

Luca Trevisani
 Mark Manders
 Mousse Magazine n. 8
 april–may 2007
 pp. 40–42

mark MANDERS



Luca Trevisani

2007, in the HAN-KUNSTLABOR, ZÜRICH - Photo: colombo, Olaf Link

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

Vuoi che l'opera d'arte sia reale?

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

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

Un architetto può essere definito un narratore?

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Puoi parlarmi della tua idea di scultura?

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

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

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

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

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

Do you want the artwork to be real?

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

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

Could an architect be called a storyteller?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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



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