



DAN GRAHAM

Pavilion, 1996

90x140x49 (h.) cm

Considerato uno dei più importanti artisti concettuali, Dan Graham (Urbana, 1942) si è avvicinato all'arte attraverso l'attività di critico e la breve esperienza di gallerista. E' proprio attraverso la galleria da lui fondata, che entra in contatto con gli artisti legati al Minimalismo, come Dan Flavin, Donald Judd, Sol LeWitt e Robert Smithson, mutuandone l'interesse per la relazione tra opera e spettatore quando, a partire dalla metà degli anni Sessanta, inizia a realizzare le sue prime opere.

In questa prima fase le sue opere sono in larga parte immateriali e appaiono come inserzioni nei quotidiani e nelle riviste: l'artista è infatti interessato alla circolazione dell'opera al di fuori dei luoghi deputati all'arte. Esemplare in questo senso è *Homes of America* (1966-67) un saggio corredato di fotografie in cui l'artista sottolinea la somiglianza tra l'estetica dell'edilizia fordista suburbana del dopoguerra e il Minimalismo, a partire dalla ripetizione di un modulo sempre identico. L'interesse per l'architettura, che può essere considerato per estensione una ricerca sulla forma e i suoi usi, viene sviluppato, a partire dagli anni Settanta, in una serie di installazioni in cui convergono anche le sue precedenti ricerche nell'ambito della performance e del video. *Public Space / Two Audiences*, presentato alla Biennale di Venezia nel 1976, anticipa i padiglioni che realizza a partire dalla fine degli anni Settanta. L'installazione consiste in una stanza con due ingressi, divisa a metà da una parete di vetro, in modo che ogni gruppo veda l'altro come fosse il proprio riflesso. Nel contrapporre due prospettive e trasformando il soggetto (lo spettatore) in oggetto (dello sguardo), Graham evidenzia anche il ruolo del pubblico come elemento attivo nella costruzione di senso dell'opera. Così i *Pavilions* che Graham realizza a partire dalla fine degli anni Settanta ospitano spesso telecamere collegate a monitor a circuito chiuso che permettono allo spettatore di percepirsi contemporaneamente in due temporalità diverse e di esistere in due segmenti spaziali distinti. Il *Pavilion* è anche uno spazio intimo, pensato come rifugio e come osservatorio, ma è al tempo stesso spesso permeabile allo sguardo dall'esterno, e in questo senso si contraddistingue come riflessione sulle categorie di pubblico e privato. Vetro e specchio, oltre a mimare il lessico dell'architettura modernista che ha plasmato i quartieri centrali delle grandi metropoli, sono materiali che servono all'artista per ribadire la centralità della percezione: una percezione che non è legata solamente allo sguardo, ma anche al corpo che si muove nello spazio, e alla memoria che sovrappone il ricordo al presente.

Pavilion (1996) è una sorta di doppio in miniatura del Padiglione dell'artista situato al centro della Valle dei Rododendri nell'Oasi Zegna. In questa versione domestica, è possibile comprenderne i valori formali: le superfici sono infatti trasparenti o opache e permettono di riflettervisi o impediscono al nostro sguardo di penetrarvi. Allo stesso tempo *Pavilion* (1996) appare anche come una maquette architettonica, un prototipo abitativo o una casa per le bambole, esclude insomma la nostra fruizione diretta e stimola una conoscenza indiretta dell'oggetto a partire dai dati cognitivi a cui possiamo fare riferimento a partire dalla nostra percezione.

DAN GRAHAM



Pavilion, 1996

90x140x49 (h.) cm

Considered one of the most important interpreters of Conceptual Art, Dan Graham (Urbana, 1942) started his career as a critic and – for a short time – as gallerist. It is in fact through the gallery he founded, that he met the Minimalist artists Dan Flavin, Donald Judd, Sol LeWitt and Robert Smithson, whose interests on the relationship between work and spectator informed his own art practice in mid-sixties.

In these years, his works were mostly intangible and appeared as advertisements in newspapers and magazines: in fact, the artist was specifically interested in the circulation of his work beyond the art space. *Homes of America* (1966-67), for example, is a photo essay in which the artist emphasizes the similarity between the aesthetics of post-war suburban Fordist building and Minimalism, which is based on the logic of repetition. The artist's interest in architecture – which by extension could be interpreted as research on form and its uses – converged with his experimental works of performance and video in the early Seventies. *Public Space / Two Audiences*, presented at the Venice Biennale in 1976, foreshadows the *Pavilion* works he would go on to create from the late 1970s onward. . The installation consists of a room with two entrances, divided in half by a glass wall, allowing two separate groups to see each other as a reflection. In contrasting two perspectives and transforming the subject (the viewer) into an object (of the gaze), Graham highlights the role of the public as an active element in the construction of the meaning of the work. The *Pavilions* that Graham created at the end of the Seventies often have CCTV cameras installed and invite the viewer to perceive themselves simultaneously in two different temporalities, and to exist in two distinct spatial segments. A pavilion represents an intimate space and is conceived as a refuge and as an observatory. At the same time, it is permeable to look in from outside, and in this sense, it offers a reflection on the notion of public and private. Glass and mirror – in addition to evoking the common language of modernist architecture – are employed by Graham to reaffirm the centrality of perception: that it is not only linked to the gaze, but also to the body that moves in space, and to the memory that superimposes images of the past, onto the present.

Pavilion (1996) is a sort of miniature version of the artist's *Pavilion* located in the center of the Rhododendron Valley in Oasi Zegna. This domestic version reveals its formal values: the surfaces are in fact transparent or opaque; either reflecting us or preventing our gaze from penetrating them. At the same time *Pavilion* (1996) also appears as an architectural *maquette*, a housing prototype or a doll's house. In short, it excludes our direct use, and stimulates an indirect apprehension of the work by making use of our cognitive data and perception.