli, dove sulle pareti e sul soffitto parole scritte a caratteri cubitali in un denso color oro, sembrano volersi aprire a infinite possibilità interpretative. In questo senso Barry esprime perfettamente l'aspetto più radicale dell'arte concettuale propria degli anni Sessanta, lui che nel 1969 decise di utilizzare i gas inerti per un'azione sulla spiaggia di Santa Monica in California – *Serie di gas inerti: Argon* – perché questo prevedeva la totale assenza di qualsiasi oggetto che potesse produrre fisicamente l'opera. La completa dematerializzazione dell'arte, o meglio dell'opera d'arte. Ancora nel '69 Robert Barry, per la mostra da *Art Project* ad Amsterdam, affigge sulla porta della galleria un cartello con su scritto: “Per il periodo della mostra la galleria sarà chiusa”, e così fu per due settimane. Il lavoro che Robert Barry svolge con il linguaggio porta all'estremo la de-costruzione del linguaggio stesso attraverso un utilizzo delle parole in modo del tutto autonomo. Diversamente da Lawrence Weiner e da Joseph Kosuth che con le parole costruiscono frasi, Barry è interessato alla relazione spaziale che esiste tra esse, alla loro posizione nell'ambiente, alla pausa che intercorre tra 'desire' e 'imply', tra 'wonder' e 'real'. La dimensione scultorea del suo lavoro è da intendere proprio in relazione al rapporto che esiste tra le parole e lo spazio; Barry dichiara, infatti, di avere uno speciale rapporto con i luoghi in cui espone i suoi lavori, trova interessante il modo in cui le sue parole possono interagire in un particolare spazio espositivo, arrampicarsi sui muri fin su al soffitto, voltare l'angolo fino ad incontrare una finestra. Le parole che Robert Barry utilizza sono scelte da una lista di quattrocento vocaboli che l'artista rinnova periodicamente e che non contiene sostantivi, ma per lo più verbi e averbi, parole evocative che possano aprirsi a tante interpretazioni quante sono le persone che vi si trovano di fronte. E anche quando utilizza il video Barry si serve delle parole. In *Swimmer* (2007) che è parte integrante dell'installazione *Golden Words* realizzata per la Galleria Artiaco, è attraverso le parole che è possibile intravedere l'acqua di una piscina, mentre in sottofondo la voce di un giornalista americano, Paul Fussel, arruolato nella seconda guerra mondiale e poi reporter di guerra, parla di vita e di morte. Un tentativo ulteriore di de-costruire il linguaggio attraverso una sorta di fuori sincrono dei contenuti. Come se tutto dovesse passare attraverso il filtro dei codici del linguaggio. E essere aperto ad una libera interpretazione.



RACHEL WHITEHEAD
@ MADRE, NAPOLI

di Stefania Palumbo

La retrospettiva che il MADRE dedica a Rachel Whiteread, prima mostra museale dell'artista inglese in Italia, è un piccolo viaggio nel mondo di pieni e di vuoti che hanno caratterizzato il suo lavoro fin dalle prime sculture degli anni ottanta. Il percorso comincia con un'opera che la Whiteread realizza in occasione della mostra napoletana, *Village* (2006). Cinquantatré case di bambole di diverse dimensioni e risalenti ad epoche diverse che compongono un villaggio fantasma, dove tutto è lasciato alle illuminazioni delle piccole casette, spoglie di qualsiasi arredo, immerse in una silenziosa atmosfera. Una visione dall'alto del lavoro lo rende ancora più comprensibile nel suo proporsi come uno studio delle implicazioni e dei condizionamenti sociali dell'edilizia domestica, studio che in mostra prosegue con foto scattate tra il 1992 e il 1998 e con altre case di bambola, questa volta arredate di tutto punto, al piano ammezzato del museo. Da sempre la Whiteread si è interessata all'abitazione come oggetto fisico e come universo della memoria dell'uomo; per l'artista tracce delle singole storie domestiche sono reperibili ovunque, anche negli spazi vuoti, in quelli nascosti dove le impressioni sono in negativo. Ed è così che lei ricava i volumi, producendo calchi di spazi tra le cose, sotto le cose, dentro le cose. Uno dei suoi lavori più importanti si chiama proprio *House* (1993), opera pubblica realizzata per Artangel, monumentale calco di cemento di una casa vittoriana distrutta, realizzato in situ e a sua volta votato alla distruzione, stigmatizzando la speculazione edilizia in atto nel quartiere. Del lavoro sono presenti in mostra otto foto di John Davies (1993/94). Emozionante una delle prime sculture dell'artista, che apre la sezione della mostra al terzo piano del museo. *Closef* del 1988 è il calco in gesso e feltro nero dell'interno di un armadio del quale rimangono solo alcune mensole di legno. Ma più che lo spazio vuoto dell'armadio ciò che la Whiteread ripropone con questo lavoro, è il senso di buio avvolgente che si presenta agli occhi e all'immaginazione di una bambina che per gioco si è nascosta in quel piccolo spazio diventato per un momento il suo intero universo. Da qui, evidentemente, nasce il desiderio di raccontare gli spazi interni, gli spazi aderenti quelli che testimoniano la presenza umana, quegli spazi che un bambino percepisce come mondi infiniti e che rielabora attraverso un'immaginazione straordinaria. Si susseguono in mostra i calchi dei materassi (*Black Bed* – 1991), dello spazio sotto le sedie (*Sixteen Spaces* – 1995), dello spazio sotto il pavimento (*Untitled – Floor*). Rachel Whiteread lavora molto con i ricordi sul filo di una melanconia che attraversa anche i suoi lavori più impersonali come *Embankment*, imponente installazione presentata nella Turbine Hall della Tate Modern nel 2005, della quale sono presenti, a Napoli solo alcuni dei vuoti interni, in gesso bianco, delle scatole ormai piene del loro vuoto (*Flowers, Lean, Rest*, tutte del 2005).



DOUGLAS GORDON
@ BRITISH SCHOOL, ROMA

di Emilia Giorgi

Pretty much every film and video work from about 1992 until now. To be seen on monitors, some with headphones, others run silently, and all simultaneously, recita il titolo della mostra di Douglas Gordon (Glasgow, 1966) che la British School presenta nella sua sede romana fino al 30 maggio. Quasi un racconto, o istruzioni per l'uso, il nome dell'installazione di uno dei più interessanti manipolatori di video e parole dell'attuale scena britannica. Secondo un meccanismo camaleontico l'opera arriva a Roma, con la curatela di Cristiana Perrella, dopo aver iniziato il suo tour a Varsavia nel 1999 ed aver toccato Londra, Barcellona e Rovereto. Tutta la produzione video di Gordon dal 1992 ad oggi sfila in forme sempre diverse, a seconda del luogo dove viene presentata, aggiungendo via via nuovi lavori e interpretazioni della realtà attuale fatta di spezzoni di vecchi filmati medici, interventi su noti film americani o riprese di semplici gesti quotidiani. 50 video in una versione riadattata per il piccolo schermo scorrono su altrettanti monitor disposti nella galleria in modo da coinvolgere direttamente lo spettatore, che può girarci intorno, lasciando che riaffiori il desiderio infantile di scoprire cosa si cela dietro l'immagine in movimento. Lo spazio si fa luogo privilegiato in cui il pubblico si pone in diretto confronto con l'opera, per diventare parte integrante della ricerca artistica, un momento di riflessione sulle dinamiche della vita. Poggiati sul pavimento, o su scatole di cartone, cassette di legno, mensole o casse di birra, i monitor danno vita a una configurazione scultorea, diventano opera a se stante. “Ho sempre cercato di installare gli schermi come se si trattasse di sculture – racconta Gordon - per poter rivelare i meccanismi della visione. Forse è un modo per decostruire la magia del cinema, pur conservandone l'aura. Non sarà più quella magia che ci affascinava da bambini, ma è comunque una forma di incantesimo.” In mostra si ha l'occasione di vedere le manipolazione filmiche più note dell'artista scozzese: la familiarità di spezzoni cinematografici o televisivi viene alterata da immagini create appositamente, da ripetizioni e alterazioni, per corrompere le nozioni di tempo e spazio. Tra tutte, molto note le sue interpretazioni di film come *Taxi driver* (la scena del monologo in cui De Niro allo specchio ripete “dici a me?”), *L'esorcista* (in cui il film viene proiettato in sovrapposizione al film *La canzone di Bernadette*, sulle visioni di Lourdes) o ancora *Psycho* (in cui l'opera di Hitchcock viene rallentata fino a durare 24 ore). L'esposizione gioca su uno dei temi fondamentali del lavoro di Gordon, la memoria; per questo motivo la scelta di raccogliere tutta la produzione video, non vuole essere esaustiva, piuttosto mette in luce limiti e inesattezze del fattore umano e diventa work in progress. Come afferma Cristiana Perrella, quella di Gordon è “una memoria pre-tecnologica, non é certo la memoria infallibile del computer in cui tutto é catalogato. Una memoria che funziona anche in base al contesto e agli stati d'animo, in cui l'imprecisione é un elemento fondamentale.



APOCALITTICI E INTEGRATI
@ MAXXI, ROMA

di Antonia Woolcott

Il rapporto conflittuale e prolifico tra il mondo dell'arte e la società in cui vive l'artista è sempre stato un punto nodale dell'espressione estetica. Ma da quando siamo entrati nell'era postmoderna, il tema è diventato ancora più centrale, nell'abbraccio faustiano di democrazia e consumismo che Umberto Eco analizzava così magistralmente nel suo storico *Apocalittici e integrati*. A partire dagli spunti del semiologo bolognese, e facendo riferimento agli esempi di utopia e distopia più celebri della letteratura contemporanea Paolo Colombo ha raccolto in questa collettiva un gruppo di artisti che hanno riflettuto sulla forma delle nostre società reali e possibili. Tutti nati tra il 1964 (anno della pubblicazione del testo) e il 1978, i ventiquattro protagonisti appartengono quindi a una generazione che vive immersa dalla nascita in questo sentimento controverso: la voglia di abbracciare entusiasticamente il mondo da una parte, e l'urgenza di liberarsene mostrandone le deformità dall'altra. I lavori esposti sono stati realizzati nell'arco dell'ultimo decennio, utilizzando tutte le modalità espressive a disposizione di un artista contemporaneo: video, dipinti, sculture, installazioni, fotografie o disegni. In ordine rigorosamente sparso, incontriamo malinconiche fotografie che ritraggono l'entusiasmo di giochi infantili (Monica Carocci), sculture a metà tra *Guerre Stellari* e la metafisica di De Chirico (Pierpaolo Campanini), biciclette impossibili (Patrick Tuttofuoco), panorami postatomici (Sarah Ciraci), fragilissime e utopiche installazioni che strizzano l'occhio all'Arte Povera (Alice Cattaneo), riproduzioni dipinte di frame dal Vangelo secondo Matteo di Pasolini (Adrian Paci), macabre bandiere costellate da teschi animali (Pietro Ruffo), citazioni di grandi maestri del passato quali Beccafumi (Elisa Sighicelli) o Goya (Andrea Mastrovito), fotografie di installazioni ormai distrutte (Giuseppe Gabellone) e incursioni nel linguaggio da reality show, da quelli con i VIP come protagonisti (Francesco Vezzoli) a quelli che si accontentano del perfetto sconosciuto e dei suoi conseguenti 15 minuti di notorietà, per dirla con Warhol (Carlo Zanni). Considerato che la mostra presenta ben ottanta lavori di ventiquattro artisti diversi tra loro per esperienze e intenti, sarebbe riduttivo pensare che le due categorie del titolo descrivano effettivamente due fazioni, due eserciti, due modalità espressive ben distinte e contrapposte. In realtà, ed è forse questo l'elemento centrale della mostra, c'è una dose evidente di inquietudine profonda anche nei più abili a maneggiare gli strumenti della comunicazione di massa, così come nello sforzo di chi da questo mondo cerca di fuggire con più convinzione c'è l'ombra di un'energia evidentemente pop.



HANS OP DE BEECK / EXTENSIONS
@ GALLERIA CONTINUA, SAN GIMIGNANO, SIENA

di Lorenzo Bruni

La mostra personale di Hans Op de Beeck è l'occasione migliore che il pubblico ha per conoscere più approfonditamente la poetica e le modalità di lavoro dell'artista Belga. Infatti, la mostra nell'ex cinema che oggi è la sede della galleria è impostata come un percorso attraverso le sculture/set usate per realizzare il suo ultimo video. Questo, come sempre nel suo caso, si basa su una narrazione/scoperta silenziosa e delicata dei luoghi pubblici della nostra società, che in assenza di persone mostrano tutta la loro carica metafisica, surreale e malinconica tipica degli edifici da utopia modernista. Il narrare la sensazione di sospensione e di intensità che porta a guardare le situazioni con il tentativo anche di cambiarle che avevamo con i suoi video precedenti, con questa mostra prende il sopravvento uno sguardo impietosamente attento alle cose al di là delle loro possibili interpretazioni, aspetto sottolineato anche dal grande impatto scenico dei vari oggetti esposti. All'entrata ci accoglie un ufficio super attrezzato con computer e schermi vari che si confondono in un'unica forma indistinta ricoperta di nero, presentandosi così come il simulacro dell'efficienza della comunicazione. Un modellino di un grande edificio rotondo e successivamente due microscopi posizionati in un aspetto antropomorfo che indicano un tentativo di contatto amoroso sono gli oggetti/scultura sempre ricoperti di nero che troviamo prima di accedere alla platea in cui una struttura composta da un lettino da ospedale, macchinari da sala operatoria e flebo, questa volta tutti perlacei, sono come avvolti da un fascio blu di un videoproiettore che ce li mostra come se si trattasse di una foresta incantata e ammaliante. I video di Op de Beeck hanno la particolarità d'essere composti di atmosfere e da una strana visionarietà positiva, mentre questi oggetti in particolare ci riportano ad una presenza fisica però muta e sorda. Questa scelta di mostra forse indica anche un cambiamento nella visione dell'artista, che in questa occasione si rifà direttamente ad una tradizione cupa della fine anni 90 espressa molto bene dal cinema di David Cronenberg, ma anche dai saggi di Paul Virilio o Zigmüt Bauman. Infatti, l'extension del titolo si riferisce alla relazione che esiste tra il corpo e i mezzi tecnologici tramite i quali le persone sono in contatto con tutti e tutto, ma presenti fisicamente a niente. L'artista con opere come location 5 (la ricostruzione 1:1 di un autogrill su di un'autostrada deserta e avvolta nella calma della notte presentata ad Art Unlimited ad Art Basel nel 2004) o il video animazione 2002 di un giardino barocco che non ci appare abbandonato, ma come vissuto e animato da sentimenti romantici senza malinconia ci immettevano in una illusione crepuscolare piena di possibilità immaginativa. Al contrario le opere esposte adesso ci appaiono più come l'incarnazione del crepuscolo dell'illusione utopica della modernità tecnologica.



AMBIENT TOUR @ FONDAZIONE SANDRETTO RE
REBAUDENGO, TORINO

di Cristina Travaglini

La mostra *Ambient Tour*, una triplice personale che vede protagonisti Flavio Favelli, Christian Frosi e Deborah Ligorio, si colloca all'interno di una programmazione annuale che la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo dedica alla questione dell'ambiente - come spazio fisico, umano e culturale e allo stesso tempo come grande sfida del nostro tempo. La scelta degli artisti non stupisce, gli stessi tre avevano partecipato nel 2002 alla mostra Exit che inaugurò la nuova sede torinese della fondazione. È una sorpresa, invece, per chi finora ha nutrito una certa diffidenza nei confronti del suo lavoro, il bellissimo progetto *My Deep Dark Blue* di Favelli, tutto consacrato alla tragedia di Ustica, al maestoso, inquietante relitto del DC9 e al mare che se l'è inghiottito. Domina la scena il pezzo *Cerimonia India hotel 870*, habitus in tela chiara realizzato su misura per la carcassa dell'aereo, calco funerario e vestito da festa, atto poetico di conservazione della memoria completato da una serie di piccole fotografie. Nella *Stanza della geografia*, si resta incantati a guardare le carte topografiche - appese alle pareti in cornici usurate, che sembrano anche loro consumate dalle acque - in cui gli abissi marini italiani sono rivisti e riposizionati secondo logiche immaginarie. Interessante anche il lavoro di Christian Frosi, che, dopo *Foam* del 2003, riprende l'idea della scultura impossibile, realizzata con materiali per vocazione mobili e instabili: nel caso di *Duna*, la materia prima è la sabbia, riversata sopra una struttura bianca, leggera, in polistirolo, a formare una duna-castello maestosa ma non del tutto potente. L'interesse per la materia sottile ritorna nel lavoro *0000000000* che dà il titolo alla mostra, costituito da dischi argentati gonfi di elio. Frosi presenta inoltre un video (*Ricostruzione approssimativa del Manifesto Spazialista*) difficilmente riconducibile alla linea critica della mostra ma di grande suggestione: si tratta di una simulazione ispirata al Manifesto spazialista concepito come programma sperimentale per la televisione, e trasmesso dalla Rai di Milano il 17 Maggio 1952. Infine Deborah Ligorio, che ha svolto il tema proposto nel modo più letterale possibile: facendo un viaggio (tour), che è insieme fisico ed emotivo, sulle coste italiane; documentando il tutto con fotografie e riprese video; procedendo, naturalmente, sotto il segno di una sensibilità alla questione dell'ambiente (ambient). Peccato che si fatichi a riconoscerne lo specifico artistico, e a distinguere un'operazione simile da un personalissimo diario di viaggio. E peccato che le stampe su carta da parati siano pericolosamente accostabili a certi pannelli promo-informativi più consoni alle pareti di un'associazione devota alla salvaguardia del patrimonio paesaggistico italiano che a quelle di una delle più importanti fondazioni di arte contemporanea del paese.

BOOKSHOPPING

testi di Marco Velardi

&FORK
Phaidon Press, 2007
lingua: inglese
pp. 444 / 1000 illustrazioni
formato: 29.7 x 29.7 cm
€ 69.95
www.phaidon.com

Come sulle migliori tavole, la forchetta segue il cucchiaino, e anche per Phaidon, dopo il successo di *Spoon* nel 2002, non poteva mancare &Fork, con 10 nuovi curatori internazionali, tra cui: Tom Dixon, Francesco Picchi, Chieko Yoshiie, Pierre Keller, Julie Lasky e Maria Melena Estrada, che ripropongono la ormai collaudata formula 10 x 10, presentandoci una selezione di 100 dei migliori product designers sulla piazza, con schede super aggiornate e dettagliate, ricchissime di immagini d'altissima qualità in puro stile Phaidon. Probabilmente definirla una guida sarebbe insufficiente per riuscire a determinare il vero valore di questo volume, che ha tutte le carte in regola per diventare un degno successore di *Spoon*.

FURNITURED WAYS
di Mark Borthwick
Verlag Hermann Schmidt, 2003
lingua: inglese
pp. 128 / illustrazioni
formato: 14,8 x 21 cm
€ 25.00
www.typografie.de

Mark Borthwich, per molti non sarà un nome conosciuto, ma sin dalle prime foto pubblicate per *Purple*, fino alle mistiche performance musicali e culinarie, è stato, ed è ancora oggi uno dei più importanti e influenti fotografi che lavorano a cavallo tra il mondo dell'arte e della moda. Questo piccolo libro pubblicato nel 2003, presenta una sua serie di foto in collaborazione con e15, il marchio di design capitanato da Phillip Mainzer, dove gli oggetti assumono un ruolo diverso, fotografati in strada, come se fossero oggetti d'arte ma allo stesso tempo dei modelli in posa. Il risultato finale è un bellissimo volume che non dovrebbe mancare in nessuna collezione.

ALFREDO HÄBERLI DESIGN LIVE
con testi di Gianni Jetzer e Stefano Cascian
Birkhäuser, 2007
lingua: inglese/tedesco
pp. 200 / 120 illustrazioni
formato: 24 x 28 cm
€ 46.64
www.springer.com

Nato in Argentina nel 1964, Alfredo Häberli è oggi uno dei designer svizzeri di maggior successo. Il suo design non si ferma davanti a niente, riuscendo a trovare una soluzione ingegnosa ed elegante per qualsiasi oggetto, che si tratti di bicchieri, scarpe, sedie o scaffali. In questo raffinato volume, il design di Häberli viene reinterpretato da alcuni dei più eminenti artisti svizzeri come: Shirana Shahbazi, David Renggli, Walter Pfeiffer, Roman Signer, John M Armleder, Körner Union, e Stefan Burger. Sfogliando tra le pagine si nota che nulla è stato lasciato al caso dagli artisti coinvolti, che non hanno esitato ad inserire materiali ed elementi di ogni sorta nelle loro performance e lavori. Il tutto è completato da un testo di Gianni Jetzer e uno di Stefano Cascini.

LUDWIG MIES VAN DER ROHE & LILLY REICH
FURNITURE AND INTERIORS (MÖBEL UND RÄUME)
a cura di Christiane Lange
Hatje Cantz, 2007
lingua: inglese/tedesco
pp. 208 / 123 illustrazioni
formato: 22.6 x 28.7 cm
€ 39.80
www.hatjecantz.de

Furniture and Interiors a prima vista si presenta come l'ovvio catalogo pubblicato in occasione della mostra di Mies van der Rohe e Lilly Reich presso il Museum Haus Lange, Krefeld (fino al 3 Giugno), ma ad un occhio attento rivela molto di più. Haus Lange, dal 1951 proprietà del Kunstmuseen Krefeld, fu disegnata da Mies van der Rohe e arredata insieme a Lilly Reich appositamente per Herman Lange, visionario collezionista e uno dei clienti più importanti di Mies van der Rohe e Lilly Reich. Il catalogo ripercorre quegli anni di commissioni, con racconti dettagliati e a volte quasi personali, attraverso gli occhi della famiglia Lange, con immagini inedite, per portarci alla scoperta di una delle collaborazioni di più alto livello nella storia del design.

DESIGNERS ARE WANKERS
a cura di Lee McCormack
About Face Publishing, 2007
(seconda ristampa)
lingua: inglese
pp. 240 / illustrazioni
formato: 16 x 21.8 cm
€ 19.95
www.designersarewankers.com

Se da grande vuoi fare il designer, e hai ancora qualche dubbio sulla tua carriera, Lee McCormack forse non avrà la formula per il tuo successo, ma di sicuro il suo libro *Designers are Wankers* potrà darti molti buoni consigli ed segnalarti gli errori da non ripetere. Un manuale dall'approccio diretto e decisamente pratico, dove McCormack affronta, attraverso la propria esperienza, i passaggi chiave di un neolaureato e/o di un giovane designer, con l'aggiunta di cinque interviste ad hoc con: Paul Smith, Neville Brody, Karim Rashid, Jason Kirk e Piers Roberts. E se tutto ciò non vi bastasse, fatevi un giro sul sito designersarewankers.com e non esitate a gettarvi in un network incredibile dove troverete sempre qualcuno disposto a darvi consiglio.

DESIGN ANONIMO IN ITALIA
a cura di Alberto Bassi
Electa, 2007
lingua: italiano
pp. 272 / 277 illustrazioni
formato: 17 x 24 cm
€ 40.00
www.electaweb.it

Ci sono oggetti che la storia e l'utilizzo comune hanno reso "immortali", e la maggior parte di questi sono tanto anonimi quanto funzionali e creati per essere tali. Molti riempiono le nostre case e le nostre vite, come delle presenze silenziose ma ormai insostituibili. Alberto Bassi, docente di Storia del design all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia (IUAV), ci presenta un'analisi minuziosa del design anonimo italiano dall'età preindustriale ai nostri giorni, portandoci a scoprire dettagli e retroscena per la maggior parte conosciuti solo agli addetti di settore. Allo stesso tempo, il tema dell'anonimo non è una novità, e Bassi lo sa bene presentandoci anche degli spunti molto interessanti sul passato del design anonimo, come ad esempio l'idea del "Compasso d'oro a ignoti" di Bruno Munari o le raccolte di oggetti comuni dei Castiglioni.

la mostra è organizzata
dal San Francisco Museum of Modern Art
in collaborazione con la Japan Society, New York

9-11 giugno 2007

SHOMEI TOMATSU

SKIN OF
THE NATION

Ultima foto della serie A Day and Night, Tokyo, 1965, galleria d'arte contemporanea, San Francisco Museum of Modern Art, Courtesy the artist

THE RESTLESS UNIVERSE

Barbara Casavecchia

Installazioni, video, lavori sonori. Questi gli strumenti con cui Christian Frosi dà vita a un mondo sfuggente ad interpretazioni univoche. Il suo lavoro solleva interrogativi legati alla percezione delle cose, della realtà stessa. Spesso, di fronte alle sue creazioni, la terra sembra scivolare sotto i piedi. E spesso è come una caduta nel vuoto. Perché e come immergersi in un universo inquieto, mai immobile, costantemente in tensione. E lui è uno dei giovani artisti italiani più affascinanti - e complessi - sulla scena. La sua ultima mostra - “0000000000” - è ospitata dagli spazi della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino fino al 13 maggio.



Installation view - opening of the show “Ambient tour” - courtesy: Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin

Einstein sosteneva che Dio non gioca a dadi con l'universo. Ma in compenso era convinto che ci giochi a scacchi, d'accordo con Leibniz e Spinoza. In sintesi: le regole del gioco degli scacchi sono del tutto arbitrarie dal punto di vista logico, mentre il gioco è in sé logico. Basterebbe capire in che modo si strutturano le mosse – come filosofia e fisica cercano di fare da qualche millennio – per comprendere il funzionamento della scacchiera del Creatore. O Grande Creativo. Christian Frosi, per molti versi, assomiglia a un giocatore di scacchi. All'interno di una griglia formale ipercontrollata, composta da forme astratte e laconiche, immette una serie di pezzi, ognuno con il proprio movimento (evolutivo). È come se continuasse a ripetere una partita, vagliando possibili spostamenti e strategie alternative, verificando l'esattezza dei propri calcoli combinatori. Come ha fatto, per esempio, con *T1* e *T2* (2002), due lavori distinti costituiti ognuno da 15 elementi, da fissare al muro come mensole, le cui differenze sono determinate dalla variazione minima di alcune misure e dal grado d'inclinazione rispetto alla parete. Errori e imprevisti, comunque, fanno parte del gioco: dell'opera che cita spesso come punto di riferimento, il *Merzbau* di Kurt Schwitters, dice (in un'intervista con Marcello Smarrelli, per il Premio Furla '05) di considerare parte integrante non solo i dieci anni serviti a costruirla, ma anche la bomba che la distrusse in un attimo. Nel rarefatto profilo “genio e regulatezza” di Frosi, il crinale tra equilibrio e squilibrio è volutamente precario. Quando nel 2004 ha esposto da Sonia Rosso, a Torino, insieme a Riccardo Previdi e Massimiliano Buvoli, il filo rosso narrativo

che i tre artisti hanno scelto di comune accordo era la parabola esistenziale del leggendario Paul Morphy, The Best American Chess Player (1837-1884), proclamato campione mondiale di scacchi a Londra, Parigi e New York a soli 21 anni, ritiratosi per mancanza di competizione e infine impazzito per eccesso di stasi mentale, o forse, di possibilità inesprese, accumulate all'infinito. Ancor oggi, gli insegnanti usano le 17 mosse con cui Morphy batté il Duca Karl di Brunswick, a Parigi nel 1858, per illustrare una perfetta strategia d'attacco: e4 e5; Nf3 d6; d4 Bg4; dxe5 Bxf3; Qxf3 dxe5; Bc4 Nf6; Qb3 Qe7; Nc3 c6; Bg5 b5; Nxb5 cxb5; Bxb5+ Nbd7; O-O-O Rd8; Rxd7 Rxd7; Rd1 Qe6; Bxd7+ Nxd7; Qb8+ Nxb8; Rd8#. Come le notazioni scacchistiche per chi – come la sottoscritta – non le sa leggere, anche i titoli di Frosi non sono facili da decifrare: *R* (costruzione bianca; poliestere, lana e schiuma da barba; stampa digitale, 1999), *L* (costruzione di una leggera struttura mobile in plastica lunga 20 metri; video, 2000), *Panda Records 15* (foto scattate camminando attraverso la città di Praga; stampe digitali, 2003), *Panda Records U 01 New Title* (installazione in tre elementi alla Biennale di Praga, 2003), *New Title U 02* (installazione di due elementi alla Galleria Zero di Milano, 2003), *New Title U 03* (installazione in plexiglass, acciaio e tre libri rari, per *Dojo* a cura di Luca Cerizza, 2005) *NZ 01* (videoinstallazione alla Triennale di Torino, 2005). Sembrano numerazioni d'archivio e forse lo sono, ma seguono un ordine che sta solo dentro la sua testa. E tutti gli altri, fuori, a chiedersi qual è. L'interpretazione, in ottemperanza a un cronico principio d'indeterminatezza, resta aperta, così come il

suo modo di progettare e lavorare. Non è sorprendente, allora, che dimostri affinità elettive con l'arte cinetica degli anni Cinquanta e Sessanta, impegnata nello studio dei fenomeni naturali, dei materiali e delle loro proprietà, dei cambiamenti di stato, nel tentativo di approdare a quello che Guy Brett (nel saggio introduttivo a *Force Fields: Phases of the Kinetic*, MACBA, 2000) definisce un “linguaggio di movimento”. David Medalla usava materie organiche fluide e instabili come acqua, fango, riso, sabbia, polvere, carbone, caffè, sapone, olio, vapore, fumo. Uno dei lavori più noti di Frosi, *Foam* (2003) – una nuvola di schiuma sparata a getto continuo da un cannone, fino a colmare il terrazzo della Galleria Zero, sigillandone progressivamente la visibilità dall'interno, per poi debordare all'esterno, precipitando giù, fino in strada – si apparenta a distanza con le *Bubble Machines* del 1963 di Medalla, scatole grandi e piccole in compensato, con un foro centrale, da cui un motorino sputava ipnotiche volute di schiuma, modellate dalle correnti d'aria, dalla gravità e dalla pressione atmosferica. O ancora, la sua Ricostruzione approssimativa di un esperimento di elettrostatica (un triangolo fluttuante in alluminio, legno, balsa, collegato a cavi in rame, 2005) fa ripensare agli esperimenti di levitazione di Takis, che nel '59, con una magica sospensione a mezz'aria di elementi metallici, creava la prima scultura Telemagnetica. L'anno seguente, alla Galerie Iris Clert di Parigi, avrebbe presentato L'impossibile, un homme dans l'espace, lanciando in orbita antigravitazionale l'amico poeta Sinclair Beiles, che nel frattempo declamava: “I am a

sculpture”, sono una scultura. Contromisura eclatante per smarcarsi dall’immobilità, dal peso, dalla fissità dei punti di vista.

La stessa tensione aerea che attraversa il progetto con cui Christian Frosi sta partecipando (insieme a Deborah Ligorio e Flavio Favelli, fino al 13 maggio) ad Ambient Tour, alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino: *0000000000* – dieci O maiuscole, un titolo che, ipse dixit, “nasce dal desiderio di giocare con la forma delle lettere, perché possano assomigliare ad immagini che descrivono il lavoro. Le O sono i dischi che rimangono sospesi nello spazio, sono la traiettoria del dirigibile, ma sono anche i granelli di sabbia. E poi lo trovo interessante nel suo aspetto sonoro”. In mostra, in un’unica sala, sei leggerissimi “dischi volanti” in balsa e plastica argentata Mylar gonfi d’elio (*New Title 00000*), 4 sostegni modulari appesi in alto (*UT 07*), un dirigibile bianco radiocomandato (*Blimp*) che sorvola la *Duna* centrale, 15 tonnellate di sabbia rovesciate sopra un’armatura a ziggurat in polistirolo. A colloquio con Ilaria Bonacossa (in catalogo) l’artista spiega: “La sabbia crea un particolare rapporto tra granello e granello, una dinamica chiamata “pattern auto organizzato”. Sono sistemi statistici studiati soprattutto nel campo delle nanotecnologie. Inoltre nell’aria c’è una presenza costante di sabbia sospesa, invisibile e impercettibile. La scienza sta studiando come riuscire a rendere i granelli capaci di registrare delle informazioni, e rendere totalmente sensibile e tangibile quello che ora chiamiamo spazio. Queste caratteristiche avvicinano la sabbia alla schiuma, rendendola leggera”. Non è tutto. A Torino, Frosi ha presentato anche un’altra delle sue operazioni aleatorie, la *Ricostruzione approssimativa di un Manifesto Spazialista per la televisione*, trasmesso il 17 Maggio 1952 dalla RAI di Milano. Una videoanimazione digitale 3D in bianco e nero, filologicamente scorretta, con cui immagina le forme geometriche e le visioni cosmiche stilizzate che gli Spazialisti avrebbero potuto usare quel giorno, durante una delle prime trasmissioni sperimentali della RAI-TV. In realtà, proprio la sera prima, Castelbarco, Baj e Joe Colombo avevano proiettato alla Galleria Amici della Francia, in Corso Vittorio Emanuele (sede della Prima Esposizione del Movimento Nucleare) le loro *Proiezioni Nucleari*, un cortometraggio composto da superfici colorate astratte in movimento, metafora dello scatenarsi delle “energie primigenie”. E di tutta l’irrequietezza dell’universo, dove niente sta fermo, neppure le più infinitesimali particelle atomiche.

Nel lavoro di Frosi c’è anche questo: l’ansia di muoversi. Di fare, appunto, una mossa. Così urgente da produrre (a Villa delle Rose, Bologna, nel 2005) *New Title 00*, una “installazione performativa” in costante variazione, che ogni giorno ridefinisce l’ordine dei suoi componenti, compresa una pila elicoidale di copie del peripatetico *Sulla strada* di Kerouac. O da compattare (*New Title 0000 Bicycle*, 2006) dentro due tubi esagonali in legno d’abete, poggiati su parallelepipedi in MDF, due metà di una bicicletta, quasi fossero propulsori segreti. Lo stesso accumulo di energia muscolare, potenziale che irradia dalla serie *New Title U04, U05, U06*, con cui ha sospeso su zanche a tre metri d’altezza, i veicoli più immediati e personali di Jonathan Viner (gallerista), Chris Dercon (critico), Jean-Olivier Wahler (curatore): le loro scarpe. ...*0000000000 quanta strada nei miei sandali, quanta ne avrà fatta Bartali!*

Installations, videos, sound works. These are the instruments through which Christian Frosi gives birth to a shifty world from univocal interpretations. His work raises questions attached to the perceptions of things and to the reality itself. Often, in front of his creations, the earth seems slip under the feet. And often it's like a fall in the void. Because it's like plunging in a restless universe, never immobile, constantly in tension. And he is one of the more enchanting, and complex Italian young artists on the scene. His last show - “0000000000” - is showing at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in Turin till May 13.

Einstein believed that God doesn’t play dice with the universe. It more of a chess game, he thought, just as Leibniz and Spinoza did. To sum it up; the rules of the chess game are arbitrary from a logical point of view, while the game itself is logical. It would be enough just to understand how the moves are structured – as physics and philosophy have tried for many years – in order to understand the workings of the Creator’s chessboard. O Great Creative One. Cristian Frosi, for many reasons, looks like a chess player. Within a highly controlled formal grid, made up of abstract and laconic shapes, he puts a series of pieces, each based on its movement (evolving). It is as though he continues to repeat the same game, verifying the precision of his combined calculations, as he did with *T1* and *T2* (2002), two distinct works, each composed of 15 elements. They are



NZ 01, 2005 - Courtesy ZERO..., Milano



Ricostruzione, 2005 - courtesy ZERO..., Milano

put on a wall like shelves where the differences are determined by the minimum variation of certain measures and by the degree of inclination from the wall. Errors and surprises are part of the game: of the work he often cites, *Merzbau* by Kurt Schwitters, (in an interview with Marcello Smarrelli, for the Furla Award '05) where he says to consider not only the ten years of work needed to construct it as an integral part of the piece, but also the bomb that destroyed it in a split second. In the rare profile of of Frosi's "genius and regularity", the breach between balance and imbalance is purposefully thin. When in 2004 he exhibited in Turin at Sonia Rosso's with Riccardo Previdi and Massimiliano Buvoliin, the common thread of narration that the three artists chose in common was the existential parabola of the legendary Paul Morphy, The Best American Chess Player (1837-1884), who became a proclaimed world chess champion in London, Paris and New York at the tender age of 21. He left the championship feeling a lack of competition, and he went mad due to a mental stasis, or perhaps due to unexpressed possibilities that accumulated to infinity. And taught to this day, are the 17 moves with which Morphy defeated the Duke Karl of Brunswick, in Paris in 1858, to illustrate a perfect attack strategy: e4 e5; Nf3 d6; d4 Bg4; dxe5 Bxf3; Qxf3 dxe5; Bc4 Nf6; Qb3 Qe7; Nc3 c6; Bg5 b5; Nxb5 cxb5; Bxb5 + Nbd7; O-O-O Rd8; Rxd7 Rxd7; Rd1 Qe6; Bxd7+ Nxd7; Qb8+ Nxb8; Rd8#. For ones that are incapable to interpret the chess notations, Frosi's titles could also be troublesome: *R* (white construction; polyester, wool and shaving foam; digital print, 1999), *L* (construction of a light mobile structure in plastic, 20 meters of lenght; video, 2000), *Panda Records 15* (Photos taken while walking through the streets of Prague; digital prints, 2003), *Panda Records U 01 New Title* (installation of 3 elements at the Biennial of Prague, 2003), *New Title U 02* (installation of two elements at the Galleria Zero in Milan, 2003), *New Title U 03* (installation in plexi-glass, steel and three rare books, for *Dojo* curated by Luca Cerizza, 2005) *NZ 01* (video installation at the Torino Triennale, 2005). They seem like archive numberings and maybe in truth they are, and yet they follow an order that is only inside his head. And for everyone else, the order is a wonder. The interpretation stays opened, only as open as the approach to his work. It is not surprising then, that he shares a certain bond with the kinetic art

of the fifties and sixties that studies phenomena related to nature, to materials and their properties, to state changes, to the attempt of being launched into what Guy Brett defines the "language of movement" (from the introduction of *Force Fields: Phases of the Kinetic*, MACBA, 2000). David Medalla used fluid organic materials, unstable like water, mud, rice, dust, carbon, coffee, soap, oil, vapor, and smoke. One of the more important works of Frosi; *Foam* (2003) – a cloud of foam was sprayed continuously from a cannon, until it overspilled the terrace of the Galleria Zero, closing off its visibility from the inside, spilling towards the outside, falling down onto the street. It recalls the recent 1963 *Bubble Machines* by Medalla, big and small containers with a central hole ejecting hypnotic foam modeled by the air currents, gravity and pressure. Then, this machine, *Ricostruzione approssimativa di un esperimento di elettrostatica* (a floating triangle in aluminium, wood, connected to copper cables, 2005) makes one think of the levitating experiments of Takis which in 1959, metallic elements magically suspended in mid air, creating his Telemagnetic sculpture. The following year at the Galerie Iris Clerf in Paris, he presented *L'impossible, un homme dans l'espace*, launching his friend, the poet Sinclair Beiles, into the antigravitational orbit. The poet himself at the time would exclaim: "I am a sculpture". It was a powerful and excessive attempt to shake off immobility, weight, and static points of view. The same air tension that touches the project, in which Christian Frosi participates (together with Deborah Ligorio and Flavio Favelli, untill May 13th) is Ambient Tour at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in Turin: *0000000000* – ten capital O-s, a title which, majuscule, "derives from the desire to play with the shape of the letters, so that they can look like the images that describe the piece. The O-s are the discs that remain suspended in the air, and they are the routes of air balloon, and also the grains of sand. And then, I find its sound aspect very interesting". On viewing, there is a single hall, six extremely light "flying saucers" in wood and silver covered plastic Mylar filled with helium (*New Title 00000*), 4 modular supporting hanging above (*UT 07*), a white remote-controlled air balloon (*Blimp*) flying over the central *Duna*, and 15 tons of sand spilling over a polyester ziggurat armory. In a conversation Ilaria Bonacossa (catalogue) the artist explains: "The sand creates a particular connection between each grain, a

dynamic called "self-organizing pattern". They are statistic systems studied mostly in the field of nanotechnology. In the air there is a constant presence of sand, invisible and imperceptible. Science is studying how to make it possible for the grains to record information, and thus to make what we now call 'space' something that is tangible and sensitive. These characteristics bring sand closer to foam, making it lighter". And that's not all. In Turin, Frosi presented another one of his operations, the *Ricostruzione approssimativa di un Manifesto Spazialista*. An animated digital video in 3D, black and white, philologically wrong, which he imagines geometric shapes and cosmic visions with are all the things the Spatialists could have used during one of the very first experimental television trasmissions of RAI-TV. Actually, the night before, Castelbarco, Baj and Joe Colombo had projected their *Nuclear Projections* at the Galleria Amici della Francia, in Corso Vittorio Emanuele (home to the Prima Esposizione del Movimento Nucleare), a short film composed of abstract coloured surfaces in movement, a metaphor for the unleashing of "primitive energies" and for all the fermentation of the universe, where nothing is still, not even the infinitesimal atomic particles. There is also some of this in Fosi's: the anguish of movement. Of making a move, in fact. So restless to urge him to create *New Title 00* (at Villa delle Rose, Bologna, in 2005), a "performative installation" of constant variations, that redefine each day the order of its components, amongst them an helicoidal pile of Kerouac's "On the Road". He even compacted two halves of a bicycle into two hexagonal tubes in fir wood, as if they were secret propulsions. The same accumulation of muscular energy, a potential that radiates from the series *New Title U04, U05, U06*, where he suspended at more than three meters off the ground, the most immediate vehicles of Jonathan Viner (gallerist), Chris Dercon (critic), Jean-Olivier Wahler (curator): their shoes. ...*0000000000 quanta strada nei miei sandali, quanta ne avrà fatta Bartali!* (...*0000000000 such a long way in my sandals, as long as Bartali's!*, Paolo Conte)



New Title 0000 Bicycle, 2006 - courtesy: ZERO... Milano

MUSEION

26.05. - 02.09.2007

IRONIA DOMESTICA

Uno sguardo curioso tra collezioni private italiane



www.Lupe.it Immagine Urs Fischer, "Cutting a Cake With a Hammer", 2000 © The Artist and collection Maurizio Morra Greco, Napoli: Courtesy Galerie Eva Presenhuber, Zurigo

Museion - Museo d'arte moderna e contemporanea. Una fondazione della Provincia Autonoma di Bolzano e dell'associazione Museion via Sernesi 1 Bolzano T +39 0471 980001 www.museion.it ma-do 10-18; gio 10-20; chiuso il lunedì

SUPER!

UNA CONVERSAZIONE CON MASSIMILIANO BUVOLI, RICCARDO PREVIDI, PATRICK TUTTOFUOCO

Paola Nicolin e Marco Tagliaferro

Leggo il catalogo della loro mostra *Hardcore 2003*, tenutasi in occasione del Premio Gallarate e da qui cito: “Super! (Massimiliano Buvoli, Patrick Tuttofuoco, Riccardo Previdi) è un gruppo che si occupa di problemi riguardanti l’architettura e il design formatosi in occasione della mostra *Tune/up Clip/on Plug/in*, curata da Luca Cerizza. Super! si avvale dell’appoggio di P+P Studio (di Milano) e il suo obbiettivo è quello di diventarne concretamente un distaccamento che si occupi di ricerca e sperimentazione. In questo senso Super! è aperto a nuove collaborazioni, nel senso che non dovremo essere sempre noi a portare avanti questo progetto... noi stiamo cercando di dare un “taglio” alla cosa.. Fino ad oggi Super! ha preso parte a diverse manifestazioni e mostre in spazi pubblici, le cose per cui si è fatto riconoscere sono delle grandi strutture per il tempo libero...”

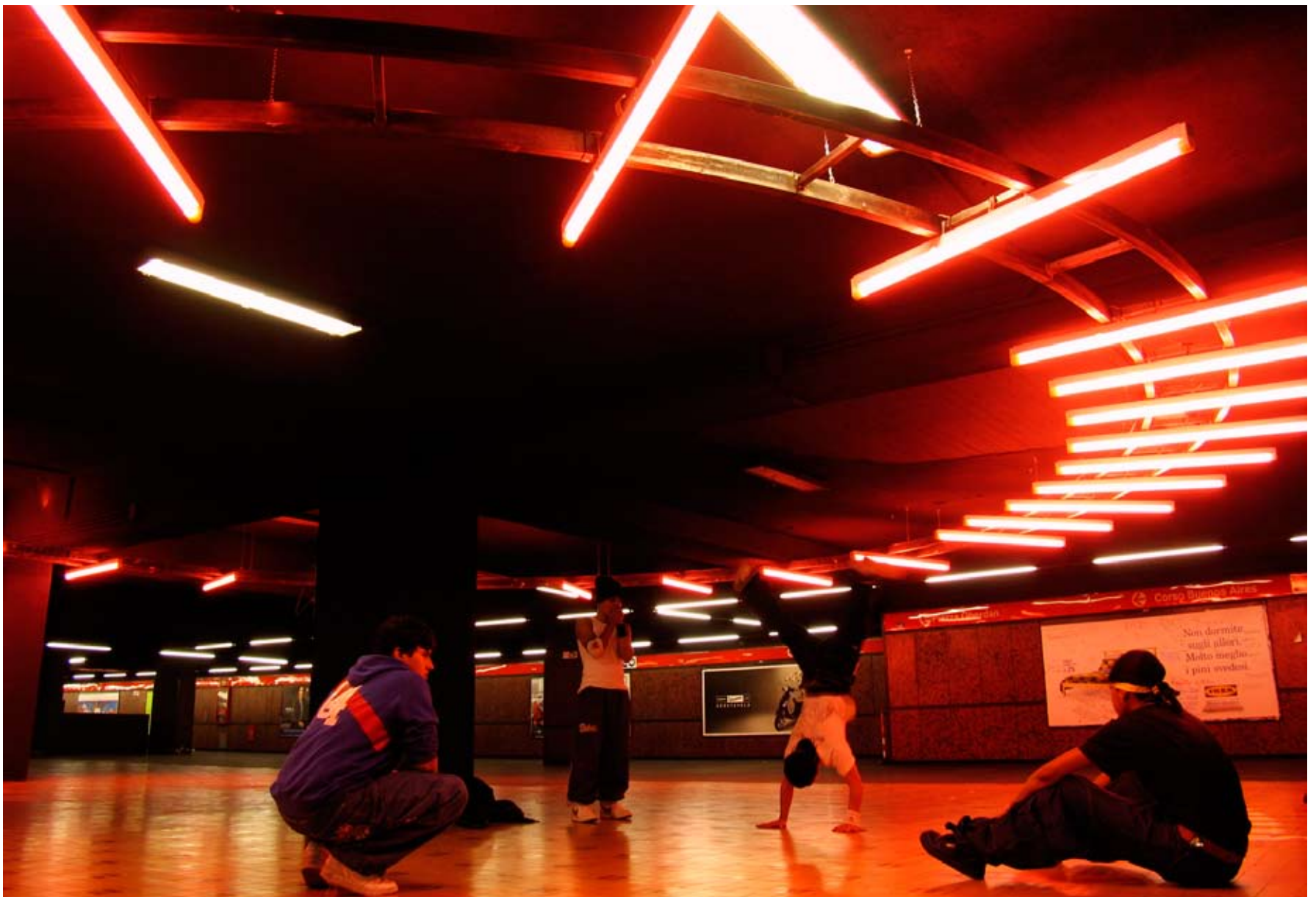
Ma le due pagine che seguono non entreranno affatto nel merito di tutto questo. Non analizzeranno nessuno dei loro progetti, nè

passati, nè futuri. Nonostante le apparenze, quella che segue non è neppure una vera e propria intervista. È piuttosto una conversazione priva di registri o griglie linguistiche, costruita senza impalcature, in modo tale da proporsi come una prima trascrizione spontanea di pensieri e idee che circolano da tempo nella testa e negli accounts di chi domanda e risponde. E se sull’ARCHITettura come teleGRAMma, sulla forza delle Superimmagini nell’era della dissoluzione degli edifici, sul funky controllato, sul paesaggio diffuso o ancora sulla comunicazione come indeterminatezza c’è chi di parole in libertà ne ha dette molte e meglio e prima di noi, discutiamo allora con Super! solo dei temi che più ci interessano. Punto e a capo.

Paola Nicolin: Nelle relazioni triangolari spesso non si capisce bene chi è chi e chi fa cosa....Voi chi diavolo siete? Un gruppo d'individui? Un SuperIo nascosto dietro tanti AlterEgo? Un Megaprogetto partecipato? Aiuto!

Massimiliano Buvoli: Di solito stiamo attenti a far emergere l’individuo il meno possibile rispetto al gruppo. Più che altro ognuno cerca di immedesimarsi nell’idea che ci siamo fatti del gruppo stesso come individuo, con un suo immaginario, un suo metodo di risolvere i problemi legati ad un progetto e così via. Ogni volta che cominciamo un nuovo lavoro è un po’ come se ci domandassimo: “cosa farebbe Super! se fosse al posto nostro?”. A volte ce la facciamo, altre volte improvvisiamo.

Riccardo Previdi: Quando si tratta di Super! è il gruppo a prevalere sull’individuo. La volontà stessa di operare insieme va nella direzione di un ridimensionamento del ruolo dell’autore. Ma è giusto precisare che il gruppo assume per noi un significato molto diverso da quello che ha avuto per molti negli anni settanta. Pur mantenendo un preciso significato politico, il lavoro “collettivo”, avviene tra di noi in modo più spontaneo. Spesso per aggregazione di competenze specifiche, talvolta per caso, sicuramente per amicizia.



SUPERPLAYGROUND, 2005 - courtesy: the artists

Patrik Tuttofuoco: Il rapporto gruppo-individuo in Super! è altamente intercambiabile, nel senso che la concezione stessa del lavoro passa attraverso tutta una serie di tensioni e formalizzazioni che hanno nella loro stessa natura la necessità di un rapporto non fisso. Passando attraverso diverse suggestioni, influenze e passioni, e concentrandole su un progetto, è il confronto stesso che annulla ogni differenza facendo di Super! il suo risultato.

PN: Che si tratti di schizofrenia? Ed intendo dire schizofrenia come scelta e non come comportamento deviato. E scelta nel senso di consapevole atteggiamento adottato da chi parallelamente prosegue la sua attività di artista singolo accanto a quella temporanea di elemento di un collettivo di ricerca più ampio, cui si associa occasionalmente per progetti specifici...di esempi ce ne sono tanti. Non c'è divisione di questi due momenti ma simultaneità di più vite insieme: per voi questo ha un senso o schizofrenica sono solo io?

M: Più che un caso clinico, Super! è una comodità. Visto che nessuno sa chi fa cosa, o chi è chi, o chi parla per chi (o chi scrive per chi in alcuni casi), è un po' come se tutto fosse valido. Quello che singolarmente non faremmo senza pensarci almeno due volte, o non faremmo proprio anche volendo, a Super viene facile.

R: Il gruppo è un più. Una palestra. Un momento di ricreazione. Un momento di confronto. Ci consente di allentare per un attimo la morsa delle responsabilità che ci siamo presi come singoli. La schizofrenia è una scelta, nel senso che malgrado sia difficile sincronizzare le due attività (quella del singolo e quella gruppo), ci rendiamo conto di quanto proficuo per noi, per il nostro lavoro (e per gli altri?), sia mantenerle in vita entrambe. Di fatto il gruppo ci consente, come un avatar che si muove nei caleidoscopici scenari di Second Life, una seconda identità. Una seconda vita.

P: Buttarsi nel gruppo è prima di tutto un modo per disperdersi negli altri, di appoggiarsi agli altri, di supportare meglio (quando e se serve) le responsabilità formali e i suoi successi. E poi uno

scontro utile, soprattutto un confronto fatto di forme, intenzioni e idee. Un modo come un altro per mantenere viva una discussione che è verbale solo per noi. La cosa interessante di un gruppo come Super! è proprio questo “dietro le quinte” fatto di email, incontri, modelli 3D, scambi asfissianti e divertenti, proposte in continuo cambiamento. Fasi propriamente progettuali che seguono processi completamente diversi da quelli che nascono individualmente. Tutto questo porta ad un'oscillazione costante della formalizzazione finale del progetto. Ma proprio questa estrema imprevedibilità fa parte del concetto di un gruppo in cui il singolo si perde, emerge, si confonde e si unisce.

Marco Tagliafierro: Per voi progettare significa compiere un atto volto alla trasformazione della realtà o vuol dire aggiungere qualcosa alla realtà, rendendola più complessa, diversificata e ricca?

M: Quello di trasformare la realtà è un compito un po' ambizioso, credo che Super! si trovi più a suo agio aggiungendo qualcosa qui e là, e stando poi a guardare cosa succede. Se succede qualcosa

R: Tutti e due. La prima cosa da fare per progettare è prendere le misure. Questo è un momento molto importante per noi. Perché significa prendere coscienza del contesto in cui poi ci troviamo ad operare. Si passa dal vero e proprio rilievo delle misure (la quantificazione cioè in centimetri/metri/chilometri quadrati dell'area disponibile), alla più sottile rilevamento dello “spirito del luogo”. Generalmente qualsiasi progetto che abbia come obbiettivo la realizzazione fisica di qualcosa, che passi attraverso questa “presa di coscienza” del contesto, conduce inevitabilmente ad una trasformazione della realtà “consapevole”. Una trasformazione che, nel nostro caso, è sempre volta ad un miglioramento, aggiungendo di fatto ciò che manca. Togliendo, se occorre.

P: Trasformare la realtà vorrebbe dire prima di tutto sapere precisamente cos'è la realtà, dove inizia e dove finisce. Non potendo pretendere di trasformarla, preferiamo aggiungere

qualcosa che sia portatore di senso, accanto a tanti altri segni. E cos'è la realtà se non una questione di addizione?

PN: Necessità del progetto e volontà di intrattenimento: dove finisce l'uno e dove inizia l'altro?

M: È difficile trovare il punto preciso in cui finiscono le esigenze del progetto e comincia la volontà d'intrattenimento, più che altro perché le prime non escludono la seconda e di solito un progetto è intrattenimento come prima cosa, almeno per noi che ci lavoriamo.

R: Egon: Mai incrociare i flussi!

Peter: Perché?

Egon: Sarebbe male.

Peter: Faccio sempre confusione tra il bene e il male, che intendi per male?

Egon: Immagina che la vita come tu la conosci si fermi istantaneamente e ogni molecola del tuo corpo esploda alla velocità della luce.Ⓔ

Ray: Inversione protonica totale!

Peter: E quello è male... Ok è un importante ragguaglio, grazie Egon!

(Preso da: Ghostbusters – Acchiappafantasmi, film del 1984 di Ivan Reitman con Dan Aykroyd e Bill Murray)

P: Non ci sono blocchi o divisioni, così come contaminazioni volute. Non nella fase di progettazione del lavoro, non nella sua fruizione finale. I progetti di Super! riflettono le esigenze/problematiche che il luogo offre cercando di formulare una risposta che passi



HARDCORE, 2001 - courtesy: the artists

prima di tutto da noi, che i lavori siano praticabili è solo il riflesso di un’interazione con lo spazio e la gente che lo attraversa.

PN: Modularità e attenzione verso i materiali: c’è un qualche ragionamento sulla responsabilità del progetto? Sono progetti che tendono a produrre che cosa?

M: Più che la modularità credo che una caratteristica importante del lavoro di Super! sia l’approccio al progetto, ai materiali che vengono utilizzati, il modo in cui sono composti e la finalità degli oggetti prodotti

Ovviamente ci si assume una responsabilità ogni volta che si decide di lavorare in uno spazio pubblico, ci si dovrebbe sempre domandare che diritto si ha di farlo, e che tipo di scambio si intende proporre a chi avrà alla fine a che fare con il tuo lavoro.

R: Sono progetti che producono pedane! Di ogni genere e sorta. Pedane galleggianti. Pedane inclinate di legno giallo, sotto le quali trovano alloggio proiettori e proiezioni. Pedane per l’anima e il corpo. Pedane recinte da reti da cantiere di colore verde e di colore arancio. Pedane dedicate ad eroi contemporanei.Per il maratoneta Etiope Abebe Bikila, che ai Giochi Olimpici di Roma nel 1960, Bikila corse l’intera distanza della maratona senza scarpe. Per il pugile afroamericano Cassius Marcellus Clay Jr., che dopo la conquista del titolo si convertì alla fede musulmana e cambiò il suo nome in Muhammad Ali. Per il cestista afroamericano Karim Abdul-Jabbar, famoso per aver inventato l’imperdibile tiro a canestro sky hook. Pedane per i più grandi e per i più piccoli. Il modulo, i materiali e la responsabilità del progetto, sono, in tutto questo, solo uno strumento, un mezzo per raggiungere un fine. Costruire pedane!

P: Essendo Super! un gruppo in cui si condividono energie, stratificazioni e un forte senso di collaborazione è ovvio che le condizioni che portano alla dinamica progettuale/costruttiva sia fondamentale: il progetto nei nostri lavori ha un’importanza e un’attenzione primaria proprio perché è dallo sforzo dei singoli che l’idea prende forma. La fase iniziale determina quasi per

inerzia quelle successivi. Non è sempre così, ma una volta isolato il cuore, una volta che la difficile fase progettuale si è conclusa, le cose vengono una dopo l’altra con sempre minore tensione. Il principio che li domina è quello formale e la realizzazione di un progetto risente quindi delle influenze radical, più da un punto di vista formale che teorico.

PN: Mi manca il nesso con il paesaggio, la città. Che cosa vuol dire per Super! lavorare nel e sul paesaggio?

M: I lavori di Super! hanno la tendenza a staccarsi decisamente dal paesaggio che li circonda. Oltre ad essere abbastanza vistosi, se osservati nel loro insieme fanno di tutto per raccontare un altro, possibile, paesaggio. Un paesaggio inventato, anzi, per ora, mi sembra, siamo a quota quattro o cinque paesaggi inventati. A loro modo sono anche utili, se non altro considerando le relazioni che innescano una volta che si trovano a disposizione delle persone che frequentano i posti in cui finiscono per trovarsi.

R: Significa stare all’aperto. Riprendere confidenza con il “fuori”. Nel senso di tornare ad abitarlo ma anche nel senso di ritornare a progettarlo. Il giardino all’italiana, i giochi d’acqua barocchi, il giardino simbolico e il giardino all’inglese. Questi sono solo alcuni degli esempi di come l’Occidente si è confrontato con il tema del “fuori”. Quasi sempre il tentativo dell’uomo è stato di cercare di controllare la natura. Ma gli esempi che ho citato appartengono comunque al passato. Malgrado si tratti di momenti storici molto diversi fra loro, tutti rivelano una sorta di timore della natura. Oggi sappiamo che è la natura che deve avere paura di noi. Nemmeno lo Tsunami è in grado di fare i danni che è riuscito a fare l’uomo negli ultimi cinquant’anni. Di questo Super! Si rende conto. E anche per questo Super! Preferisce utilizzare materiali di recupero, poveri e facili da reperire. Soluzioni modulari che consentano di allestire situazioni temporanee in luoghi sempre diversi.

P: Super! non crede nella proprietà privata. I lavori sono pensati e realizzati per essere “abbandonati” nel paesaggio, che sia naturale o urbano. Per questo la loro natura è più pubblica e aperta

allo scambio e all'utilizzo. In questo senso l'esterno è lo spazio inevitabile in cui lavorare.

MT: Considerate il progetto come punto di incontro tra aree di influenze diverse, dalla tecnologia all’arte, dal mercato alla filosofia della scienza, e quindi intendete il progetto stesso come “un grande problema aperto”?

M: Non so se sia più un vero problema aperto, o se lo sia mai stato per quel che conta. Ora come ora è una pratica abbastanza comune quella di progettare in grandi gruppi “multidisciplinari” in cui esperienze diverse si “incontrano e scontrano”, ma per quello che ci riguarda le persone che hanno a che fare con Super! sono un gruppo abbastanza omogeneo.

R: Più che un grande problema aperto, il progetto per noi è uno strumento, una serie ordinata di soluzioni e strategie per cercare di una risposta pratica a una serie infinita di problemi aperti. Osservando attentamente i progetti (quasi sempre fisicamente realizzati e, almeno in parte funzionanti). Ci si può accorgere che l’approccio di Super! In realtà è estremamente razionale. In passato ci siamo preoccupati di riattivare un parcheggio abbandonato nella città toscana di Scandicci occupandolo temporaneamente con un percorso labirintico (*Hardcore*, 2001), di creare un’area di gioco e di svago di fronte ad una scuola nel comune lombardo di Gallarate (*Hardcore*, 2004), di illuminare un’area buia e poco trafficata in un sottopassaggio della metropolitana milanese (*Superplayground*, 2005).

P: Il progetto è una possibilità. La sua realizzazione e quindi formalizzazione dipende soprattutto dal contesto con cui si relaziona, anche se la fase progettuale ha una forte prerogativa analitica, seppur priva di forti vincoli teorici, e il lavoro di gruppo tende ad una forte integrazione e omogeneizzazione delle singole idee.

MT: È sempre valida la concezione di un certo ambito Radical per



this page: SUPERMEAZZA, 2005; next page: HOVERCRAFT, 2007 - courtesy the artists

il quale occorreva rinnovare i segni dell'architettura usando i linguaggi di massa?

M: Più che altro noi abbiamo a che fare con i segni dell'arte pubblica confusi con quelli dell'architettura, e poi ancora, espressi attraverso linguaggi di massa.

R: Fino ad un certo punto. L'atteggiamento è cambiato molto. Forse c'è meno presunzione. Sicuramente noi partiamo dal basso. Non pensiamo che si debba ricorrere ai linguaggi di massa per rivolgerci ad un pubblico più vasto. Non pensiamo nemmeno di occuparci di qualcosa di "alto". E tanto più che questo qualcosa vada tradotto per il "basso". La concezione stessa di "alto" e "basso" sono molto cambiate dagli anni "radicali". Li abbiamo studiati, quegli anni, e li portiamo nel cuore (così come i protagonisti di quegli anni- a cui, a partire da nome che portiamo, ci siamo più volte ispirati). Ma adesso lo scenario è diverso. Per dirla con Thomas Friedman, "The World is Flat!".

P: Beh, credo che sia impossibile riportare direttamente quell'esempio, le condizioni attuali e il contesto che ne è derivato sono "radicalmente" cambiati e la definizione, in quei termini, di "alto" e "basso" ha perso un po' di rilevanza ...però potrei dire che un certo spirito ci guida e sostiene in condizioni di felice incertezza...

Reading from the catalogue of their Hardcore 2003 exhibit held on the occasion of the Gallarate Award, I cite: " Super! (Massimiliano Buvoli, Patrick Tuttofuoco, Riccardo Previdi) is a group that deals with problems regarding architecture and design, it was formed during the Tune/up Clip/on Plug/in exhibition curated by Luca Cerizza. Super! is supported by the di P+P Studio (of Milan) with the ambition of becoming a separate division dedicated to research and experimentation. Thus speaking, Super! is open to new collaborations, in the sense that we do not intend to bring forward this project ourselves... we are trying to give it the right "angle"... Until now, Super! has participated in various events and public exhibitions and it has become recognized for the large structures dedicated for the free time..."

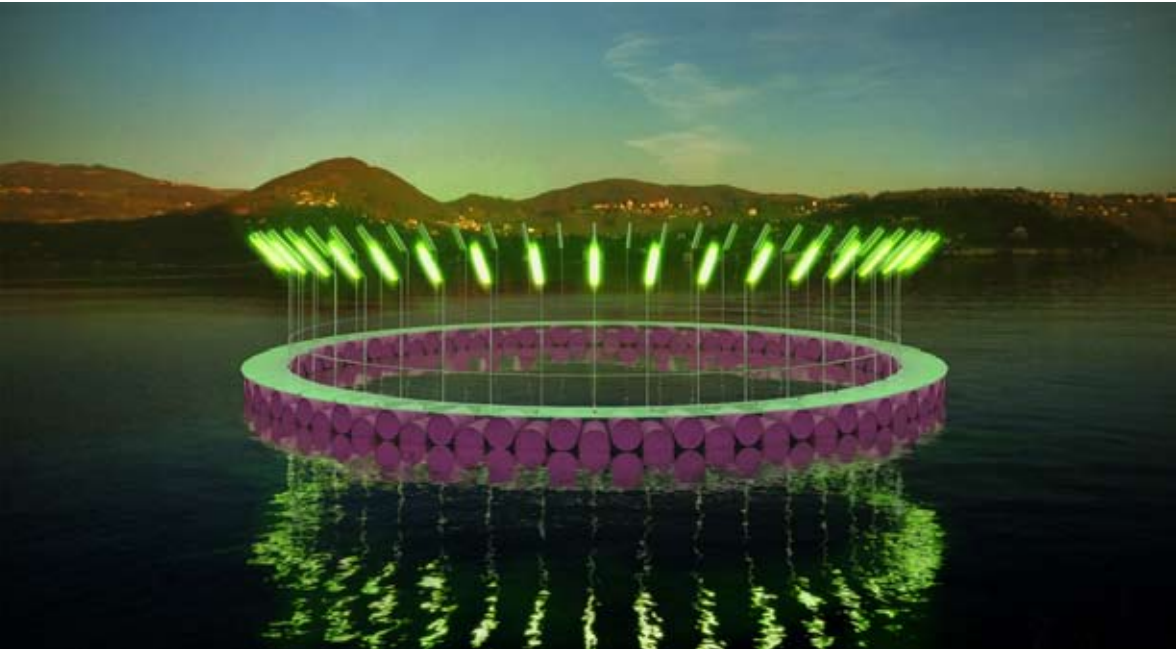
But the two following pages do not assess the above. None of their projects are discusses, neither past nor future. And although it may appear as an interview, it is actually a conversation that lacks register and linguistic structure that results as a first draft of ideas that for a long time have been hovering around the mind of the person that makes the questions and gives the answers. And given that free thoughts spoken before us on the themes of ARCHItecture as a teleGRAM, on the power of the Superimages, on the controlled funk, on diffused landscape, and on communication as indetermination; we will limit our discussion with Super! merely to the themes that interest us the most. Stop.

Paola Nicolin: In a relationship triangle, it is often unclear as to who is who and who does what... And you, who the hell are you? A group of individuals? A superego hiding behind many alter egos? A participating magaproject? Help!

Massimiliano Buvoli: Usually we are very careful about letting the individual stand out much less that the group itself. Actually, each one of us tries to live to the idea that we have about the group itself as an individual, with its reactions, its method of problem solving related to a project and so on. Every time we are about to start a new project we ask ourselves: "what should Super! do?" At times we manage to understand it, other times we just improvise.

Riccardo Previdi: It is the group that prevails over the individual when we speak about Super!. The mere will to work together leads to a resizing the role of the author. It is necessary to specify though, that the meaning of group for us is very different from the meaning it had in the seventies. While still keeping the political meaning of the concept, our "collective" work comes about in a spontaneous manner. Often it is a result of joining specific competences, sometimes it happens per chance, and surely in the name of friendship.

Patrik Tuttofuoco: The relationship between group and individual in Super! is very exchangeable. This means that the creation of a piece goes through a series of tensions and formalizations that by nature have the same necessity for an unstable relationship. It so happens that concentrating different inspirations, influences and



passions on a given project, all of the differences disappear, and the final result of our confrontations is Super!

PN: Are we dealing with schizophrenia here? And I mean schizophrenia as a choice not as deviant behavior, and I mean the choice in the sense of conscious attitude developed by a person that keeps a parallel life to his life as a single artist; a temporary collective activity of broader research to which he adheres for more specific projects... and the examples are many. There is no division between these two moments, they are simultaneous lives lived all together: does this make sense to you or am I the schizophrenic one?

M: Rather than a clinical case, Super! is a commodity. Since nobody knows who's doing what, or who's who, or who's talking in the names of who (or who writes under the name of who) it's like everything can be valid. It seems to be easy for Super! is to do what we individually would never do without thinking twice, or would never do even if we wanted to.

R: The group is a plus. A gym. A moment of recreation. A moment of comfort. It allows us to let go of the grip on responsibilities we have as individuals. The schizophrenia is a choice, in the sense that although it may be difficult to synchronize both activities (the individual and the group), we realize how precious it is for us, for our work (for others?), to keep them both alive. In fact, the group allows us just like an avatar roaming through the psychedelic settings of the Second Life, to have a second identity. A true second life.

P: Throwing oneself into the group is above all a way to merge with others, to lean on others, to deal better with formal responsibilities and its success. A useful confrontation made of shapes, intentions and ideas. It's a way just like any other to keep alive a discussion that for us is merely verbal. The interesting aspect of a group like Super! is this backstage made of emails, meetings, 3d models, tiring and fun exchanges, and proposals that continuously change. Project phases that follow processes that are completely different from the ones that come about individually. All of this leads to a constant oscillation of the final formalization of the project. Yet it is this extreme unpredictable aspect that a part of this group concept, where the individual gets lost, emerges, gets confused and unites.

Marco Tagliafierro: For you, making the project means acting towards a transformation of reality, or does it mean adding something to reality, making it more complex, diverse and rich?

M: To transform reality is rather an ambitious task, I think that Super! feels more comfortable to add something here and there, and to stand back and watch what happens. If something happens.

R: Both. The first thing to do when planning a project is to take the necessary measurements. This is an important moment for us because it means that we become aware of the context in

which we are working. We go from the actual measure taking in centimeters/meters/squared kilometers, to the subtlest perception of the "spirit of the place". In general, any project aimed at a physical existence that passes through this achieved "awareness" of the context, leads to an inevitable transformation of the reality that we are "aware" of. A transformation in our case is always looking to better things, adding in fact what is missing. And taking away, if necessary.

PN: Necessity of a project and the will to entertain: at what point does the first end and the other begin?

M: It's difficult to find the precise point where the demands of the project end, and the will to entertain begins. This is because the first doesn't exclude the latter, and usually a project is entertainment, at least for us working on it.

Egon: Never cross the flows!

Peter: Why?

Egon: It would be bad.

Peter: I always mix up the good and the bad, what do you mean by bad?

Egon: Imagine that life as you know it stops instantaneously and each molecule of your body explodes at the speed of light.

Ray: Total protonic inversion!

Peter: And that is bad... Ok it's an important detail, thanks Egon!

(from: Ghostbusters, 1984 by Ivan Reitman starring Dan Aykroyd and Bill Murray)

P: There are no blocks or divisions, just like purposeful contaminations. Not in the projecting phase of the work, not in its final use. Super!'s projects reflect the necessities/problems that the place offers, trying to give an answer. What makes a piece useable is the reflection of an interaction with the space and with the people crossing it.

PN: Modularity, and care for the materials: is there a thought regarding the responsibility of the project? These are projects that tend to produce what exactly?

M: Rather than modularity, I think that an important characteristic behind the work of Super! is the approach in regards to the project, to the use of its materials, to the way in which they are arranged and the aim of the produced projects.

Naturally, each time we have responsibilities every time we decide to work in a public space, we must always ask ourselves what right we have to make, and what kind of exchange we could offer to those that actually will have something to do with the piece.

R: These are projects that produce stages! of all sorts and kinds. Floating stages. Inclined stages in yellow wood, and projectors and projections underneath. Stages for the body and soul. Stages fenced off by green and orange construction site nets. Stages dedicated to contemporary heroes. For the Ethiopian marathon runner Abebe Bikila, who at the Olympic Games in 1960, ran the entire marathon barefoot. For the African-American boxer Cassius Marcellus Clay Jr., who after his title converted to the Muslim religion and changed his name to Muhammad. For the African American basketball player Karim Abdul-Jabbar, famous for having invented the amazing sky hook shot. Stages for the little and the big. The module, the materials and the responsibility of the project are in all of this, just an instrument, and a way of reaching an aim. To construct stages!

P: Since Super! is a group that shares energies, layers, and a strong sense of collaboration, it is only natural that the conditions that lead us to the project dynamics is fundamental: the project, in our works, is of primary importance because the idea takes shape from the energy of each individual. The initial phase, by inertia, determines the ones that follow. It doesn't always happen like that, but once the heart is defined, once the difficult planning process is over, things simply happen one after the other with less tension. The dominating principle is formal, and the creation of a project suffers from radical influences from a formal point of view, rather than a theoretic one.

PN: I'm missing the connection to the landscape, the city. What does working in and on the landscape mean for Super!?

M: The pieces of Super! have a tendency to separate from the surrounding landscape. In addition to being rather visible, they try in every way to narrate another possible landscape. An invented landscape, I'd say we're up to about four or five invented landscapes now. In their own way, they are also useful. They at least consider the relations that come about once there are people that go to places where they end up meeting.

R: It means standing out in the open. Becoming familiar once again with the "outside". I mean coming back to live it and also coming back to make a project. The Italian garden, the baroque water games, the symbolic garden and the English garden. These are some examples of how the Western world tackled the theme of "outside". Almost always, man has attempted to dominate nature. But the examples I used refer to the past. Even if they belong to different periods of the past, they all reveal the fear of nature. Today we know well that it is nature that fears us. Not even the Tsunami has caused the damage that we have in the last fifty years. Super! is aware of this. And it is also because of this that Super! prefers to use recycled and poor materials. Modular solutions that allow the creation of temporary situations each time in a different place.

P: Super! doesn't believe in private property. The pieces are created to be "abandoned" inside the landscape, natural or urban. For this reason, their nature is more public and open to exchange and use. In this way the exterior is the inevitable space in which to work.

MT: Do you consider the project to be a meeting point between different fields and influences, technology and art, market and philosophy of science, and do you then consider the project itself as a "great open-ended problem"?

M: I don't know if it is still a true open-ended problem, or if it ever was for that matter. Right now, it is quite common to make big "multidisciplinary" groups where the different experiences "meet and crash", but as far as we're concerned the people that have something to do with Super! are quite leveled groups.

R: Rather than a big open-ended problem, the project is an instrument for us, an ordered series of solutions and strategies to find a practical answer to an infinite series of opened problems. By carefully observing the projects (almost always constructed physically and partially functional), it is possible to notice that the

approach of Super! is actually extremely rational. In the past we revitalized an abandoned parking lot in the Tuscan city of Scandisks by temporarily installing a labyrinth route (*Hardcore*, 2001), created a playground in front of a school in Gallarate (*Hardcore*, 2004), and illuminated a dark empty area of an underground passageway in Milan (*Superplayground*, 2005).

P: The project is a possibility. Making it and making it formal, depends mainly on the context it relates to, even if the project phase is highly analytic and the group work tends to a strong integration and standardization of a single idea.

MT: Is the idea still valid for a certain Radical factor for which it is necessary to renew the signs of architecture by using mass languages?

M: We mainly deal with signs of public art mistaken for the architecture ones. And expressed through mass languages.

R: Only so far. The attitude has changed a lot. Maybe there is less arrogance. Surely we start from the bottom. We don't think that it is necessary to implement a mass language in order to speak to a larger audience. We don't either think that we are dealing with something "high" nor that it has to be translated for something "low". The meaning of "high" and "low" has changed since the "radical" years. We have studied it these years and we keep them in our hearts (like the characters of those years that we have often been inspired by, including our name). But now the situation is different. As Thomas Friedman said: "The World is Flat!".

P...Well, I think that it is impossible to bring back that example, the current conditions and the consequent context have changed "radically". The definition in those terms of "high" and "low" is not relevant anymore... but I could say that a certain spirit is guiding and keeping us in a condition of uncertain happiness...



SUPEREINSTEIN, 2006 - courtesy: the artists

ENEL CONTEMPORANEA PRODUCE ENERGIA CREATIVA.

CERCAVAMO UNA NUOVA ENERGIA. ABBIAMO TROVATO QUELLA DELL'ARTE.

L'arte contemporanea ha molto in comune con il nostro modo di vedere l'energia, l'innovazione, lo sviluppo sostenibile. Nasce così Enel Contemporanea: un grande progetto sull'utilizzo dell'energia nell'arte, che parte da Roma per poi



Comune di Roma

dirigersi verso il mondo. Un evento che vede come protagonisti gli artisti internazionali Angela Bulloch, Jeppe Hein e Patrick Tuttofuoco. Da maggio a novembre, la città eterna mostra tutta la propria energia. **ANGELA BULLOCH.**

ROMA, ARA PACIS, 11/25 MAGGIO 2007. www.enel.it/enelcontemporanea



L'ENERGIA CHE TI ASCOLTA.





Son tempi duri. Specie per i suicidi. Il posto migliore, la Madonnina del Duomo, è andato. La *Calamita cosmica* di De Dominicis, lo scheletrazzo pinocchiesco, si è mangiata tutto lo spazio simbolico della piazza. Per i grattacieli uguale. Lo schianto del Piper nel Pirellone ha eroso l'identità residua di un'intera generazione dello stile e del design milanese. Tocca attendere i nuovi eleganti colossi in arrivo in città. Ma non sembrano, almeno per ora, avere la stessa portata che hanno avuto la Torre Velasca, o il grattacielo Pirelli stesso. La darsena è tristemente svuotata e ponti non ce ne sono più. La metropolitana infine mette troppa tristezza. Ingrigita, smunta, alienata, completamente svuotata dell'immaginario meravigliosamente pop che l'ha abitata sino alla fine degli anni ottanta. Insomma, a Milano come altrove, ma forse molto più che altrove, il design probabilmente c'è, ma non si vede. Più. Né si sente.

La sua intensità è relegata ai comportamenti, alle situazioni, alle piccole customizzazioni personali. Tutti quei segni leggeri e rimovibili che scivolano nella rappresentazione della vita quotidiana senza strillare e imporsi. È una spinta che viene dalle microsensibilità uscite dalla cultura gioiosamente nichilista, ironica, ma profondamente critica, della generazione che si è affacciata lungo gli anni '90. E che ha visto in figure come Bless, Jurgen Bey e nella genialità di Martí Guixè (non a caso formatosi a Milano), i suoi più splendidi interpreti.

Ciboh è qui. Leggerezza, colore, delicatezza. Una filosofia contro l'evento spettacolare. Ma che insiste punzecchiando sottopelle, insinuando immaginari e preoccupandosi più delle temperature emotive che dei luoghi e dei contesti in cui misuratamente apparire, fregandosene del peso dei significati e dei codici delle discipline. Buoni, piccoli segni. Pura esperienza. Chiacchiera disinteressata. Ma con ascolto reciproco.

E poi, al di là del trionfo del cibo, nella bizzarra produzione fra accessori, microdesign, fashion chic-regressivo, si staglia un geniale suicide dress kit.

Le ragazze di Ciboh l'hanno capito. Perfettamente.

Prima di tutto, a Milano, bisogna urgentemente ricominciare a dare buone occasioni per suicidarsi.

These are hard times. Especially for suicides. The best spot, the Duomo's "Madonnina", is gone. De Dominicis's *Calamita cosmica* took away the square's whole symbolic space. The same for skyscrapers. The crash of the Piper in the Pirellone skyscraper eroded the residual identity of an entire generation devoted to style and design. We have to wait for the forthcoming elegant giants. But I'm afraid they won't be able to compete with the Velasca Tower or the Pirellone itself. The Darsena is sorrowfully empty and there are no bridges anymore. And finally the subway is too sad. So dreary and deprived of the marvelous pop imagery that it had until the end of the '80s. Let's say that in Milan, much more than anywhere else probably, design exists, but it just goes unnoticed. At all. Nor it is heard.

It's intensity is consigned to behaviors, situations, small personal customizations. Tiny removable signs that flow without any noise, any imposition. It's a pushing stream that comes from the nihilistic, the ironic while still deeply critical culture of the generation that lived it during the '90s. The culture that Bless, Jurgen Bey and Martí Guixè's genius (who actually grew up in Milan) interpreted in the best way.

Ciboh is here. Lightness, color, delicacy. A philosophy against the spectacular event. That keeps stinging under the skin, producing imageries and caring more about emotional temperatures than places and contexts in which it moderately appears. Forgetting about weight, meanings and discipline's codes. Small good signs. Pure experience. Disinterested chat. But with mutual attention and care.

And then, beyond food's triumph, in the bizarre production of accessories micro design, regressive-chic style, it stands out a suicide dress kit.

Ciboh girls understood it. Perfectly.

First of all, in Milan we need to start again giving new chances to suicide.

DANCING

curated by Andrea Lissoni

CHILI MOON TOWN



Chili Moon Town Tour, Lago di Chapultepec, Città del Messico, 2007 - Courtesy: the artists

Caterina Riva

Chili Moon Town è una città galleggiante, un progetto comune degli artisti Anna Galtarossa e Daniel Gonzalez, nato un anno fa a Città del Messico e oggi all'esordio di un tour mondiale che toccherà, dopo Milano e Mexico City, anche Los Angeles e New York. Lo scorso primo aprile nel quartier generale di Pichler, in via Ventura XV, si è consumato il primo Real Estate Party: nuova maniera eterodossa di fare fund raising, ennesima speculazione o ironico commento dell'attuale sistema dell'arte?

Il peso dei sogni è 11 tonnellate e ben misurabile in altezza e larghezza: 8 metri per 8. Anche il valore di mercato è scritto nero su bianco, si dice che sia nell'ordine delle centinaia di migliaia di euro-dollari. Insomma per "entrare in paradiso", come pubblicizzato nella campagna stampa che accompagna l'operazione, bisogna essere pronti a pagare.

Ma cominciamo dall'inizio: Anna Galtarossa, artista nostrana con galleria a New York (Spencer Brownstone, uno degli sponsor dell'impresa) lo scorso anno visita il MACO, la fiera di arte di Città del Messico, dove assiste alla performance di Daniel Gonzalez. Anna si innamora del lago di Chapultepec e comincia a costruirsi in testa uno dei suoi mondi fantastici e intrisi di poesia. Una dimensione parallela in cui i muri sono fatti di vinile stampato, poi dipinti e decorati a mano con ornamenti a due o a tre dimensioni, il tutto di seguito avvolto da piante (sia vere che finte) e arricchito da insegne luminose in abbondanza.

L'artista veronese, in passato, ci aveva già fatto viaggiare nei meandri del suo conscio-inconscio, trasportandoci - letteralmente, a bordo di un trenino - dentro Kamchatka, una penisola misteriosa e coloratissima, costruita a Milano in ViaFarini.

Qui però non si tratta di un viaggio solitario, bensì di una città e per di più galleggiante. Daniel Gonzalez si imbarca nell'impresa immaginando un rituale-performance per inaugurare *Chili Moon Town*.

A cavallo tra fantascienza e gli insegnamenti di Buckminster Fuller, si comincia a progettare la città, a disegnarne lo skyline e a decidere quali materiali impiegare. Nel frattempo, diverse persone vengono coinvolte con differenti ruoli e mansioni in un'impresa collettiva coordinata dal project manager Andrea Lissoni.

Il progetto cresce e cresce, si apre un sito web, si ottengono i permessi per costruire a Città del Messico la città al peperoncino, esattamente un anno dopo il suo concepimento. Il 24 aprile, negli stessi giorni dell'edizione 2007 del MACO, *Chili Moon Town* verrà finalmente inaugurata.

La domanda è: come si fa a finanziare un'operazione artistica di questa portata? La risposta è: si coinvolgono investitori, collezionisti, addirittura enti pubblici. Si offre loro la possibilità di acquistare un appartamento nel "grattacielo anarchico" o un posto barca nella "green tower". E, per in più insaziabili, si offre anche la possibilità di diventare padroni anche di un intero edificio.

In realtà non si compra nulla. È un po' come puntare ai cavalli o

scommettere al lotto, ma si firma un contratto legale e si paga con soldi veri.

Il Real Estate Party si è tenuto a Milano, e qualche giorno dopo a Città del Messico. È una vera festa, i collezionisti fanno la fila per investire e gli artisti e gli organizzatori appaiono comprensibilmente soddisfatti.

L'atmosfera, bisogna ammetterlo, è un po' strana: la centrale Ex Faema assume un'estetica country da festa di paese. Pesciolini di carta attaccati ovunque, un guardiano messicano si aggira con vistoso sombrero e baffo finto. Non mancano nemmeno pane e salame, grana e vino rosso. Ci si domanda cinicamente se anche i ragazzi dietro il bancone siano in vendita.

Tra il serio e il faceto c'è chi propone di far commentare la serata a Stefano Ricucci, altre proposte di titoli raccolte spaziano da "La grande abbuffata" a "La grande truffa".

Sarà anche la new economy, ma sembra di essere in Second Life o nella realtà di Monopoli: tutto è virtuale.

I cartelli "sold" si moltiplicano sui rendering cartacei degli immobili appesi al muro, Lissoni in camicia a quadri sgranocchia peperoncino come se nulla fosse, mentre al tavolo delle contrattazioni una donna in tailleur nero e tacco 10 convincerebbe a investire anche un senzatetto.

L'esclusivo investimento comprende un certificato di proprietà e opere-gadget ideate appositamente dagli artisti.

Forse liquidare l'operazione come l'ennesima riprova della connivenza tra sistema economico e mercato dell'arte risulta troppo semplicistico.

Lucy Lippard scriveva in un catalogo di mostra del 1985, riformulando le sue posizioni espresse nel 1969:

"Gli artisti che stanno cercando di fare arte non-oggettuale stanno introducendo una soluzione drastica al problema dell'artista che viene comprato e venduto così facilmente assieme alla sua arte" e continuava affermando "le persone che comprano un'opera d'arte che non possono appendere o mettere nel proprio giardino sono meno interessate all'idea di possesso. sono mecenati più che collezionisti."

È questa la verità o forse siamo tutti un po' annoiati e ci nascondiamo volentieri in una bolla virtuale?

Chili Moon Town is a floating town, a common project of the artists Anna Galtarossa and Daniel Gonzalez. It

was born one year ago in Mexico City and now it is at the beginning of a worldwide tour that is going to arrive in Los Angeles and New York after Milan and Mexico City. Last April 1st in Pichler's headquarters, those of ViaVenturaXV, we have witnessed the first real estate party: is it a new heterodox way of fundraising, an umpteenth speculation or an ironical remark on the contemporary art system?

The dreams weigh eleven tons and they're easily measurable both in height and width: eight meters high, eight meters wide. Also the market value is put down in black and white and it is hundreds and thousands euros. In other words, if you want to enter paradise – as the advertising campaign states – you must be ready to pay. But let's begin from the beginning: Anna Galtarossa, a local artist and an owner of a gallery in New York (Spence Brownstone, one of the sponsors of the enterprise), last year visits the MACO, the art fair of Mexico City, and watches a Daniel Gonzalez performance. Anna falls in love with the Chapultepec lake and begins to imagine one of her fanciful and poetic worlds. A parallel dimension where the walls are made from vinyl that is first printed, then painted and hand decorated, and finally enriched with creepers and with plenty of neon signs.

The Veronese artist, in the past, already had made us travel in the twists and turns of her conscious-unconsciousness, carrying us on a little train into Kamchatka, a mysterious and vibrant peninsula built in ViaFarini, Milan.

In this case, however, it is not about a solitary trip: it's about a town, a floating town. Daniel Gonzalez joins the enterprise and pictures a performing ritual for the opening of *Chili Moon Town*.

On the border between science fiction and Buckminster Fuller's lesson, they start designing the city to trace the skyline and to choose the materials to use. In the meantime, many people get involved, each with specific roles and assignments, under the guidance of the project manager Andrea Lissoni. The project keeps on growing, and at last the authors obtain the permission to build the chili town in Mexico City, exactly one year after its first formulation. This coming April 24, on the same day as the 2007 edition of the MACO, *Chili Moon Town* will be finally opened.

Now the question is: how will such an artistic enterprise be

financed? And the answer is: you involve investors, collectors, and even public boards; you offer them an apartment into the "anarchic skyscraper" or a boat park in the "green tower". And, insatiable you, there's also the opportunity to take possession of the whole building.

Actually, you don't buy anything. It's something like betting on a horse or playing the lottery, but you sign a real contract and spend real money.

The Real Estate Party was in Milan, and only a few days later, in Mexico City. It was a perfect party with the collectors queuing up to invest and the artists and the authors were evidently pleased. I must admit that the atmosphere was a little bit weird: the Ex-Faema factory turns into a country style village festival. Paper fishes stuck everywhere, Mexican guard roaming with showy sombrero and false moustache. There are even bread and salami, parmesan and red wine. You cynically ask if the Chinese guys behind the counter are also for sale.

Half in jest someone proposes to question Stefano Ricucci for a comment and someone suggests hypotheses for a new title from The Pigout to. The Big Fraud.

Maybe this is the new economy but it seems to have moved into the Second Life or into the Monopoly world: everything is virtual. Signs such as "sold" are appearing everywhere.

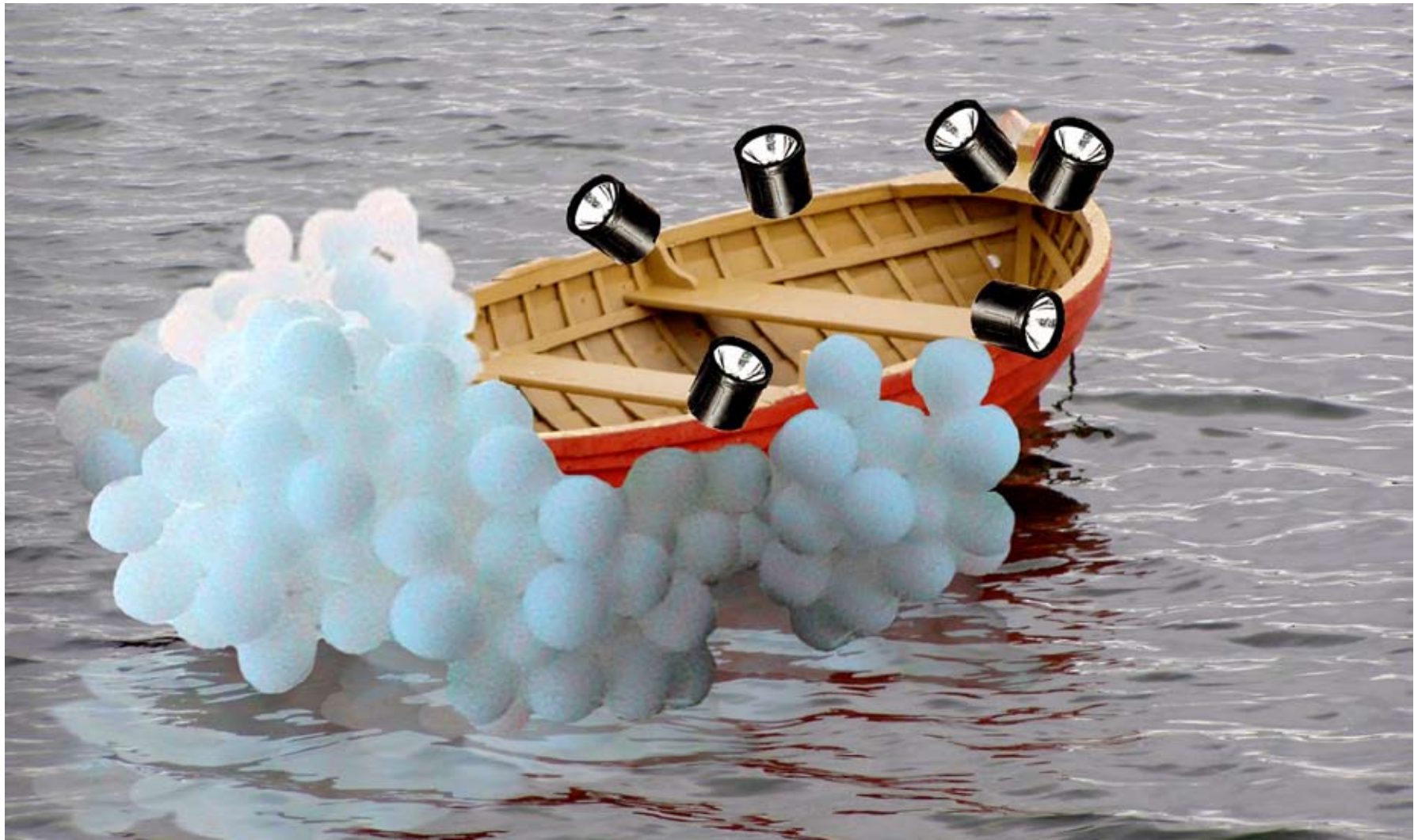
Andrea Lissoni munches chili with a check shirt on, while at the negotiation table, a woman wearing a black suit and stiletto heels seems able to convince even a homeless that it is a good buy.

The exclusive investment includes a property certificate and gadget-works produced by the artists themselves.

To dismiss this operation as the last confirmation of the connivance between business system and art market seems to be too superficial.

For an exhibition catalogue of 1985, reconsidering her previous position, Lucy Lippard wrote: "The artists that make non-object art are introducing a drastic remedy for the problem of the artist that is bought and sold so easily together with his art". And she added: "Those who buy a work of art that they cannot hang on the wall nor set in the garden – they are not so interested in the idea of possession. They're patrons rather than collectors".

Is this true or are we all a little bored and like to hide in a virtual bubble?



Chili Moon Town Tour, Dertaglio della Barca, Lago di Chapultepec, Città del Mexico, 2007 - Courtesy: the artists

introducing RICCARDO PREVIDI

Roberta Tenconi

Lo spazio urbano, le sue forme e i suoi materiali sono per Riccardo Previdi lo spunto per creare strutture metaforiche che dialogano con l'ambiente circostante e con chi lo pratica. Grazie anche a una doppia formazione artistica e da architetto, il suo approccio riserva una particolare attenzione allo studio della forma intesa come modulo per la costruzione di spazi complessi. La concezione allargata dell'opera d'arte come dispositivo di interazione prende spunto da una riflessione e da una ricerca che si legano a logiche post-produttive: immagini, forme, strutture, elementi esistenti – che vanno dai film agli oggetti di design - vengono rielaborati e personalizzati conferendo loro una nuova identità e prospettiva.

Sebbene anche i materiali utilizzati siano spesso ordinari e di uso quotidiano, a volte grezzi e da bricolage, come lo scotch, il truciolo, il cartone o i tubi di neon fluorescenti, il risultato estetico è sempre di grande eleganza ed equilibrio.

Lo scorso anno l'artista ha creato nel cuore del quartiere Mitte a Berlino, città in cui vive da tempo, il *Green Light Pavillon*, una struttura temporanea fatta di assi di legno e neon colorati che fungeva da guscio esterno a un container, sede di uno spazio espositivo indipendente. Oltre ad essere un'installazione autonoma, l'opera delimitava e segnalava lo spazio espositivo, fungendo da cornice.

La disponibilità ad aprirsi a collaborazioni con altri artisti, musicisti o creativi in generale e spesso a concepire le proprie opere come strumento per la presentazione di opere altrui, è un elemento ricorrente nel percorso di Riccardo Previdi. Dal tatami, la tradizionale pavimentazione giapponese, utilizzata anche come unità di misura delle abitazioni, prende il nome l'omonima serie di opere. I *Tatami* sono strutture-pareti in legno accuratamente traforate o attraversate a intervalli regolari da fenditure, che diventano il supporto per video, film, cortometraggi o disegni: sculture versatili che ridefiniscono lo spazio in cui sono collocati. Sul lato posteriore vengono proiettate le immagini che, filtrando



Made air visible, 2006 - courtesy: Galleria Francesca Minini, Milano

attraverso la struttura, avvolgono lo spettatore in un'atmosfera magica. Si genera in questo modo un continuo e astratto fluire di punti o fasci luminosi che invitano il pubblico a girare attorno allo schermo-scultura per scoprire il contenuto reale delle immagini. In occasione della recente personale milanese dell'artista, sulla superficie di un *Tatami* è stata proiettata la leggendaria sequenza del cortometraggio francese "C'était un rendez-vous", che ritrae la corsa a velocità incontrollata di una Ferrari per le vie del centro di Parigi. In quell'occasione lo spazio era invaso sia dalla presenza fisica e scultorea del Tatami, sia dall'assordante e costante rombo del motore della Ferrari.

I lavori di Riccardo Previdi richiedono di essere vissuti e praticati. Come le rampe per skaters (*Alitalia '74*, 2003) nei tre colori della bandiera italiana collocate nella piazza antistante la stazione centrale di Bruxelles o le pedane luminose studiate per accogliere esecuzioni sonore di varia natura. Tra queste, *Volksbühne* (2005) è una struttura modulare e mobile con neon verdi ai lati che funge da palco e che viene montata attorno a un furgoncino, nel quale si richiude una volta terminato l'intervento artistico. Recentemente è stata il palcoscenico per una performance di Luca Trevisani in collaborazione con i BHF, gruppo di musica elettronica che spesso contribuisce e partecipa ai lavori di Riccardo Previdi.

La collaborazione con altri artisti si declina anche nella produzione

di veri e propri lavori a quattro mani, come il progetto sviluppato assieme a Christian Frosi durante un viaggio-reportage in auto attraverso la Polonia poco prima che divenisse parte della Comunità Europea. Oltre a documentare le varie fasi del viaggio con immagini e video, i due artisti hanno lasciato un segno tangibile del loro percorso montando in tre differenti città polacche una grande struttura a X illuminata da quattro neon rossi e sfruttando come base d'appoggio e di alimentazione la stessa automobile usata per i loro spostamenti. Ancora, un progetto a sei mani è Super!, gruppo formato da Riccardo Previdi e gli amici Massimiliano Buvoli e Patrick Tuttifuoco. I progetti concepiti da Super! ripensano gli spazi urbani, regalando alle città in cui intervengono installazioni temporanee e flessibili, come piste per biciclette, rampe e piattaforme per diversi usi.

Tutta l'opera di Previdi sembra ammiccare all'architettura, dalla manipolazione di forme geometriche, agli interventi urbani collettivi, fino ad espliciti omaggi ai suoi ispiratori, tra cui Bruno Munari e Mies Van der Rohe.

The urban space, its shapes and its materials inspire Riccardo Previdi to create metaphorical sculptures that communicate with their environment. Thanks to a simultaneous education as an artist and architect, his approach tends to give special attention to the

study of shape as a module for the construction of complex spaces. The expanded concept of an art work as an interactive instrument is inspired by a research based on a post-productive logic: images, shapes, structures, elements – from films to design objects – are re-elaborated and personalized, giving them a new identity and a new perspective. Even if the materials used are often commonly used, raw and bricolage-like (scotch, cardboard, neon tubes), the aesthetic result is always very elegant and balanced.

Last year, the artist created *Green Light Pavillon*, in the heart of Mitte in Berlin where he lives, a temporary structure made of wood and colored neon lights that formed the external shell of a container, an independent exhibition space. In addition to being an autonomous installation, the piece marked the exhibition space like a frame.

Reoccurring element in Riccardo Previdi's work process is his constant availability to collaborate with other artists, musicians, or creative characters in general, and often to use his work as an instrument to introduce someone else's. Tatami, a traditional Japanese flooring, also used as the unit of measurement in houses, is the name he used for a series of his works. In his work, *Tatami* are wooden structures composed in regular intervals that become supports for videos, films, short films or drawings: versatile structures that redefine the space that they occupy. The images



Tatami + Rendez-Vous, 2006 - courtesy: Galleria Francesca Minini, Milano



Green light pavilion, 2005 - courtesy: Galleria Francesca Minini, Milano

projected from behind the structures, and filtered through them, immerse the audience into magical atmosphere. This generates continuous abstract floating points, or rays of light that invite the audience to walk around the screen sculpture to discover the real content of the images. At his recent solo show in Milan, a legendary sequence of the short French film “C’était un rendez-vous” was projected on *Tatami*. The film shows a speeding Ferrari throughout the streets of Paris. The entire space was invaded by the physical and sculpture-like presence of *Tatami*, and by the constant and loud rumble of the Ferrari engine.

The works of Riccardo Previdi ask to be lived and practiced like the skating ramps (*Alitalia '74*, 2003) of the three colors of the Italian flag, placed in front of the square at the central station in Brussels or the luminous stage that lends itself to the execution of various sonar pieces. *Volkshühne* (2005) is a modular and mobile structure with green neons at the corners to create a stage and that is set up around a truck. When the artistic event ends, the stage is placed inside this truck. Recently it was used as a stage for a performance by Luca Trevisani in collaboration with BHF, an electronic music group that often contributes to Riccardo Previdi’s work.

These collaborations come down to a true integration, like the project developed with Christian Frosi during a reportage car trip through Poland right before it became part of the European Union. They documented the different phases of the trip with images and videos. These two artists also left a material trace of their voyage by constructing a big X shaped structure illuminated by red neon lights in three different Polish cities. The structure was powered by the car used for the trip. Then a three person project with Super!, a group formed by Riccardo Previdi and his friends, Massimiliano Buvoli and Patrick Tuttofuoco. Projects by Super! rethink urban spaces, donating to the cities flexible and temporary installations like bicycle tracks, ramps and platforms destined for different uses.

The entire work of Previdi seems to wink at architecture, from the geometrical manipulation to collective urban interventions, and even explicitly paying homage to his inspirators like Bruno Munari and Mies Van Der Rohe.



Aconò Biconbì, 2006 - courtesy: Galleria Francesca Minini, Milano



L A B on, 2002 - courtesy: Galleria Francesca Minini, Milano

Best Art Practices - international award for young curators
Theme for the first edition: Projects in non-conventional spaces
For further information on the competition and submission form
please visit: www.bestartpractices.it



Provincia Autonoma di Bolzano – Alto Adige
Ripartizione Cultura italiana
Ufficio Cultura
Via del Ronco 2, Bolzano – Italia

www.bestartpractices.it

BERLIN STUDIO VISITS

Luca Cerizza

N.4 / KÜHN MALVEZZI



Friedrich Christian Flick Collection - photo: Ulrich Schwarz

Quando sono arrivato a Berlino, qualche anno fa, qui c'era una pianura quasi totalmente vuota. Nel mezzo, romantica e solitaria, sorgeva una vecchia stazione, credo ancora dell'800, tutta in mattoni. Ci passava solo una linea della metropolitana sopraelevata. Da lì vedevi gli edifici e i cantieri di quello che stava diventando il centro politico e amministrativo della città, con il parlamento, gli edifici della cancelleria e delle ambasciate.

Al posto di quella stazione oggi sorge l'Hauptbahnhof, la stazione centrale di Berlino: un mostro di vetro e acciaio, costruito su tre piani. Dal piano più alto percepisci un taglio verticale, sicuramente sconsigliato a chi ha problemi di vertigini. In verità il tutto ha un tono molto meno travolgente: l'Hauptbahnhof sembra un grande centro commerciale con dei binari in mezzo. Qui l'efficienza della nuova Berlino vince sull'atmosfera fanè della vecchia.

Lo studio di architetti Kühn Malvezzi – fondato nel 2001 da due fratelli tedeschi e una donna italiana, - affaccia sulla stazione e su questa grande spianata che conserva ancora un immenso vuoto, cosa sorprendente se si pensa che siamo praticamente nel centro della città. Ma il centro a Berlino, si sa, è ancora un concetto evanescente e puramente topografico. È una dimensione simbolica, più che una realtà di fatto. Un'idea con appeso il cartello “lavori in corso”.

A pochi metri dallo studio un tempo sorgeva un'altra stazione: da una decina d'anni questo edificio è diventato il museo d'arte contemporanea della città. L'Hamburger Bahnhof è stato uno dei primi musei ad aprire dopo la caduta del muro, avanguardia di un processo di costruzione, rinnovamento e unificazione dei musei berlinesi che non si è ancora concluso. Tra il 2003 e il 2004 lo

stesso Hamburger Bahnhof è stato esteso per ospitare l'immensa collezione di arte contemporanea di Friedrich Christian Flick per la durata di almeno sette anni. Lo studio Kühn Malvezzi ha firmato il rinnovamento di un lungo spazio industriale e la costruzione di un grande ponte sospeso; una specie di animale fuori scala, primitivo e robotico allo stesso tempo, che connette lo spazio del museo a questa nuova ala unicamente dedicata alla collezione Flick.

Questa commissione non è certo un'eccezione nell'attività dello studio, che da sempre si muove a stretto contatto con il mondo dell'arte contemporanea. Per alcuni anni le stanze del loro ufficio hanno ospitato gli studi di artisti come Monica Bonvicini e Michael S. Riedel, e tra un corridoio e l'altro puoi scorgere lavori d'arte contemporanea, installati o pronti per finire in qualche magazzino. La maggior parte dei loro progetti fino ad oggi sono, appunto,

dedicati a spazi per la presentazione e conservazione dell’arte contemporanea: la Schirn Kunsthalle di Francoforte, la vecchia fabbrica di birra Binding per l’edizione 2002 di Documenta, le fiere d’arte di Vienna (2005 e 2006) e la nuova High & Low di Francoforte, la galleria Giò Marconi a Milano. Tra le prossime commissioni ci sono poi la riconversione di un edificio industriale di Düsseldorf per ospitare la Stoschek Collection, la ristrutturazione del Kunstverein di Oldenburg, la riqualificazione e allestimento degli spazi espositivi del Museo della Moda di Berlino. Infine, su un doppio binario tra moderno e contemporaneo, lo studio sta lavorando alla riqualificazione degli spazi espositivi del Belvedere di Vienna e la realizzazione di un nuovo foyer / negozio / caffè. Più che nuove edificazioni, quelli di Kühn Malvezzi sono soprattutto interventi temporanei in edifici già esistenti, spazi con già inscritta la data di scadenza (Documenta, Flick e le fiere d’arte innanzitutto). Sono luoghi in transito e di transito. Spesso ripensamenti discreti e mai retorici di spazi industriali sono, come direbbe il critico tedesco Boris Groys, “ready-mades” applicati all’architettura. L’impianto per lo più minimale del disegno e delle forme è uno degli strumenti con cui evidenziare il contenuto e le dinamiche in atto nello spazio espositivo / rappresentativo. Più “inespressivo” e “neutro” è il contenitore - ma sono categorie sempre e consapevolmente percepite da Kühn Malvezzi come artificiali e false - più libertà e significato acquista il contenuto e il fruitore. Sono ipotesi di luoghi che mettono al centro il soggetto, la sua possibilità di fare esperienza dell’esperienza, di conoscere lo spazio attraverso il suo stesso movimento, si direbbe con vocabolario fenomenologico. Stati di sospensione e indeterminatezza: mantenendo ad un livello minimo l’impatto retorico e visivo dei segni caratterizzanti, il contenitore acquista di senso principalmente, se non unicamente, con l’uso, con la sua attivazione. Sono soprattutto spazi connotati dalle relazioni e dallo scambio: l’atrio della Schirn, per esempio, è luogo ancora “neutro” d’incontro, di socialità, prima che ognuno inizi il proprio percorso nello spazio espositivo. Le panche grigie per Documenta sembrano sculture “minimal”, apparentemente impersonali, prima di essere abitate da una folla di spettatori. Così i setti, i muri per le fiere d’arte, assolutamente consistenti nella loro spessa presenza oggettuale, sono disposti a formare percorsi che ricordano griglie urbane, strade e vicoli di una città. La città provvisoria dell’arte, versione “con-temporanea” della fiera itinerante che piaceva ai Situazionisti. Infine, la porta trasparente che conduce allo spazio espositivo della galleria Giò Marconi si muove automaticamente al passaggio del visitatore, come un diaframma leggero con il fuori, tra la realtà del mondo e l’iperrealtà dell’arte. Sono monumenti temporanei, perimetri e contenitori come parti di un percorso temporale limitato, di una scommessa che è spesso a breve termine. Sono piattaforme per il display, per la presentazione, rappresentazione e conservazione. Sono palcoscenici che mettono in scena le variazioni delle possibili, infinite relazioni nel triangolo tra oggetto, spettatore e spazio. Rifiutando la presentazione e rappresentazione per segni e icone, ma anche la retorica di una presunta “naturalzza” e fragilità dell’effimero, Kühn Malvezzi lavorano alla continua messa in scena della provvisorietà come valore, alla trasformazione come unica possibile realtà contemporanea.

When I first arrived in Berlin a couple of years ago, there stood a romantic and solitary train station, probably from the 1800s, made entirely of brick, in the middle of an almost empty field. Only one line of the elevated metro passed through it. From there you could see the buildings and the construction sites of what would become the political and administrative center of the city, with its parliament and the embassies. Now in this space, there is Hauptbahnhof, Berlin’s central station: a three-floor monster of glass and steel. From the top floor, one can feel a vertical drop that is not recommended for those of us who are afraid of heights. Actually, the station has a calmer tone: Hauptbahnhof is like a big shopping mall, a commercial center with tracks in the middle. It is here that the efficiency of the New Berlin defeats the fanè of the old one.

A view of Hauptbahnhof can be seen from the studio of the architects Kühn Malvezzi, which was founded in 2001 by two German brothers and an Italian woman, and its immense structure still provides a feeling of emptiness. This is surprising, considering we are in the center of the city. But the concept of the center in Berlin, as many know, is quite vague and purely topographic. It is more of a symbolic dimension rather than a factual reality, an idea with an “under construction” sign. A few meters from the studio, there used to be another station, which now has become the

contemporary museum for the city. Hamburger Bahnhof was one of the first museums that opened after the fall of the wall, where the beginning process of construction renewal and unification of it is still in progress. Between 2003 and 2004, the Hamburger Bahnhof was expanded to host the immense contemporary art collection of Friedrich Christian Flick for at least seven years. Kühn Malvezzi resigned the lease of a long industrial space and approved the construction of a large suspended bridge with their name. It is a sort of off-scale animal, robotic and primitive, that connects the spaces of the museum to this new annex, which is dedicated entirely to Flick. This commission is surely not an exception from the other

activities of the studio that have always been connected with the contemporary art world. For a few years, the office rooms housed artist studios for the likes of Monica Bonvicini and Michael S. Riedel, and between the hallways one can notice contemporary art works already installed or ready to be put in proper storage. Until now, most of their projects were dedicated to spaces for the presentation and the conservation of contemporary art: the Schirn Kunsthalle in Frankfurt, the old Binding beer factory for the 2002 edition of Documenta, the art expos in Vienna (2005 and 2006) and the new High & Low in Frankfurt, the Giò Marconi gallery in Milan. Future projects include the conversion of an old industrial building in Düsseldorf into a space that will present the Stoschek



photo: Luca Cerizza

Collection, restoring the Kunstverein in Oldenburg, and the redesign of exhibition spaces at the Museum of Fashion in Berlin. The studio is also working on the redesign of exhibition spaces of the Belvedere in Vienna and the creation of a new foyer / shop / café.

Rather than new construction, their projects are temporary interventions inside existing buildings, spaces that already have a due date (Documenta, Flick and the expos). These are places of transit and they are in transit. Many times, these discrete and non-rhetoric reinterpretations of industrial spaces are what the German critic Boris Groys defined as, “ready-mades” applied to architecture.

The mainly minimal approach to design and shape is one of the instruments that give insight to the dynamics within an exhibition space. The more “unexpressive” and “neutral” the container, the

more free and significant the content is – although these categories are always knowingly perceived as superficial and fake by Kühn Malvezzi. They are suggestions of places that focus on the subject, its possibility to make experience from experience, to get to know the space through its own movement; with a phenomenological vocabulary, one could say.

States of suspension and a lack of indetermination: keeping the rhetoric and the visual impact to a minimum level, the container requires a sense of use for its activation. They are mainly spaces marked by relations and by exchange: the Schirn atrium, for example, is still a “neutral” meeting place, before starting to view the exhibition. The grey benches for Documenta seem to be “minimal” sculptures, impersonal, before they are invaded by the numerous visitors. And again, the walls for the art expos and a strong object presence are arranged to create what looks

like an urban grid, streets of a city. It was the temporary city of art, the contemporary version of the respective expo that was so appreciated by the Situationists. Finally, the transparent door that leads to an exhibit space of the Giò Marconi gallery moves automatically when the visitor passes, like a diaphragm to the outside, between the reality and the hyper-real world of art.

They are temporary monuments, perimeters and containers like pieces of a limited time of a short-term bet. They are platforms for displays, for presentations, representations and conversations. They are stages that put on the show of the infinite variations of the relationships within the triangle: object, spectator and space. By refusing the presentation and representation of using signs and icons, Kühn Malvezzi work on the continuous show of the non-permanent as a value, considering transformation to be the only possible contemporary reality.



Candida Hofer, *Binding Brauerei Kassel*, 2004, VG Bild-Kunst, Bonn 2004

xing presenta F.I.S.Co. festival internazionale sullo spettacolo contemporaneo 7^a edizione

today is ok

bologna/modena 19>29 aprile 07

Eszter Salamon
Societas Raffaello Sanzio
Brynjar Bandlien
Yves-Noël Genod
*Melk Prod-Marco Berrettini/Jan Kopp
Simionato & Donnachie/Sinistri
John Baldessari
Camilla Candida Donzella

Kinkaleri: WANTED
featuring Forced Entertainment
Romeo Castellucci
Barbara Manzetti
Nico Vascellari
Federico Bacci
Joe Kelleher
Fabio Acca

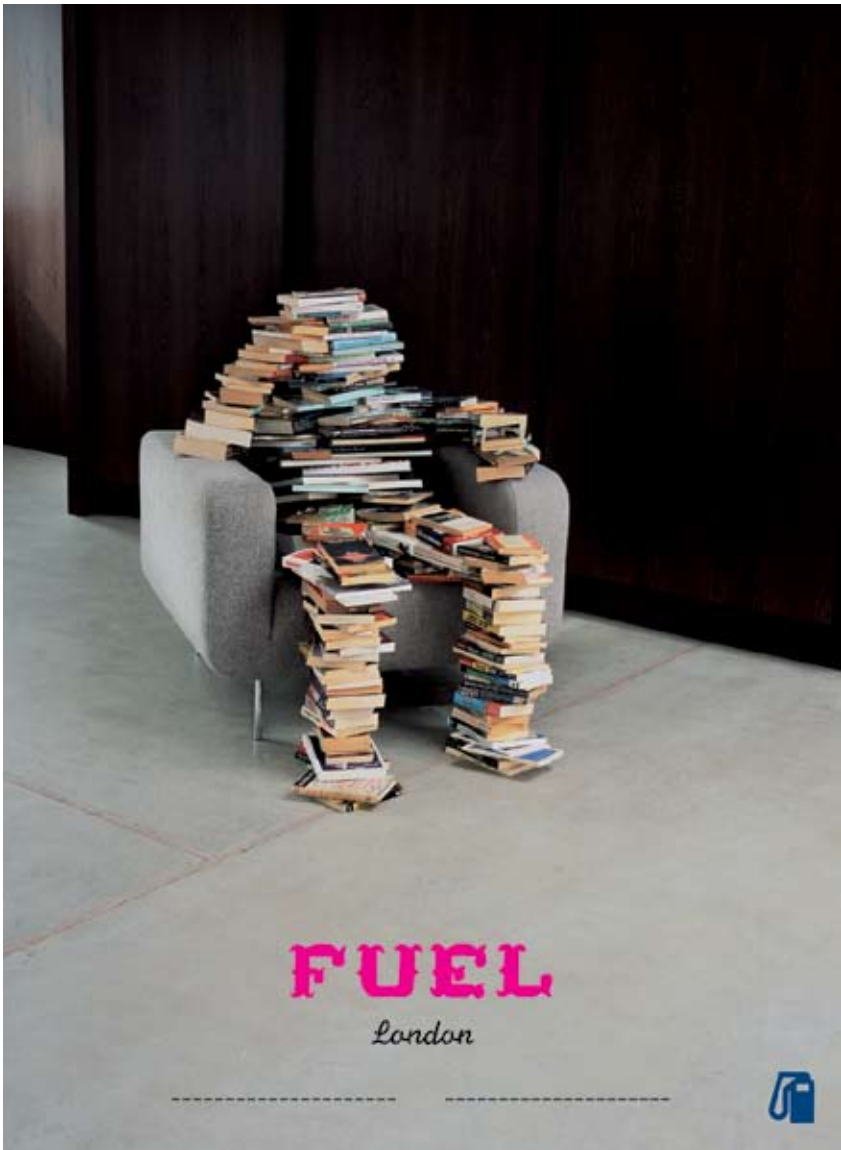
progetto speciale Siemens Arts Program/Xing



www.xing-fisco.it

MOUSSE
magazine gratuito d'arte contemporanea

FUEL! HOME MADE



Francesco Pedraglio e Caterina Riva

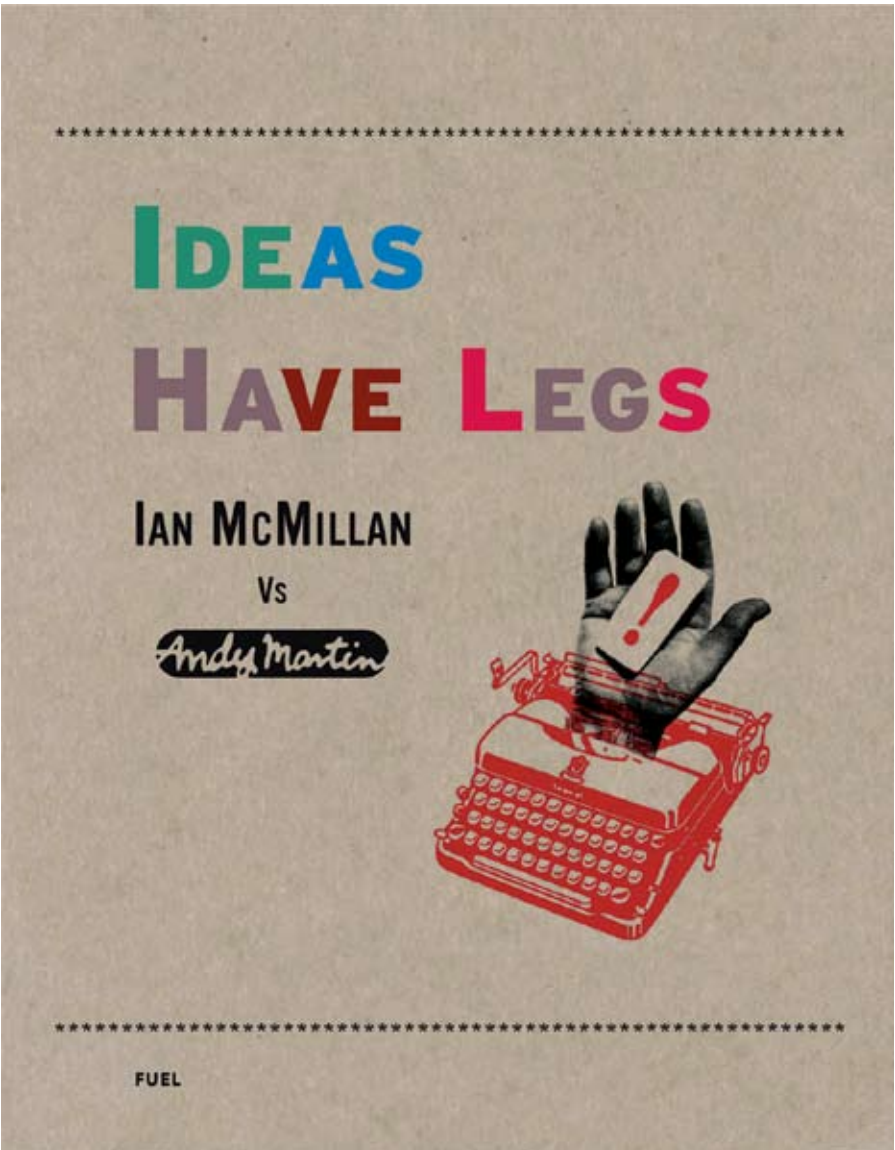
Alla vigilia del loro sbarco nella penisola con un'edizione italiana di Home-Made, l'ormai celebre libro che raccoglie artefatti russi e la loro corsa contro il tempo, il marchio di design londinese FUEL continua inarrestabile la sua progressione, alternando commissioni prestigiose con progetti indipendenti. A partire dal 1991 Damon Murray & Stephen Sorrell, dal loro ufficio nell'Est di Londra, hanno trasformato FUEL da semplice rivista a marchio di campagne pubblicitarie per televisione e carta stampata. Il successo e' tale da superare i confini del design: nel 2005 FUEL diventa casa editrice e prosegue collaborazioni con cinema, moda e arte contemporanea.

A Londra è una mattina di sole. L'appuntamento è a Spitafields, nell'Est di Londra, tra Brick Lane e Liverpool Street, sede dell'omonimo mercato domenicale. Camminando verso il numero 33 di Fournier St, ci imbattiamo in Tracey Emin che esce di casa. È una via ad alto contenuto artistico, questa: pochi numeri più in là abitano Jake e Dinos Chapman, e per anni hanno vissuto e lavorato qui anche Gilbert & George. Al primo piano di una casa vittoriana c'è lo studio di FUEL.

Il loro quartier generale è un minuscolo ufficio dove l'estetica minimale sembra nascere da una ben più pragmatica ricerca dell'essenziale. Mobili di diversa provenienza e decisamente di riuso si alternano sullo spoglio sfondo azzurro delle pareti: una fila

di poltrone da cine-teatro, delle cassettiere da merceria anni 30 ed un lungo tavolo di legno di rappresentanza in cui i progetti vengono discussi con le committenze. Nella stanza nulla suggerisce che ci troviamo di fronte ad uno dei più interessanti brand di design londinese. Girato l'angolo ecco il vero punto nevralgico dell'ufficio: due computer, uno accanto all'altro, ed uno scaffale in cui è possibile ammirare in esposizione tutte le pubblicazioni fatte fino ad ora da FUEL.

Ci accolgono due persone, le uniche nell'ufficio, le stesse immortalate in un dipinto in cui due uomini si stringono la mano davanti alla stessa finestra di fronte a cui ci troviamo appena entrati nello studio. Damon Murray e Stephen Sorrell, graphic designers, si sono conosciuti nel 1991 al Royal College of Arts, dopo aver frequentato Central St. Martins. Non del tutto soddisfatti dalle costrizioni accademiche, decidono di autoprodursi una rivista e pubblicano FUEL. L'operazione ottiene riscontro di stampa e con questa iniziativa strappano il primo contratto pubblicitario con Diesel. Seguono altri 4 numeri della rivista e nel frattempo le commissioni si moltiplicano. Sono anni molto particolari per la Londra artistica e la decisione, dettata principalmente da necessità, di aprire uno studio nel cuore nevralgico della 'rivoluzione dell'est artistico' pone FUEL da subito all'interno di un discorso che supera i limiti del design. Iniziano collaborazioni con artisti della 'Young British Art' e le loro gallerie e con fotografi e riviste di moda; persino il cinema sembra interessato al lavoro del duo londinese. Ora, parallelamente ad un'attività indipendente, lavorano con White Cube, realizzano campagne pubblicitarie di Marc Jacobs con Jurgen

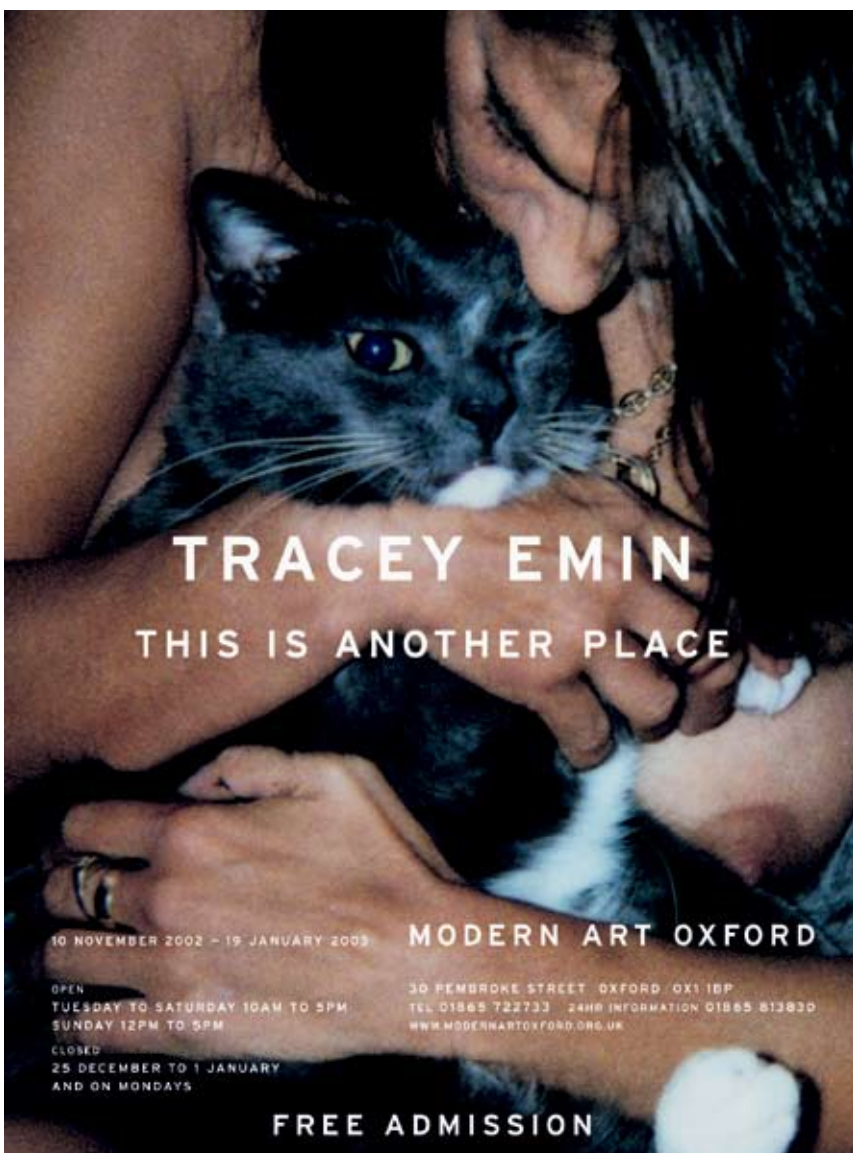


Teller e sono invitati da Sofia Coppola a produrre i titoli di coda di Lost in Translation.

Ma è da una posizione indipendente che Murray & Sorrell trovano l'ispirazione per proseguire una traiettoria che porterà le loro pubblicazioni ad un successo di scala. Nel 1992, dopo la caduta dell'Unione Sovietica, il duo fa un viaggio in Russia. Il paese si presenta come un luogo in fase di mutazione accelerata, con l'avvento di un capitalismo anomalo ad alterare ogni tipo di logica preesistente. La consapevolezza di essere in presenza di una realtà in via di estinzione conduce all'esigenza di documentare tali cambiamenti prima che vengano cancellati da un nuovo progresso incontrollato. Volti, oggetti, costumi e riti sociali: il duo londinese è affascinato e mosso dall'urgenza di testimoniare un mondo in declino, una realtà che appare lontana dai luoghi dove 'si fa la storia', ma che allo stesso tempo sembra avere un ritmo tutto suo, indifferente a quello che succede tutt'intorno. Damon e Stephan raccontano una Russia appena uscita da decenni di limitazioni e controlli, in cui proseguono microsocietà che sviluppano personali vie di sopravvivenza.

Da questi primi interessi nasce *Russian Criminal Tattoo*, una pubblicazione realizzata in collaborazione con Steidl e che si ripeterà, questa volta da indipendenti, con *Russian Criminal Tattoo II*. L'idea è tanto semplice quanto efficace: mostrare la collezione di più di 3000 tra fotografie e disegni di tatuaggi accumulati nel corso di una vita da Danzig Baldaev, una guardia carceraria. In tal modo FUEL sembra interessato a mostrare, nel modo più diretto possibile, la presenza di 'storie altre' all'interno dell'insaziabile sviluppo del

IDEAS HAVE LEGS



all images courtesy: FUEL, London

paese. I tatuaggi sono la flebile testimonianza di realtà che hanno resistito alla pressione di mutamenti esterni, ma che al tempo stesso sembrano destinate a scomparire con la morte dei loro creatori.

Capitolo a parte spetta a *Home-Made Contemporary Russian Folk Artifacts*, una pubblicazione che ha superato le barriere del design per diventare un piccolo fenomeno culturale, recensito su riviste e sui quotidiani internazionali. Ancora una volta Russia ed ancora una volta una collezione: il libro presenta peculiari artefatti-utensili collezionati nel tempo dall'artista russo Vladimir Arkhipov. Il processo è sempre molto diretto: l'artista scova gli oggetti per poi esporli e restituirli al suo legittimo inventore. Nel libro ognuno dei 220 utensili è immortalato accanto al proprio creatore, testimoniando la trasformazione di gente comune in designer per necessità. In questo senso, più che un valore artistico degli oggetti, quello che traspare in *Home-Made* è un commento sociologico: l'oggetto e la sua trasformazione funzionale sono la risposta naturale ad un bisogno. Naturalmente questo implica anche un commento alla stessa attività di Arkhipov e FUEL: con il mutamento del contesto, la funzione dell'oggetto cambia di conseguenza.

Lo stile di FUEL combina una ricercatezza dei materiali ed una preziosità del formato ad una certa estetica do-it-yourself. Il lavoro firmato Murray & Sorrell non nasce certo da un'idea di 'design filantropico' e non sembra avere di queste pretese; FUEL è piuttosto concentrato a mostrare un interesse creativo verso la necessità prima di oggetti, immagini ed invenzioni: in questo senso la qualità ottenuta con *Home-Made* sembra per ora insuperata. Il libro ha avuto e continua ad avere un successo fenomenale, tanto che presto ISBN pubblicherà la versione italiana del libro.

Ma il periodo russo non sembra essere terminato qui per Damon Murray e Stephen Sorrell. Il nuovo progetto a cui stanno lavorando è un libro che esplora ancora una volta una microrealtà della complessa società sovietica, dove persino la comunicazione tra individui, fattore ormai controllato dalla tecnologia del net, trova un suo modo di svilupparsi alternativamente: biglietti, 'post-it' e messaggi più o meno comprensibili affollano i muri delle città creando una rete di comunicazione indipendente.

La Russia sembra esser diventata un loro marchio di fabbrica, anche al di fuori del lavoro indipendente: per il sessantesimo anniversario della casa editrice Penguin, a FUEL è stata commissionata un'edizione speciale di *Delitto e Castigo* di Fedor Dostoevskij, realizzata dal duo inglese, coerentemente con la loro perenne ossessione, in veste suprematista.

Nel frattempo si è messo a piovere. Spitafields, agli inizi degli anni '90 luogo di capannoni abbandonati e di studi di artisti squattrinati, è ora diventato una meta alla moda. FUEL è rimasto nello stesso quartiere per 15 anni ed ha continuato il suo lavoro, ma ora le cose sono molto cambiate.

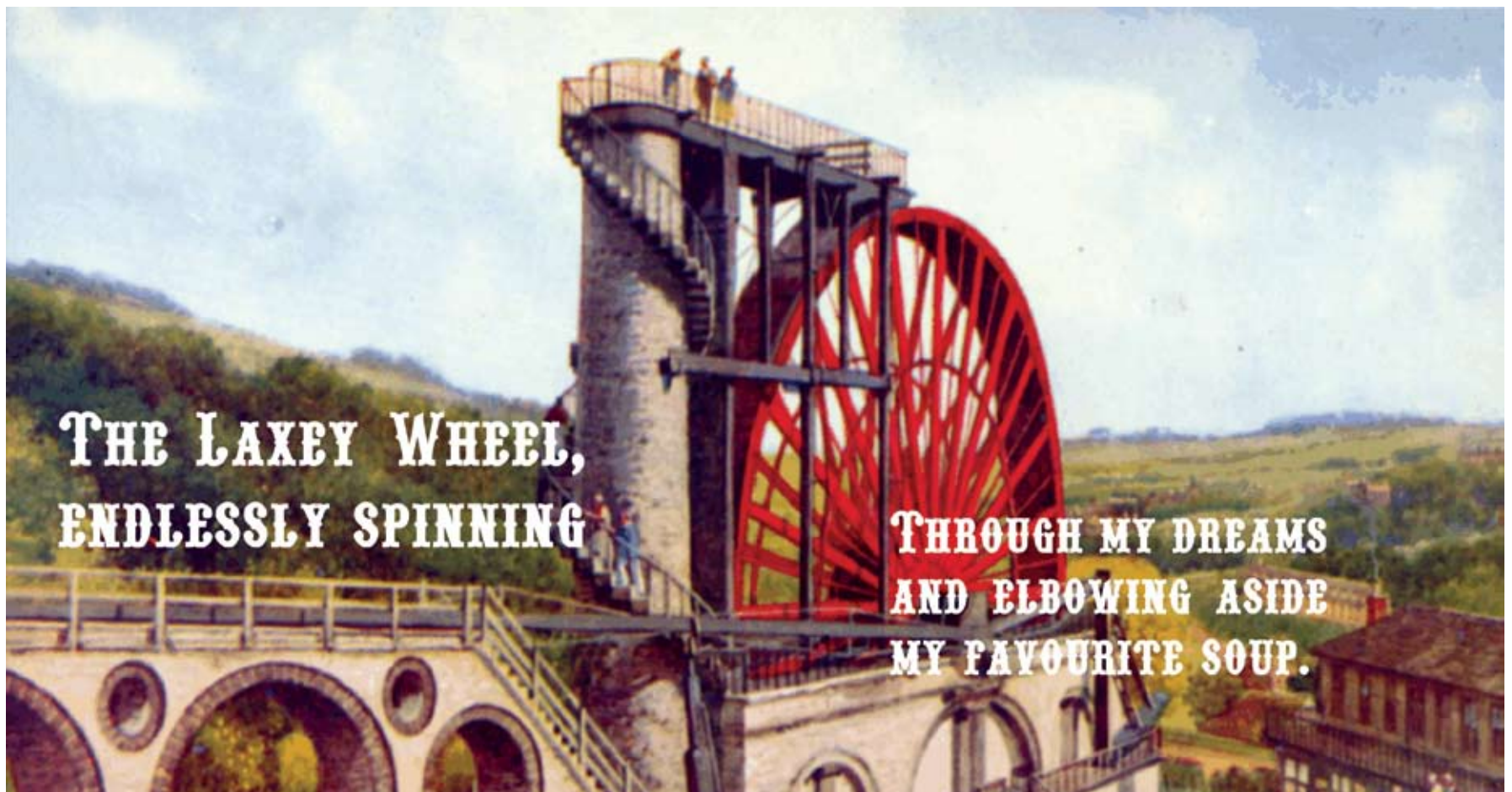
On the eve of their conquest of the peninsula with an Italian edition of *Home -Made*, the now famous book collection of Russian artefacts and their battle against time, the British brand FUEL continues its unstoppable progression altering prestigious commissions with independent projects.

Since 1991 Damon Murray & Stephen Sorrell, from their office in the East End, have transformed FUEL from a magazine to an advertising brand for TV and glossy papers. The success has transcended the boundaries of design: in 2005 FUEL has also become a publisher, working with cinema, fashion and contemporary art.

London graces us with a sunny morning. The appointment is set for Spitafields, the place of a famous sunday market on the East End, between Brick Lane and Liverpool Street. Walking towards number 33 of Fournier St. we stumble into Tracey Emin coming out of her house. This is a street with an high artistic density: just a few doors down is where Jake e Dinos Chapman live and for years Gilbert & George worked and lived in the very same road. On the first floor of a terraced victorian house is FUEL.

Their headquarters is a tiny office where a minimal aesthetics has been substituted by a pragmatic search for the basic. All there is is second-hand furniture coming from different places, a line of cine-theatre chairs is placed against bare blue walls together with a drawer from a 1930 drugshop, a long rough wooden table faces the big window and is where the commissions are discussed with the clients. Nothing in the room suggests we are in one of the most succesfull design firms in town. The focal point of the office is around the corner, where are two massive Macs and a shelf where all the publications realized so far by FUEL are tidily ordered.

Two men greet us, the only people in the room, the same portrayed



TOY REVOLVER



Aleksandr Sigutin

Rostov-on-Don, 1968

Well, I'm 38 now, when I was 9 or 10, we made such pistols. Since then progress has made a great leap forward and now they've got all kinds of metal and plastic pistols that you can hardly tell apart from the real thing. What can I say about the technology used? We made it according to the template of an older guy's imitation one. It was cut out of pine, with God's help. The older guys even made revolving chambers for their pistols. That was a bit hard for me to do. Then we got hold of a handle, from a shovel or a rake for example, and cut off about 5cms, split it carefully into two parts with an axe or a knife and then attached it with nails.

We didn't play cowboys, but war games. Not far from us there was a factory that produced building materials. They used to load sand there. We used to run and play war there. Well, after a few years we all got into "The Three Musketeers" and we started to make sabers. And the toy pistol got lost somewhere in some shed. And it stayed there for about 20 years. During this time I'd got married and had a kid. And then when my daughter was about six, we were cleaning out the shed and we came across this pistol. I was reading Greek myths to her, about Aphrodite, Zeus, and Athens the warrior. And then she got hold of that pistol and all summer played at being the warrior with it.

Wood, insulating tape

TOY LOCOMOTIVE



Aleksandr Chebotaryov

Zhukovsky, Moscow region, c.1996

I made the locomotive when Mitka was little, six or seven years old. He had pneumonia at the time. He was playing up and I wanted to distract him with something, to amuse him. I sat at home and drew various kinds of cars and ships with him. Then I remembered I'd seen a little locomotive in some German magazine, made out of different sorts of tins and lids. I was in the army in Germany. We had lots of that stuff lying around at home. I raked it all into a big heap in front of Mitka and started making the locomotive out of it. I deliberately did it all slowly, and we had it finished off in about a week.

Beer can, tea tin, coaster, film canister, bottle tops, wood, ruler, drinking straw

in a small painting used by FUEL as greetings card and online homepage. The image is of two men shaking hands in front of a big window, the same we faced when entering their studio. Damon Murray e Stephen Sorrell, graphic designers, met in 1991 at the Royal College of Arts, after having attended Central St. Martins. Reacting to the academic constrictions, they decided to self-publish a magazine: FUEL. The publication immediately obtains press coverage and they get their first contract with Diesel. Four issues of the magazines are printed while they are still at college and commercial commissions start to arrive. It's the 1990s and London is a blooming place for the arts: the choice of opening a studio in the heart of the east side, inscribes Fuel from the very beginning in a discourse that transcends the boundaries of design. They start to collaborate with the main players of the YBAs (Young British Artists), their galleries but also with photographers, fashion magazines and even the cinema industry gets interested in their work. Now, in parallel with their self-initiated activity, they work for White Cube, do advertising campaigns with Marc Jacobs and Jurgen Teller and are invited by Sofia Coppola to produce the film credits of Lost in Translation.

It is from an independent position that Murray & Sorrell start following a trajectory which will lead their publications to an international success. In 1992, after the fall of the Soviet Union, the duo travelled to Russia. The country is in a phase of an accelerated transformation, with the introduction of capitalism and the consequent alteration of all pre-existing logics. The consciousness of being witnesses to a reality doomed to extinction, urges them to record the changes before they will disappear with the so called progress. Faces, objects, habits, the London duo wants to keep track of all that is vanishing, to capture a reality with all its facets and its rhythm, although it appears far

from where history is made. Damon and Stephen tell the story of a Russia just came out of decades of limitations and controls, where micro-societies develop personal ways of survival.

From these interests, *Russian Criminal Tattoo* is born, a publication realized with Steidl and a second, this time published indipendently, *Russian Criminal Tattoo II*. The idea is as simple as direct: show more than 3000 photos and drawings collected by Danzig Baldaev a prison guard, during his life. In this sense FUEL is interested in showing, in the most direct possible way, the presence of “other stories” in the insatiable development of the country. The tatoos stand for the disappearing reality, they resisted outside changes and pressures, but twill be forever lost with the death of their creators.

A chapter of its own ought to be devoted to *Home-Made Contemporary Russian Folk Artifacts*, a book which crossed the boundaries of design and swiftly turned into a cultural pehnomenon, reviewed on international press and magazines. Once more Russia and once more a collection: the book presents peculiar artifacts collected in time by russian artist Vladimir Arkhipov. The process is always very direct: the artist finds the objects, then exhibits them and finally returns them to their inventor. In the book each of the 220 objects is portrayed next to its creator, witnessing the shift out of necessity of ordinary people into “designers”. In *Home-Made*, more than the artistic value of the objects, a sociologic comment is present: the object and its functional transformation is a natural answer to a need. For sure this implies a comment to Archipov's activity together with that of FUEL: with a change of context, the objects are consequently modified. The book has been having a huge success and will soon have an

italian version published by ISBN. The russian front does not end here for Damon Murray and Stephen Sorrell. The next project will be a book which again explores a microreality of the complex russian society, where the communication between people, factor completely taken over by technology, now finds a way to develop alternatively: cards, post-its and scribbled messages invade the cities' walls, originating an independent communication' system. Russia has become a trademark for Fuel: for the 70th anniversary of the historical publisher Penguin, FUEL produced a special edition of Fedor Doestoevskij's Crime and Punishment with suprematist cover.

FUEL' style combines a preciousness of materials and of format to a sort of DIY aesthetics. Murray & Sorrell's firm does not springs from an ideal of “philantropic design”; FUEL is more interested in showing a creative interest in the primary need for objects, images and inventions and it is only at a second stage that the duo links a more generic value of design to these discoveries.

In this sense the quality obtained with *Home-Made* seems paramount: neither *Russian Tattoo* nor *Match Day* or *Ideas Have Legs* succeed as *Home-Made* in creating a real perspective of design as necessity.

Meanwhile it has started to rain. Spitafields, which at the beginning at the 1990s was full of empty warehouses and of broke artists' studios, is now a fashionable area. FUEL has been staying in the neighbourhood for over 15 years, trying to remain independent, but now things have changed.

ATOMISER SPRAY



Valentin Plitkin

Ryazan, 1990

I couldn't make it work, though. I thought it would work, but obviously there was a mistake somewhere... you can't atomise water using this spray and an aerosol head. It doesn't atomise. I don't know why. I made it a long time ago, when the shelves in the shops were empty. It would have been some time around 1990. I don't remember what I needed it for, something – otherwise I wouldn't have made it.

Aerosol nozzle, spray canister

MODEL CYCLIST



Vladimir Piskun

Kiev, c.1980

As recounted by his wife Nadya: Well, this is a wooden cyclist cut out using a fretsaw. We had eight of them, these cyclists. My husband is a distinguished sportsman and trainer to the Ukrainian national team. He used them as a teaching aid in racing tactics, to show his pupils how team racing is organized, how to turn, what to do on the highway. He also made a polystyrene track which he used to demonstrate sprint tactics and to show who should take which position, who should begin at which moment. This was a way of supplementing pure muscle power with theoretical knowledge. This is a model, a cyclist, you can arrange them on a table, say, and even mark out a road with chalk, and demonstrate all this to your pupils. Of course, there was no such thing as video then. These cyclists must have been made at least thirty years ago and well, this wasn't something you could buy in a shop. So now, thanks to the models, you could gather a group to sit and listen without any special preparations of any kind. He drew the shape and made the templates himself. He also painted various parts. The model of the cyclist is made of wood. My husband is a creative person – always wanting something, searching for something.

Wood, paint, metal

PERMANENT JUDD



Suite of five Chairs # 84/85 in multiple colors of Finland Color Plywood - Judd Furniture © Judd Foundation - Photo: Judd Foundation Archive

Cecilia Alemani

Negli ultimi cinquant'anni, il quartiere di downtown Manhattan chiamato SoHo (acronimo per South of Houston Street) è cambiato drasticamente. Costruito principalmente nella seconda metà dell'Ottocento per scopi commerciali, SoHo ospitava un gran numero di industrie e stabilimenti. Negli anni sessanta, però, quasi tutti gli edifici industriali vennero abbandonati, in seguito al trasferimento di molte ditte fuori Manhattan. Gli stabili lasciati vacanti costituivano un luogo ideale per gli artisti, che li convertirono in studi e open space. L'affitto era molto vantaggioso e lo spazio abbondante. A poco a poco le gallerie cominciarono a occupare gli spazi al pian terreno. Fino all'inizio degli anni Ottanta, SoHo ha rappresentato il quartiere per eccellenza dell'arte, anche se formalmente molti contratti erano al limite dell'illegalità. Gli spazi industriali che costellavano la zona, infatti, avevano ancora una destinazione esclusivamente commerciale, anche se molti artisti ci vivevano e lavoravano ormai da più di dieci anni.

Proprio come sta succedendo oggi a un altro quartiere di downtown — il Lower East Side — SoHo divenne vittima delle sue stesse trasformazioni. La nuova generazione di spazi artistici, sia gallerie commerciali sia non-for-profit, aveva contribuito a migliorare il vicinato, trasformando un'area derelitta e abbandonata in una zona prospera. Ma tra gli Ottanta e i Novanta il quartiere divenne sempre più caro, e il rapido processo di gentrificazione costrinse gli artisti e le gallerie a lasciare la zona per far spazio a boutique eleganti e negozi di design.

Oggi, quasi invisibile all'occhio del visitatore perso in una giornata di shopping tra le strade modaiole di SoHo, si può ancora trovare un santuario immacolato e nascosto, completamente dedicato all'arte contemporanea. La Judd Foundation - con sede nell'edificio che il leggendario padre del minimalismo Donald Judd comprò alla fine degli anni sessanta e che da allora è stato casa e studio per lui e per la sua famiglia - occupa un magnifico palazzo dalla facciata di ghisa all'angolo trafficato di Mercer e Spring Street. Nonostante sia sepolto dietro un ponteggio che ne copre la facciata, l'edificio è un incredibile esempio dell'architettura industriale di fine ottocento e, cosa ancor più degna di nota, conserva, quasi fosse un tempio sacro, l'eredità di Judd.

Nato in Missouri nel 1928, Donald Judd studia filosofia alla Columbia a New York, e lavora per diversi anni come critico d'arte per alcune riviste americane, prima di diventare uno dei più famosi artisti americani. Negli anni cinquanta si dedica a quadri espressionisti; presto però abbandona il mezzo pittorico, che considera illusionistico, per consacrarsi completamente ai volumi tridimensionali della scultura, o meglio, come Judd preferiva dire, degli "oggetti specifici". La sua produzione artistica è caratterizzata dall'uso di materiali semplici e industriali come il metallo, il legno, il cemento e il plexiglas, assemblati poi in forme geometriche regolari e ripetitive. Durante la sua carriera, Judd si dedica anche al design e alla produzione di mobili: espressioni

del suo talento sfaccettato, le creazioni di design raggiungono un equilibrio perfetto tra semplicità ed eleganza delle forme. Sia le opere d'arte sia i mobili sono oggi conservati alla Judd Foundation a SoHo.

Dopo la morte di Judd nel 1994, e dopo lunghi anni di battaglie legali, difficoltà economiche e lavori di ristrutturazione, la Judd Foundation ha da poco riaperto i battenti al pubblico, anche se per ora solo su appuntamento. Gestita principalmente dai figli di Judd, Flavin Starbuck e Rainer Yingling, la fondazione, costituita nel 1996 e garante del lascito dell'artista, è responsabile della conservazione delle proprietà sia abitative sia lavorative che Judd possedeva al momento della morte, a New York e a Marfa in Texas. Per tutta la vita, infatti, Judd ha allestito i propri lavori nelle sue case e in spazi espositivi da lui posseduti, creando installazioni uniche che desiderava fossero conservate intatte nel tempo. Come ha dichiarato anche nel suo testamento: "È mia speranza che i miei lavori, che possiedo al momento della mia morte e che sono installati a 101 Spring Street in New York e in Marfa, Texas, siano preservati dove sono installati".

Judd compra il palazzo situato al 101 di Spring Street nel 1968, quando SoHo era ancora terra di nessuno e vi si poteva comprare un edificio industriale del genere per soli 68.000 \$. Si tratta di uno stabilimento di fine ottocento, sviluppato su cinque piani:

ancora oggi si innalza come uno degli edifici meglio preservati della zona, un esempio straordinario che fonde il suo carattere di palazzo a destinazione commerciale con un’eleganza sobria e innovativa. In origine l’edificio ospitava un negozio al pian terreno, mentre gli altri piani erano occupati da diverse aziende e laboratori che assemblavano negli ampi spazi macchinari e attrezzature industriali.

L’edificio di Spring Street è stato molto importante per la produzione artistica di Judd e per l’intera comunità artistica newyorchese. Deluso e insoddisfatto dagli abusi “curatoriali” cui il suo lavoro era sottoposto in musei (Judd si è sempre lamentato di come le sue opere fossero esposte nelle istituzioni), Judd compra questo immobile e inizia a utilizzarlo come un vero e proprio museo. Non solo Judd può finalmente installare le proprie opere seguendo solo i propri desideri e illuminarle con la luce naturale che filtra dalle larghe finestre (Judd ha sempre odiato le ombre create dalla luce artificiale), ma può anche esporre opere di altri artisti, soprattutto di compagni e amici. La fondazione possiede lavori di Jean Arp, Carl Andre, Larry Bell, John Chamberlain, Stuart Davis, Dan Flavin, David Novros, Claes Oldenburg, Frank Stella, H.C. Westermann, Lucas Samaras, Ad Reinhardt, e addirittura di Marcel Duchamp.

Ed è proprio qui, alla fine degli anni Sessanta, che Judd formula il concetto sotteso a tutta la sua produzione artistica: la sua casa fungeva infatti da scenario per quella che avrebbe poi definito “installazione permanente”, ovvero l’idea secondo la quale il posizionamento dell’opera d’arte nello spazio fosse importante quanto l’opera stessa. Con la massima libertà, nel corso degli anni Judd installerà più di 500 oggetti, tra opere, prototipi, mobili e maschere cerimoniali, raggiungendo un equilibrio tra il contesto storico del palazzo e la sua personale e radicale visione dell’interior design. Il suo scopo dichiarato: integrare completamente l’arte nello spazio circostante, cancellando così qualsiasi distinzione tra arte e vita.

Lasciato inalterato dopo la morte di Judd, l’allestimento della fondazione rivela l’attenzione maniacale, se non addirittura sacrale, che Judd aveva per la disposizione spaziale delle opere in dialogo con i mobili e con l’edificio. Judd una volta disse: “Le mie richieste consistevano nel fatto che il palazzo dovesse servire sia da abitazione sia da studio, ma soprattutto che fosse uno spazio in cui installare i miei lavori e quelli di altri. Ho passato molto tempo a installare le opere d’arte e a progettare il restauro in accordo con la loro disposizione. Fin dall’inizio, tutto doveva essere considerato fin nel più piccolo dettaglio e installato in maniera permanente”. Il concetto di “installazione permanente”, con il suo approccio radicale all’allestimento delle opere, ha influenzato notevolmente la storia dell’arte contemporanea e il nostro modo di relazionarci all’arte. In quegli anni, alla fine dei Sessanta, Judd passa molto tempo a discutere con Heiner Friedrich, che all’epoca era gallerista a SoHo e che, nel 1974, diventerà fondatore, insieme a Philippa de Menil, della Dia Foundation, l’istituzione dove il credo di Judd trova tuttora la massima espressione.

Alla fine degli anni Settanta, stanco del quartiere ormai sovrappopolato di artisti e galleristi e ormai quasi a corto di spazio, Judd decide di trasferire il suo studio e i suoi due figli in Texas, a Marfa, un minuscolo paese nel bel mezzo del deserto Chihuahua, a 300 chilometri dal più vicino aeroporto. Lì Judd compra diverse proprietà. La leggenda narra che Judd avesse scelto la città fantasma di Marfa perché era la meno popolata in tutto il territorio degli Stati Uniti. Judd passerà il resto della sua vita in Texas, continuando a comprare acri e acri di terra e istituendo la Chinati Foundation, un’organizzazione pubblica originariamente creata assieme alla Dia Foundation, la cui missione era quella di ospitare installazioni di larga scala permanentemente allestite a Marfa. Oggi Marfa, grazie alla Judd e alla Chinati Foundation, costituisce un’imperdibile meta di pellegrinaggio per gli amanti dell’arte.

Tornati al 101 di Spring Street, varcando la porta di vetro che recita AdC (acronimo per Ayla de Chinati, il nome del ranch di Judd a sud di Marfa), si entra in un luogo rimasto immutato dagli anni Settanta. Si riesce qui a cogliere l’approccio visionario di Judd, quella sua devozione allo spazio che si combina con un’attenzione quasi patologica ai volumi. In tutto l’edificio si può udire la sottile conversazione tra spazi vuoti e presenze scultoree: le opere, gli oggetti e i mobili di Judd creano un dialogo di vibrazioni con gli ambienti circostanti, mentre il palazzo e la luce che spiove indisturbata dalle vetrate fungono da perfetta cornice per le installazioni permanenti.



101 Spring Street, New York, Third Floor - Judd Art/Work © Judd Foundation - Licensed by VAGA, NYC 2007 - Photo credit: Rainer Judd



101 Spring Street, New York, Fifth Floor - Judd Art/Work © Judd Foundation - Licensed by VAGA, NYC 2007 - Photo: Rainer Judd



101 Spring Street, New York, First Floor - Judd Art/Work © Judd Foundation - Licensed by VAGA, NYC 2007 - Photo: Rainer Judd



Donald Judd in Print Studio at La Mansana de Chinati, The Block circa 1980's - Judd Art @ Judd Foundation - Licensed by VAGA, NYC 2007 - Photo credit: Jaime Dearing

Judd amava questo edificio. Lo preservò sempre nel suo stato originario, con vasti spazi completamente aperti e senza alcuna partizione o muro, senza nemmeno costruire una porta, neanche per il bagno. All’inizio, Judd aveva il suo studio al pian terreno ma presto decise di trasferirsi al terzo piano per non essere disturbato dai passanti e dagli amici che si fermavano a trovarlo o lo salutavano attraverso le finestre aperte sulla strada. Di lì a poco il piano terra sarebbe stato convertito in spazio espositivo permanente e ancora oggi vi si possono osservare, appese alle pareti, cinque box di alluminio – un pezzo molto conosciuto di Judd – e una straordinaria scultura di Carl Andre. L’opera di Andre, *Manifest Destiny* (1986), è una scultura composta da alcuni mattoni impilati uno sopra l’altro in precario equilibrio. Senza alcun altro sostegno, i mattoni pendono leggermente sul lato, come una piccola torre di Pisa che svetta timida nel mezzo dello spazio vuoto.

Per salire ai piani superiori si può usare un vecchio ascensore o prendere le scale che danno sul retro, dove Judd ha installato diverse maschere africane che aveva l’abitudine di comprare nei negozi di antiquariato sparsi per le strade di SoHo. Il secondo piano ospita la cucina. Attorno a una vecchia stufa industriale di fine Ottocento Judd ha disposto alcuni mobili, quasi monacali, disegnati da lui stesso: lo spazio è interrotto da un largo tavolo di legno con 12 sedie e un’ampia seduta squadrata. Tutti i mobili venivano prodotti a Marfa e poi trasportati a New York. Il piano è decorato da un affresco di David Novros del 1970 e da un quadro monocromatico di Ad Reinhardt del 1952.

Al terzo piano si trova lo studio dell’artista. Lo spazio doveva restare immerso nel silenzio più totale, tanto che Judd proibì che vi fosse installato un telefono o qualsiasi altro mezzo di comunicazione con il resto della casa. Judd aveva addirittura un metodo per bloccare l’ascensore e fare in modo che, quando era nello studio, nessuno potesse disturbarlo. Questo piano è il più affascinante dell’intera casa. Lo spazio è occupato da due grandi sculture di Judd, due volumi di alluminio, e da un cubo di vetro di Larry Bell, due sedie di Alvar Aalto, la scrivania di Judd piena di strumenti per disegnare, e un piccolo tavolo. Tutto il piano, come il resto della casa d’altronde, è molto spartano e il design scarso ricorda un luogo di meditazione: è come se tutto lo spazio fosse imbevuto di un’atmosfera religiosa.

La famiglia passava la maggior parte del proprio tempo negli ultimi due piani. Il quarto piano è occupato dalla zona living, con tavoli e sedie che ricordano l’austera semplicità e il tocco quasi ascetico dei mobili prodotti dalla setta religiosa degli Shakers. Alle pareti spiccano un pezzo di Claes Oldenburg del 1961 e un Frank Stella del 1967. Il quinto e ultimo piano è l’apoteosi dell’intero edificio. Era la stanza da letto di Judd. Il centro dello spazio è occupato dal letto disegnato dall’artista nel 1970: poco più che una piattaforma di legno appoggiata sul pavimento, il mobile è improntato a una

semplicità davvero monastica. Dietro il letto, alle pareti di uno spazio altrimenti completamente spoglio, è appesa una serie straordinaria di sculture: c’è un’opera di Judd del 1962, una scultura di John Chamberlain ricavata da carcasse di automobili e un Oldenburg. Ma lo spazio è soprattutto occupato da un’opera di neon di Dan Flavin: dedicata al primogenito di Judd e intitolata *Dedicated to Flavin Starbuck Judd ‘68*, la scultura richiama l’alternarsi delle larghe finestre che si aprono su Mercer Street. Composta da una lunga serie di tubi di neon rossi e blu installati in una struttura metallica che corre per tutta la lunghezza della stanza, la scultura si apre come una soglia su un’altra dimensione, un paravento fatto di luce e vuoto. Pare che Judd lasciasse l’opera sempre accesa, anche di notte. Insieme al resto della casa, questo piano simbolizza perfettamente la visione della vita di Donald Judd: è l’uomo che si deve adattare all’arte, e non viceversa.

In the last five decades, the downtown neighborhood called SoHo (acronym for South of Houston Street) has drastically changed. Mainly built in the second half of the 19th century for commercial purposes, it housed a multitude of factories and storehouses. In the Sixties the majority of the edifices were abandoned as the industries had moved out of Manhattan. The vacant buildings offered a great location to artists who converted the former factories into large lofts and studios. The rent was cheap and the space was plentiful. Little by little galleries started taking over the ground floors. Up to the beginning of the Eighties, SoHo was mainly an art district on the verge of illegality: many of the industrial buildings disseminated throughout the neighborhood were officially meant only for commercial use, but despite that, many artists converted them into residential spaces. As it is happening today with another downtown neighborhood – the Lower East Side – SoHo soon became a victim of its own transformation: the new generation of art spaces, both galleries and non-profits, helped the district to improve, transforming the derelict areas into prosperous ones. At the end of the Eighties and mostly in the second half of the Nineties, the neighborhood got more and more expensive, and the rapid process of gentrification pushed away the art community to make space for the fancy boutiques and design stores that populate the streets now.

Today, almost unnoticeable to the rushed visitor immersed in a shopping day in SoHo’s trendy design district, one could still find an intact, almost a secret sanctuary of contemporary art, which also stands as a monument to what this neighborhood used to be. The Judd Foundation, sited in an edifice that the legendary minimalist artist Donald Judd bought in the late Sixties and used both as living and working space for himself and his family, occupies a magnificent iron cast building at the hectic corner of Mercer Street and Spring Street. Although buried behind scaffolding, the building is a wonderful example of 19th century industrial architecture but,

more importantly, it preserves, in an almost religious way, Judd’s legacy of artwork, furniture, and installations.

Born in Missouri in 1928, Judd studied philosophy at Columbia University in New York and wrote art criticism for many American art magazines before becoming one of America’s most famous artists. He started making expressionist paintings in the late Fifties, but soon abandoned the illusionistic media to approach the three-dimensional volume of sculpture or, as Judd would say, of the “specific object”. His production is characterized by the use of simple industrial materials such as metal, plywood, concrete, and Plexiglas which he assembled in regular geometric and repeated forms. Throughout his life, Judd also made furniture: as expressions of his multifaceted talent, the design creations reach a perfect balance between simplicity and absolute elegance. Both artworks and furniture are today preserved at the Judd Foundation in SoHo.

Following Judd’s death in 1994, and after years of legal struggles, economic difficulties and prolonged restorations, the Judd Foundation finally re-opened its doors to the visitors a few months ago, although only by appointment. Run mainly by Donald Judd’s children – Flavin Starbuck (born in 1968) and Rainer Yingling (born in 1970) – the Foundation, established in 1996 and in charge of the artist’s estate, aims to preserve the living and working spaces that Judd owned when he passed away, both in New York City and in Marfa, Texas. All through his life, in fact, Judd had organized his work in his home and exhibition spaces, creating unique installations that he wished to see perfectly preserved. As he stated in his last will: “It is my hope that such of my works which I own at the time of my death as are installed at 101 Spring Street in New York City, or in Marfa, Texas, will be preserved where they are installed.”

Judd purchased the building on 101 Spring Street in 1968 when SoHo was still a no-man’s-land, and you could afford to buy an abandoned commercial building like this one for only \$68,000. A five-story cast-iron factory from the late Nineteen-century, it rises today as the best-preserved building in SoHo, an extraordinary example that merges an industrial purpose with an innovative and elegant look. Originally, the edifice used to host a retail store on the ground level and different companies on the higher floors where commercial machines and industrial equipments were assembled in the spacious open plans.

The 101 Spring Street building was extremely influential for Judd’s work and for pretty much the whole New York artistic community. Disappointed with the “curatorial” abuses that his works had to undertake in museums – he always complained how badly his works were exhibited in regular institutions – Judd bought this building and adopted it as if it was a museum itself. Not only did he install his works in the way he really wanted, with natural light coming through the large windows (he hated shadows created by artificial light), but he also included the works of other artists, mainly his friends and companions. The Foundation displays pieces by Jean Arp, Carl Andre, Larry Bell, John Chamberlain, Stuart Davis, Dan Flavin, David Novros, Claes Oldenburg, Frank Stella, H.C. Westermann, Lucas Samaras, Ad Reinhardt, and even Marcel Duchamp.

It was here, in the late Sixties, that Judd formulated the main concept that underlies his artistic production: his home was the backdrop for what he later would have called the idea of “permanent installation”: that is, the belief that the placement of the artwork in space is as crucial as the work itself. Acting with the maximum freedom, Judd installed more than 500 objects – artworks, prototypes, furniture, decorative objects and ceremonial masks – in a striking balance between the historic building and his own radical concepts of interior design. His aim was to integrate art within the space surrounding it in order to obliterate the distinction between art and life.

Left untouched after his death, the display on view now shows the artist’s almost sacral attention to the spatial disposition of the artworks in dialogue with the furniture and the building itself. As Judd himself said, “My requirements were that the building be useful for living and working and more importantly, more definitely, be a space in which to install work of mine and others. I spent a great deal of time placing the art and a great deal designing the renovation in accordance. Everything from the first was intended to be thoroughly considered and to be permanent.” The concept of

“permanent installation” with its radical approach to the display of artworks deeply influenced recent art history and the way we relate ourselves to art. In those very years in the late Sixties, Judd had long conversations with Heiner Friedrich, at that time a SoHo art dealer, that later in 1974 became the co-founder, together with Philippa de Menil, of the Dia Foundation where Judd’s beliefs found their most accomplished outcome.

In the late Seventies, tired of the suddenly populated neighborhood and running out of space, Judd moved his studio and his two children down to the isolated town of Marfa, Texas, where he bought several properties in the Chihuahua desert, 200 miles from the nearest airport. As the legend goes, Judd picked the ghost town of Marfa because it was the less populated territory in the US. He spent the rest of his life there expanding his possessions and establishing the Chinati Foundation, a public institution originally created in collaboration with Dia Foundation to host large-scale works permanently installed there. Now, thanks to the Judd Foundation and the Chinati Foundation, Marfa constitutes a pilgrimage destination for art lovers.

Today, back in 101 Spring Street, crossing the glass door that recites AdC (Ayala de Chinati, the name of Judd’s ranch south of Marfa), is as though nothing had changed since the Seventies. Wandering through the five floors of this contemporary untouched temple, one could still grasp the artist’s visionary approach to space as well as his almost pathological attention to details. All throughout the building, one could hear the subtle conversation between emptiness and volumes: his sculptures and furniture create a vibrant dialogue with the void spaces surrounding them,

while the building and its great light function as the perfect scenery for his permanently installed works.

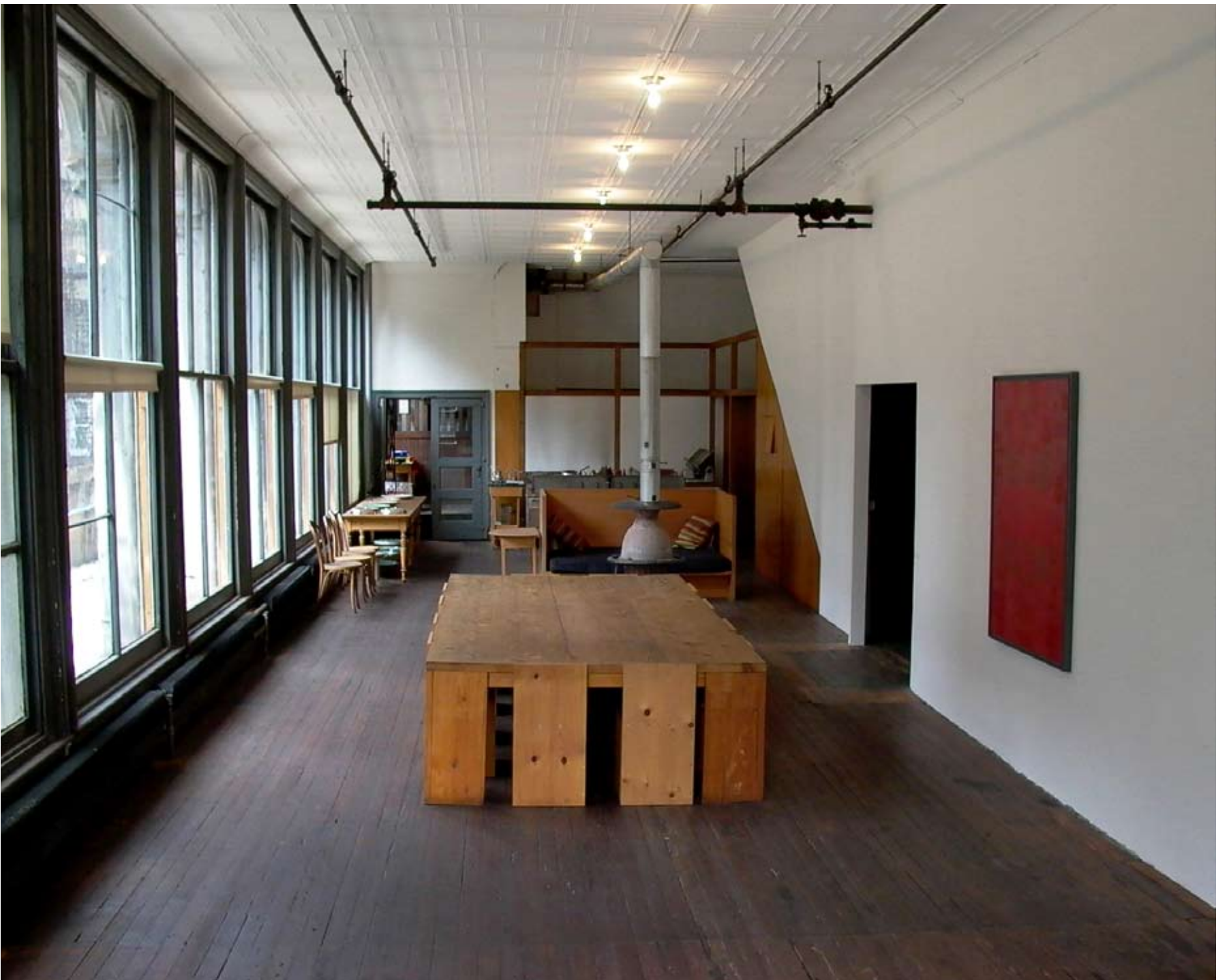
Judd loved this building. He kept it as it was, with large, loft-like open spaces and no walls or partitions, and not even doors for the bathrooms. Originally, the ground floor was used as Judd’s studio. After a while, Judd decided to move his studio to the third floor, as too many people would stop by and interrupt him while working behind the street windows. The ground floor then became an exhibition space. On view – you can still see it from the street – there are five aluminum boxes by Judd on the wall, and a wonderful, late piece by Carl Andre: *Manifest Destiny* (1986), a freestanding sculpture made of few bricks piled one on top of the other, gently leaning, almost trembling like a precarious Pisa Tower in the middle of the bare space.

To go upstairs, you could use either the elevator – a frightening, old lift – or the stairs, which run on the back of the building where Judd installed a large collection of African masks, mainly bought in SoHo. The second floor hosts the kitchen: all around an old industrial stove from the original building, Judd installed few minimal pieces of furniture, mainly designed by himself, such as a large wooden table with 12 chairs and a comfortable square daybed: all furniture was built in Marfa and then shipped back to New York. The rest of the floor is decorated with a 1970 fresco by David Novros and a red painting by Ad Reinhardt from 1952.

The third floor was Judd’s studio. So quiet and sparse that the artist always forbid installing telephones or any communication system connected to the rest of the house. Judd even went as far

as developing a system for isolating the access to the floor via the elevator, so that nobody could disturb him in his realm. This floor is the most fascinating in the building. The space is occupied by two of Judd’s very large aluminum sculptures, a Larry Bell’s glass cube, two Alvar Aalto chairs, Judd’s desk with his drawing tools, and a small table. The very basic design evokes either a meditation room or a Spartan cinematographic setting: it is as though the floor was embedded with a religious, almost Franciscan atmosphere.

The last two floors are where the family would spend more time. The forth floor is a very minimal living room, with tables and chairs reminiscent of the austere simplicity and almost ascetic touch of the Shaker interior design; a Claes Oldenburg piece from 1961 and a large Stella piece from 1967 hung on the wall. The fifth and last floor is the apotheosis of the building. It used to be Judd’s bedroom: In the middle of the space lies the bed, a low, Zen-like wooden platform that Judd designed in 1970. Behind it, an astonishing early work by Judd from 1962, a John Chamberlain’s car piece, and a soft sculpture by Oldenburg. But the floor is mainly commanded by a neon piece that Dan Flavin created for Judd’s firstborn and titled *Dedicated to Flavin Starbuck Judd ‘68*. Echoing the sequence of large windows on the back, Flavin’s artwork is a series of red and blue neon tubes installed in a metal frame that runs through the entire length of the room. Like a threshold to the void, the work shapes a progressive and rhythmic screen made of light and empty spaces. Apparently, Judd used to keep the neon always on, even at nighttime. Together with the rest of the building, this floor symbolizes Judd’s vision: it is the man that has to adapt to art, and not vice versa.



TOY STORY

Luca Martinazzoli

Era famosa per le Barbie, la Mattel. Un capannone lungo e pesante come tutti i parallelepipedi intrisi di fordismo. Reyner Banham lo celebra come uno dei segni distintivi quando ritrae Los Angeles. Era il 1972 e lui stava girando un documentario per la BBC. Per un'ora esplora la città con un nastro che gracchia nello stereo e con raffinato accento inglese, un documentario storico che dà il seguito al libro che per primo ha celebrato la natura eccentrica di Los Angeles: *Architecture of four ecologies* (1971). Quando passa davanti alla Mattel la macchina da presa si ferma su un stabilimento che senza troppi complimenti è riuscito a definire gli standard estetici dei ragazzini. Siamo a El Segundo, un postaccio dove hanno gli headquarter parecchie aziende che contano. La Mattel cesella il sogno americano, insieme all'industria cinematografica. Intorno si contrae suburbia.

Ripensando a quando ci giocavo io, con le barbie, giusto per indispettire qualche compagna di classe, mi ritornano in testa solo corpi alieni. Traslucidi, meccanici, con un occhio che ti guardava senza espressione. Sogni di plastica. Belle, bionde, occhi azzurri. Vita sottile, corpo adulto. Hanno sfondato il mercato perchè insieme alla bambola vendevano centinaia di vestitini chic. Erano bianche, poi ci hanno messo le nere e le asiatiche. Politically correct. O forse era solo il mercato che si era stufato dei sogni rosa carne.

Ma le Barbie le costruiscono in Cina, e a Los Angeles oggi fanno i cazzi. Bianchi, neri, di ogni forma e colore. Vibratori. Giocattoli per adulti, così li trovi nominati nelle diciture delle etichette. Non so se sia il segno di una città diventata adulta che si è stancata delle bambole, oppure una metafora dello smarrimento del piacere che sta vivendo la società di oggi. L'hype è in giro da qualche anno e ormai si è infilato pure nelle vetrine di corso come 10. Chiaramente lì i cazzi sono di lusso. Li costruiscono di plastica da quando ci sono le videoteche specializzate di massa. Ma adesso il packaging si sta raffinando. E nei college americani non c'è una fanciulla che non se lo infili sotto il cuscino.

Il distretto storico dei giocattoli a Los Angeles sta a downtown, e l'impatto sull'economia urbana è intorno ai 10 miliardi di dollari. Ma per andare a trovare chi produce giocattoli per adulti bisogna spostarsi nella San Fernando Valley. Qualcuno la chiama Porn Valley, perchè ci producono il novanta per cento del porno che si consuma negli Stati Uniti. E questi giocattoli hanno lo stesso mercato, e la stessa distribuzione. Gli economisti quando studiano la geografia economica delle industrie parlano di economie di agglomerazione. Potremmo chiamarli anche effetti collaterali. Così intorno all'industria del porno è nata l'industria dei giochi per adulti. I clienti sono gli stessi, e i capitali pure. Le facce di chi promuove sono quelle delle pornostar. E anche la bassa qualità è la stessa.

Nei giorni scorsi ho visto un bel documentario su youtube dove Giuseppe Barra si racconta (*Il porno alla sbarra*). Lui è lo storico videotecario milanese di materiali per adulti. Racconta compiaciuto come di giocattoli per adulti ne abbia trattato dagli inizi. Ma oggi l'assortimento si è moltiplicato. Il mercato lascia spazio a diversi brand che si posizionano tra pubblici diversi e soddisfano fantasie differenti. In realtà molto spesso questi giocattoli per adulti nascondono un dilemma. Il valore estetico che sovraccarica gli oggetti che ci circondano, nei giochi per adulti si riduce drasticamente. Sono oggetti puramente meccanici. Certo, qualche brand di lusso si è cimentato in giochi erotici firmati, dove il design assume un rilievo cruciale, ma perchè il mass market è appiattito su un minimo comune denominatore tanto basso da rasentare la bancarella? Non parliamo certo di una scelta per il minimal, perchè le confezioni sono sature di segni.

Sono stato all'Adult Novelty Expo, a curiosare tra i vari produttori. A parte qualche materiale innovativo, e splendidi manichini



Still from Eon McKai's "Girls Lie"

superdotati, il resto era tanto funzionale quanto anonimo. Ma lo stesso problema lo troviamo nei prodotti cinematografici. La confezione dei prodotti porno è spesso standardizzata. Quando entri in un sex shop difficilmente riesci a percepire la differenza tra i vari DVD. Ne ho parlato con Alaska!, il designer che meglio sta reinterpretando il packaging dei prodotti porno. “Il porno è sempre stato una decina d’anni indietro rispetto alle mode. È buffo, ma è una cosa voluta. La maggior parte delle aziende nel porno prova a vendere i prodotti al più basso comune denominatore. Penso sia completamente stupido perché ci si perde un immenso mercato di giovani consumatori”. Io aggiungo che il mercato che si perdono è molto più vasto.

Alaska! lavora da un qualche anno con un gruppetto di pornografi che gioca con l’immaginario indie. Di fatto hanno messo le suicide girl davanti alla telecamera. Invece di farle solo posare, le fanno scopare con ragazzi dalle sembianze punk rock. Il re mida è Eon McKai. Si è preso il nome di quello che ha suonato nei Fugazi e nei Minor Threat, ma invece di fare il rocker fa il regista porno. Nega di essere un rocker mancato e in effetti ha più la faccia da nerd. Le scenografie dei suoi film sono arty, i vestiti street e le colonne sonore rubate alle playlist delle fanzine. Nell’ultimo film, “Girls Lie”, scene di sesso di discreta fattura sono accompagnante dai Matmos, dai Panthers (Vicerecords) e dagli Anavan (GSL) e da altre band che fai fatica a scovare anche nei negozi. Si è circondato

di ragazze disinvoltate, dalle forme non proprio da velina, ma abbastanza smaliziate da costruire un esercito di fans su myspace. Il tutto confezionato dalla grafica di Alaska! che mescola la glassa della cultura pop con i segni ruvidi dell’underground.

Eon McKai si è così appropriato di un pezzo di immaginario indie, sfrangiato da schegge pop, disegnando un puzzle di segni e codici giovanili come un intelligente cool hunter. Le band sgomitano per essere selezionate nelle sue produzioni. La Vivid, uno degli studi più grossi, gli ha fatto ponti d’oro per progettare VividAlt e pigliarsi una fetta di mercato che tradizionalmente sta lontana dagli scaffali dei sexy shop. Lui ci ha infilato dentro amici che hanno iniziato a scandagliare l’immaginario degli adolescenti americani: la rete, la musica indipendente, il burlesque, lo skateboard, tutti impastato con il sapore della strada e una certa trasgressione tossica e un po’ di violenza. Un altro che sgomita in questo immaginario è Benny Profane. Il nome e i basettoni parlano da soli. Ha scovato Zack Smith, un artista punk che un paio di anni fa è finito pure al Whitney Museum di New York, perché ha illustrato ogni singola pagina di *Gravity’s Rainbow* di Pynchon. Zack continua a essere punk e adesso fa anche film porno, e si fa chiamare Zack Sabbath. La sua cresta rossa da mohicano è uno spettacolo tra le gambe delle fanciulle.

Tra i tanti talenti che lavorano con McKai c’è Dave Naz. Ha fatto

il musicista per una decina d’anni suonando skate punk con discreto successo. Roba che aveva il sapore dolce di Beverly Hills e il retrogusto maledetto di Hollywood: Chemical People, Dawn by Law. Poi si ferma e inizia a scattare con la macchina fotografica. Scatta nudo e mette a fuoco lo stile di LA. Colori croccanti, poche emozioni e fanciulle che si muovono tra uno studio di posa e i set porno. Le foto finiscono in diversi libri per i tipi della Goliath e in un sacco di riviste per camionisti. Alcune pure nella mia libreria. Eon McKai lo mette in scuderia, e lui gira *Skater Girls*. Tra un big bubble rosa che esplode in un rapporto saffico e una penetrazione su skateboard, abbiamo un prodotto con un appeal commerciale devastante, che si staglia in un immaginario pop color pastello. Qualcosa che ha lo stesso sapore delle vetrine di American Apparel, per capirci. Ci infila una colonna sonora con Andre Williams, uno che per cinquanta anni si è mosso tra le faglie del blues e del country rock facendo lo sporcaccione; recentemente l’avrete sentito con John Spencer Blues Explosion.

I ragazzi dell’alt porn non si sono ancora cimentati nei giocattoli per adulti, ma di certo hanno aperto gli occhi alle grosse produzioni sul valore aggiunto che un immaginario stilistico può dare a un prodotto erotico. A dimostrare la difficoltà ad interpretare i giochi per adulti, però, abbiamo il caso di Yoox, leader di mercato nella distribuzione di abbigliamento online. Per il Natale 2006 propone ad Angel Martin, fumettista cult, di cimentarsi con i vibratori. Il risultato non è certo stimolante e innovativo: è un semplice intervento grafico. Ma sembra che i vibratori lo siano stati, sul piano delle vendite. E pure un paio di amiche non si sono lamentate dei mostriciattoli che Martin ha disegnato sui vibratori. In ogni caso la strada per trasformare il packaging di questi giocattoli è ancora lunga, velata da una cultura e da un perbenismo che soffocano l’immagine di un mercato sempre più florido.



Still from Eon McKai's "Girls Lie"

Mattel was famous for their Barbie dolls. A factory, long and heavy, like all the factories of the Fordist model. Reyner Banham celebrates it like a distinguishing landmark of the city when he portrays Los Angeles. It was 1972 and he was shooting a documentary for the BBC. For an hour, he explores the city with a tape crackling in the stereo and speaking in a sophisticated English accent. A historical documentary that is based on the book that first celebrated the eccentric nature of Los Angeles: *Architecture of Four Ecologies* (1971). When he passes Mattel, the camera stops at the factory that defined the aesthetic standards of an entire generation of kids. We are in El Segundo, a bad place where many leading companies have their headquarters. Mattel chases the American dream, together with the film industry. Meanwhile, suburbia lives and moves on.

Rethinking of the time when I played with Barbie dolls, just to get under my girlfriends’ skins, I can only remember their alien bodies. Plastic dreams. Translucid, mechanical, with a glassy stare. Beautiful, blond and blue-eyed. Wasp waist, adult figure. They broke through the market because, along with the dolls, they sold hundreds of smart clothes. The dolls were white, then black, and then Asian. To be politically correct. Or perhaps the market was fed up with pink flesh dreams.

But Barbie dolls are now assembled in China, and in Los Angeles they make dildos. White, black, every color and every shape. Vibrators. Adult toys, as they’re called on the labels. I don’t know if this is a sign of a city that’s matured and fed up with dolls, or maybe a metaphor signifying the loss of pleasure in today’s society. The hype has been circulating for the past few years and now they’ve even appeared in the windows of CorsoComo10. Obviously the dildos are luxuries there. They’ve been produced in plastic for many, many years. But now the packaging is getting more and more refined. And in American universities, there’s no girl without it under her pillow.

The historic district of sex toys in Los Angeles is downtown, and the impact on the city economy is around 10 billion dollars. But if you want to meet the producers of adult toys, you must move to San Fernando Valley. Sometimes it’s called Porn Valley because 90 percent of the porn in the United States is produced here. These toys share the same market and the same circulation. Economists call it agglomeration economies. We could call them side effects. Around the porn business, there also comes the business of adult toys. Same clients, same capital. And same bad qualities.

Recently I saw a good documentary on Youtube, where Giuseppe

Barra tells his own story (*Il porno alla sbarra – The porn at the bar*). He is the historical Milanese videoseller of adult effects. He discusses with satisfaction how he has been selling toys from the very beginning. But now the range is wider. The market is open to different brands that attract different audiences and satisfy different fantasies. But I'm faced by a nasty dilemma with these toys. The aesthetic value that normally overloads the objects around us is seriously reduced when it comes to adult toys. They're merely mechanical. Yes, some luxury brand experimented with high-quality and well-designed toys, but why is the mass market leveled on standards so low that they border on flea market?

I've been to the Adult Novelty Expo, browsing round the various producers. Except for a few innovative products and marvelous dummies, the rest was as functional as being anonymous. And we can find the same problem in porn, which is often standardized. When you're in a sex shop, you can hardly tell one DVD from another. Regarding this, I had a discussion with Alaska!, a designer who is known reinventing the packaging of porn products. She said, "The porn industry always has been ten years behind compared with other trends. And, it might appear funny, but this is a choice. Most porn companies try to sell the products at their lowest level. I think this is totally stupid because they lose an enormous market of young consumers".

For the last few years Alaska! has worked with a crew of pornographers that play with indie imagery. Actually, they've put suicide girls in front of the camera. Instead of making them just pose, they make the girls fuck punk-rock-looking guys. The King Midas is Eon Mckai. He took the name from punk singer Ian MacKaye, who played with Fugazi and Minor Threat, but instead of being a rocker, he is a porn director. He denies that he's a

manqué rocker and states he really looks better as a nerd. The settings of his movies are arty, the costumes are gritty and urban, and the soundtracks come from fanzines' play lists. In his last movie, *Girls Lie*, good sex scenes are accompanied by Matmos, Panthers (Vicerecords), the Anavan (GSL) and other bands that you can hardly find even in record shops. He surrounds himself with cheeky girls: their figures don't speak much of strippers but they're known enough to gather an army of fans on Myspace. And these are all packaged by Alaska!'s design, which mixes the glaze of pop culture with the rough signs of the underground.

This way Eon Mckai has taken possession of a piece of indie imagery, adorned with pop friezes, composing a puzzle of youth signs and codes like a clever cool hunter. Bands elbow to get picked for his productions. Vivid, one of the major porn studios, made him a crazy offer to create VividAlt that would take a slice of the market that is traditionally far from the sex shops shelves. The Internet, indie music, burlesque, skateboard culture, all pasted with a taste for the street, a certain toxic transgression and a little bit of violence.

Another one who's working with this imagery is Benny Profane. The name and the sideburns speak for themselves. He discovered Zack Smith, a punk artist who, a couple of years ago, made his way to the Whitney Museum of American Art in New York because he illustrated every single page of Gravity's Rainbow by Thomas Pynchon. Zack is still punk and now he also makes porn movies, using the alias name Zack Sabbath. His Mohican red crest is spectacular between girls' legs.

Among the many talents that work with Mckai is Dave Naz. He's been a musician for ten years or so, playing skate punk and

becoming moderately successful. Stuff that tasted sweet like Beverly Hills but also with the damned aftertaste of Hollywood: Chemical People, Down by Law. Then he stopped and began taking photos. He shoots naked and brings the LA style in focus. Crisp colors, not many emotions, and girls that pass from the posing studio to the porn set. The pictures found their ways into several books for the Goliath publishers and a lot of magazines for truck drivers. To my bookshelf too. Eon Mckai takes him into his crew, and he shoots *Skater Girls*. Between a big pink bubble exploding during Sapphic intercourse and penetration on the skateboard, here is a product commercially super-appealing that stands out in pastel-colored pop imagery. It reminds you of the store windows of American Apparel. He slips in a soundtrack with Andre Williams who, for fifty years, has been moving between blues and country rock like a dirty pig; you may have heard him recently with John Spencer Blues Explosion.

The guys with alt porn still haven't undertaken adult toys, but they've certainly opened the big producers' eyes about the value that can be added to stylistic imagery by an erotic product.

To make it clear on how difficult it is to reinvent adult toys, we have the example of Yoox, a leading company of the online clothes industry. For Christmas 2006, they proposed a cult comic-strip artist, Angel Martin, to test the design of vibrators. The result was definitely not stimulating or innovative: it was a simple graphic intervention. However, it seems that his vibrators were both stimulating and innovative, judging by the sales.

In any case, the road to change the packaging of these products is still far away, and it is obstructed by cultural respectabilities that repress the image of a more and more prosperous market.



Still from *Skater Girl Fever* (1053), 2006 di Dave Naz / VIVID ALT

The New Italian Design

FOR ALL...

125 designer alla Triennale di Milano. Dal 20 gennaio al 25 aprile 2007

La Triennale di Milano per Expo Milano 2015 www.triennale.it

main sponsor
macef

A company of Milano



in collaborazione con
 Regione Lombardia
Dipartimento Cultura, Turismo, Patrimonio e Cooperazione

partner tecnici
SAMSUNG



media partner
ATM



UP FROM THE ASHES

Claudia Zanfì

“Il Libano non sta bene. È in pericolo per tanti motivi: le difficoltà del governo, i problemi dovuti all’ultimo conflitto, la precarietà della situazione Mediorientale, l’impegno per la ricostruzione”. Sono le parole di Joseph Maïla, uno dei più autorevoli intellettuali libanesi, politologo e rettore dell’Università Cattolica di Parigi, incontrato ad una recente conferenza. Patrimonio naturalistico e cucina di intellettuali ad altissimo profilo, il Paese dei Cedri sembra condannato ad un ruolo “cuscinetto”, senza considerare gli effetti collaterali e devastanti dei continui conflitti. Solo i 34 giorni di incursioni del Luglio scorso hanno causato danni per oltre 4 miliardi di dollari. Beirut è quindi una città continuamente minacciata dalla distruzione materiale, la cui memoria è legata indissolubilmente alla sua stessa immagine infranta. Al tempo stesso, è una città in cui sorgono con forza nuove energie, capitali, progetti. La realtà artistica, politica e sociale della Beirut contemporanea offrono la rappresentazione di una città complessa, vivace caleidoscopio di culture nella pluralità del mosaico libanese.

La leggenda di Beirut si fonda, dal punto di vista economico, su un passato pulsante di traffici, grazie al porto internazionale e all’agile sistema bancario; dal punto di vista sociale, sulla possibilità di vivere – secondo le parole dell’intellettuale Albert Hurani - “in due o tre mondi allo stesso tempo, senza appartenere veramente ad alcuno di essi”. Quattro milioni di abitanti in totale e oltre una ventina di comunità - drusi e maroniti, sciiti e sanniti - convivono in un paese in cui non sono consentiti matrimoni misti (le coppie più giovani vanno a Cipro in nave e tornano a cose fatte). Partendo da questo molteplice punto di vista, e avvalendosi di un approccio interdisciplinare, la comunità intellettuale libanese è divenuta solida, compatta e collaborativa. Da sempre in tensione verso temi fondamentali quali democrazia e libertà, la comunità artistica di Beirut non si è mai arresa alle minacce di distruzione totale. Al contrario, ha sempre promosso un pensiero laico e positivo di riflessione sulla “ricostruzione della città”.

The Atlas Group, Tony Chakar, Akram Zataari, Walid Sadek - per citare solo alcuni degli artisti attivi nel Paese - si riuniscono intor-

no ai due maggiori centri di produzione e promozione della cultura contemporanea in Libano: Ashkal Alwan e The Arab Image Foundation. La prima è un’organizzazione artistica non-profit, fondata nel 1994 da Christine Thome, che promuove pratiche artistiche critiche, oltre a documentare e costruire un archivio dell’attività creativa e intellettuale contemporanea. The Arab Image Foundation, organizzazione fondata in Libano nel 1996 per lo studio della cultura visiva araba, è un importante archivio di immagini che raccoglie e promuove il patrimonio fotografico del Medio Oriente e del Nord Africa.

Ideatore dell’iniziativa The Arab Image Foundation è Akram Zaatari. Artista e curatore, Zaatari è un importante interprete della società libanese. Nei suoi lavori esplora le problematiche del dopoguerra libanese, come in *All is Well on the Border* (1997), e della circolazione e produzione di immagini nel contesto di una divisione geografica del Medio Oriente, come in *This Day* (2003) e in *This House* (2005).

Co-fondatore dell’ Arab Image Foundation insieme a Zaatari è Walid Raad, internazionalmente noto come mente di The Atlas Group: gruppo, di fatto, mai esistito. Walid, unico componente, ideatore e fondatore, ha creato una figura fittizia – il Dr. Fadl Fakhouri – a rappresentare l’autorità “storica” per la narrazione dei fatti. Una sorta di collage storico a volte surreale, ma sicuramente di grande efficacia. Le riprese video sulla detenzione degli ostaggi americani in Libano (*I Only Wish That I Could Weep*, 2001); il collage fotografico sulle 245 macchine-bomba esplose nei centri urbani libanesi (*My Neck Is Thinner Than a Hair*, 1999); i resti ritrovati sul fondo del Mediterraneo, di fronte a Ras Beirut: i temi della ricerca di The Atlas Group/Walid Raad riguardano la rappresentazione di eventi traumatici legati alla dimensione collettiva. Ogni intervento artistico è dunque un grido di protesta politica, teso a costituire uno spazio pubblico sulla memoria e l’inconscio collettivi. Tutto il lavoro di ricerca è conservato e organizzato nel sito dell’Archivio Atlas Group (www.theatlasgroup.org).

Sette volte distrutta e sette volte ricostruita, la città di Beirut

ogni volta rinasce dalle proprie ceneri - come vuole la leggenda - e cambia pelle, nel tentativo di cancellare le tracce della distruzione. Dal 1991 oltre 15.000 immobili sono stati ricostruiti, 20 mall di tipo americano, un campus universitario e uno stadio da 65.000 posti. Attualmente Beirut, la città mutante, appare uno dei luoghi privilegiati cui guardare per comprendere i movimenti del mondo globalizzato, soprattutto quelli generati nella nuova opposizione fra Occidente e Medioriente che sembra avere sostituito la polarizzazione della guerra fredda. Multiculturale, multireligiosa, crocevia di identità e modelli di vita, Beirut è il luogo della trasformazione. Alternativamente considerata un modello o un’eccezione all’interno del mondo arabo, è senza dubbio un laboratorio di sperimentazione della cultura araba contemporanea. Tra devastazione e precarietà, con la ricostruzione Beirut (definita anche la “Parigi d’Oriente”) si trasforma nella città della vita notturna, del divertimento, della leggerezza. E i nuovi locali notturni sorgono accanto a macerie abitate o sui luoghi della guerra. In particolare, i progetti del giovane architetto libanese Bernard Khoury si confrontano direttamente con i luoghi più difficili della città, quelli della memoria. Ne è un esempio B018, una sorta di curiosissima “astronave-discooteca” scavata nel ventre della terra, locale notturno sorto alla “Quarantaine”, nei pressi del vecchio porto. Critico, come molti altri giovani architetti, artisti e intellettuali libanesi (ma non solo), sul tema della ricostruzione “forzata” del centro storico della città, Khoury è inoltre preoccupato per le sorti dei villaggi al sud di Beirut, teatro dei recenti bombardamenti, anch’essi soggetti a piani di ricostruzione non propriamente “spontanei”. Il grande progetto di “risanamento” del centro storico, nato sotto il nome di Beirut Central District, è di fatto un’enorme operazione di speculazione edilizia, affidata ad un’unica società immobiliare.

Diversa è la situazione per la progettazione del porto e della nuova marina affidata, per concorso, allo studio americano di Steven Holl, in collaborazione con il gruppo di architetti libanesi L.E.F.T. Il collettivo (fondato a Beirut e New York nel 2001) è composto dai giovani architetti Makram El Kadi, Ziad Jamaledine e Naji Moujaes e si occupa di esaminare relazioni e interferenze tra produ-



خط بيروت الجوي
توني شكار



مفقود
سامير كاسير



L'infelicità araba
سامير كاسير



Lo sguardo libanese
إلياس خوري



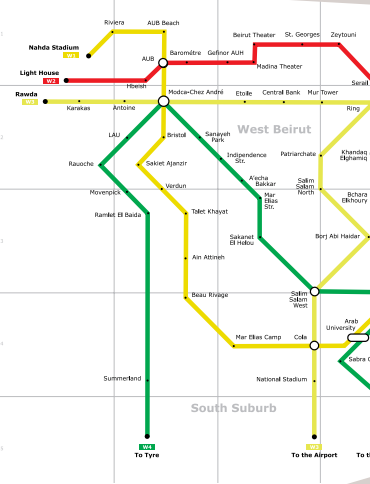
like the Mediterranean.
واليد رعد



Center Periphery
واليد رعد



Beirut
برنارد خوري



Beirut Central District
Beirut Central District



Beirut
برنارد خوري



Beirut
برنارد خوري



REGIONE AUTONOMA
FRIULI VENEZIA GIULIA



Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea

Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea
Piazza Manin 10, Passariano,
33033 Codroipo (Udine) Italy
t +39 0432 821211, f + 39 0432 908387
www.villamanincontemporanea.it

A cura di Francesco Bonami
dal 1 Aprile al 30 Settembre 2007

Hiroshi Sugimoto

Napoleon Bonaparte, 1999 ©Hiroshi Sugimoto/tassinari/vetta

FONDAZIONE
CRUP

Fondazione
FRIULI VENEZIA GIULIA

FONDAZIONE
Cultura e Arte della Regione

GENERALI

MAMbo
Museo d'Arte Moderna di Bologna

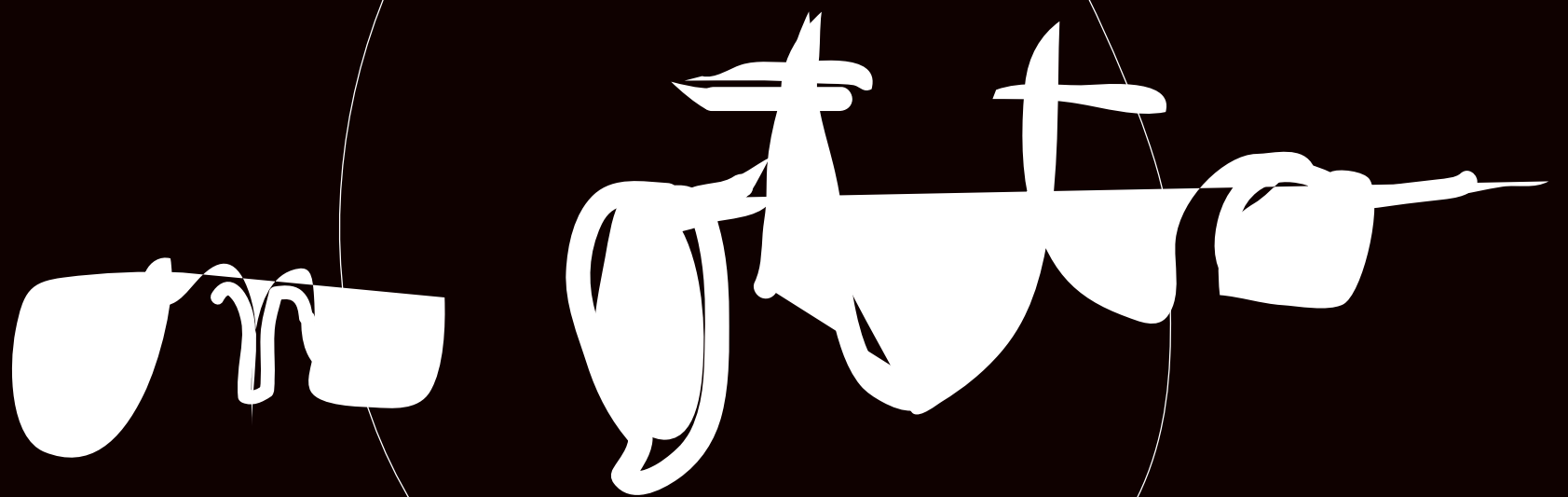
VERTIGO

IL SECOLO DI ARTE OFF-MEDIA DAL FUTURISMO AL WEB



VERTIGO a cura di Germano Celant con Gianfranco Maraniello opening 5 maggio 2007 dal 6 maggio al 4 novembre 2007
Museo d'Arte Moderna di Bologna Via Don Minzoni 14 Bologna Tel. +39 051 6496611 Fax +39 051 6496600 info@mambo-bologna.org www.mambo-bologna.org

Tobias Rehberger



**Kim Basinger / Willem Dafoe / Emmy Rossum /
Justin Henry / Danny DeVito**

**Kuntzel & Deygas / Ennio Morricone / Randy Thom / Sylvie Landra / Wolfgang Thaler /
Jeffrey Beecroft / Mark Bridges / J. Todd Anderson**



Fondazione Prada / 20 aprile - 6 giugno 2007

ore 10 - 20 / chiuso lunedì / 20135 Milano / via Fogazzaro 36 /

T +39.02.54670515 / F +39.02.54670258 / www.fondazioneprada.org

Con il patrocinio di

 **Regione Lombardia**
Culture, Identità e Autonomie
della Lombardia



Provincia
di Milano



Comune
di Milano
Cultura e Relazioni
Internazionali

Si ringrazia

EPSON
EXCEED YOUR VISION