

Da: *Dan Graham*, a cura di C. Christov-Bakargiev, catalogo della mostra (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'arte Contemporanea, 28 aprile - 30 luglio 2006), n.n.

## ***Dan Graham***

### **Carolyn Christov-Bakargiev**

I nostri corpi sono sensori, oltre che limiti. Tramite essi percepiamo informazioni sensoriali che elaboriamo fino a giungere a ciò che riusciamo ad identificare come 'noi stessi' (la nostra identità stabile) attraverso un insieme di reazioni fisiche determinate dalle leggi della percezione - che fanno oggettivamente parte della natura umana, tanto quanto l'ossidazione del nitrato d'argento su una lastra fotografica è determinata da una reazione alla luce del sole. La nostra coscienza è tuttavia instabile e soggetta a cambiamenti, tende alla concentrazione ma facilmente la perde, cambia con il modificarsi dei ricordi, è alterata da percezioni e stimoli diversi provenienti dall'esterno. In passato, la personalità e l'identità erano definite dalla propria biografia e dai beni che possedevamo: *eravamo* il prodotto del nostro luogo di nascita, dell'educazione ricevuta, del lavoro svolto e delle proprietà legalmente riconosciute. Tale identità 'stabile' e verificabile esprimeva l'esigenza di avere una società solida e ordinata. Nel ventesimo secolo, la cultura del consumo, l'ascesa della spettacolarità e la crescita delle grandi città hanno radicalmente alterato tale visione, rendendo impossibile una società ordinata. Lo sviluppo di tecnologie sempre più all'avanguardia nel settore della riproduzione meccanica delle immagini ha favorito l'emergere dell'"era dello specchio", un'epoca di iper-riflessività nella quale l'industria delle immagini ha finito per uniformare le esperienze della collettività in una libertà apparente - nelle periferie, in televisione, al supermercato - che si rivela invece una vita profondamente convenzionale e ripetitiva. In parte reagendo all'eccesso di immagini e di prodotti nella nuova cultura del consumo, gli artisti concettuali dalla metà degli anni Sessanta hanno smaterializzato la scultura e la pittura tradizionali: l'arte poteva essere da allora in poi un'elaborazione teorica, uno studio, una situazione, un evento, o perfino un gruppo di persone che agisce all'unisono. Dan Graham ha gestito una galleria, ha pubblicato articoli sull'architettura come opera d'arte, ha creato performance filmiche e ha sviluppato un ponte tra l'arte e l'architettura con una pratica critica basata sulla ricerca costante del modo in cui funziona la coscienza e di come la si possa celebrare nell'ambito di un processo continuo e aperto nel quale i confini tra il pubblico e il privato diventano sperimentali. Nei suoi primi film, Graham sperimenta la percezione in senso lato - in una situazione nella quale le facoltà naturali del corpo sono innalzate o amplificate dall'obiettivo della telecamera. Il corpo e la cinepresa sono un'unica macchina che si muove, percepisce, vede. Nelle opere risultanti, tutte realizzate tra il 1969 e il 1974, si riesce a vedere se stessi nell'atto del vedere. Con il corpo come nostro unico strumento e bussola in un viaggio nel mondo, viaggiamo attraverso il labirinto e i riflessi della vita nell'era dello specchio.

Intorno alla seconda metà degli anni Settanta, Graham iniziò a pensare di ampliare questi tipi di film-performance "situazionali" mediante la costruzione di spazi che potessero funzionare come modelli architettonici dove condurre esperienze sperimentali e nuove "situazioni". Iniziò allora a costruire opere/spazi come *Two Viewing Rooms (Due stanze per la visione, 1975)* e *Public Space/ Two Audiences (Spazio pubblico/ Due pubblici, 1976)* che presto sono stati seguiti da padiglioni - strutture fatte di vetro bi-specchiante che in modo vario riflettono gli spettatori e il loro ambiente,

tra cui il recente *Children's Day Care, CD-Rom, Cartoon and Computer Screen Library Project* (*Asilo per bambini, CD-Rom, progetto per una biblioteca di cartoni animati e schermo di computer, 1997-2000*). Nell'architettura dei grattacieli in vetro, Graham sostiene che uno sguardo invisibile può vedere dall'interno verso l'esterno, mentre chi si trova all'esterno dell'edificio, non può sbirciare al suo interno e gli è richiesto di vivere "per sempre felice e contento" ammirando il cielo e il mondo naturale riflessi sulla superficie di ciò che appare un'architettura quasi invisibile. Modificando la direzione di questi elementi e creando nei padiglioni degli ambienti caratterizzati da cambiamenti e mutamenti costanti tra trasparenza e riflessione, Graham incoraggia il pubblico ad *agire* le proprie percezioni e interazioni sperimentali. In un mondo nel quale i giovani sono considerati sempre di più consumatori da adescare, o subiscono d'altro canto inibizioni da parte di educatori moralisti, Graham ha costruito un intero padiglione per i bambini, un luogo dove sentirsi liberi.