

DAN GRAHAM, LABYRINTH II, 2002, stainless steel, punched steel, and two-way mirrors, installation view, Galleria Massimo Minini, Brescia, Italy / Edelstahl, Lochstahl und Einwegspiegel.



D a n G r a h a m

Dan Graham, ARTIST, Maybe ARCHITECT

MASSIMILIANO DI BARTOLOMEO

In 1976, during the "Ambiente/Arte" exhibition organized by Germano Celant at the Venice Biennale, Dan Graham showed a work titled PUBLIC SPACE/TWO AUDIENCES. A game of prestige, it took advantage of man's very ingenuous perception of space to double the reference coordinates of a place, using a "simple" mirror-wall and another in transparent glass that intersected a rectangular room. It was like looking through a bottomless mirror, with one's ego reflected in it; but it was also pervaded by a transparency. Meanwhile other wandering presences could be discerned, though it was impossible to ascertain their exact whereabouts. This work inaugurated a new approach by Graham to time delay: a dizzy perception postponed, an opportunity to observe a stranger, albeit only for an instant, before recognizing the stranger as oneself. The artificiality of the video and of the projectors, aided by mirrors and showcases, had enabled Dan Graham to explore perceptive dimensions that were in no way dependent on Renaissance perspective: an orderly and scientific rebellion that surveyed every spatial possibility. Again in 1976, the video TIME DELAY FOR TWO OPPOSING SHOP WINDOWS gave him an opportunity to explore this encroachment elsewhere. This time the observer's attention is focused on the object displayed, but distracted by his/her own reflection and

MASSIMILIANO DI BARTOLOMEO is an architect. He lectures on environmental architecture at Milan Polytechnic and writes regularly for *Domus*.

by that of the passersby. Graham expands on that condition by installing two monitors, two television cameras and two mirrors, in two juxtaposed shop windows. This rigorous and exact, geometric and timely arrangement has the capacity, however, to set up infinite spatial combinations. These two experiences ferried Graham's work into an exploratory field far from the neutrality of an art specially prepared, but sharply conditioned by place.

Graham's "machines" have become instruments for surveying space, sectioning it according to sensorial sequences caused by incidents and fractures, screenings and television cameras that make the appreciation of a place ambiguous. The absolute and the relative interpenetrate alternatively, and the visitor can choose to observe one of the multiple realities, in the knowledge that no one possesses the dignity of the absolute except in the instant in which it is perceived. Place, on the other hand, is defined in its continuous denials, being projected and reflected according to contradictory coordinates. The concluded space of a room multiplies its dimensional planes by denying the truths of Cartesian geometry and releasing any subordination to a central and perspective representation: like optical benches on which to fix projections of reality while crossing the narrow border that separates the two worlds in which we are wrapped: the concrete one before our eyes, and the hazier one that resides in the tangle of our suggestions. If, therefore, in the closed spaces, Gra-

ham's pavilions represent the infinite as opposed to the finite, in the open spaces the reverse is true: the surfaces absorb the surrounding landscape, offering visitors the possibility of a synthesis, though this is never taken for granted. As, for example, in TWO CUBES/ONE ROTATED, which is a plain geometric interlocking of two glass and mirror cubes that can also be entered. This work, first shown at the ARC Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, becomes naturally a frame for the space around it. Significantly, the dry and cold aluminum profiles hold back the portions of reality like pictures in a gallery of images rolled into themselves. In this case, the space is not subject to fractures recounting its complexity, as it is in the closed installations. Rather, it is simplified, harnessed to a geometrical pattern that seems to lend order to its comprehension. An exact reading is moreover denied by the fact that the simultaneity of information cannot be organized. And within this logic, the element of disturbance is necessary to our appreciation of Graham's work, while the reflections in the glass present a continual comparison between the observer and what is observed. In this way distraction can complete the observation. Speaking about his 1976 installation, Graham recalls that: "...If you entered and found yourself alone, it was like being inside minimalist art, but as soon as there was more than one person, you would get a double reflection, beside the feeling of bewilderment caused by the continuous reversal between the observer and the person observed." But it is still just as effective today, despite our having grown accustomed since then to an ever more technological and virtual existence. Indeed at the Italian Pavilion in this year's Venice Art Biennale, there were the same incredulous looks, nervous smiles and hands alternately raised, to get confirmation that the persons on the other side of the mirror were actually themselves. A feeling of dizziness may seize the viewer as he or she ingenuously observes a pavilion by Graham: a feeling that turns into contemplation or euphoria, a static or dynamic state. THE STAR OF DAVID PAVILION, from 1989, but finally realized in 1996, on the grounds of Buchberg Castle in Austria, is paradigmatic in this respect. Adults catch their breath as they grasp the intensity of images and sentiments crystallized in the



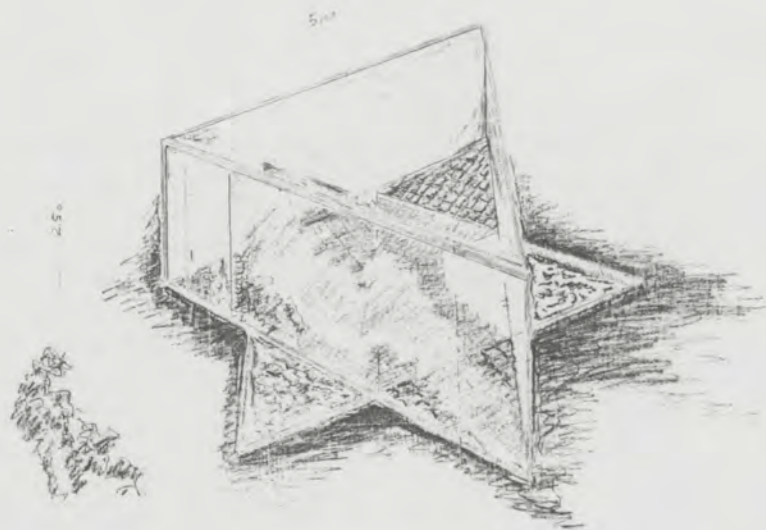
DAN GRAHAM, PUBLIC SPACE/TWO AUDIENCES, 1976, installation, "Ambiente/Arte," Venice Biennale / ÖFFENTLICHER RAUM/ZWEIFACHES PUBLIKUM.

transparent volume; the star shape is recognized in the intersection of the solid triangle, which can be entered, and another triangular water basin that seems to emerge from the two-dimensionality of the water. Its reflections thus also occupy an underground dimension, while the dizziness is in the eye, as it rapidly regains the tops of the star itself on the ground, later lost in its semi-extrusion. Children run towards the wall that isn't there, playing tag and going through a door almost concealed by the immateriality of glass. As the water on the interior of the solid two-way-mirror image position can be walked on by a metal grid, they gaze at their figures reflected in the water and superimposed on the sky, and point

at themselves through the two-way mirror planes. Dizziness becomes a game, and the dazed state is a venture beyond rationality. As Roger Caillois explains in his book *Man, Play, and Games* the coincidence that occurs between dizziness and the mask projects man's identity into a play-related and irrepressible dimension, until a state of stupefaction is reached. Certain propitiatory tribal dances, or more simply the children pirouetting in the courtyard in a hilarious crescendo until they lose their balance and feel sick as the ground starts to undulate, are actually a moment of exploration, an attempt to dig out the authenticity of a dimension that sometimes appears too static. Graham's pavilions convey this giddy sensation, setting off a continuous circular process, even in the visitor's absolutely static state while the space begins to rotate, absorbed or rejected by the screens with which the volume is constructed. In reality, the deception begins precisely with our attempt to grasp the complexity of the structure, the exact intersection of its planes and the geometry of its space. Seduced by the possibility of understanding, and trapped by our unconsciousness, we keep trying again, convinced that this time may be the lucky one, whilst in this reiterated deception the exploration continues.

At times, the distance between art and architecture is minimal; sometimes the two overlap and in-

terpenetrate. This happens in the large suspended canvases by Anish Kapoor, in Richard Serra's magnetic spirals, in Kounellis's brutal labyrinths. The magazine *Domus* recently published a report on the excursion by the art world into the dynamics of architecture: and a recent article, titled "Art Eats Architecture," illustrated the sensational work installed by Kapoor at the Tate Modern in London. Kapoor himself has since been appointed to "design" a station on the Naples Underground. Dan Graham pushes beyond and succeeds in taming space, crystallizing it. However, he does not deprive it of possible changes. He transforms the viewer into an inhabitant, as his or her own privileged witness within the work. The drawing and the preparatory sketches, but also the models, reveal this designer's attitude: by means of axonometrics, perspectives, plans, and sections, where materials and finishes are indicated, but above all the visitor-inhabitant's entrances and routes, in a language detached from architecture. Functional diagrams anticipate the work's mechanism and the inhabitant's behavior, fostering a continual interaction between visitor and place. The CAFÉ BRAVO for the Berlin Biennale of 1998 therefore is a work of architecture, built with technical help from the architect Johanne Nalbach. It is composed of two cubes that intersect in the courtyard of an old factory converted into an exhibition space.



DAN GRAHAM, STAR OF DAVID PAVILION, 1989, drawing by the artist / DAVIDSTERN-PAVILLON, Skizze des Künstlers.



DAN GRAHAM, STAR OF DAVID PAVILION, 1989-1996, two-way mirror, aluminum, Plexiglas, Schloss Buchberg, Austria, 102³/₄ x 165²/₅ x 94" / DAVIDSTERN-PAVILLON, Einwegspiegel, Aluminium, Plexiglas, 261 x 420 x 238 cm.

Reflections in the two-way mirror glass and the mirrored profiles in chromed aluminum, distort the composition formed by the façades of surrounding buildings, while the two cubes seem to appropriate them for themselves. People in the café appear to be suspended in a bubble, yet they are reassured by its familiar furniture. They are distracted however, by the impossibility of defining the boundary between exterior and interior, public and private. Take M. C. Escher's ironic drawing PRINT GALLERY (1956), for example: is the visitor portrayed outside or inside the print?

And again, the fax used by Graham to technically illustrate his most recent work in Italy, at the Galleria

Minini in Brescia: a sheet of paper on which four lines design the rectangle with the correct proportions to define the context of the exhibition space, and then, in a thicker line, the two "S" quoted and indicated in the materials. Live paths of glass, mirror and aluminum pursue one another to create an impossible labyrinth, where visitors enter and would like to get to the other side, through the sheet of stretched metal. In a moment of sensorial deprivation, we discover that we have once again been deceived, seduced and abandoned, left alone but infinitely greater.

(Translated from the Italian by Rodney Stringer)

Dan Graham, KÜNSTLER – oder ARCHITEKT?

MASSIMILIANO DI BARTOLOMEO

1976 zeigte Dan Graham an der von Germano Celant kuratierten Ausstellung «Ambiente» an der Biennale von Venedig eine Arbeit mit dem Titel PUBLIC SPACE/TWO AUDIENCES, ein Spiel mit Illusionen, das die naive räumliche Wahrnehmung des Menschen ausnützt, um die räumlichen Bezugskoordinaten mit einer «simplen» Spiegelwand und einer Wand aus transparentem Glas, die beide den rechteckigen Raum trennen, zu verdoppeln: Es ist, als blicke man in einen nach hinten offenen Spiegel; die eigene Gestalt wird gespiegelt, ist aber auch von Transparenz durchdrungen, während andere Gestalten sich durch den Raum bewegen, ohne dass sich ihre genaue Position ausmachen liesse. Mit diesem Werk machte Graham einen neuen Schritt in Richtung *time delay*, die Schwindel erregende zeitliche Verzögerung der Wahrnehmung: Sie erlaubt es, sich selbst einen Moment lang als Fremde(n) zu betrachten, ehe man sich erkennt. Das Künstliche von Bildschirmen und Projektoren, unterstützt von Spiegeln und Vitrinen, ermöglichte es Dan Graham, Wahr-

MASSIMILIANO DI BARTOLOMEO ist Architekt. Er lehrt umweltbezogene Architektur am Polytechnikum in Mailand und schreibt regelmässig für *Domus*.

nehmungsdimensionen jenseits der Renaissanceperspektive zu erkunden: eine systematische, wissenschaftliche Rebellion, die alle Möglichkeiten des Raumes erforscht. Ebenfalls 1976 – im Video TIME DELAY FOR TWO OPPOSING SHOP WINDOWS – verwendete er Schaufenster, um dieses Vordringen in eine andere Dimension zu untersuchen: Die Aufmerksamkeit des Betrachters wird auf den ausgestellten Gegenstand gelenkt und zugleich durch die eigene Spiegelung und jene anderer Passanten abgelenkt. Graham erweitert diese Situation, indem er zwei Monitore, zwei Kameras und zwei Spiegel in zwei nebeneinander liegenden Schaufenstern installiert. Eine strenge und präzise, geometrisch exakte Anordnung, die aber unendliche Raumkombinationen hervorzubringen vermag. Mit diesen zwei Projekten stösst Grahams Arbeit in einen Untersuchungsbereich vor, der weit von der Neutralität einer «gemachten» Kunst entfernt und stark durch den Ort bestimmt ist. Grahams «Maschinen» werden zu Instrumenten, die den Raum erforschen und ihn durch sensorische Vektoren unterteilen, die sich durch Zwischenfälle und Brüche, Bildschirme und Kameras ergeben, und die Interpretation eines Ortes mehrdeutig werden lassen: Das Absolute und das Relative durchdringen

einander, und der Betrachter kann wählen, welche der mannigfaltigen Realitäten er sich ansehen möchte, wohl wissend, dass sie alle einzig im Augenblick der Wahrnehmung die Würde des Absoluten besitzen, während der Ort durch seine fortwährenden Negationen definiert ist, da er anhand widersprüchlicher Koordinaten projiziert und gespiegelt wird. Der geschlossene Raum eines Zimmers vervielfacht seine Dimensionen, gerät in Widerspruch zur kartesischen Geometrie und fügt sich nicht länger einer zentralperspektivischen Darstellungsweise: Die Wände werden zu optischen Schwellen, an denen man die Projektionen der Realität festmacht und dabei die feine Grenze zwischen den zwei Welten überschreitet, die uns umgeben – der konkreten Welt, die wir vor Augen haben, und der etwas verschwommeneren, die sich aus dem Wirrwarr unserer Eindrücke zusammensetzt.

Wenn Grahams Pavillons also in geschlossenen Räumen das Unendliche im Verhältnis zum Endlichen darstellen, so geschieht in offenen Räumen das Umgekehrte: Die Aussenflächen absorbieren die umliegende Landschaft und ermöglichen dem Betrachter eine Synthese, die jedoch nie vorausgesetzt werden darf. Ähnlich präsentiert sich TWO CUBES/ONE ROTATED, eine einfache geometrische Verschachtelung zweier Kuben aus Fenster- und Spiegelglas, die man auch betreten kann. Dieses Werk, das erstmals 1987 im ARC Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris ausgestellt war, wird auf natürliche Weise zum Rahmen des umliegenden Raumes; nicht von ungefähr halten die hart und kalt wirkenden Aluminiumrahmen einzelne Stücke der Wirklichkeit fest wie Gemälde in einer Bildergalerie, die nur auf sich selbst verweisen. Hier ist der Raum keinerlei Brüchen unterworfen, die auf seine Komplexität hinweisen, wie das bei den Installationen in geschlossenen Räumen der Fall ist, sondern er erscheint eher vereinfacht, durch die geometrische Gliederung gebändigt, die ein deutliches Erkennen fördert: Die Eindeutigkeit der Interpretation wird dann aber gestört durch unsere Unfähigkeit, mit gleichzeitig auf uns einstürzenden Informationen umzugehen. Im Rahmen dieser Logik ist das störende Element notwendig, um Grahams Werk richtig zu würdigen. Denn die Spiegelungen im Glas lösen eine ständige

DAN GRAHAM, VIDEO PIECE FOR SHOP WINDOWS IN AN ARCADE, 1976, installation view, Corps de Garde, 1978, Groningen, Holland / VIDEOARBEIT FÜR SCHAU-FENSTER IN EINER EINKAUFSPASSAGE.





DAN GRAHAM, VIDEO PIECE FOR SHOP WINDOWS IN AN ARCADE, 1976, drawing / VIDEOARBEIT FÜR SCHAUFENSTER IN EINER EINKAUFSPASSAGE, Entwurf.

Auseinandersetzung zwischen Beobachter und Beobachtetem aus, welche auch die Ablenkung als Teil der Beobachtung zulässt: «...betrat man das Werk allein, hatte man das Gefühl, es mit Minimal Art zu tun zu haben, doch sobald mehr als eine Person anwesend war, [ergab sich] eine doppelte Spiegelung, zusätzlich zur Verwirrung, die durch die fortwährende Verkehrung der Rollen von Betrachter und Betrachtetem erzeugt wurde», erinnert sich Graham im Zusammenhang mit der Installation von 1976. Und obwohl wir mittlerweile an einen immer technoideren und virtuelleren Alltag gewöhnt sind, hat sich diese Wirkung – wie der italienische Pavillon der diesjährigen Biennale in Venedig beweist – bis heute unvermindert erhalten: ungläubige Blicke, verlegenes Lächeln und abwechselndes Heben der Hände, um die Bestätigung zu erhalten, dass wir es sind, die sich auf der anderen Seite des Spiegels bewegen.

Ein Betrachter, der arglos einen von Grahams Pavillons betrachtet, kann leicht von Schwindel erfasst werden: ein Gefühl, das sich alsbald in Kontemplation oder Euphorie, Statik oder Dynamik verwandelt. Der 1989 entworfene, aber erst 1996 im Park des österreichischen Schlosses Buchberg realisierte

STAR OF DAVID PAVILION ist in dieser Hinsicht exemplarisch. Erwachsene halten den Atem an, wenn sie die Intensität der Bilder und Empfindungen spüren, die sich im transparenten Raum kristallisieren; die Sternform ergibt sich aus der Überschneidung eines betretbaren Elementes mit dreieckigem Grund und eines dreieckigen Wasserbassins, so dass der Stern gleichsam aus der Wasserfläche aufzutauchen scheint: Die Spiegelungen erhalten so auch eine unterirdische Dimension, während ein Schwindelgefühl den Blick erfasst, der blitzschnell die Zacken des Sterns am Boden erkennt, die sich zur Hälfte im Unsichtbaren verlieren. Kinder rennen gegen die nicht vorhandene Wand, spielen Fangen, treten durch die Tür, die in der Immaterialität des Glases nahezu unsichtbar ist, betrachten ihr Spiegelbild, das sich im Innern der Einwegspiegelkonstruktion auch im Wasser unter dem Bodengitter reflektiert und das Bild des Himmels überlagert, und sie zeigen durch die Einwegspiegelflächen hindurch mit dem Finger auf sich selbst: Das Schwindelgefühl wird zum Spiel und die Sprengung des Rationalen wirkt verblüffend. Wie Roger Caillois in seinem Buch *Les jeux et les hommes* erklärt, katapultiert das Zusammentreffen von Schwindel und Maske die menschliche

Identität in einen spielerischen, ungebändigten Zustand, der bis zur Benommenheit führen kann. Bestimmte Stammestänze oder ganz einfach Kinder, die sich im Hof immer ausgelassener um sich selber drehen, bis sie sich nicht mehr auf den Beinen halten können und das Übelkeit erregende Gefühl verspüren, dass die Erde schwankt: All dies ist nichts anderes als ein Moment der Erkundung, ein Versuch, die Wahrhaftigkeit einer Dimension zu überprüfen, die uns mitunter allzu statisch erscheint. Grahams Pavillons lösen genau diesen Schwindel aus und setzen einen kontinuierlichen, zirkulären Prozess in Gang, selbst wenn der Betrachter vollkommen reglos dasteht, während der Raum sich um ihn zu drehen beginnt, gleichzeitig absorbiert und zurückgewiesen von den Wänden, die sein Volumen begrenzen. In Wirklichkeit beginnt die Täuschung schon beim Versuch, die Komplexität der Struktur, die genaue Überschneidung der verschiedenen Flächen und die Raumgeometrie zu begreifen: verführt vom Glauben an die Möglichkeit zu verstehen und von unserem Unbewussten mit ständig neuen Versuchen überlistet, jedesmal überzeugt, dass es diesmal endlich gelingen werde, wobei sich gerade in dieser wiederholten Täuschung die Erkundung vollzieht.

Manchmal ist die Distanz zwischen Kunst und Architektur sehr gering; manchmal überlagern oder durchdringen sie einander – so im Fall von Anish Kapoor's grossformatigen, im Raum aufgespannten Leinwänden, Richard Serras magnetischen Spiralen und Kounellis' brutalen Labyrinthen. Die Zeitschrift *Domus* thematisierte erst kürzlich, dass die Kunst zunehmend in den Bereich der Architektur vorstösst: Ein Artikel mit dem Titel «Kunst frisst Architektur» berichtete über Kapoor's aufsehenerregende Intervention in der Tate Modern in London, dank der Kapoor den Auftrag erhielt, eine U-Bahn-Station in Neapel zu gestalten. Aber Dan Graham geht noch weiter, er bringt es fertig, den Raum zu bändigen, indem er ihm feste Konturen verleiht, ohne ihn der Möglichkeit des Wandels zu berauben, und er macht den Betrachter zu einem Bewohner, der sich innerhalb des Werks selbst beobachtet. Die Zeichnungen, die vorbereitenden Skizzen, aber auch die Modelle zeugen von dieser Haltung: axonometrische und perspektivische Darstellungen, Grund-

und Aufrisse, in denen in einer der Architektur entlehnten Sprache die Materialien und Details, vor allem aber die Eingänge und die Wege für die Betrachter-Bewohner angegeben sind. Zweckmässige Pläne, die den Mechanismus des Werks und das Verhalten potenzieller Bewohner vorwegnehmen und dabei der ständigen Interaktion zwischen Betrachter und Ort höchste Priorität einräumen. So ist auch das für die Biennale Berlin 1998 gestaltete CAFÉ BRAVO ein architektonisches Werk. Es entstand in Zusammenarbeit mit der Architektin Johanne Nalbach und besteht aus zwei in einem spitzen Winkel aneinander grenzenden Kuben im Innenhof einer ehemaligen Fabrik, die zum Ausstellungsraum geworden ist. Die Spiegelungen in den opaken und die Sicht durch die transparenten Glasflächen verdrehen – ebenso wie die Spiegelung der Konturen aus verchromtem Aluminium – die Fassadenstrukturen der umliegenden Gebäude, derer sich die Kuben zu bemächtigen scheinen. Der Cafésbesucher erlebt das Ambiente, als schwebte er in einer Luftblase, wobei ihm die vertraute Ausstattung des kleinen Lokals Sicherheit vermittelt, während die Unmöglichkeit, die Grenze zwischen aussen und innen, zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre zu bestimmen, ziemlich verwirrend wirkt. Die Situation erinnert an M.C. Eschers ironische Zeichnung BILDERGALERIE (1956): Befindet sich der darauf abgebildete Galeriebesucher innerhalb oder ausserhalb des Bildes, das er betrachtet?

Und dann die Faxnachricht, in der Graham die technischen Illustrationen zu seiner neuesten Arbeit in Italien (in der Galerie Minini in Brescia) liefert: ein Blatt Papier, auf dem mit vier Linien im richtigen Verhältnis ein Rechteck gezeichnet ist, das den Ausstellungsraum darstellt, dann, mit dickerem Strich, die zwei S mit detaillierten Angaben zu den technischen Massen. *In natura* dann Gänge aus Glas, Spiegelglas und Aluminium, die aufeinander folgen und ein unmögliches Labyrinth bilden, das zu betreten bedeutet, sich auf die andere Seite der Streckmetallwand zu wünschen. Ein Augenblick, in dem man jeglicher Sinneseindrücke beraubt ist, um alsbald zu entdecken, dass man einmal mehr getäuscht, verführt und im Stich gelassen wurde, dass man allein ist, aber unendlich viel reicher als zuvor.

(Übersetzung aus dem Italienischen: Irene Aeberli)