

ES Da molti anni voi lavorate in coppia. Per prima cosa mi piacerebbe sapere qual è stato il percorso che vi ha portato ad avvicinarvi all'arte e com'è nato il vostro sodalizio.

Fogli con istruzioni
di montaggio
del mobile Benno
© Ikea

SV Forse invece di dire che ci siamo avvicinati all'arte, si potrebbe dire che è l'arte, negli ultimi anni, ad essersi avvicinata ai nostri progetti... Comunque, tutto ha avuto inizio grazie a Sherlock Holmes e alle fiabe di Andersen quando entrambi frequentavamo la Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana. Questi due testi ci hanno accompagnato nel 1999 durante il lavoro di tesi sulla comunicazione visiva in rapporto con il pensiero narrativo dei bambini.

AG Durante la scuola non ci siamo mai frequentati molto, ci siamo però trovati durante la tesi a lavorare sullo stesso progetto che ci ha tenuto occupato per sei mesi. Finita la scuola non avevamo molto lavoro, per cui avevamo un sacco di tempo da investire nei nostri esperimenti. Con i primi proiettori che avevamo a disposizione (gentilmente prestatici dalla scuola) ci siamo ritrovati nei club locali, ma anche a Zurigo, a fare *visuals*, perlopiù per amici che tentavano la loro strada come deejay o come musicisti elettronici. Nello stesso anno abbiamo anche realizzato la nostra prima installazione meccanica, cinetica e interattiva sulle porte di un gabinetto pubblico. In realtà, tranne alcune eccezioni, non siamo mai entrati con il nostro lavoro negli spazi ufficiali dell'arte.

ES Qual è dunque il vostro rapporto con la storia e con il sistema dell'arte? Mi pare di capire che non vi interessa molto essere definiti degli artisti.

SV È un tema complesso a proposito del quale non abbiamo una visione chiara, anche perché è un problema che in fondo non ci poniamo in modo esplicito... La tua domanda mi suggerisce più che altro una serie di altre domande a cui mi è difficile dare delle risposte, ma sulle quali rifletto spesso: qual è il ruolo culturale, sociale ed economico dell'arte? e in Ticino? Qual è il rapporto tra il valore estetico e quello economico nel sistema dell'arte del nostro periodo? Ha ancora senso creare opere in tiratura limitata?

AG La storia dell'arte ci interessa, appassiona e ispira. Come la storia della fotografia, il cinema, la letteratura, i supermercati, la poesia e la scienza; mentre il sistema dell'arte non riusciamo bene a definirlo, non sappiamo cosa sia, non lo conosciamo e ha un sapore leggermente artificiale. In effetti l'idea di essere apostrofato come artista mi mette un po' a disagio. Noi chiamiamo i nostri prodotti "progetti" o "lavori" e per metodo di lavoro – non certo per grandezza – ci sentiamo vicini a personaggi come Max Bill (ne cito solo uno): architetto, designer industriale, grafico, artista, insegnante, politico. Anche noi utilizziamo un unico metodo progettuale per i diversi campi in cui operiamo: che si tratti di un lavoro su commissione, di un lavoro personale, di un volantino, di una scenografia o di un'installazione in un museo l'approccio con il quale lo affrontiamo è sempre lo stesso.



Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Proiezioni live
2003
Rote Fabrik,
in occasione del
Lethargy

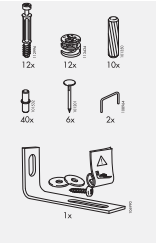
BENNO



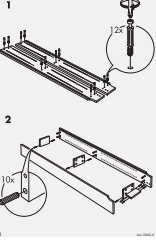
© 1999 IKEA



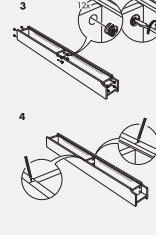
2



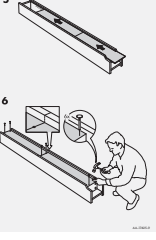
3



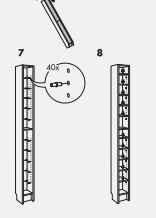
4



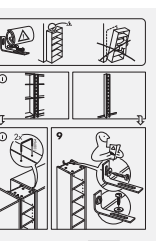
5



6



7



8

Il riferimento che ha fatto prima Sidi al pensiero narrativo dei bambini, che è stato l'argomento del vostro lavoro di tesi, mi fa pensare immediatamente al carattere ludico che si avverte in tutti i vostri lavori. Da dove nasce questo gusto di giocare con gli oggetti e le forme della quotidianità per creare delle situazioni di fronte alle quali ci si trova spesso spiazzati come se le vedessimo per la prima volta?

Capire da quale profondo e innato bisogno nasca il gusto di giocare con gli oggetti della quotidianità è molto difficile, ma so che quello del gioco è un tema che ci ha sempre interessato. Il gioco è un'attività praticata senza una necessità ben definita, che permette di portare il giocatore alla felicità. Esso è composto da un obiettivo chiaro e da una serie di regole ben strutturate e inequivocabili, che determinano ciò che i giocatori possono o non possono fare. Il gioco è la creazione di un mondo irreale con regole diverse da quelle che abitualmente ci circondano. O meglio, è la creazione di un mondo irreale, ma costruito con regole che simulano la realtà. Inoltre il gioco richiede una partecipazione attiva da parte di tutti coloro che vi prendono parte.

Come vedi siamo serissimi.

Che siate serissimi non lo metto in dubbio, ma non credete che a volte l'aspetto ludico, del resto ampiamente rappresentato nell'arte degli ultimi decenni, rischi a volte di risolversi in un meccanismo fin troppo facile con cui catturare l'attenzione del pubblico, in un giochino da Luna Park?

I Luna Park mi rendono malinconico. Ma nonostante tutto è possibile provare delle emozioni (fisiche) forti su un otto volante, delle emozioni che non si provano tutti i giorni. Anche noi cerchiamo di stimolare dei pensieri non quotidiani e un po' assurdi nella mente delle persone. In fin dei conti cerchiamo di produrre un'emozione. Per arrivare a questo risultato utilizziamo tutto il nostro sapere e l'esperienza (anche professionale) che abbiamo acquisito nel corso degli anni. In realtà il vero gioco comincia nella parte di progettazione del lavoro: ragioniamo, sperimentiamo, ipotizziamo e discutiamo a lungo su ogni progetto, divertendoci e confrontandoci (questo è il principale vantaggio di lavorare in coppia, lo svantaggio è dover dividere i guadagni). È chiaro che parte di questo divertimento poi trapela nel risultato finale.

A proposito di Luna Park mi viene in mente l'ultimo lavoro di Fischli & Weiss: un progetto fotografico in bianco e nero che riproduce dettagli di disegni aerografati sulle giostre e su altre attrazioni dei Luna Park. Sono immagini affascinanti che ti portano in una dimensione poetica fantastica. L'idea o, come dici tu, il "giochino da Luna Park" di fotografare dei disegni dipinti con l'aerografo è lo stratagemma per creare un racconto poetico. In fondo, una poesia in rima baciata equivale a un semplice giochetto, o la rima è la struttura su cui si possono poi ricamare frasi d'amore...?

In realtà, voglio dire che i nostri lavori hanno più livelli di lettura. Per catturare lo sguardo dello spettatore a volte ci vuole un giochino (o uno stratagemma che crei delle interferenze con la realtà), ma poi lo spettatore può approfondire la lettura e cercare di capire ciò che l'opera gli racconta.

L'ultimo "gioco" che avete creato e che presentate in questa mostra nasce dal tentativo di immaginare delle regole nuove per assemblare gli elementi con cui sono composti i mobili venduti da un grande produttore come Ikea. Mi parlate di questo lavoro?

Progettare mobili che possano essere imballati in pacchi piatti e montati a domicilio da chi li acquista: a partire da questa semplice idea gli imballaggi piatti e il montaggio fai da te sono diventati un elemento fondamentale del concetto Ikea (un concetto tra l'altro già sviluppato 100 anni prima dall'ebanista tedesco Michael Thonet, per la sua sedia Thonet n°14).

Il lavoro che esponiamo in questa occasione, al quale abbiamo iniziato a pensare alcuni anni fa, ha preso spunto proprio

ES

SV

AG

ES

AG

SV

ES

SV e AG

da quest'idea di vendere un mobile smontato dando al cliente le precise istruzioni che gli permettessero di procedere autonomamente al montaggio. Benché i mobili Ikea siano molto diversi tra loro e l'assortimento del catalogo sia piuttosto ampio, abbiamo notato che molti dei componenti base che vengono utilizzati sono sempre gli stessi. Ci siamo allora chiesti se fosse possibile combinare tra loro più mobili, assemblandoli in maniera "sbagliata", ignorando le istruzioni, per creare qualche cosa di nuovo: delle sculture. Abbiamo quindi deciso di contattare l'ufficio marketing e la fondazione Ikea per proporre un'eventuale sponsorizzazione del nostro progetto. Questa è la risposta che abbiamo ricevuto dall'ufficio di Local Store Marketing del negozio Ikea di Grancia:

"Buongiorno Signori, ho ricevuto tramite il PR Svizzera la vostra richiesta di sponsorizzazione per il vostro progetto artistico. Purtroppo non possiamo partecipare ad una sponsorizzazione di questo tipo, in quanto per Ikea è sempre importante esporre i propri mobili nella funzione corretta per l'uso di casa. Anche nella nostra esposizione non modifichiamo mai l'uso iniziale del mobile. Ciò non toglie che poi i clienti a casa ne facciano un altro uso. Vi auguriamo successo per la vostra iniziativa. Cordiali saluti".

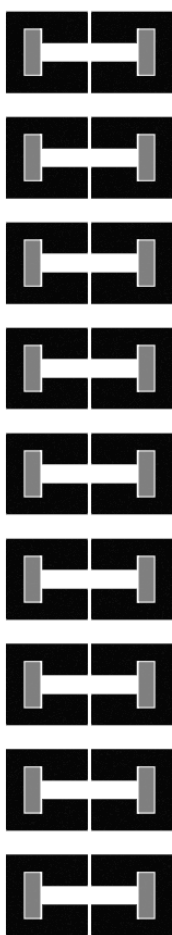
Malgrado la risposta negativa abbiamo deciso di procedere comunque con il progetto acquistando diversi mobili Ikea, da cui partire per sperimentare e sviluppare una ricerca formale che permettesse di superare la modalità tradizionale con cui sono assemblati. In questa fase esplorativa uno degli scopi consisteva nel rompere l'immagine originale del mobilio, modificandone l'orientamento, le misure e le classiche proporzioni. Il risultato è una serie di sculture astratte.

L'operazione successiva, molto importante, è stata quella di ridisegnare le istruzioni per il montaggio delle sculture, mantenendo il linguaggio illustrativo utilizzato da Ikea, che si basa unicamente sulle immagini e che non prevede alcun testo, per essere comprensibile ovunque. Il fulcro del progetto risiede appunto in queste nuove istruzioni che danno la possibilità a chiunque di replicare la scultura, creando comunque un originale. Chi vorrà avere una di queste sculture dovrà semplicemente acquistare gli elementi che la compongono presso un qualsiasi negozio Ikea, che tra l'altro è presente in 56 paesi.

Il titolo di ciascuna scultura non poteva che derivare dalla denominazione del mobile originale: la scelta di dare un nome proprio ad un mobile, invece del solito codice numerico è stato uno degli elementi di rottura introdotti da Ikea nella tradizionale industria mobiliara.



Durante la progettazione di sculture realizzate con elementi di mobili Ikea, febbraio 2009



Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Studio per
composizione
2009

Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Progetto per
Intervento urbano
a Lugano,
2009

Se capisco bene, la vostra opera è costituita essenzialmente dal foglio con le istruzioni di montaggio, mentre i materiali sono disponibili presso qualsiasi negozio Ikea. Ma questi fogli avranno lo statuto di opera e quindi saranno venduti come tali, oppure saranno disponibili liberamente per chiunque li desideri?

La nostra idea è quella di distribuirli gratuitamente o al massimo di far pagare il costo della stampa.

Gli amanti del fai-da-te, i collezionisti e gli entusiasti possono (ri)produrre le sculture a casa loro grazie alle istruzioni di montaggio. Quelli un po' più pigri si accontenteranno di una copia delle istruzioni; forse qualcuno potrebbe addirittura incorniciarle; sarebbe il massimo. Alle persone meno materialiste e più libere basterà il concetto (anch'esso gratuito) e uno sguardo al risultato.

L'operazione che avete messo in atto con i mobili Ikea, mi fa venire in mente altri vostri progetti in cui avete usato come moduli compostivi degli elementi prodotti in serie, in particolare un lavoro recente che si basava sui segnali stradali. Mi parlate di questo progetto?

Ci è stato chiesto dal Dicastero giovani ed eventi della Città di Lugano di proporre un progetto per un intervento nello spazio pubblico urbano: abbiamo così creato una serie di composizioni utilizzando i cartelli della segnaletica stradale. I cartelli, modificati utilizzando regole compositive nuove, verranno applicati sulle facciate di alcuni edifici, tenendo presente il tipo e le dimensioni delle facciate e la forma stessa dei cartelli.

I cartelli stradali sono stati concepiti per un uso esterno, materiale e vernici resistono alle intemperie; dimensioni, forme e colori sono stati scelti con chiari obbiettivi: essere estremamente visibili e semplici. I cartelli stradali hanno una loro potenza formale. Quindi per noi erano un ottimo punto di partenza per un progetto di intervento in un contesto urbano. Ovviamente le autorità competenti (comune e polizia) sono state coinvolte nel progetto.

Questo intervento intende trasformare i segnali stradali in una serie di composizioni astratte, costruite da forme geometriche primarie colorate. Attraverso diversi stratagemmi visivi, come l'orientamento, la moltiplicazione o l'accostamento, i cartelli stradali tornano a essere semplici lastre di metallo colorate, le cui forme rispondono a regole diverse rispetto a quelle per cui sono state create.

Un cartello di divieto d'accesso diventa un cerchio rosso



con una barra bianca. In qualche modo spogliamo il cartello del suo significato originale, dandogliene uno nuovo senza intervenire direttamente su di esso. Il cartello cambia dunque unicamente attraverso lo sguardo di chi osserva.

ES Come avete ricordato in precedenza i vostri lavori sono spesso realizzati al di fuori degli spazi museali. Questa predilezione per gli spazi non istituzionali vi ha portato a partecipare a numerosi concorsi di *Kunst am Bau*. Mi raccontate alcuni di questi progetti?

AG È vero, abbiamo partecipato a diversi concorsi per interventi in edifici pubblici. Ragionare su questa tipologia di progetti è molto interessante: di solito c'è un *budget* abbastanza alto per la realizzazione materiale del lavoro; si può discutere l'intervento e confrontarsi con gli architetti; è possibile fare dei ragionamenti su una scala insolita, in contesti sempre diversi e unici; l'intervento è permanente. Molto spesso è il contesto stesso, la situazione preesistente (il nuovo edificio) che ci indirizza sulla strada da prendere: questo ci dà anche la possibilità, per ogni nuovo progetto, di sviluppare idee molto diverse tra loro.

Per una nuova palestra nel Cantone di Friburgo abbiamo progettato un *pattern* da serigrafare sui vetri della facciata principale. Il mandato prevedeva infatti di coprire il 50% della vetrata per ridurre la luce all'interno dell'edificio. Visto che la vetrata era doppia, il *pattern* (ripetuto su entrambi i vetri) avrebbe creato un effetto *moiré* cinetico. Visto che si trattava di una palestra era proprio il movimento l'aspetto che volevamo evidenziare.

Il concetto a cui agganciarsi per l'intervento nell'aeroporto di Ginevra è stato invece il fuso orario. Per questo motivo è nata l'idea di puntare 24 videocamere verso il cielo nelle 24 zone di fuso orario del pianeta. Queste *webcam* avrebbero inviato le immagini via Internet a 24 schermi appesi in fila nella hall di attesa dell'aeroporto. In un solo colpo d'occhio si poteva così ammirare tutta la volta celeste e il trascorrere della notte e del giorno.

Per il nuovo edificio della Scuola Club Migros di Locarno abbiamo creato un anagramma riutilizzando le lettere luminose dell'insegna che capeggiava sul vecchio edificio: **SCUOLA CLUB MIGROS** sarebbe diventato **SGUSCI COL RAMO BLU**. Questa frase assurda avrebbe accolto nella sala vicino alla segreteria i futuri corsisti Migros.

L'unico progetto di questo genere che abbiamo realizzato è tutt'ora visibile nello Stabile amministrativo cantonale a Locarno. Lo spazio era molto difficile e il budget da usare molto generoso: abbiamo deciso di utilizzarlo fino all'ultimo centesimo per costruire un pannello meccanico da appendere su una delle poche grandi pareti presenti nell'edificio. La parete è ben visibile dalle varie sale di attesa dell'edificio. Il pannello cambia la sua configurazione a intervalli regolari, producendo anche un leggero ronzio meccanico. A nostro avviso una scelta logica in un posto in cui la gente aspetta.



Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Progetto per
Swatch
2007



Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Colour flap
2007
Stabile
amministrativo
cantonale,
Locarno

In molte altre occasioni siamo intervenuti sull'architettura in maniera effimera e temporanea, con proiezioni animate di luce; non si tratta proprio di *Kunst am Bau* ma il tipo di ragionamento è lo stesso: a determinare il nostro lavoro è sempre il contesto.

Come già accennato all'inizio dell'intervista, in realtà la nostra ricerca è ancora più ampia e va oltre anche il concetto di *Kunst am Bau*. A questo proposito volevo ricordare il progetto di un orologio che avevamo fatto per Swatch (anche se non è mai stato realizzato a causa di problemi tecnici), in cui la lancetta dei secondi, una barra bianca, si allineava, al trascorrere di ogni minuto, con la barra bianca delle stesse dimensioni dipinta sul cinturino. Ultimamente abbiamo realizzato anche una scultura digitale disponibile come un programma gratuito da installare sull'iPhone. Si intitola *hms* ed è formata da un parallelepipedo che ruota su se stesso a velocità costante, mentre la sua dimensione cambia a ogni secondo. L'altezza, la larghezza e la profondità di questo parallelepipedo corrispondono infatti rispettivamente alle ore, ai minuti e ai secondi di cui riproducono in modo proporzionale lo scorrere. Per 23 volte al giorno la forma del parallelepipedo diventa quella di un cubo perfetto.

SV

Andreas Gysin
e Sidi Vanetti
Montre-Ciel
Aéroport International
de Genève
2004
Cartina con inserite
le possibili posizioni
delle webcam

