

BUILD
ANSM
NS.INF
N 88-
-79-1

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

Building Transmissions

www.buildingtransmissions.info

(Yesterday is Tomorrow)

Galleria d'Arte Moderna, 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

Architettura grafica e copertina

Nico Dockx + Jan Mast

Crediti fotografici

Ela Bialkowska

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 speciale per il sostegno alla mostra
alle Autorità fiamminghe:*



With the support of
the Flemish authorities

E inoltre vorremmo ringraziare:

Martin Carlé, Uwe Schwarzer, Berlino
Chris Dercon, Tina Koehler, Christian Larsson,
Haus der Kunst, Monaco
Gino Gianuzzi, Neon, Bologna
LIGHTMACHINE, www.lightmachine.info

BUILD
ANSM
NS.INF
N 88-
-79-1

WWW.
INGTR
SSION
O ISB
88051-

Trasmissioni che non esistono più o non esistono ancora

Andrea Villani

Il progetto che Building Transmissions presenta alla Galleria d'Arte Moderna di Bologna prevede la realizzazione di un'area incongrua nell'ingresso del museo che, come accade del resto in ogni edificio, è l'area più affollata del museo stesso, corredata da una vasta serie di servizi al pubblico, servizi di accoglienza e di orientamento. Lungo questo confine l'architettura sente fortemente l'esigenza di essere pubblica. L'ingresso, definendo da una parte le ragioni della collettività nei confronti dell'architettura, e dall'altra le ragioni della singolarità dell'edificio nei confronti della comunità, è strumento allo stesso tempo 'identitario' e 'pubblicitario', trasmette a colpo d'occhio, al primo sguardo, un'identità pubblica basata sulla corrispondenza fra l'identità del luogo e il modo in cui il luogo comunica la propria identità.

Senza realizzare alcuna modificazione eclatante, Building Transmissions interviene proprio per caricare di tensione quel colpo d'occhio, quel primo sguardo verso l'*identità pubblica* del museo, per estraniarlo da se stesso attraverso la percezione di "qualcosa di strano", qualcosa che genera una vaga e non meglio precisata inquietudine. Semplicemente rimuovendone il normale arredamento e privandolo della possibilità di erogare gran parte dei suoi servizi, l'ingresso del museo diviene un'area priva di caratteristiche e di connotazioni. Sottratto all'uso funzionale che uno spazio come questo è normalmente deputato a svolgere, esso diventa uno spazio semplicemente da attraversare, da ascoltare, da vedere. Una zona franca, un'area fantasma, un luogo di clandestinità proprio perché l'unica cosa che è possibile farci è... *farne esperienza*.

A ragione o no, un immaginario diffuso interpretava la città come un singolare laboratorio ideale, in cui disciplina sociale e effervescenza intellettuale riuscivano felicemente a convivere. Lo stesso sindaco che inaugurò la *Galleria Comunale d'Arte Moderna*, Renato Zangheri, era un eminente professore di storia, ed erano molti gli intellettuali e docenti universitari che, come lui, ricoprivano cariche politiche o funzioni di rilievo nella pubblica amministrazione, assumendo un atteggiamento di vera e propria militanza. In quegli anni a Bologna Pier Luigi Cervellati, docente di urbanistica e Assessore all'Edilizia Pubblica, elaborava progetti filologici di recupero e di riattivazione sociale del centro storico, associandosi a quanti, come il direttore della Pinacoteca di Bologna, nonché docente di museografia, Andrea Emiliani, si impegnavano a promuovere concreti interventi di catalogazione, conservazione, valorizzazione e tutela del patrimonio storico e artistico della città e della regione. Si può far risalire a questo clima la nascita dell'idea del "museo diffuso".

Gli anni Settanta a Bologna appaiono quindi, nel loro complesso, anni di euforia utopica che, nel pieno dei cosiddetti "anni di piombo", eruppero nei conflitti drammatici innescati dai movimenti giovanili e dal "convegno sulla repressione" del 1977, organizzato anche in seguito al documento contro la repressione in Italia firmato da numerosi intellettuali francesi fra cui Sartre, Foucault, Deleuze e Guattari.

Così, nel 1975, il nuovo museo dedicato all'arte contemporanea si proponeva come officina sperimentale e centro di ricerca capace di attrarre l'attenzione della cittadinanza, di richiamarne la partecipazione, senza disgiungersi dal dibattito politico contemporaneo e dalle attività produttive del territorio, fra un proliferare di proposte significativamente

multidisciplinari: mostre d'arte dall'Ottocento al presente, esposizioni scientifiche e storiche, rassegne di architettura, urbanistica, fotografia; incontri, dibattiti. La stessa collocazione del museo nel distretto fieristico ne segnava l'appartenenza a un disegno di sviluppo ed espansione urbanistici delineati fin dal 1936 con il concorso per la nuova Fiera, che aveva intravisto in quest'area, in cui la tangenziale ferroviaria si poneva come nuova cesura fra città e campagna, la localizzazione ideale per un parco espositivo che fosse anche "usufruibile come grande parco dei divertimenti"¹.

Il distretto fieristico assumeva una sua fisionomia ben connotata, anche se nella percezione della città era destinata a rimanere un'area periferica, in cui la sinergia fra cultura e mercato non fu mai pienamente realizzata, nonostante alcune fiere specifiche, come ArteFiera, SAIE, CERSAIE e Fiera del libro per ragazzi. Fu questa mancata realizzazione sul piano del sentire comune, del vivere quotidiano che ha motivato la richiesta di un trasferimento del museo in aree più centrali e 'tradizionalmente' connotate.

Nel 1985, dieci anni dopo l'apertura del nuovo museo, fu indetto un concorso per creare nell'area dell'ex Manifattura Tabacchi, un'estensione di 10 ettari all'interno della cerchia dei viali, un parco urbano, sede "ideale" di un nuovo polo per le arti visive contemporanee in cui la Galleria d'Arte Moderna troverà, a partire dal 2007, la sua nuova collocazione presso l'ex Forno del Pane, segnando di fatto da una parte l'eclissi di una concezione del museo che è apparsa negli anni forse troppo idealistica, e dall'altra l'emergere di una rinnovata concezione delle funzioni del museo e della sua logica pubblica all'interno di un sempre

DATA

BUILDING TRANSMISSIONS AUDIO ARCHIVE SELECTION



RANDOM FUNCTION #1
random selection of an audiofile to be sent to any of the 5 output channels

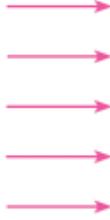


SOFTWARE

RANDOM FUNCTION #2
random determination of output volume



RANDOM FUNCTION #3
inserting a random amount of silence in between audiofiles



HARDWARE

5 STEREO AMPLIFIERS



16 HI-FI SPEAKERS 4 SUBWOOFERS



OUTPUT

BUILDING TRANSMISSIONS SOUND INSTALLATION
MAMBO in progress
BOLOGNA 2006

WWW.
INGTR
SSION
O ISB
88051-

02 2006

Andrea Viliani (AV)
Building Transmissions (BT)
David Bussel (DB)
Jan Mast (JM)

AV

In che senso vi definite come gruppo con il nome di "Building Transmissions"?

BT

In realtà non amiamo l'idea di una definizione univoca, dal momento che questo tipo di approccio limita le possibilità dell'essere e/o fare di persone o cose e può anche pregiudicare la spontaneità al processo creativo. Spesso le strutture predefinite possono risultare troppo rigide. Siamo partiti nel 2001 e, sino ad oggi, abbiamo lavorato come gruppo interdisciplinare di persone con un ampio raggio di attività che abbraccia scrittura, musica, architettura, immagini in movimento, attività curatoriali..... Sempre alla ricerca di collaborazioni che ci permettano di arrivare ad uno scambio di idee. In questo modo cerchiamo di portare avanti numerosi progetti che sarebbe stato impossibile realizzare diversamente ed individualmente. L'aspetto comunicativo, così come il "processo" rivestono un'importanza fondamentale. Per il futuro, ci auguriamo che Building Transmissions possa funzionare sempre più come una sorta di piattaforma produttiva/distributiva, anche per altri. Si tratta soprattutto di un'attitudine, di una presa di posizione all'interno del "mondo dell'arte" (ma non solo), facendo riflessioni su possibilità che si diversificano da quanto viene considerato "standard".

AV

Potreste dirmi qualcosa di più riguardo all'opera che state facendo per il MAMbo?

BT

Abbiamo due idee che si uniscono nel contesto di questo lavoro sulla situazione attuale che riguarda questa istituzione, in cui la vecchia struttura del museo (GAM) sta per essere trasformata in qualcosa di diverso. Da un lato presenteremo un'installazione sonora, utilizzando il nostro archivio di suoni come una "cassetta degli attrezzi" per sviluppare una nuova opera in costante evoluzione grazie all'uso di composizioni fortuite e funzioni *random*. È stato creato un programma software specifico per far funzionare simultaneamente vari clip sonori, in combinazioni sempre diverse e sempre nuove, creando così nuove interrelazioni con il nostro attuale archivio. In questo modo cerchiamo di evitare un semplice accumulo di documentazione registrata, prediligendo un ordine non gerarchico che si discosti da criteri come la cronologia. Abbiamo sempre trattato l'archivio non come una semplice collezione di pezzi finiti realizzati nel passato, ma soprattutto come un archivio di esperienze e ricordi che si susseguono, alternandosi; esso pertanto non contiene soltanto pezzi "nuovi" come composizioni, brani e registrazioni sul campo, ma offre anche un *remix* dell'archivio stesso, come se fosse un continuo (dis)facimento. D'altro canto, abbiamo "svestito" lo spazio espositivo eliminando le finte pareti che vi erano state costruite e togliendo il logo dalla facciata istituzionale dell'edificio, creando così uno spazio nudo che rappresenta una potenzialità, che suggerisce una trasformazione. Questi dialoghi e interazioni specifici, temporanei e forse addirittura radicali all'interno dell'identità istituzionale, faranno molto probabilmente un po' di rumore nel

linguaggio globale in cui domina il "marchio" e, ci auguriamo, avranno un ulteriore riverbero sul concetto di un museo "ideale".

AV

Che tipo di "trasmissioni" esplorate negli edifici in cui lavorate? L'edificio del museo, insieme al particolare contesto che esso implica, sono o potrebbero essere diversi da ogni altro edificio in cui siete intervenuti?

BT

L'energia e l'atmosfera di un certo ambiente o spazio sono gli elementi che stimolano il nostro interesse a lavorare su quell'architettura, poiché ne determinano il punto focale che attrae l'attenzione. La parte fondamentale di un nuovo esame dello spazio è, crediamo, utilizzare il principio del *feedback*. Ogni volta che si entra in un'ambientazione architettonica si percepisce una configurazione di risonanze molto diversa, che è determinata anche dall'attività umana che vi si svolge. In questo modo i musei si differenziano sicuramente da qualsiasi altro tipo di edificio per quanto riguarda i parametri dell'ambiente e la direzione in cui viene focalizzato il nostro interesse, ma il processo di lavoro tramite il quale si raccolgono registrazioni sul campo è molto simile a quello utilizzato per qualsiasi altro tipo di spazio.

AV

Quando, e come, un'architettura esistente diventa per voi un fantasma, qualcosa di misterioso e sfuggente?

BT

Il concetto del "divenire un fantasma" implica l'assenza di una presenza

e di un'azione umana: l'edificio è abbandonato e quello che resta è una sorta di energia "del riposo", un'energia che, un tempo, è stata prodotta dal fattore umano. Come tale, un "fantasma" è un personaggio che proviene da una dimensione "intermedia".... spesso definita come una traccia sconosciuta di energia proveniente dal passato, che continua a caricare di presenze ignote il presente... ma, perché non sviluppare una teoria del soggetto che si costruisce in relazione al futuro, piuttosto che tramite la dinamica del ricordo? Nella ricerca che abbiamo recentemente effettuato insieme a Bangkok, visitando molte strutture di diversi "edifici fantasma", siamo stati in grado di sperimentare l'architettura in un momento in cui il suo sviluppo era "congelato", condizione che normalmente ha un carattere assolutamente temporaneo. Anche in questo caso, l'idea del potenziale rappresentava un fattore chiave: si tratta non soltanto di edifici non ultimati che attendono con ansia di essere portati a termine, ma anche di energia che scaturisce da nuove – se pur diverse – attività, che fanno rivivere questa architettura anche se soltanto per una frazione di un secondo. Nei "luoghi fantasma" si percepisce la realtà di qualcosa (o qualcuno) che sta per arrivare. Questa sensazione può ravvivare la percezione degli ambienti quotidiani che ci circondano. Registrando suoni, facendo foto e sviluppandole in progetti, pubblicazioni, CD, sfruttiamo questo campo energetico e cerchiamo di renderlo in qualche modo visibile, ascoltabile e, ancora una volta, vivo. In un articolo era riportato che "oggi viviamo in un mondo in cui l'energia è 2 o 3 volte maggiore nel vuoto che nella materia". Questa energia è così curiosa e intensa da far sì che il tempo assuma una qualità elastica.

AV

In che modo riuscite a catturare l'atmosfera trasmessa da questi particolari spazi? Quando e come una particolare architettura diventa per voi "un'architettura che trasmette"?

BT

Ci sono luoghi che ti "parlano" immediatamente, mentre altre volte queste "trasmissioni" iniziano soltanto dopo aver passato un certo periodo di tempo in un posto, dopo che si inizia a "capire" e a percepire quello stesso posto in maniera "diversa". Pensiamo ad esempio a cosa significa passare una notte a casa di qualcuno. Il brivido che si prova inizialmente per gli spazi nuovi può essere molto interessante come esperienza, e vi farà agire d'impulso, così anche per le registrazioni: si entra quindi in un processo molto intuitivo. Tuttavia, quanto più tempo passiamo in un luogo, tanto più ovvie ci sembreranno le prime impressioni ed azioni – la ricerca che segue quel momento è più ardua, ma può essere sicuramente altrettanto appagante.

DB

Dal momento che il suono vive negli edifici (gli edifici producono suoni) e dal momento che le vostre registrazioni sono (forse micro-) ambienti, suoni dello spazio, non state producendo quindi anche immagini? Suoni-immagini deittici?

BT

Innanzitutto, può esserci uguaglianza fra suono e immagine? Il suono, in quanto elemento radicalmente basato sul tempo, ci offre numerose possibilità di rappresentazione della realtà. Se può essere un catalizzatore





**BUILD
ANSM
NS.INF
N 88-
-79-1**

WWW.
INGTR
SSION
O ISBI
88051-







WWW.
INGTR
ISSION
O ISB
88051-

Il Museo del futuro senza pareti

Elena Filipovic

Prefazione

Un museo, dichiarò una volta Joseph Beuys, è “fondamentalmente soltanto un edificio”¹. Ovviamente, un museo è *anche* un edificio – un elemento architettonico all’interno del quale vengono raccolte opere d’arte, presentate al pubblico sulle pareti del museo stesso. Tuttavia, molti potrebbero sostenere che il museo rappresenta soprattutto qualcos’altro: la propria raccolta di oggetti, una storia delle proprie mostre, le regole sociali di cui si fa promotore (‘cammina in questo spazio, guarda di là, non consumare cibo, non comportarti male, non toccare...’), un discorso istituzionale, un imprinting per le persone (direttori, curatori, artisti, amministratori) che lo gestiscono e di coloro che lo utilizzano (il pubblico ed i suoi spettatori, chiunque essi siano). Ed è tutte queste cose, anche se Beuys non sbagliava. Poiché, se si può sostenere che il museo è più di un *semplice edificio*, lo si può affermare principalmente in virtù del fatto che è l’edificio del museo stesso a sorreggere e sostenere esattamente tutti quegli elementi che rendono tale il museo. Le sue pareti, in altre parole, rivestono un ruolo più importante di quanto possa sembrare. Una digressione sul tema: “Il Museo senza pareti” è la traduzione del testo di André Malraux, ora divenuto un classico, *Le Musée imaginaire*. Lo scrittore francese e futuro Ministro della Cultura ha introdotto la nozione di museo immaginario, un museo costruito nella mente o sulla carta stampata come frutto della rapida espansione post-bellica della riproduzione fotografica. “Il Museo senza pareti” è una traduzione sbagliata, ma è significativa, poiché il traduttore americano ha intuito che se un museo dovesse essere ‘immaginario’, ovvero non presente o reale,

Inoltre, la riorganizzazione sonora dell'esperienza spaziale ha saputo imporsi nei confronti dell'abituale dipendenza dell'architettura dalle strutture solide, stabili e concrete. Questa "architettura sonora" ha introdotto delle pareti penetrabili, aperte, immateriali, in breve, pareti che non sembravano muri, ad eccezione del fatto che consentivano al suono (la storia) di definire nuovi spazi e di confondere il monopolio dell'attenzione esercitato da una struttura architettonica esistente – un effetto solitamente determinato dalle pareti in calcestruzzo o in mattone. Contrariamente ad una casa dell'arte che si presentava troppo solida, troppo monumentale, eccessivamente perseguitata dalla propria storia, la loro era una struttura architettonica composta semplicemente da suoni, silenzio ed aria, nulla di più.

Questo non è un museo

Che cosa ci può rivelare questo progetto del museo ideale del futuro? I musei potrebbero accettare di abbattere le proprie mura ed essere più pronti a supportare in questo modo gli artisti ("abbattere le proprie mura" è una metafora, ma non solo, poiché gli artisti potrebbero letteralmente erigere delle strutture architettoniche alternative 'per' e all'interno 'del' museo). Sono troppo pochi i musei che lo fanno. In un mondo in cui la velocità e la sicurezza, la fama ed il successo, la convenienza e l'identità vengono privilegiati, i musei potrebbero più spesso svilupparsi in contrasto con tali qualità, per configurarsi come una sorta di controproposta, un idillio, un antidoto. Potrebbero lasciare tracce di esitazione sulle proprie pareti, potrebbero dimostrare tentennamenti e muoversi con lentezza, potrebbero celebrare l'oscurità ed il fallimento, la differenza, la difficoltà e l'intelligenza. Un museo ideale potrebbe pertanto essere un museo che corteggia questo "fallimento" (con mostre prive di grazia, pesanti e poco

spettacolari); potrebbe reinventarsi, mostrare l'elaborazione e dimostrarsi in fase di elaborazione, potrebbe resistere all'impulso di attrarre il maggior numero di persone ed impegnarsi piuttosto a fare ritornare sempre più visitatori, affinché possano fare nuovamente esperienza delle opere d'arte, più e più volte. I musei potrebbero quindi riconoscere il potenziale degli artisti di reindirizzare proficuamente la forma e il focus dell'istituzione – come nel caso dell'attuale invito a Building Transmissions, e ad altri artisti, a radere al suolo, in fondo, la vecchia GAM – Galleria d'Arte Moderna e gettare le basi di un nuovo Museo di Arte Moderna a Bologna (MAMbo). Probabilmente è troppo presto per prevedere il risultato, ma potrebbe sorgere un museo che non è un 'museo', ovvero una cosa diversa da quello che è stato concepito da ormai troppo tempo come tale. Chiamatelo "museo senza pareti", se volete: le pareti troppo rigide sono di fatto parte del problema. Quello che ne scaturirà sarà un museo che, non essendo un museo vero e proprio, potrà fungere da custode ideale del futuro del presente.

¹ Joseph Beuys, Haks Frans, *Das Museum. Ein Gespräch über seine Aufgaben, Möglichkeiten, Dimensionen*, FIU-Verlag, Wangen / Allgäu, 1993.

WWW.
INGTR
ISSION
O ISB
88051-

Mondo piatto - Musei fluttuanti

Dirk Snauwaert

Nel suo diventare globale, il mondo è diventato di nuovo piatto. Il mondo piatto è l'ultimo slogan delle economie globalizzate. Da sferico, complesso e denso, lo spazio-tempo moderno sembra essersi sviluppato nuovamente in una forma protostorica bidimensionale: la sfera si è "sgonfiata" assumendo l'aspetto di una moneta. Le precedenti differenze culturali e storiche tra decisioni prese al centro o in periferia hanno, in questa prospettiva, dato luogo ad un principio di assoluta uguaglianza per lungo tempo acclamato e atteso. Anche se a questo punto esso appare solo nella sua forma quantificabile: l'espansione misurabile della crescita che predomina sui limiti imposti dalle distanze e dai margini temporali.

Laddove precedentemente lo scopo dei musei era concentrato sulla distinzione della qualità, sulle differenze tra linguaggio individuale e collettivo, sulla raffinatezza nell'esecuzione, sulla legittimazione della posizione in una complessa catena di eventi storici e idee, sulla presentazione in un contesto architettonico concentrato, stabile e preciso, la sfida ora sembra porre in contrasto le motivazioni intangibili e gli intenti degli artisti - degli oggetti che creano, dei loro gesti - con il flusso costante di avvenimenti quotidiani apparentemente immotivati. L'apparato formale che un tempo era parte dell'edificio nazionale, riferimento nei processi di civilizzazione e pietra di paragone per lo sviluppo delle idee, viene ora sfidato dal suo interno da questa piattezza e da questa totalità, e si trova ad essere parte in causa nella competizione per la concentrazione e l'attenzione generali. Invece di riferirsi ancora una volta alle ovvie tensioni della storia e della tradizione, la sfida risiede nel mettere in relazione

esperienza e conoscenza per creare piattaforme temporanee, informali, transitive dove trova la propria collocazione – accanto al compito di preservare e dispiegare i manufatti – la storia immateriale delle mentalità. La pertinenza e l'importanza dei musei verranno messi in discussione se essi non divengono le piattaforme, le forze di gravità dove gesti ed eventi apparentemente non correlati si concretizzano e acquistano pieno significato. I loro spazi dovrebbero essere trasformati in spazi temporanei dove le cose possano essere messe in scena e il loro apparato si possa trasformare di nuovo in uno spazio più astratto di interpretazione, commento e iscrizione. L'architettura sembra essere in lotta con queste nozioni che derivano dalla rete dell'"information technology" dove un luogo è sempre relativo e lo spazio è sempre disponibile.

Dal momento che l'astrazione conosciuta come 'tempo' deve essere considerata relativa in un mondo uniforme senza distanze, possiamo sbarazzarci anche dei limiti della storia? Oppure possiamo interpretarla come discontinuità, un modello in cui le nozioni di tempo e l'azione umana al suo interno possono essere interrogate?

In anticipo sui tempi, quando gli architetti e i pensatori ancora credevano che il labirinto fosse la miglior metafora per dare forma al complesso flusso del tempo – considerandolo uno dei migliori scenari spaziali per riflettere sui paradossi della distanza nel tempo e nello spazio, sul suo intreccio e sulla sua indeterminatezza, concepito come una miriade di sforzi lineari – l'uniformità era considerata semplicemente una semplificazione protostorica. I labirinti ora non hanno bisogno di essere costruiti, ma immaginati.

Poiché negli ultimi anni il tempo e lo spazio si sono estesi piuttosto che restringersi, è diventato essenziale individuare luoghi fluttuanti per le contraddizioni e i paradossi. I musei dovrebbero vedere in questo il proprio ruolo.

Amnesia – Immateriale

Evento – Incidente

Trasferimento di conoscenza – Intelligenza

WWW.
INGTR
SSION
0 ISBN
88051-

WWW.

INGTR

SSION

0 ISBN

88051-