

Ryan Gander

MAMbo

Coming Soon MAMbo
+ Museo - Mostre

Da un'idea di
Gianfranco Maraniello
Andrea Viliani

Coming Soon MAMbo
+ Museo - Mostre
è un ciclo di mostre e un'occasione
per interventi critici,
un laboratorio per immaginare
e interrogare un nuovo museo

Ryan Gander

***Nove progetti per il padiglione
de l'Esprit Nouveau***

Padiglione L'Esprit Nouveau, Bologna

31 marzo – 14 maggio 2006

Mostra e catalogo a cura di

Andrea Viliani

Coordinamento mostra e catalogo

Alessia Masi, Uliana Zanetti

Allestimento

Anna Rossi

Trasporti e Assicurazioni

Arteria

Traduzioni

Areacontext srl

Crediti fotografici

Ela Bialkowska

Ian Gander

Ryan Gander

Progetto di Identity

 Navone Associati

MAMbo

Museo d'Arte Moderna di Bologna

Presidente

Lorenzo Sassoli de Bianchi

Direttore

Gianfranco Maraniello

Consiglio di Amministrazione

Flavio Chiussi

Bruno Filetti

Rita Finzi

Giovanna Pesci Enriques







Ringraziamenti

Un ringraziamento per il sostegno alla mostra:



Un ringraziamento speciale a:

Annet Gelink, Julia Schleyerbach, Annet Gelink Gallery, Amsterdam

Louise Hayward, Niru Ratnam, STORE, London

Luisella Gelsomino, Valentina Ridolfi, OIKOS – Centro Studi Sull’Abitare,

Padiglione L’Esprit Nouveau, Bologna

E inoltre vorremmo ringraziare:

Flavio Chiussi, Bologna

Ian Gander, Matthew Smith, Bell, Travers, Willson Architects Ltd, London

Massimo Lanzarini, Bologna

Rebecca May Marston, Rose Watkins-Jones, Polly Braden, London

Flavio Marziano, Bologna

Carla Nasseti, Annapaola Tonelli, Bologna



Il tempo trascorso tra (“Il primo e l’ultimo scatto”)... 1ª parte. Institutional critique come macchina del tempo: note sui nove progetti di Ryan Gander per il padiglione *de l’Esprit Nouveau*

Andrea Viliani



Nell'intervenire all'interno e nei dintorni di quell'ibrido storico e culturale che è il padiglione *de l'Esprit Nouveau* di Bologna, Ryan Gander ha adottato un approccio ludico e fantastico che - ponendo come punto di partenza la ricostruzione linguistica di questo edificio simbolo delle utopie moderniste - svincola il suo intervento dall'essere un atto di mera presa di coscienza intellettuale. Seguendo le alterne vicende che riguardano l'edificio fino alla sua ricostruzione a Bologna nel 1977 e alla sua attuale destinazione d'uso, l'"institutional critique" che Gander persegue eccede, e alla fine quasi inverte quell'atto di de-costruzione critica che ne costituisce soltanto la premessa. La ricostruzione di questa identità passata e presente si proietta infatti, per gradi successivi, verso la dimensione di per sé 'ancora' avventurosa e aleatoria del futuro. Il gioco di proiezioni che l'artista predispone nel ripercorrere gli ambienti del padiglione agisce in modo speculare al doppio diorama verso cui quegli stessi ambienti dovevano condurre il visitatore nel progetto originario di Le Corbusier: ovvero verso la dimensione della progettualità, che invece di 'chiudere' l'architettura la 'dischiude', la proietta verso l'immaginario, la sospende sull'orlo di un'esperienza ottica ma, allo stesso tempo, visionaria. Gander, di fatto, interpreta l'*Esprit Nouveau* non tanto come una reliquia della storia del modernismo quanto come una vera e propria macchina del tempo. Per schiacciarne alla fine il tasto di accensione...

1 Stumbling Block / Milestone

Una pietra miliare realizzata col cemento sgretolato e caduto dalle Unité d'habitation di Marsiglia (Le Corbusier 1947-1952), collocata al di fuori

*della porta centrale del padiglione de l'Esprit Nouveau di Bologna.
La pietra miliare è parzialmente coperta da muschio.*

All'ingresso del padiglione, una pietra miliare interrata e coperta di muschio, come se fosse posta lì da tempo, senza recare (più) nessuna indicazione di distanza 'da' o 'verso', quindi priva della sua logica funzione di orientamento, agisce al contrario come primo segnale di dis-orientamento, sospendendo il corso del tempo quanto il senso del luogo.

2 Sapling

Sapling è il termine inglese che indica un giovane albero, in questo caso quello piantato nel 1977 ai piedi dell'albero che cresce nel giardino del padiglione de l'Esprit Nouveau. La specie dell'albero che viene piantato in occasione della mostra deve essere una specie nota come antagonista di quella dell'albero esistente.

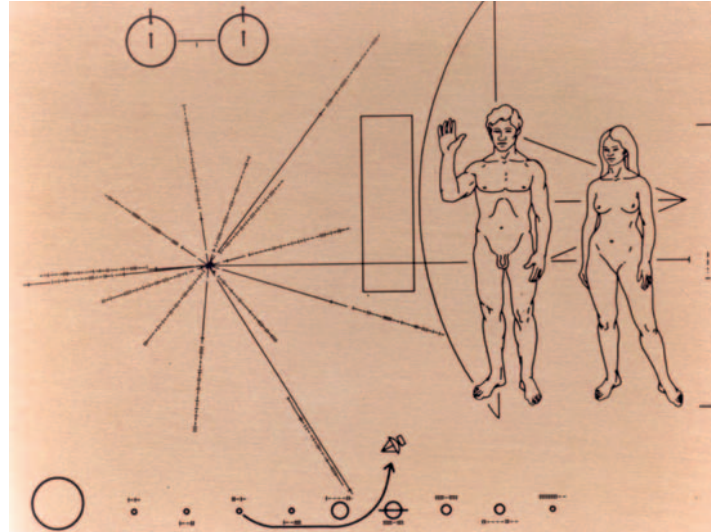
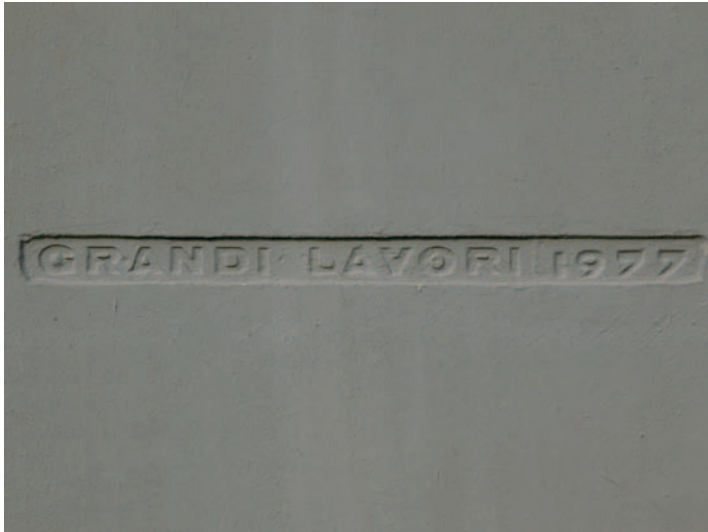
Doppio sfasato e antagonista, questo albero, più piccolo rispetto a quello gemello che lo sovrasta e virtualmente minaccioso, è un altro elemento di un *décor* che ha la funzione di aumentare, con un crescendo narrativo, l'insicurezza del visitatore attraverso indizi minimi ma diffusi: sfumando la consistenza di ciò che, intorno a noi, dovrebbe essere univoco e invece è *almeno* doppio, iniziamo a percepirci come incastrati fra dimensioni parallele, potenzialmente collidenti, come la mosca cronenbergiana: un albero del 1977 cresce accanto a uno del 2006...

3 Plaque / Identity Tag

Una targa in acciaio con incisione con tecnologia al laser (in colore argento metallizzato, più resistente agli agenti atmosferici) fissata

alla parete esterna, che riporta uno schema originariamente realizzato per essere applicato all'astronave Pioneer 10 del 1972, per indicare la posizione della terra nel sistema solare e mostrare le sembianze fisiche della razza umana. La targa dovrebbe essere applicata (con allineamento a destra) sotto la targa esistente su cui si legge, in rilievo sul cemento, 'Grandi Lavori, 1977'.

Circa cinquant'anni dopo la sua costruzione a Parigi nel 1925, in occasione dell'Esposizione delle Arti Decorative nei giardini fra le due ali del Grand Palais,¹ il padiglione *L'Esprit Nouveau* fu ricostruito a Bologna nel 1977 ad opera di Josè Oubrerie e Giuliano Gresleri come omaggio alla Francia, paese ospite dell'edizione di quell'anno del SAIE - Salone dell'Industrializzazione Edilizia. La data "1977" è anzi iscritta, insieme al nome della ditta "Grandi Lavori" che si occupò della sua ricostruzione, su tutti i lati dell'edificio. Inevitabilmente nella ricostruzione filologica dell'edificio subentrò l'interesse economico legato al prestigio acquisito, nei cinquant'anni trascorsi dalla sua prima presentazione, dall'architetto francese e dal concetto stesso di architettura 'moderna'. Il fine pubblicitario che fu in parte all'origine di questa operazione coincise del resto con la massiccia speculazione edilizia che in Italia, a partire dal dopoguerra e raggiungendo l'apice proprio alla metà degli anni Settanta, cambiò radicalmente l'aspetto delle aree suburbane di intere città. Come, appunto, stava cambiando quello dell'area in cui il padiglione avrebbe dovuto essere ricostruito, all'ingresso della Fiera di Bologna. Nell'elaborare questa esemplare distopia architettonica, Gander parte appunto dal salto temporale - fra 1925 e 1977 - e morale - da idealismo a consumismo - lungo il quale il progetto originario muta appunto la sua identità da incarnazione radicale, e inevitabilmente effimera, dell'utopia modernista a strumento pubblicitario finalizzato, nella logica



capitalista, a sostenere in una logica integrata il boom del mercato delle costruzioni. Questo presupposto potrebbe storicamente alimentare un processo artistico analogo a quella che, fra gli anni Sessanta e Settanta, si definì come "institutional critique": recuperando l'analisi duchampiana sullo statuto dell'oggetto artistico, artisti quali Daniel Buren, Michael Asher, Dan Graham, Hans Haacke, Marcel Broodthaers posero, fra gli altri, al centro della loro riflessione l'istituzione stessa all'interno della quale il loro intervento si sarebbe andato a collocare e che garantiva, quindi, la possibilità stessa e le condizioni del loro intervento – divenendo quindi soggetto e, allo stesso tempo, oggetto del loro intervento, *arma e bersaglio*. Nel tentativo di svolgere un confronto con la realtà sociale ed economica di cui l'istituzione artistica, ben lontana dall'esserne indipendente o autonoma, era invece emanazione diretta, l'institutional critique getta uno sguardo obliquo, per certi aspetti realistico, quando non umoristico, ai processi di funzionamento espliciti e impliciti e ai principi che presiedono all'esistenza dell'istituzione artistica in seno alla società. Per altro, l'istituzione, essendo di fatto sia garanzia che oggetto di questa sorta di contestazione interna, rivela la sua posizione storicamente contraddittoria nei confronti dell'institutional critique, che a sua volta rivela l'ambiguità sottile delle sue strumentazioni e delle sue stesse premesse 'radicali'. È da questa sostanziale ambiguità, alimento e motore della lunga storia dell'institutional critique fin dalle sue prime manifestazioni, che Gander sembra appunto ripartire. Ciò che infatti colpisce nel suo intervento all'*Esprit Nouveau* è l'assenza di ogni reverenza nei confronti delle implicazioni sociali che la metamorfosi storica dell'edificio ha innescato. Manifestando una sorprendente sintonia con il gioco di rimandi che la storia del padiglione racconta, Gander inizia a costruire una narrazione *ulteriore*, che proprio da quelle disavventure trae il suo tono rocambolesco e giocoso e che,

se non elimina lo scrupolo filologico da cui l'artista è partito, lo usa però come solida piattaforma logica, come presupposto, appunto storicamente fondante, per conferire maggiore credibilità al proprio racconto immaginario, maggiore concretezza alle proprie invenzioni. Con un'ironia partecipe, con un senso responsabile della storia, Gander riveste un'utopia malconcia con un'utopia divertita delle sue stesse fallimentari disgrazie. Per Gander *L'Esprit Nouveau* può davvero diventare, allora, un'*invitation au voyage*, una macchina del tempo, o una navicella spaziale, inviata a incrociare nuove possibili forme di vita e a predisporre nuove narrazioni (mai finite, come prescriveva il post-moderno: esse covavano forse sotto le loro ceneri, alimentate dal nostro stesso desiderio di sentircele raccontare, ancora e ancora e ancora... come dei bambini).

4 Rietveld Reconstruction

Una scultura realizzata con i pezzi di legno presi da due poltrone di Rietveld e da un tavolo dello stesso Rietveld, precedentemente smontati. La scultura deve essere realizzata da bambini che abbiano un legame con il custode del padiglione o da qualcuno a lui vicino.

"L'Esprit Nouveau" fu originariamente il titolo della rivista fondata nel 1921 da Le Corbusier, Amedée Ozenfant e Paul Dermée e l'edificio omonimo fu concepito quale prototipo della cellula abitativa-tipo dell'*immeuble villas*, isolato urbano di vaste proporzioni intorno a cui avrebbe dovuto articolarsi la città del futuro, secondo le idee sviluppate all'interno del gruppo, e quindi manifesto *ideale* dell'architettura funzionalista che prevedeva che le nuove costruzioni fossero realizzate in funzione delle nuove esigenze di vita, sia collettiva che individuale, delle nuove masse di lavoratori: pianta a L, cellula abitativa ripetibile sviluppata su due piani, struttura

annessa di forma circolare. Non ci stupisce pensare, quale suo complemento d'arredo, un altro simbolo del design modernista, la celebre sedia di Gerrit Thomas Rietveld: come il padiglione stesso, reinterpretato come piattaforma di uno slittamento progressivo da un'identità a un'altra sempre più perversita fino a divenire *nuova*, anche questa sedia viene reinterpretata non più come una sedia, ma come l'oggetto di una sua possibile e radicale re-invenzione, che si esplica nel riassetto ludico delle sue componenti, ovvero della sua logica strutturale da parte di un bambino, nipote del guardiano del padiglione.

5 Comic Cosmology

Un'animazione mostrata su un monitor collocato su un tavolo, vicino all'entrata che conduce al primo ambiente. L'animazione si appropria delle stelle del logo grafico sviluppato per le Worlds Fair del 1964 / 1965 a Flushing Meadows, New York, accompagnate da brani di Elmer Bernstein, tratti dal film 'IBM at the fair' di Charles e Ray Eames, 1964.

L'opera funge come analogo in miniatura dell'operazione di bricolage, a metà fra de-costruzione logica e ricostruzione fantastica, effettuata sul padiglione: il tono comico che la caratterizza conferma, con la sua levità, un modo di procedere fra scrupolo e candore, attenzione e irriverenza.

6.1 Time Capsule

Questo progetto verrà realizzato cinquant'anni dopo il suo concepimento. Sarà composto da un documento legale, da istruzioni e da una somma stanziata su di un conto corrente garantito (con un tasso di interesse studiato per contrastare l'inflazione) che permetteranno di concretizzare il progetto, New Adventures In... (New Curtains For Pavilion de l'Esprit

Nouveau, nell'anno 2056 (cinquant'anni dopo il suo concepimento – come se venisse riprodotto l'eco di un 'buco' di cinquanta anni fra la concezione del padiglione e la sua realizzazione). La manifestazione fisica di questo processo – un'opera che sarà mostrata ai giorni nostri nel padiglione de l'Esprit Nouveau – evolverà nella proiezione di una presentazione costituita da 80 diapositive. Proiettata tramite un normale proiettore con supporto, ricorrendo a un'altrettanto normale presentazione di diapositive su schermo, l'installazione sarà collocata nel primo spazio del padiglione de l'Esprit Nouveau. Le diapositive verranno proiettate per tre secondi ciascuna in sequenza, con un proiettore a caricatore circolare. Quaranta diapositive saranno realizzate con una pellicola in 'scala' positiva in bianco e nero, e documenteranno il processo con cui è stata ideata questa capsula temporale: comprenderanno fotografie documentali delle riunioni tenutesi con i consulenti legali per redigere il documento, l'archiviazione dei documenti legali stessi e delle istruzioni relative alla capsula temporale in una cassetta di sicurezza protetta da un sistema antincendio all'interno di una banca con deposito in custodia, l'incontro con un funzionario della banca per l'apertura del conto garantito su cui è stato stanziato l'importo a budget, nonché le immagini dei documenti relativi alla ricerca effettuata nell'albero genealogico di Charles-Edouard Jeanneret e la ricerca nella gamma di colori delle combinazioni cromatiche destinate alla pittura degli interni. Le restanti quaranta diapositive nel caricatore saranno gelatine dei campioni colore relativi alle varie tinte utilizzate all'interno del padiglione, disperse come se fossero proiezioni colorate di luce prive di immagine, una sorta di 'intermezzo' fra le singole immagini documentali in bianco e nero. Inoltre, il documento legale completo verrà esposto, incorniciato, sulla parete della stessa stanza all'interno del padiglione.

6.2 (Fifty Years Later) New Adventures In... (New Curtains for L'Esprit Nouveau)

Tende a tutta lunghezza, prodotte, come descritto nel documento legale sopra menzionato, per la grande finestra del padiglione de l'Esprit Nouveau, con una stampa su entrambi i lati. Esse potranno così essere visibili sia dall'interno che dall'esterno dell'edificio. La stampa sulle tende è una fantasia astratta che si ripete. La fantasia è la riproduzione di un dipinto realizzato specificatamente a questo scopo dai pro/pro/pronipoti di Charles-Edouard Jeanneret (Le Corbusier) e Yvonne Gallis. Le condizioni per la produzione di questo dipinto consistono essenzialmente nel mettere a disposizione del bambino una serie di colori misti per dipingere, che corrispondono ai colori delle combinazioni originali destinate alla pittura degli interni del padiglione de l'Esprit Nouveau, permettendo così al bambino di produrre un dipinto in quegli stessi colori.

Gander dà infine credito alle sue stesse premesse e colloca al centro del padiglione il meccanismo o, meglio, il protocollo, ovvero il dettagliato set di istruzioni che occorre seguire per trasformare L'Esprit Nouveau in una macchina del tempo. Il 1925 ha generato il 1977, il 1977 ha generato il 2006... il 2006 genererà il 2056... *to be continued (...?)*

7 In The Shadow Of...

Dovrà essere realizzato a computer un modello dell'edificio, su cui verrà collocata la posizione del sole alla data iniziale di concepimento del padiglione nel 1925, mappando l'ombra dell'edificio sull'erba accanto al padiglione. La zona d'ombra sarà poi realmente contrassegnata sull'erba, che verrà riseminata con un tipo di semente che produce un'erba più consistente; essa sarà inoltre concimata e non verrà rasata per l'intera

durata della mostra. L'effetto sarà quello di un impercettibile ispessimento dell'area e dell'ombra dell'edificio.

Come dopo ogni *start act*, Gander prevede che l'accensione del padiglione lascerà un segno dietro di sé, come il padiglione ha lasciato dietro di sé la sua ombra nel 1925. Erba che, nel 2006, riproduce l'ombra del 1925 e che crescerà diversamente dall'erba del 1977, ma ovviamente voi lo risconterete meglio in futuro, nel 2056.

8 Diorama

Il padiglione de l'Esprit Nouveau contiene attualmente parecchi arredi ed elementi complementari, non necessariamente in sincronia con i suoi principi modernisti – tappeti, luci, tavoli, sedie, computer ecc., che sono stati aggiunti all'ambiente senza riflettere. Quest'opera mira a rimuovere tutti questi elementi complementari, in parte allo scopo di ripristinare l'aspetto originale dell'ambiente, ma anche per riutilizzare questi oggetti nella realizzazione di una nuova opera. Gli oggetti devono essere spostati nei due diorami, e devono essere accatastati in ognuno di essi in maniera del tutto casuale, in un grosso cumulo sopra un palco, costruito con degli scaffali, affinché siano all'altezza della linea visiva degli spettatori nel momento in cui essi guardano il diorama. La parte frontale di questo diorama sarà poi coperta e rivestita dalle superfici vetrate di ampie finestre, su cui sono montati vetri di sicurezza satinati e rinforzati (con una tessitura di cavi metallici incrociati), come quelli che si vedono sui balconi in altri punti dell'edificio. La luce della stanza in cui è installato il diorama sarà oscurata, mentre il diorama stesso sarà illuminato dalla luce naturale del cielo. Lo spettatore si troverà così di fronte ad un'ampia finestra a vetri che ha la stessa tipologia di quelle preenti altrove nell'istituzione,

dietro la quale è collocata una pila di oggetti parzialmente visibile ma ambigua, illuminata dall'alto.

Il padiglione ospita attualmente (2006) la sede dell'OIKOS, agenzia cittadina che opera in stretto contatto con l'Università per promuovere e documentare il dibattito sui temi dell'architettura e dell'urbanistica. Questa sua funzione, nuova rispetto alle ragioni della ricostruzione del padiglione negli anni Settanta, è un'ulteriore addizione, un indice ulteriore della rigogliosa alterità del padiglione. Nuovi arredi, nuove strutture estranee a quelle originali, scrupolosamente ricostruite negli anni Settanta, si sono quindi aggiunte per permettere all'edificio di espletare i suoi nuovi utilizzi.

Questo stratificarsi nel corso del tempo permette a Gander di predisporre un diorama inedito, impreveduto e imprevedibile all'interno dei due diorami previsti da Le Corbusier al centro del padiglione: disponendo questa miriade di oggetti spuri (dai tavoli alle sedie e alle lampade, dagli attaccapanni ai rotoli di moquette e ai computer, c'è persino un frigorifero), all'interno del diorama, Gander lo trasforma da finestra sul futuro - quello utopico a cui il padiglione era destinato - a visione presente del tempo nel suo scorrere, una visione di per sé anche piuttosto buffa, e in questo senso molto umana, dell'eterno presente di ogni manufatto umano, del suo perdurante passare nel corso del tempo. Stimolo a assumere il luogo e il tempo umani, la cultura e il sapere umani come potenzialità sempre in atto...

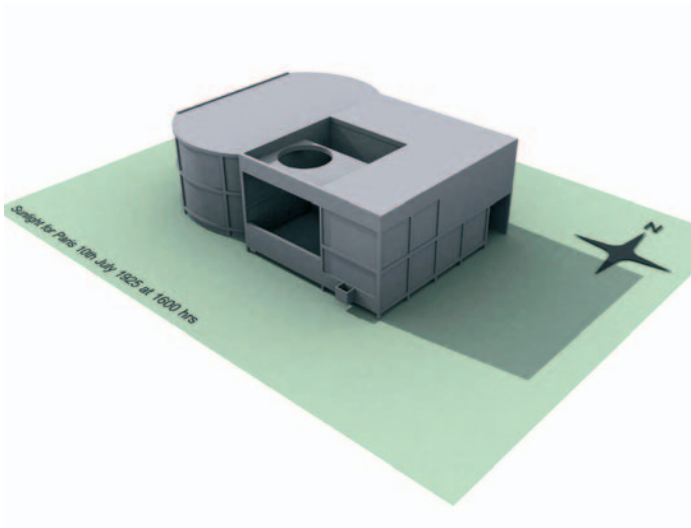
Via...

¹ Poco dopo la sua edificazione, il padiglione venne distrutto (e nemmeno prima della sua apertura mancarono le polemiche relative alla sua edificazione), ma sul sito originario sono visibili tuttora le sue fondamenta.



Il tempo trascorso tra (“Il primo e l’ultimo scatto”)... 2ª parte. Mappatura provvisoria di intervalli spazio-temporali

Francesco Manacorda



Il tempo è un concetto variabile secondo la teoria della relatività. Le sue dimensioni all’interno del continuo spaziotemporale non sono assolute. Viceversa, nell’arte contemporanea il tempo serve, tradizionalmente, per definire i confini delle tecniche artistiche che dipendono, ai fini della loro interpretazione, dall’elemento della durata. La *time-based art* comprende i film e i video, la *sound art* e le *performance*. In questi contesti, il tempo è una delle componenti che definiscono la portata dell’opera e ne rappresentano l’estensione misurabile nella quarta dimensione. Ma lo spazio-tempo potrebbe essere considerato una tecnica artistica [medium] di per sé stesso? Potrebbe essere il supporto concettuale, ancora intonso, per l’articolazione di una pratica a sé stante, in modo tale che la sua specificità sia collegata al modo in cui il continuo è esteso? La mostra di Ryan Gander a Bologna sembra proporre questa strategia come struttura metodologica e architettura concettuale da abitare.

Il presente e il futuro (e le loro inversioni) sono le fondamenta multisemantiche su cui l’artista basa la complessa architettura della mostra. Occupando ingegnosamente la ricostruzione del 1977 del padiglione *Esprit Nouveau* di Le Corbusier a Bologna, Gander costituisce il concetto di ritardo temporale, e le implicazioni che ne derivano, quale fulcro attorno al quale ruota una costellazione di opere. Per maggiore chiarezza, cercheremo di tracciare le coordinate spazio-temporali su cui la mostra di Bologna si fonda. L’edificio stesso incarna condizioni paradossali molto interessanti: costruito in origine nel 1925, il padiglione era destinato ad essere utilizzato come prototipo e strumento espositivo nel contesto dell’ *Expo des Arts Décoratifs* di Parigi. Il progetto era configurato quale strumento ottico, composto da due grandi diorama, in cui Le Corbusier pose da un lato il suo progetto del 1922

'*Plan de la ville contemporaine de 3 millions d'habitants*', una visione innovativa della futura città moderna (quella che sarebbe successivamente divenuta *la ville radieuse*) e, dall'altro, una possibile integrazione di questo modello all'interno del tessuto urbano di Parigi nel 1925 (il famoso *Plan voisin pour Paris*).

Il padiglione architettonico era inoltre il prototipo del modulo di cellula abitativa utilizzato in serie nelle '*Immeubles-villas*', i grandi blocchi di appartamenti di questa proiezione futura, che si sarebbero poi sviluppati nelle *Unités d'Habitation* negli anni '50.

Il padiglione quindi serviva a due scopi diversi. Nel contesto dell'Expo internazionale, rappresentava dapprima una presentazione dei traguardi tecnologici in relazione alla potenziale progettazione futura – i diorama erano letteralmente una finestra su un paesaggio futuristico dai tratti illusionistici. In secondo luogo, esibiva un frammento del futuro in dimensioni reali – il padiglione stesso era parte di una possibile realtà in viaggio dal futuro, in ultima istanza, un frammento di architettura fantascientifica: una navicella spaziale tanto quanto una macchina del tempo. Questa posizione paradigmatica assume una risonanza inversa nella sua seconda "materializzazione" a Bologna nel 1977, anno in cui la stessa 'macchina' viene trasformata da frammento del futuro (che doveva visualizzare) in una reliquia del passato che è destinata a celebrare. Questo secondo viaggio spazio-temporale cui è stato sottoposto il padiglione ha un'implicazione cruciale nella strategia di Gander. Esso diventa una 'capsula del tempo ad attivazione retroattiva', portata dall'Expo del 1925 al 1977.

La relazione paradigmatica fra le World Fairs e le capsule del tempo [time capsules] è molto stretta: il termine "capsula del tempo" fu infatti coniato in occasione della World's Fair del 1939 a Flushing Meadows, New York, nonostante la prima capsula del tempo moderna (la Centennial Safe) fosse

già stata 'sigillata' nell'esposizione statunitense "International Centennial Philadelphia" del 1876. Entrambe queste invenzioni moderne articolano una tipologia particolare di relazione fra il futuro e il contemporaneo. Da un lato, la World Fair è la rappresentazione al pubblico del mondo di domani, la storia vivente del futuro. Si tratta quasi di un sacro recinto per la celebrazione secolare del sogno tecnocratico di modernità. D'altro canto, le capsule del tempo sono pezzi di presente spediti in quello stesso futuro, sono collezioni di frammenti deliberatamente sospesi al di fuori del tempo, letteralmente nascosti nello spazio. Sono sigillate, in modo tale che il (tempo) reale abbia un minimo impatto sulla loro condizione fisica. La loro funzione ufficiale è quella di catturare lo "Zeitgeist", letteralmente lo 'spirito del tempo', ma si potrebbe sostenere che funzionano come archivi readymade, tracce del presente fabbricate prima che il presente sia passato. Prototipi di un'archeologia inversa, le capsule del tempo sono volutamente forgiate per i posteri, obbediscono ad un bisogno impellente di colonizzare il futuro. Per completare la celebrazione che le World Fair fanno del futuro, al nostro nuovo dio contemporaneo vengono portati offeritori del presente contenenti il futuro incarnato sotto forma del progresso tecnologico. La love story di natura presumibilmente futuristica fra le Expos e le capsule del tempo emerge non soltanto durante la costruzione originale del padiglione *Esprit Nouveau*, ma anche nella sua ricostruzione in occasione del *Salone Internazionale dell'Industrializzazione Edilizia*. Per questo motivo il Pavilion del 1977 non è soltanto una capsula del tempo e uno strumento espositivo della corbusiana 'macchina in cui vivere', ma una capsula spaziotemporale, che viaggia concettualmente attraverso le quattro dimensioni. Ryan Gander si impossessa di questo paradigma, facendone il supporto, il *medium* del proprio intervento artistico. Lo spazio-tempo e il suo continuo, ora visualizzati, diventano la zona su cui l'artista si concentra, in modo da generare una struttura ricorsiva "della quale alcuni elementi produrranno le regole che generano la struttura

stessa”¹. Si tratta di un sistema che detta i parametri dell'intervento dell'artista, ma oltre a questo, in un'inversione speculare, l'intervento dell'artista fa emergere il sistema stesso quale entità complessa. Osserviamo come tutto questo prende forma nel caso della mostra di Gander a Bologna. Come un archeologo che opera in maniera inversa, egli costruisce una collezione di opere che si intrecciano attorno alla capsula spazio-temporale.

La mostra, nonostante sia intitolata *Nine Projects for the Pavilion de l'Esprit Nouveau* (Nove progetti per il padiglione de l'Esprit Nouveau), è composta soltanto da otto opere visibili, quattro delle quali sono installate al di fuori dell'edificio e quattro all'interno, mentre la nona appartiene al futuro.

Il primo avvertimento cruciale che ci viene impartito è rappresentato dall'opera *Plaque / Identity Tag*. Gander traspone il facsimile della placca del Pioneer 10 – la prima capsula del tempo che è anche una navicella spaziale – all'entrata del Pavilion e in questo modo definisce il padiglione stesso una navicella spaziale, forse in viaggio come una capsula del tempo proveniente dall'Expo del 1925 e diretta verso il futuro attraverso lo spazio. Viceversa, l'opera *Stumbling Block* (2005) è costruita come una “capsula spaziale”: le pietre miliari normalmente sono destinate a misurare lo spazio, mentre qui Gander ne usa una per misurare il tempo e il trasferimento concettuale. La scultura della pietra isolata è infatti realizzata in polvere di cemento raccolto dalla *Unité d'habitation* costruita a Marsiglia fra il 1947 e il 1952. Invertendo il tempo e lo spazio, questa opera ci pone di fronte ad un enigma che compie la profezia del suo titolo [espressione inglese per pietra d'inciampo]. Un altro salto nel tempo è compiuto da *In the Shadow of* (2006), che mostra la traccia lasciata sull'erba dall'ombra che l'edificio avrebbe avuto al momento in cui è stato concepito da Le Corbusier.

Qui l'artista traccia, nel 2006, un segno spaziale permanente di un momento transitorio temporale risalente al 1925. È ancora un altro cortocircuito, per una volta archeologicamente proiettato all'indietro, che riporta la ‘macchina

padiglione' alle proprie origini. In *Sapling*, l'occupazione di Gander del padiglione come un parassita è il soggetto di uno sdoppiamento autoreferenziale.

Il gesto di piantare un albero nuovo vicino a quello che è già in terrazzo si riferisce al passato (come se l'albero già presente fosse realmente del 1925) ed è al contempo un gesto proiettato verso il futuro, attraverso l'albero nuovo, la cui specie è un parassita del vecchio albero. Il fatto che l'opera stessa si ponga come parassita della ricostruzione parassitica di Le Corbusier suggerisce lo stesso tipo di ritardo e lo proietta nel futuro attraverso un albero nuovo, che funziona come una macchina del tempo vivente.

All'interno del padiglione, il sistema di riferimenti si espande nel regno del design di interni; per *Rietveld Reconstruction (Diego)* (2006) Gander coinvolge un bambino, come testimone storico inverso, nella de-funzionalizzazione di un oggetto classico di design, assemblandolo come una scultura, secondo il proprio gusto. Diego quindi diventa una capsula spazio-temporale, ma può anche essere considerato un indice *in fieri* del mondo che verrà. Ma è con l'opera *Time Capsule* (2006-2056) che arriviamo al nucleo del sistema strategico dell'artista. Essa rielabora tutti gli aspetti già tematizzati, e li integra nella produzione dell'opera stessa. La relazione nei confronti del ritardo diventa esemplificativa della manipolazione che l'artista fa del continuo spazio-tempo, in particolare attraverso il coinvolgimento del futuro nella produzione dell'opera che dovrà essere compiuta nel 2056, dai nipoti di Le Corbusier, rendendo dunque la genetica paragonabile ad un viaggio nel tempo. L'opera gioca volutamente sull'assenza dell'elemento centrale – le nuove tende del padiglione di Bologna che saranno realizzate dai pronipoti utilizzando lo schema di colori progettato del loro progenitore nel 1925 – il cui significato è amplificato dalla produzione posticipata. La versione attuale dell'opera ci mostra l'artista che sta negoziando i documenti legali per il progetto vero e proprio che dovrà realizzarsi fra cinquant'anni; le istruzioni e il denaro saranno dati in custodia ad un notaio,

che si occuperà della tutela della macchina del tempo. Su di un altro piano, l'opera *Diorama* si fonda sull'idea che il diorama originale sia stato concepito da Le Corbusier come una macchina del tempo visiva, una finestra sul futuro. Gander sembra elaborare questo concetto utilizzando il dispositivo sia per mappare tramite un'assemblaggio scultoreo la storia della ricostruzione del padiglione, dal 1977 al 2006, utilizzando l'arredo accumulato al suo interno durante quell'intervallo spazio-temporale, ma anche come portale del tempo per rimandare quella parte di futuro all'Expo del 1925: una capsula del tempo che funziona in direzione inversa. L'ultimo intervento all'interno dell'edificio sigilla la traiettoria spazio temporale che tracciata in questa sede. *Comic Cosmology* (2005) è un video che trasforma il logo della World's Fair del 1964-65 di Flushing Meadows, New York (quando la *Westinghouse Time Capsule II* of Kromarc fu sepolta per essere aperta nell'anno 6939 DC) in un cartone animato, rimuovendo il pianeta terra dallo schermo e lasciando le stelle ad orbitare attorno al suo corpo invisibile. Questo gesto sposta la rappresentazione spaziale del presente nel 1964 e crea così un vuoto spazio temporale che rende comica l'ormai superata rappresentazione del futuro.

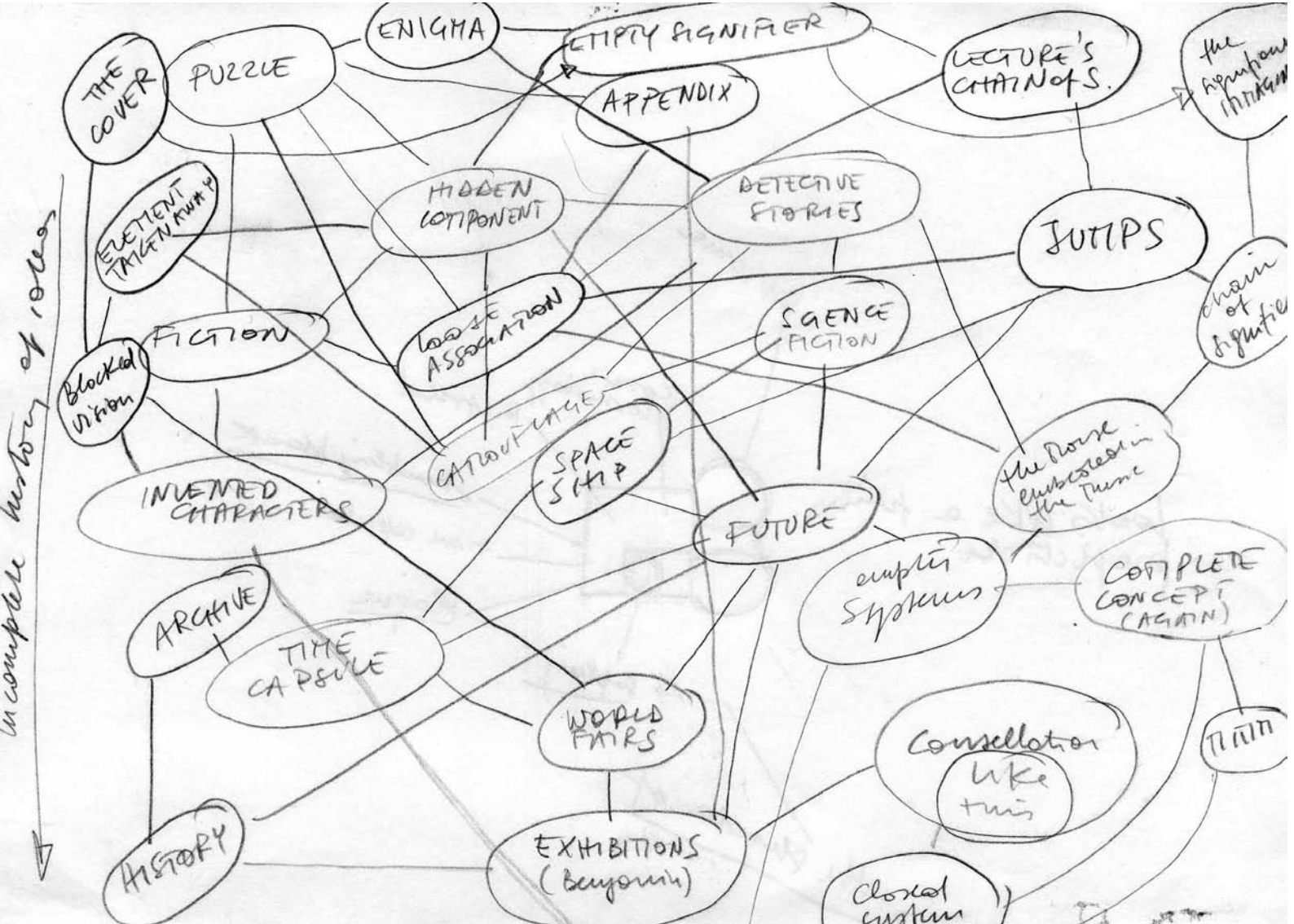
Tornando alla mappa quadridimensionale che abbiamo tracciato, l'intervento di Gander sul Pavilion di Bologna può essere visto come una serie di passi verso la potenziale attivazione del continuo spazio temporale che avvolge il padiglione. Ciò è reso possibile grazie all'utilizzo di proiezioni nel passato e nel futuro e alla manipolazione di concetti interconnessi. Questa operazione non avrebbe così tanto successo se non fossimo in grado, attraverso una sospensione dell'incredulità a cui siamo abituati dalla fantascienza, di identificare concettualmente la seconda versione del padiglione come entità in viaggio tra il tempo e lo spazio. Ma è proprio grazie all'inserimento artistico del regno della finzione sulla superficie concettuale spazio-temporale che riusciamo a visualizzare con successo il continuo multifaccettato, possibilità

che ci è offerta dalla nostra capacità razionale. In questo senso i *Nine Projects for the Pavilion de l'Esprit Nouveau* rappresentano un'opera unica, che usa lo spazio tempo come supporto concettuale.

Le strategie artistiche che l'artista sceglie per formulare le proprie ipotesi estetiche e concettuali, al di là di questa mostra, ruotano attorno a concetti e strutture quali le capsule spazio-temporali, le costellazioni concettuali, il mimetismo, varie tecniche enigmatiche (pere esempio rebus e rompicapi) e le libere associazioni. Questi elementi vengono trasformati in strutture quadridimensionali che egli attiva quali strumenti della produzione del proprio lavoro. Le strutture si sviluppano attorno ad una varietà di assi che, anziché proporre opposizioni binarie, nella tradizione strutturalista, mirano ad aprire nuove direzioni divergenti, spesso lasciate inesplorate.

Quindi, se da un lato abbiamo le linee di investigazione spazio temporali, dall'altro le componenti che si sovrappongono comprendono, a tratti, la finzione, alcuni personaggi inventati, un nucleo mancante, un enigma che deve essere risolto o visioni parzialmente bloccate. Cercheremo in questa sede di tracciare alcune delle numerose combinazioni possibili che Ryan Gander ha utilizzato nella sua opera.

Il tempo, in quanto 'durata', è sicuramente una delle principali coordinate concettuali. Abbiamo visto Gander chiedere ai bambini di collaborare alla produzione dell'opera, come se volesse inserirla in una memoria inversa, in una storia che deve ancora venire. Questo è anche un cardine dell'opera *Is this guilt in you too... (A study of a car in a field)* (2005), un video digitale che riprende un'auto in un campo innevato, in cui la voce di una bambina commenta quello che potrebbe accadere in quella scena. Si tratta di una serie di possibilità proiettate dalla fantasia; l'invenzione insita nella finzione della bambina inverte il rapporto tridimensionale del video con il tempo e il futuro, aggiungendo la quarta dimensione grazie alla presenza di un



personaggio umano nel campo temporale. Questo accade anche nell'opera *Your Life in Three Acts* (2005) una mappa di Sheffield che comprende strade che esistevano prima del 1911. Questo salto temporale ha lo scopo di analizzare in maniera inversa lo sviluppo spaziale della struttura urbana e le sue implicazioni ideologiche, il tutto tramite l'utilizzo della memoria attiva dell'utente della mappa.

Il continuo spazio-temporale diventa più semplice da manipolare e da mettere in crisi quando la sua forma strutturale è parzialmente costruita nella finzione. Nel suo vocabolario estetico, Gander ha sempre tenuto questa possibilità a portata di mano. Emulando la famosa eteronomia letteraria di Fernando Pessoa, egli ha inventato personaggi-attori con una parte nelle sue mostre, come *The Death of Abbé Faria* (Amsterdam 2003), *Mary Aurory Sorry* (Manchester 2002), or *Spencer, forget about good* (Amsterdam 2001), tutti questi personaggi erano scaturiti in origine dalla strategia dell'artista che li aveva inventati come artisti che partecipavano ad una mostra collettiva fittizia (in realtà una personale) da lui curata nel 2001. Tali personaggi consentono all'opera di avere un'estensione non controllabile nella dimensione della finzione, volutamente enigmatica e irrisolta. Il ruolo della finzione assume quindi una condizione metaforica, dal momento che le storie sono utilizzate per costruire un dominio oggettuale e spaziale, che conferisce allo spazio quadridimensionale un senso ulteriore o, forse più precisamente, la promessa di un senso. Questa significazione futura viene attinta attraverso un attento uso del concetto del "nulla". L'assenza è una componente strategica cruciale delle strutture composte da Gander per concepire una nuova opera. L'elemento mancante è spesso la chiave per riuscire ad entrare nell'opera, e la soluzione dell'enigma è inamancabilmente lasciata allo spettatore. Ciò può essere ottenuto tramite la mancanza di una componente dell'opera, un ritardo nella produzione o nel completamento dell'opera,

o attraverso un parziale occultamento di un campo visivo completo. A volte l'elemento viene rimosso dalla posizione in cui si trova nella struttura in mostra, come in *Comic Cosmology* (2005) o in *Travelogue Lecture (with missing content)* (2001), una proiezione di diapositive composta da tutti i supporti per le diapositive raccolte originariamente per illustrare una lezione. Tuttavia, in un altro paradosso archeologico, la proiezione di riquadri bianchi e vuoti mantiene con precisione l'intera struttura e la sequenza della lezione, svuotandola del suo *arché*. L'inversione di questa strategia può essere identificata nelle opere compiute da Gander quando ha commissionato poster per eventi che non sono mai stati realizzati, per film che non sono mai stati proiettati, un disco mai uscito, night club mai esistiti, un gioco della playstation mai prodotto - tutti parte della serie *Brief for...* (2002).

L'occultamento di una componente dell'opera mira a rendere ciò che non si può vedere più intrigante dell'elemento fisico che lo nasconde. In questo caso, si percepisce la scultura come una membrana transitoria che funziona quale mezzo [medium] per accedere all'ignoto, alla finzione occultata, che pare essere estremamente desiderabile. *Turquoise Leatherette Box* (2001) per esempio è una scultura che cela, alla maniera del *readymade* *Pliant de Voyage* (1916, replica 1963) di Duchamp, una misteriosa porzione di spazio e, con questo gesto, introduce la finzione e le possibili proiezioni dello spettatore nel regno della scultura. Gander ottiene lo stesso effetto tramite l'uso di dispositivi per la visualizzazione, generalmente finestre di diverso tipo, che consentono una visibilità in parte interrotta, tramite un'area offuscata o coperta che impedisce allo spettatore di avere una visione d'insieme dell'immagine. Questa è una caratteristica comune a *Diorama* (2006) e alle finestre bloccate dell'installazione *Spencer, forget about good* (2001). Nell'opera *Is this Guilt in you too - (Cinema Verso)* (2005) l'artista spinge questi occultamenti fino ad arrivare a mettere lo spettatore dietro lo schermo di un cinema. Parte dello

schermo è segnato da graffi che permettono di sbirciare “dall'altra parte dello specchio”, dove un film, che alla fine resterà indecifrabile, viene proiettato in una sala cinematografica vuota. Le implicazioni per lo spettatore che occupa quella posizione oscillano fra la chiave che viene fornita dal titolo dell'opera, l'esposizione del sistema di proiezioni fisiche e psicologiche in atto nell'apparato cinematografico e il nostro tentativo di dare un senso al doppio voyeurismo che ci troviamo a impersonare. In diverse occasioni, di Gander ha inserito nelle sue mostre monitor TV, la macchina visualizzatrice per antonomasia, obliterandone la funzione ottica. Questo avviene perché sono fatti di legno in *Monitor* (2001), o perché sono installati come un proiettore posizionato di fronte ad un muro, come in *The First Grand National* (2003). L'inaccessibilità del dominio della piena visibilità o della comprensione completa sembra essere la condizione strutturale di questi dispositivi di “non-visualizzazione”.

Per tornare alla nostra quarta dimensione, lo stesso effetto di occultamento può essere ottenuto attraverso un ritardo temporale. Abbiamo visto, con *Time Capsule* (2006-2056) ad esempio, che la parte resa inaccessibile allo scopo di non rivelare la totalità dell'opera può essere occultata lanciandola nel futuro, il non-ancora-visibile viene ottenuto tramite l'inserimento di un intervallo spazio-temporale nella produzione dell'opera stessa. Questi buchi all'interno della struttura dell'opera o nella sua finzione sono chiare domande rivolte allo spettatore, enigmi o rebus da risolvere. Come in un giallo, la narrativa, la sua struttura e il suo sviluppo sono costruiti attorno all'occultamento di una particolare informazione, o piuttosto sulla progressiva rivelazione di indizi, creando una sorta di forma cava in cui la soluzione dell'enigma si trova ad emergere. *Comic Cosmology* (2005) è una visualizzazione chiarissima di questa tecnica, così come l'opera *The Missing Object* (2005) – un oggetto esistente presente nella mostra in quanto assenza – è un esempio molto concreto della sua applicazione. La parte della struttura che viene omessa offre, nella

molteplicità delle sue incarnazioni, diverse possibilità di riempimento del vuoto, che sono lasciate a discrezione dello spettatore. Quest'ultimo è infatti direttamente interpellato come la persona responsabile della soluzione dell'enigma. Questa richiesta è simile alla spazializzazione del lettore che riempie i buchi di un romanzo utilizzando la propria intelligenza e immaginazione. Lo spettatore deve incollare i frammenti di narrativa che sono parte del mondo o fanno già parte della sua conoscenza, in maniera non dissimile da quanto accade per le parole crociate. Alcune opere mantengono semplicemente la loro struttura mentre vengono svuotate del loro contenuto (per esempio nella *Travelogue Lecture*, il design del poster di qualcosa che non esiste, i monitor vuoti, i dispositivi senza una funzione intelligibile, il pannello del display che non visualizza nulla) in un'operazione di svuotamento letterale. Il significante è volutamente obliterato per permettere la fluttuazione di senso e consentire alle proiezioni dello spettatore di intrecciarsi nei vuoti della struttura che riceve – come una calamita concava – quanto si adatta alla sua forma negativa. Gander spinge le strategie che abbiamo cercato di descrivere in questa sede sino al loro potenziale estremo quando le attiva nella sfera dell'esposizione, estendendo le preoccupazioni elaborate dalle singole opere al livello del discorso curatoriale. Il principio della costellazione non finita risulta più proficuo se applicato ad una collezione di opere posizionate in uno spazio tridimensionale per formare mostre personali composite. Queste ultime possono essere considerate lavori singoli, che aspirano a diventare un'unica opera d'arte totale. Tuttavia, questa totalità non è mai completa, essendo l'elemento mancante la sua componente centrale. Le mostre sono quindi concepite come capsule spazio-temporali (Bologna 2006) or rebus o indovinelli da risolvere (*Somewhere between 1886 and 2030*, Store Gallery, London, 2005) o ancora come un circuito circolare del tempo (*Of Any Actual Person, Living or Dead* in collaborazione con Aurélien Froment, Les Laboratoires d'Aubervilliers, Parigi, 2005).

La declinazione più sofisticata di questo metodo è una lavoro-mostra basato sullo spazio-tempo, che comprende un gruppo di opere che cambiano ogni volta che vengono esposte. Si tratta di *The Incomplete History of Ideas* (2001-continua), composta da cinque opere, una delle quali deve cambiare ad ogni singola esposizione. Una strategia che unisce trasversalmente tutte le strategie precedentemente descritte, ed integra un intervallo spazio-temporale, concretamente visibile, nella sua storia espositiva. Il lavoro di Ryan Gander tematizza il continuo spazio-tempo non soltanto a livello contenutistico ma come la struttura entro cui organizzare la propria opera. Diventa perciò un invito a considerare tutta la sua produzione non quale vicenda lineare ma piuttosto come una continua serie di opere che sfumano in un unico discorso attraverso il principio delle 'libere associazioni', creando un campo spazio-temporale dove non esistono spazi vuoti fra le diverse dimensioni fisiche e concettuali.² Alcune delle domande legittime che nascono da queste considerazioni sono: cosa sarebbe la storia se fosse organizzata attorno ad un continuo spazio-temporale anziché semplicemente lungo una linea temporale? La finzione, può essere considerata la quarta dimensione della scultura? La possibile archeologia del futuro potrebbe avere un ruolo nella nostra percezione del presente? Abbiamo estrema fiducia nell'artista e nelle sue capacità di rendere questi rompicapi ancora più complessi e multidimensionali.

¹ Rosalind Krauss, *A voyage to the North Sea*, Tames and Hudson, Londra-New York, 2000, p.6.

² I titoli delle fotografie che hanno fatto parte di *The Incomplete History of Idea*, se disposte nell'ordine corretto, compongono letteralmente un paragrafo di spamming di email relative alle gang urbane.



Il villaggio¹

Will Bradley



Parigi, 1972. Le cose andavano male allo studio. L'ottimismo collettivo che aveva trasformato l'ospedale chiuso in uno spazio di spicco dedicato all'arte contemporanea andava velocemente scemando. Le sovvenzioni governative erano esaurite. Nessuno interveniva alle anteprime, benché i percorsi degli autobus fossero letteralmente tappezzati di inviti e un senso di futilità aleggiava nell'aria come i vapori di una pessima aromaterapia. Quando un gruppo di tossicomani del luogo entrò nello studio di Jean Paul, portarono via la nastratrice rotta, una tazza senza un manico e due rotoli di nastro adesivo, ma lasciarono i dipinti. La fede del pubblico negli attributi borghesi delle linee, delle forme e dell'armoniosa combinazione dei colori restava ben salda. Il tetto cominciò a perdere.

Successivamente quell'anno ci fu un importante incontro. Era il secondo venerdì di luglio, la folla era ammassata fuori contro le inferriate, a metà strada dal Belgio, e il caldo era tale da far sembrare i calci di cera del corpo nudo di Marie Joelle autopsie di corpi caduti nell'acido.

Qualsiasi cosa sarebbe stata meglio di questo.

"Qualsiasi cosa sarebbe meglio di questo", disse Anton, quando venne il suo turno.

"Ho un'idea", disse Dominique, quando fu il suo.

Il suo piano era tanto brillante quanto semplice, e gli artisti lo attuarono immediatamente. Era fedele allo spirito del radicalismo che aveva plasmato il loro progetto fin dall'inizio, e lasciava ora sperare in notevoli benefici dal punto di vista dello stile di vita. Sarebbe stato collettivo, ma avrebbe lasciato spazio alla libertà individuale. Soprattutto, avrebbe rappresentato

la realizzazione del sogno dell'avanguardia: l'arte e la vita fuse intimamente insieme.

Vendettero l'ospedale ad un imprenditore e comprarono il piccolo borgo di pescatori abbandonato di Inutile-sur-Mer. Fecero un lungo viaggio verso sud con un convoglio di furgoni presi a prestito, dormobili, 2CV dipinti a mano. Ogni artista aveva ideato un progetto che avrebbe contribuito a quello globale. Marie-Joelle installò un forno nel suo cottage e, usando soltanto farina, acqua, lievito e sale, realizzò delle copie perfette di pagnotte di pane. Henry, in omaggio a Joseph Beuys, aprì un negozio che vendeva lepri, conigli, fagiani e diversi tipi di carne conservata. Anton, ispirato da Tinguely, creò un piccolo laboratorio in cui lavorava su tanti strani macchinari, ma in particolare sulle vecchie Peugeot dei coltivatori locali. Jean-Paul dipinse acquerelli ironici della campagna circostante che vendeva ai turisti.

Gli inverni erano miti e passavano in fretta, le estati erano calde e duravano a lungo e le tensioni della vita metropolitana svanirono nella foschia come brutti sogni. I giorni, le settimane, i mesi, gli anni passarono: il progetto prese piede e si realizzò. Gli artisti impararono ad usare i loro nuovi mezzi, ma i plichi di comunicati stampa, stilati a mano e stampati su carta preparata in casa da Dominique e Jacques, nell'eccitazione suscitata dalla comunità che andava formandosi, ingiallirono e vennero ricoperti dalla polvere senza mai essere spediti. Regnava un profondo disinteresse generale per le attività estremamente innovative svolte dagli artisti. Nel bar locale (il cui motto era "bere birra con gli amici è la più elevata forma d'arte"), la discussione non verteva più tanto sull'esigenza di smaterializzare l'oggetto e definire con maggiore precisione gli obiettivi della scultura sociale, quanto su problemi di cuore, problemi con il raccolto, la

manutenzione del tetto, la mancanza di forma della squadra di calcio locale. I matrimoni vennero celebrati con riti non religiosi, voti personali o rituali pagani, e presto nacquero anche i primi bambini. Ci furono anche periodi critici ovviamente, ma la lotta aveva un significato e le risorse di cui il villaggio disponeva vennero divise con gioia. L'abilità degli artisti non era stata per nulla compromessa dall'idillio rurale. Quando la situazione diventava difficile, Anton sabotava le mietitrebbiatrici o gli elevatori delle fattorie circostanti per poi presentarsi il mattino seguente, con la cassetta degli attrezzi in mano e chiedendo se per caso qualcuno avesse bisogno di un meccanico. Angélique e Claude coltivavano tre acri del migliore marocchino nella loro piccola proprietà. Al villaggio si teneva un festival del vino per i turisti, in cui gli artisti si vestivano come veri contadini. Vendettero le loro 2CV e comprarono delle biciclette. Cercavano il benessere sotto mentite spoglie. Tentarono ed ebbero successo.

Un giorno, uno straniero giunse al villaggio. Non era la stagione dei turisti, ed era vestito come uno che veniva dalla città. I bambini ridevano quando lo vedevano passare nei suoi abiti lindi e con le sue scarpe scomode. Vagò per tutto il pomeriggio, comprò vino e formaggio dagli empori degli artisti e fece un pick-nick al vecchio porto. Fece fotografie e prese appunti su un blocco note a spirale. Tornò due settimane più tardi, alla ricerca di una stanza da poter prendere in affitto.

Disse di essere un pittore. Aveva lavorato a Parigi, ma aveva appena ricevuto una donazione e aveva deciso di trascorrere alcuni mesi lontano per lavorare ad alcune idee. Le cose non stavano andando tanto bene. Aveva la sensazione che il suo lavoro mancasse di incisività. Aveva bisogno di analizzare la sua tecnica, forse di ricrearla interamente. Trovò una stanza

che, mettendo il materasso contro il muro, poteva servire anche da studio, e l'affitto, in confronto agli standard di Parigi, era decisamente conveniente. Traslocò immediatamente.

Benché la vita rurale avesse reso gli artisti assolutamente irriconoscibili – nessuno avrebbe immaginato che il villaggio non era sempre stato quello che appariva allora – il tempo non aveva cambiato i loro ideali. L'arrivo dello straniero, ben accetto per la nuova linfa che poteva apportare a livello economico, risvegliò impegni di vecchia data, risentimenti e animi ribelli. Iniziarono a lavorare sul giovane pittore.

Uno ad uno visitarono il suo studio, fingendosi sempre e soltanto onesta gente di campagna. Con abilità, nel tempo, criticando i suoi successi, incoraggiando i suoi errori, applaudendo i suoi fallimenti, distrussero il lavoro del giovane uomo. Traendo vantaggio dalla mancanza di fiducia in sé stesso che avevano generato in lui, lo trasformarono nella stanca parodia di un artista e quando, mesi dopo, partì nuovamente per Parigi, brindarono bevendo birra fino all'alba.

Quello che segue, ovviamente, è storia. Alcuni anni dopo, quando la sua scalata al successo stava appena cominciando, vidi la sua prima mostra personale nei pressi di Cork Street. Vicino alla porta c'era un tavolo con una raccolta di articoli di giornale e un plico di cataloghi. Prima di andarmene mi soffermai vicino al gallerista. Poiché ero davanti al libro dei visitatori, mi mise la penna in mano. Preso alla sprovvista, scrissi il mio nome e, nella colonna "commenti", scrissi ciò che quando non so cosa dire, scrivo sempre: 'intransigente'.²

¹ Prima edizione: *Fables of the Deconstruction*, in "stopstop", vol.1, Glasgow, 1997.

² Il testo che segue, inedito, è stato scritto dall'autore quale possibile seguito di *The Village*:

"Nel corso della mia vita sono stato abbastanza fortunato da poter fare sogni particolarmente vividi ma sereni. Sono perfettamente conscio che queste qualità – una lucidità soprannaturale e la natura serena e confortevole dei miei sogni notturni – non sono comuni, ma nemmeno così rari o inusuali da poterle investire di un significato particolare in circostanze ordinarie. Raccontare i propri sogni viene in qualche modo considerato come maleducato, soprattutto quando, come nel mio caso, manca la sensibilità poetica che potrebbe trasformare quella che è la più intima delle esperienze in un mezzo per trasmettere un frammento di una verità più universale. Sfortunatamente, per voi che avete ascoltato queste parole e ahimé, per me, quello di cui stiamo parlando sono proprio i miei sogni e, temo, anche qualcosa d'altro. Qualcosa che è come un sogno, o forse un incubo, che si sprigiona dai meandri più oscuri del sonno più profondo e inquieto, ma che, temo, non è né un sogno né un incubo.

Come mia abitudine, stavo camminando su prati inondati di sole e vallate alberate, fissando le guglie di una cattedrale e percependo una sorta di musica rauca nel gracchiare dei corvi. Era il 21 marzo, la notte prima dell'equinozio di primavera ed dormivo profondamente. All'ombra di una roccia ripida e scoscesa, mi sono arrampicato in un fitto bosco di querce nane secolari, cespugli di biancospino e noccioli, ho oltrepassato quello che sembrava essere l'ingresso di una caverna e sono arrivato ad una pianura paludosa. In quel momento ho avvertito una presenza soprannaturale, come succede quando si sogna, e mi sono voltato per vedere una figura che camminava quasi accanto a me, al passo. Era, o almeno così mi sembrava, un uomo. Era vestito quasi completamente di nero, non so bene dire quale fosse la foggia dell'abito, ad eccezione del fatto che non sembrava vestito per una passeggiata all'aria aperta. Anche del suo aspetto non ricordo molto, ma nonostante ciò, negli ultimi due anni, nei momenti di veglia la mia mente è stata tormentata dalla familiarità di quel volto. Dapprima mi sembrava di rivederlo in vecchie fotografie, libri che non avevo mai aperti prima, nei corridoi di polverose biblioteche dove non ero non mi ero mai avventurato prima; ora penso di averlo visto in vita, più di una volta, correre attraverso una piazza affollata, ritrarsi dal finestrino di un tram, camminare lentamente per la strada dietro di me, a notte tarda.

Se questo fosse stato tutto, forse non mi ci sarei soffermato oltre. È tuttavia una caratteristica dei sogni quella di riportare in superficie esperienze sepolte e immagini quasi dimenticate: esattamente un mese dopo, quella figura tornò a visitarmi e quella volta mi parlò. È noto che nei sogni, le parole vengono spesso percepite in maniera indistinta, ma il loro significato non può essere frainteso. Non avevo dubbi che avrei seguito lo straniero, e lo seguì attraverso la distesa grigia su cui ci eravamo incontrati fino ad una landa sabbiosa desolata con sassi, cespugli di erbacce, con le colline in lontananza punteggiate di miniere e perforate da enormi cave. Alla fine ci fermammo prima di un'altra apertura nella roccia, un accesso di proporzioni immense

sormontato da un'immagine scolpita di... qualcosa. Benché dovesse trattarsi di un volto, esitai a definirlo tale poiché aveva due enormi occhi ovali e qualcosa che assomigliava ad una bocca che si spalancava e, anche se in maniera indistinta, tratti strani simili a quelli di un serpente, che sembravano contrarsi in un orribile ghigno famelico. Con un brivido, oltrepassai quell'immagine e mi ritrovai in una spettrale caverna sotterranea.. L'interno era buio, ma sembrava illuminato dal fioco riflesso della sua luce fredda. Una camera di pietra, con il pavimento nero e liscio come marmo, le pareti ricoperte da un dedalo di incisioni di cui i miei occhi non riuscivano a cogliere la strana geometria. La stranezza palpabile della camera serviva soltanto a rendere il centro della visione ancora più inquietante. In altre circostanze quello che si presentava al centro della scena sarebbe stato guardato con un senso familiare di dolce e piacevole anticipazione. Nella gelida caverna di ossidiana erano disposti quelli che tanti anni prima erano stati gli strumenti del mio lavoro: un banco, un tavolo da disegno, un set di curvilinei, un paio di compassi di ottone e un antico 'codice' in avorio.

La sorpresa suscitata dalla visione di queste cose familiari mi fece svegliare di soprassalto e in un improvviso impeto mi precipitai in cantina. Qui, dopo aver cercato un po', trovai i miei compassi, il mio antico 'codice' e tutto il resto chiuso nella scatola in cui li avevo messi circa vent'anni prima. Stranamente rassicurato, per ragioni che non mi potevo spiegare, ritornai a letto e piombai in un profondo sonno senza sogni.

Se solo quella fosse stata la fine, avrei potuto consolarmi pensando che non si trattava altro che di sogni. Strani e vividi sogni. Ma naturalmente, non era finita e il progressivo e sempre più grande orrore dei mesi e degli anni che seguirono mi portano ad una terribile consapevolezza.

Da quella notte, i miei sonni notturni furono costantemente punteggiati da incubi. Ogni notte, benché cercassi di prepararmi con pensieri sereni, libri piacevoli, la compagnia di vecchi e fidati amici, prima o poi mi addormentavo e non appena mi addormentavo ritornavo in quella stanza oscura. Chino sul tavolo da disegno scrivevo e disegnavo febbrilmente, senza riuscire a fermarmi, e ancor meno a svegliarmi, creando un'infinità di progetti senza senso e irrealizzabili: monoliti di ossidiana senza forma, mausolei giganti percorsi da gallerie senza luce, vasti cortili deserti su cui il sole non batteva mai, conigliere terribilmente intricate i cui angusti corridoi collegavano soltanto migliaia di celle anonime, enormi distese oscure di pietra infuocata.

Ogni volta che finivo un disegno, lo straniero vestito di nero appariva e me lo strappava, poi svaniva nuovamente attraverso passaggi nascosti in profonde oscurità da cui talvolta provenivano suoni simili a voci e talvolta suoni che non riuscivo a riconoscere o descrivere. E ancora una volta immagini che non sapevo da dove venissero si affollavano nella mia mente durante il sonno e, indifeso e ignaro, le abbozzavo; nel frattempo, una sorta di demoniaca abilità mi portò a scoprire il segreto della loro articolazione e a dare una forma precisa e regolare

a quegli infernali pinnacoli e ziggurat. Il medico mi consigliò di riposare. Riposare! Come se avessi potuto riposare! No, se c'era una via d'uscita da questa strana tortura – almeno questo era il mio pensiero – dovevo trovarla, dovevo riscoprire tutto quello che avevo di più caro nel mondo reale, al di fuori dei sogni.

Mi organizzai frettolosamente per ottenere un congedo all'Università, che, forse proprio a causa del mio stato di confusione mentale, fu più semplice di quanto avessi immaginato. Avevo preparato una sola valigia e mi imbarcai immediatamente per un giro delle più grandi città del mondo, per immergermi nelle meraviglie culturali e architettoniche dell'umanità, per spazzare via quelle orribili ombre con la luce e la bellezza.

Oh, quale insensatezza! Come potevo prevedere la strana trasformazione che sarebbe avvenuta.

Ovunque andassi, ovunque volgessi lo sguardo, la distanza tra il mondo reale e l'ossessionante, arida geometria delle mie visioni sembrava colmarsi. Intorno agli edifici più imponenti, le vertiginose facciate delle cattedrali, le lastre dei templi senza soluzioni di continuità, le cupole e gli archi di palazzi e ville, vidi addensarsi le tenebre, le ombre di una verità rimasta nascosta alla vista per secoli.

E peggio, ancora peggio: mentre attraversavo in taxi o in autobus le periferie abbozzate degli agglomerati urbani cresciuti in maniera disordinata, percepii quello che ogni architetto, ogni architetto ad eccezione di questo, deve sognare, ma che sono arrivato a temere più della morte stessa: il mio stesso lavoro si manifestava strisciando, attorcigliandosi, arrampicandosi ovunque e, all'orizzonte, andando ancor più oltre...

Pur non ricordando né come né attraverso quali rotte, ritornai dai miei viaggi. Non riuscivo più a distinguere il confine tra il sonno e la veglia e tuttavia continuavo a lottare per non perdere anche le ultime vestigia della mia capacità di ragionare. Ma la ragione non poteva aiutarmi, non c'era ragione. Queste strutture, di cui ero diventato lo strumento, non erano dettate dalla ragione: riuscivo a cogliere le loro forme, le loro arcane proporzioni e le loro facciate vuote e discontinue. Ma il loro fine, il loro nesso con il mondo o con i concetti della vita umana a me cari, mi erano estranei come la fredda superficie della luna.

In quella stanza buia lavoravo febbrilmente creando bunker sepolti, silos torreggianti, recinzioni infinite, intricate raffinerie, fabbriche senza luce così vaste che non sembravano avere muri. Non era nient'altro che una macchina infernale, un meccanismo primordiale portati ai loro limiti estremi; e alla fine cedetti.

In un brivido di febbre, caddi sul pavimento di marmo e scivolai nell'oscurità. Mentre giacevo sulla pietra fredda, una bruciante eccitazione mi colse all'improvviso. Ero libero! Mi alzai faticosamente e avanzai barcollando fino alla soglia, imponendo alle mie gambe intorpidite di correre con tutta la forza di volontà a cui potevo fare appello.

Libero, ero libero e ancora lo sono, o almeno me lo auguro ardentemente.

Ma nonostante tutte le visioni spettrali a cui avevo assistito, non ero preparato al grottesco panorama che mi si presentò su quella grigia landa desolata. Una brulicante massa di corpi, una sterminata, sbrindellata moltitudine di quelli che, una volta, erano certamente esseri umani come me, uomini e donne di ogni razza e colore, tutti, come me, costretti da forze incomprensibili ad una orribile schiavitù, che si allontanavo di passo o avanzavano barcollando dalle bocche delle miniere e dalle pareti scoscese delle cave.

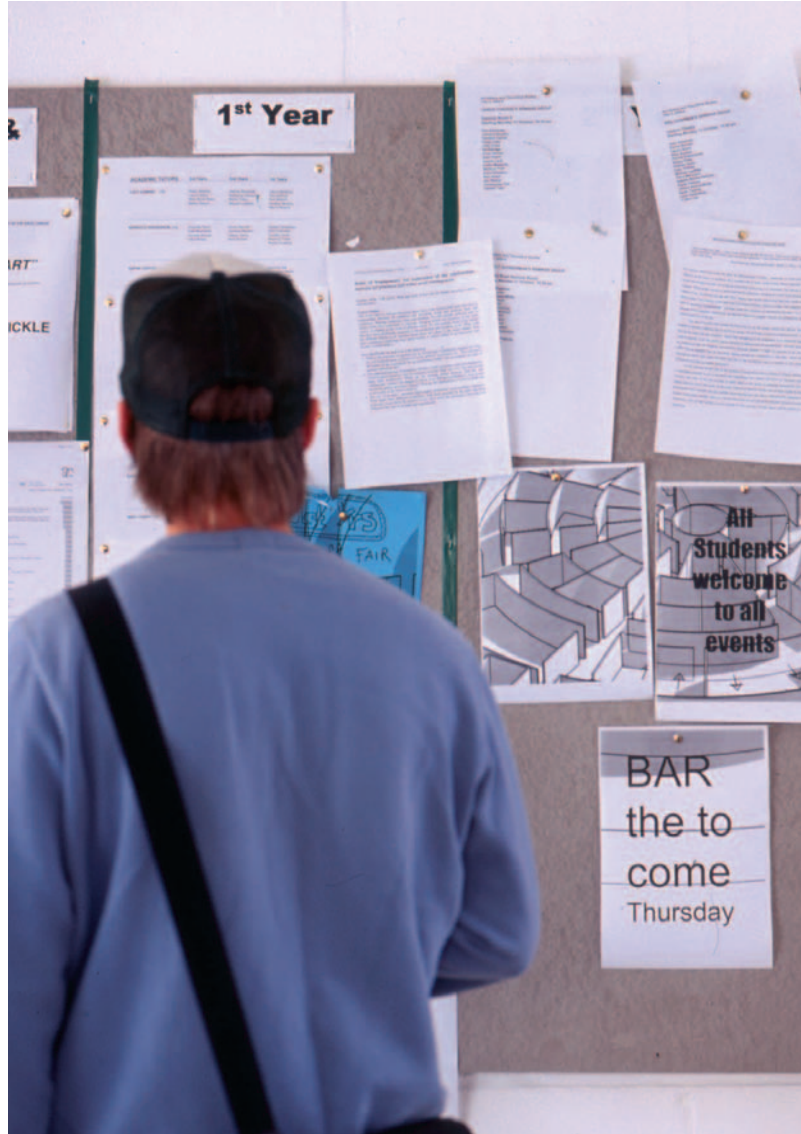
Alcuni trascinavano rozzi carrelli, altri tiravano slitte di legno di fortuna sulla densa sabbia grigia, altri ancora avanzavano barcollando piegati su loro stessi o sanguinando o si trascinavano sotto il peso di fardelli sconosciuti. In qualche modo, al limite della mia visione fantastica, il loro cammino convergeva verso fornaci lontane, torri nere e fumanti all'orizzonte.

Ma l'orrore non era questo: no, questo era confortante, umano, sano in confronto a quella che fu la rivelazione finale. Queste povere anime venivano spinte ad avanzare con fruste, bastoni, ringhi e grida disumane da... ne sono certo, un sogno non può plasmare forme così disumane, cose così spettrali e indescrivibili, creature che nemmeno la mia più fervida immaginazione avrebbe mai potuto concepire. Venni colto dal terrore, ma la mia rabbia era tale da vincere la paura.

Corsi silenziosamente sulla sabbia e prendendo in entrambe le mani un grosso sasso grigio, sferrai ad una delle creature un terribile colpo nel punto in cui immaginavo fosse la sua testa. La creatura si girò, ma cadde e un icore grigio verde fuoriuscì schizzando dalla ferita. Infine, lanciai una rapida occhiata a forme appuntite che cercavano di raggiungermi, forme che non assomigliavano né a denti né a fauci. Con tutte le mie forze, rilanciai il sasso.

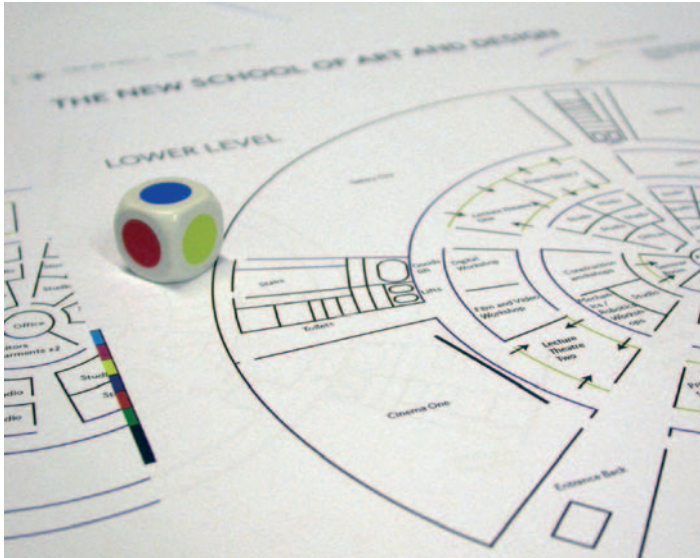
Fu allora che mi svegliai, presi la penna e scrissi il mio testamento. Credo di essere sfuggito, ma non so dove volgermi. Il mondo fuori e quello dentro sono tutt'uno. Forse, lo spero, altrove, ci sono altri come me. Forse insieme possiamo lottare o, almeno, sopravvivere.

È tardi ora e di nuovo buio. Ma non dormirò, non dormirò mai...".



28 agosto 2030¹

Charles Esche



Dopo che era accaduto, nessuno riusciva a trovare una spiegazione convincente per quanto era accaduto. Per quale motivo, un museo d'arte locale aveva lanciato il proprio appello ed ora si apriva improvvisamente a tutti gli immigrati della città in cerca di permesso di soggiorno? Quale correlazione sussisteva tra un simile evento a livello locale e tutti i raduni realizzati in lungo e in largo per il continente europeo? E perchè le grandi società di oggi non lo avevano previsto? Dopo tutto, la raccolta di informazioni sui clienti rappresentava il loro cavallo di battaglia e, di fatto, questa non era altro che una rivolta volontaria. Sembrava che le persone si unissero al movimento in maniera autonoma, probabilmente spinte da qualche impenetrabile senso di aggregazione, ma comunque quali singoli individui. E non era vero che queste persone si sarebbero comunque unite a qualsiasi tipo di iniziativa e in qualunque modo. Si recavano semplicemente nei musei, nelle Kunsthalle, presso gli spazi e gli ambienti artistici di qualsiasi tipo, in tutte le principali città. Si sedevano, si guardavano in giro, iniziavano poco a poco a parlare tra loro e si divertivano a tal punto da continuare a ritornare negli stessi posti. I musei iniziarono presto a reagire, organizzando incontri ed affidando progetti a breve termine, convocando la stampa. I mausolei dell'arte, assopiti da lungo tempo, riprendevano vita all'improvviso. Le attività estemporanee erano ben gradite e le regole dell'impegno artistico venivano modificate ogni qualvolta se ne presentasse la necessità. Stranamente, l'iniziativa si era diffusa nell'Europa centrale. Sembrava che i nostri cittadini, depauperati di ogni potere, si fossero scollati di dosso l'apatia e che avessero trovato una voce indipendente dal controllo amministrativo. Naturalmente, il tutto aveva mantenuto una dimensione locale, ma quasi ogni giorno veniva appiccata una nuova miccia ed ogni settimana una nuova città veniva inglobata. La rapidità di un tale cambiamento

generò naturalmente dei problemi, che siamo chiamati ad affrontare ancora oggi. Dato che le persone non si presentavano sul posto di lavoro, la produzione aveva subito inizialmente un calo del 70%. Gradualmente, furono trovate soluzioni provvisorie, vennero modificate le priorità e le persone finirono per tornare al lavoro per almeno due o tre giorni alla settimana per guadagnare il denaro necessario per andare avanti. Le società passarono quindi alle minacce, ai licenziamenti, arrivando addirittura ad appellarsi all'intervento dell'esercito, ma non esistevano leggi contro la partecipazione culturale pubblica, e gli imprenditori intelligenti si adeguarono presto al nuovo e inferiore livello dell'economia. Ora, funziona semplicemente così: i musei sono diventati i nuovi forum pubblici, i politici di partito che sono rimasti cercano di approdarvi per diffondere il loro punto di vista, ma la produzione e la distribuzione si regolano per lo più in maniera autonoma, gestite dai pochi che ancora trovano piacevole la monotona routine della creazione di ricchezza. Sembra che lo scopo degli incontri stia cambiando. Non è più una protesta, si tratta di un qualcosa che si avvicina più al vecchio, forse mitico, concetto di *agorà*. Lo scambio avviene semplicemente, in maniera naturale ed in virtù del piacere generato dal risultato stesso. Forse si potrebbe dire che tutti sono artisti ora, se non fosse che praticamente nessuno utilizza questo termine, prediligendo altre parole, tratte ed adattate dallo slang locale e che sopravvivono nel nostro *patois* internazionale. Perché è successo tutto ciò? Per quanto mi riguarda, le ragioni sono abbastanza immediate. Il tutto si è verificato perché non c'era nient'altro da fare. Avevamo esaurito qualsiasi altra opzione e questa rappresentava l'unica realtà per la quale valesse la pena effettuare un tentativo. Curioso, credo, ma non so perché non ci avevamo mai pensato prima.

¹ Una versione abbreviata del presente testo è stata originariamente pubblicata dalla DAE Foundation, San Sebastian, nel contesto di un progetto coordinato da Tilo Schultz.



Per un futuro museo premoderno

François Piron



Non sono molte le scene cinematografiche ambientate nei musei. Una delle mie preferite è quella in cui Franz, Arthur e Odile, i bizzarri e immaturi protagonisti di *Bande à part* (1964) di Jean-Luc Godard, decidono di battere il record di visita di un museo attraversando le sale del Louvre con uno sprint epico di 9 minuti e 43 secondi: applicazione concreta e radicale della “tecnica dell’attraversamento rapido di ambienti diversi” che Guy-Ernest Debord aveva esposto alcuni anni prima parlando dell’uso dello spazio della città con il nome di “teoria della deriva”. L’idea di Godard rappresenta anche forse il solo uso possibile dei musei, concepiti prima di tutto come luoghi di passaggio, dove il pubblico, piuttosto che essere trattenuto o fermato, deve circolare in modo fluido tra questi ambienti diversi, destinati a suscitare istintivamente la sensazione di un’organizzazione pensata in anticipo per dare il senso della storia.

Il vasto progetto di riorganizzazione urbanistica concepito nel XIX° secolo dal barone Haussmann per la città di Parigi aveva un’unica ambizione: favorire il movimento delle masse, ampliando le vie e valorizzando al tempo stesso la visibilità dei monumenti storicamente significativi della città, nell’intento di rendere il proprio patrimonio artistico onnipresente e consentire la perenne leggibilità della sua storia (solo in secondo luogo, la riorganizzazione pensata da Haussmann era mirata anche a favorire la penetrazione delle truppe militari nelle arterie della città in caso di sommosse, progetto la cui efficacia venne testata proprio in occasione della Comune di Parigi).

La situazione attuale dei musei evoca per certi aspetti la situazione

architettonica sul finire della Seconda Guerra Mondiale e la necessità di avviare rapidamente alla distruzione degli abitati provocata dal conflitto e al massiccio afflusso di nuove popolazioni nelle città. Nel corso degli ultimi trent'anni, le forme e le definizioni delle opere d'arte sono radicalmente mutate, il loro numero è considerevolmente aumentato e accanto ad opere quasi invisibili si è assistito alla comparsa delle opere più monumentali mai realizzate. Di conseguenza, sono stati costruiti un po' ovunque musei d'arte contemporanea sempre più vasti per accogliere opere e visitatori sempre più numerosi (un'istituzione come il Centre Pompidou, per esempio, è attualmente in grado di esporre soltanto il 2 % della sua collezione).

Ma immaginiamo un museo in cui il passaggio dei visitatori ha minore importanza rispetto al modo in cui le opere d'arte vengono collocate all'interno degli spazi del museo. Intendo un museo che sia in grado di rispondere alle semplici domande poste dall'architetto Yona Friedmann: che cos'è un'architettura se non viene soprattutto pensata in base all'uso che di essa se ne fa e alle esigenze dei suoi utenti? ... Un museo che consideri le opere come i principali utenti del luogo e che definisca quindi l'architettura del museo in funzione delle loro prerogative. In tale logica, si potrebbe forse arrivare a una struttura tipologica simile a quella di un'esposizione universale, in cui ciascuna opera si caratterizza per una propria architettura, come tanti padiglioni indipendenti ed eteroclitici.

Stupisce il fatto che gli artisti che nel 20° secolo hanno dispensato critiche e proposte sul museo, abbiano poi raramente pensato la sua architettura globale, ma si siano limitati ad inserirsi all'interno di strutture esistenti, esercitando la loro autonomia nello spazio circoscritto da architetture

pensate da altri. Che si tratti del *Mouse Museum* di Claes Oldenburg o del *Musée d'Art Moderne* di Marcel Broodthaers, nel caso dei "musei d'artista" la critica si concentra sulla creazione di valore da parte dell'istituzione museale, ma anche all'organizzazione della visione, e di conseguenza della conoscenza, che la struttura del museo genera.

Scegliendo di riunire e organizzare oggetti eteroclitici, sia secondo una forma che assume arbitrariamente quella di una pistola a raggi (l'ala Ray Gun del *Mouse Museum*) sia secondo una forma ad aquila per il dipartimento all'interno del *Musée d'Art Moderne*, questi artisti sollevano un'ulteriore questione, spinosa e utopica: i musei d'arte devono essere soltanto musei in cui vengono esposte le opere d'arte?

Questi musei fittizi si rifanno in effetti ad una forma precedente di museo specializzato nell'accogliere opere d'arte, e forse anche precedente l'idea stessa di museo specializzato, e fanno maggiormente riferimento ai *cabinet de curiosité* e alle *Wunderkammern* del XVI° e XVII° secolo, quindi a luoghi le cui funzioni e usi divergono radicalmente da quanto conosciamo e intendiamo attualmente come "museo".

I *cabinets de curiosité* sono innanzitutto luoghi di lavoro e isolamento e non di passaggio: accolgono oggetti eterogenei in funzione di più criteri che associano valore della conoscenza, valore simbolico, interesse e curiosità estetica, rarità o unicità... Quello che maggiormente colpisce di questi *cabinet* è tuttavia l'organizzazione degli elementi che lo compongono: ogni elemento può infatti essere associato ad altri secondo strutturazioni in serie imprevedibili, legate ad una sorta di bricolage che mescola scienza, credenze, tradizioni, mitologia, ma anche relazioni formali e libera interpretazione. Come scrive la storica Patricia Falguières, nel suo libro *Les Chambres des Merveilles*,

“l'oggetto non esiste: si riduce ad una successione dei suoi usi, delle sue evenienze e delle sue qualifiche provvisorie.”¹

Il museo del futuro deve probabilmente approfondire queste forme protomuseali e reinventare competenze, manipolazioni, denominazioni di opere, in modo da poter divenire esso stesso una forma d'arte, ma il cui soggetto non sia più tanto l'arte in sé, ma una nuova definizione dell'interesse generale che lo riguarda, che lasci innanzitutto da parte l'ossessione della conservazione e la feticizzazione del nome: “*Art, not personalities*”, come citava il motto (già modernista allora / nuovamente moderno oggi) della *Société Anonyme* di Katherine Dreier, Man Ray e Marcel Duchamp.

¹ Patricia Falguières, *Les Chambres des Merveilles*, Bayard (coll. *Le Rayon des curiosités*), Parigi, 2003, p. 49.

Immagini

- p. 5 - Facciata principale del padiglione *de l'Esprit Nouveau*.
- p. 6 - *Stumbling Block*, 2006 (pietra miliare prodotta dalla caduta dall'*Unité d'habitation*, Marsiglia, 1947-1952, di Le Corbusier, da collocarsi all'esterno del London Borough of Hackney, un'area di case popolari a Londra). Courtesy STORE, Londra; Annet Gelink Gallery, Amsterdam.
- p. 10 - *Grandi lavori*, 1977, nome della ditta a cui era stata affidata la ricostruzione del padiglione nel 1977.
- p. 11 - Diagramma originariamente prodotto per essere collocato all'esterno della navetta spaziale *Pioneer 10* nel 1972, per spiegare la collocazione della terra nel sistema solare e la comparsa fisica della razza umana.
- p. 19 - Albero nel giardino del padiglione *de l'Esprit Nouveau*.
- p. 20 - Modello digitale del padiglione con la simulazione della sua ombra il 10 luglio 1925 alle ore 16, data e orario di inaugurazione del padiglione a Parigi.
- pp. 26/27 - Disegno di Francesco Manacorda.
- pp. 35/36 - *Comic Cosmology*, 2005 (animazione che si appropria delle stelle del logo grafico della *Worlds Fair* 1964/1965 tenutasi a Flushing Meadows, New York City, con la colonna sonora realizzata da Elmer Bernstein e tratta dal film 'IBM at the fair' di Charles e Ray Eames, 1964; logo originale della *Worlds Fair* 1964 / 1965 usato come fonte per il video *Comic Cosmology*). Courtesy STORE, Londra; Annet Gelink Gallery, Amsterdam.
- pp. 45/46 - *In this state of collapse*, 2004 (*All Students Welcome To All Events - TBC*, carta A4, dimensioni variabili con l'immagine sovrastampata di un modello architettonico computerizzato - ideato dall'artista e realizzato da Bell, Travers, Wilson Architects Ltd - di 'The New School of Art and Design' appesa al posto dei pre-esistenti messaggi su carta A4 e le notizie ritrovate sui tabelloni di una scuola, di un museo o di un'istituzione d'arte; *New School Postcard*, fronte di una cartolina che rappresenta un modello architettonico e educativo di un edificio civico dalla doppia funzione, quella di Centro d'Arte e di Scuola d'Arte, basato approssimativamente sulla *Panopticon Prison* di Jeremy Bentham. Il disegno rappresenta una decrescente distribuzione della privacy, dall'area privata della Scuola d'Arte al centro, verso quella più pubblica del Centro d'Arte in periferia. Un cerchio di spazi che servono ad entrambe le istituzioni divide le due sfere: una libreria con muri di vetro che permettono di vedere da entrambe le parti e aule universitarie con muri di vetro che, invece, permettono di vedere solo da una parte). Courtesy STORE, Londra; Annet Gelink Gallery, Amsterdam.
- pp. 49/50 - *Rietveld Reconstruction: Rose, Aged 8*, 2006 (composizione scultorea assemblata dall'artista, con l'aiuto di Rose Watkins-Jones, una bambina dell'età di otto anni: diciotto pezzi di legno originariamente costruiti come una *Easy Chair*, esposti con una borsa chiusa piena di romanzi di avventura raccolti a caso alla Camomile Street Library, Londra; *Easy Chair* dalla serie *Crate Furniture* di Gerrit Rietveld del 1943 circa). Courtesy STORE, Londra; Annet Gelink Gallery, Amsterdam.
- p. 56 - Finestra interna del padiglione *de l'Esprit Nouveau*.



Ryan Gander

ISBN 88-88051-77-5

● dMAM