

Thomas Demand. A Conversation
with Anne Holtrop and Bas Princen

This interview is the result of a written exchange with the German artist Thomas Demand that took place in October 2010 and January 2011. Demand's work consists of large photographs of temporary life-size paper constructions that he builds in front of his camera. These paper works are destroyed once the photo has been taken. What we see on the images is exactly what the titles say: a sink, a camping table, a car park. The titles refer to the 'architecture' of a scene. Places we know from our collective memory, without knowing the place itself. We had the opportunity to correspond with Demand about his work in relation to models, the topic of this issue of *OASE*. It was a conversation about their material and their reality, on representation and ideas.



Thomas Demand,
Kinderzimmer/Nursery, 2009
C-Print/Diasec, 140 x 230 cm

Anne Holtrop/Bas Princen *What do you consider to be the characteristics of a model?*

Thomas Demand 'Model' is a really multilayered term: I feel most comfortable using it in its most abstract sense: we are thinking in models. It is not only that we would go bonkers if we did not filter our multisensorial perceptions, we would be unable to make



Thomas Demand,
Campingtisch/Camping Table, 1999
C-Print/Diasec, 85 x 58 cm

plans. Scientific models are needed to eliminate transient and unintended side effects in order to see the objective more clearly, and more importantly, to be able to repeat the experiment that proved the theory. Models accompany us from our earliest experience in this world: toys are mostly abstract versions of things around us. Then of course models are often a miniature replica of reality or our projections onto it. I am not a great fan of a diminished version, because it is misleading when it represents the dictatorial powers of the maker of the model. And then think of all the ugly big buildings in the world, they were all preceded by a neat model that earned the approval of the developer.

A H / B P *Let's focus more on your models. How would you describe the models you use for your work? And should we understand your final work to be a model also?*

T D My so-called models are basically a sculptural rendition of my connection to things around me – intermingled with those I see in existing representations. If I recognize something in an image, naturally I add my own understanding and memory to how I recreate the object for my purposes. I see what I know, but sometimes I even make things the meaning of which I do not know, nor what its role is in the context. My final work is not a model, but if you look at it more broadly you might realize that the entire process could be read as a model of my reaction, but that's speculation on my part.



On Paper and Glass

A H *Can you describe one of your earlier works, titled Car Park (1996)? It reminds me of the Concrete Office Building, a project by Mies van der Rohe that mainly consists of a charcoal drawing. For Mies the model and his photomontages and drawings were the only way he could show his work. As Beatriz Colomina mentioned, his built work in the German period was far behind his ideas. So you could say his work was all about imagination and representation. Has his work of that period influenced you in any particular way?*

T D You're absolutely right, I looked carefully at Mies's Office Building from 1923. I studied a lot of Mies at that time and even went to stay at the palatial nineteenth-century hotel where he lived in Chicago for years. I parked my car in the car park of the hotel garage, which looked like his design for the Concrete Office Building, but in a trivialized, beaten up and just functional state. Structurally, however, identical. So here, I thought, we have a circle of utopianism being closed. It's the revenge of the banal, and mainly done by a big sign that indicates 'Park', which of course is also full of double meanings and reminded me of Venturi's 'I am a monument'.

As said, I studied Mies a great deal, especially his writings, of which there are not a lot in existence. But there is his library, which gives you a fantastic insight into the roots of his

motives, morals and modalities. A seminal book on this was Neumeyer's *The Artless Word*, in which he unfolds his thinking through the books he quoted. Of course Mies is the main point of reference when you speak about modernism, so I had the feeling it was a well-invested effort.



A H / B P *Another work by Mies that fascinated me is the model of the Glass Skyscraper. Mies is being very precise from the viewpoint of using glass in that model. He wanted to be sure to test the reflections of the glass. The material is essential to the work. There we see a similarity with your models. We are interested in a very banal aspect. Paper is not transparent. How do you overcome this aspect when you make a work like Window? Does that limitation create the actual scene, the blinds that are backlit by sunlight, through which we start to imagine a window without seeing the actual glass?*

T D I do think of my images as equivalents of windows into my studio, so if the blinds obscure the view, then that's what their function would be. I was simply interested in exploring the physicality of the paper itself and the random composition of the lights plus two tiny elements, a plant disrupting the parallel lines and a shadow of a chair. Both elements supposedly disturb the geometrical stiffness of the blinds.



BP *The fact that paper cannot represent glass is more or less clear by default, I am curious, though, about at what point the characteristics of the paper start to work against what you are trying to represent. How do you deal with that?*

T D I don't. I don't even try to represent everything. As long as you don't disagree when I propose the title to a piece, in other words as long as you recognize what I had in mind, I am content with the amount of indexicality of my images. I really don't attempt to make a replica or a visual trap or something.

AH So what is the relevance of the material in your work?

T D Nothing and everything. A painter might as well paint all with acrylic paint and the colors he uses could represent anything BUT paint. So instead of burdening metaphors of pulp and paper onto the work, I'd rather keep it simple.



On Grotto

B P In some of your works, as in *Clearing* or *Grotto*, the actual building of the models seems to be a complex undertaking, especially because they depict nature. Are these then simple in concept, and just hard or time-consuming to execute?

T D Well, the method is simple, not necessarily the execution. I still like to believe that in general any of my works could be redone by someone else if they were patient enough; even if I wouldn't see the point. But time is an element that plays a role, the time represented in the image (in the case of the grotto a pretty long span), the time spent in imagination to make the image and often those open up a paradoxical relation between them. I also like the idea that an image has more detail than the viewer will ever be able to see in all its complexity.



B P What aspect of the model did change, for instance when you moved from a more or less hollow model by bending and folding the paper, to paper as a mass, as in *Grotto*?

T D Its weight. It's a full, massive and elaborate volume, not a hollow geometrical construct. So it raised different sorts of problems, like the supporting structure, suspending 16 tons and still having people safely assembling the sculpture underneath it. Also, the design process was very distant from my manufacturing way of doing things, as in many of the other works.

A H As well as using the model to make the work *Grotto*, you also reproduced the physical model of *Grotto* for the Venice Biennale in 2007. What was the difference in showing this model? Was it part of the research and archive you showed or did you have an interest in showing the model as an object?

T D *Exceptio probat regulam*, or 'no rule without exception'. I thought I could probably exhibit the process of my working methods and so show all that is necessary to make the work and the work itself. In order to disrupt the chronological order (which is irrelevant) I made three rooms: the first one was to show the work, the second one the research room with all visuals, collections and documents for the design around that grotto and in the third room the model; I just wanted to avoid a very dichotomous reading such as 'sculpture and photo of sculpture'. On top of that, Venice has always had some character of a festival for me, which is much more temporary in its ambition than a museum; so I thought I would show this once and the few thousand people which saw it would spread the word and not forget it, so in a way it would create an afterimage without leaving a physical footprint.

A H When I was working with you on the Monaco exhibition '*La Carte d'Après Nature*', you persuaded me to make a model of my project *Floating Gardens* that was as real as possible. We found a company in Germany that could imitate the plants and the water with the waves, for instance. My first thought on your proposal was that I was afraid it would become too much of a pictorial model, like scale model of a train. I realize that as an architect I was more interested in an abstract model than making my idea as real as possible on its own. What was your idea behind it, to make it this way?

T D This was a special case, as the show was merely circling around abstractions from nature. And your contribution was coming from a different discipline, architecture. As your idea was probably relevant to the concept, but not the building itself (as it was still non-existent) I felt I needed a form of presentation that makes this difference clear; I wanted to make sure that it felt like a serious proposal for something that probably had relations to surreal ideas, especially if you think of Magritte's floating island: *La Château des Pyrenees*. On top of that we had the question of how to integrate it into the show: so as it was a new building I thought we could probably pretend to have a situation similar to one in many of the apartment houses around the museum, which always seem to have a model of themselves in their lobby. And coming from the beautiful terrace, looking down onto the castle surrounded by the sea, I thought we could do some kind of installation here.

A H The clue to understanding your work might be in the catalogue of the exhibition in which you mention a famous answer by Magritte to a question by a reporter who asked what he was thinking when he was painting: 'It is not possible to paint a thought, it is only possible to paint the things that were necessary for this thought.' It is impossible for Magritte to make *The Castle of the Pyrenees* for real. But with his painting he can make us think about it. Similarly, in your work you don't make a copy of the grotto, but a work that makes us think about a grotto.



On Models in Space

B P *In your little book called Black Label that you made for the CCA artist book series in Japan, you document a lonely building, which looks almost like an abstract object, in the middle of a road crossing. Zooming in we understand that this object is a tiny bar. In the second part of the book you show three photographs of a model of the same structure, but presented roughly in half the size.*

Walking into the Italian pavilion of the Biennale last year, your model of the Nagelhaus with Caruso St John reminded me strongly of that project, of both the existing object and of the three photographs of the model. They might be unrelated but I am excited by the rhythm and relations between these three works: the reality as a model (Black Label), the photograph and the model as works, and the model as an actual place (Nagelhaus). In the case of the final proposal of the Nagelhaus this also includes a bar. How are they similar, and how are they different?

T D I have been interested for a while in a cross reading of *architectura parlante*. What can be said if architecture is understood like a person: a strong 'NO!' for instance. 'NO! I will not go!' That leads directly to 'holdouts', an architectural topos as old as architecture itself. They are just a quirky little trope in architecture: the building that is in the way, the stubborn remains. Those holdouts have a very special relation to time and our ways of identifying our surroundings, as they are misplaced themselves. So a new development around an old, exhausted building, just in the way of the future. There are zillions of them and then there are musicals, caricatures, films, fictions and all the other cultural representations around them; that's what I was after with all three, but the circumstances required different ways of treatment.

A H / B P *Secondly, we realized that no matter how big something is, if you put it inside an even bigger space it starts to look like a model. Models seem to be inherently connected to the interior. In the actual proposal of the work, you put the proposed structure underneath the highway flyover, to give it a second roof, to make it an interior again. The surface of that model was treated in a special way so that it is no longer a 1:1 version, but it looks like a 10:1 version of a paper model. Are these things essential for it still to be a model?*

T D They are essential for suspending the Disneyfication that is a danger when it comes to such projects. It also needed some way of translating what would be a huge pixel if you

blew the original images up to the scale of the building we intended. How to keep the traces of the other buildings next to it and all the different remains of rebuilding, extending and decorating the original, which made it so unique, like a palimpsest? I wanted to make sure that people knew it was different from what they knew but still serves the same purpose. Finally, where does my designing stop? At the signage? The toilets? The plates? So I was convinced it needed a clear distinction between the sculpture and the rest of the world and its details. As we planned the thing in wood we could practically treat it like a carved object and I did extensive research into how we could get a structure that could modulate all necessary messages into a formal pattern.

B P / A H *As we now know, the Nagelhouse will not actually be built. We can imagine that for the architects the desired end result would be the realized structure, but that for you this might be more ambiguous because it will remain in a model state, in a non-built state?*

T D I am fine with that. It has already made it into the local idiom, the *Nagelhaus* in Zurich is now being used as a metaphor for a couple of political and cultural aberrations and the rightwing party made it their big trophy. I was fully aware that most art is too complex for political campaigns, which is good and why I like it. The downside is the waste of time on all sides, but it did have a certain impact. And which artist ever gets a poster like this dedicated to his work?

Nederlandse vertaling op p.68

1. 'La Carte d'Après Nature', Nouveau Musée National de Monaco, group exhibition curated by Thomas Demand, with among others Tacita Dean, Luigi Ghirri, Rodney Graham, Anne Holtrop and René Magritte; September 2010 – February 2011.

Thomas Demand.
Een gesprek met
Anne Holtrop
en Bas Princen

Dit interview is het resultaat van een conversatie op schrift met de Duitse kunstenaar Thomas Demand, die plaatsvond in oktober 2010 en januari 2011. Het werk van Demand bestaat uit grote foto's die hij maakt van tijdelijke, levensgrote constructies van papier die hij voor zijn camera in elkaar zet. Wanneer de foto is gemaakt, wordt het papieren werk vernietigd. De afbeeldingen geven exact weer wat de titels zeggen: een grootsteen, een kampeertafel, een parkeergarage. De titels verwijzen naar de 'architectuur' van een scene. Plekken die we kennen uit ons collectieve geheugen, zonder de plek zelf te weten. We waren in de gelegenheid met Demand een briefwisseling te voeren over zijn werk in relatie tot dit thema van OASE: maquettes. Een gesprek over hun materiaal en hun werkelijkheid, over representatie en idee.

Anne Holtrop/Bas Princen
Wat zijn volgens jou de kenmerken van een model?

Thomas Demand
'Model' is een erg gelaagde term, die ik het liefst gebruik in de abstractste zin van het woord: wij denken in modellen. Als we onze veelvoudig-zintuigelijke waarnemingen niet zouden filteren, zouden we niet alleen gek worden; we zouden ook geen plannen kunnen maken. We hebben behoefte aan wetenschappelijke modellen, om kortstondige en onbedoelde neveneffecten uit te sluiten, zodat het doel ervan ons duidelijker voor ogen komt te staan en, wat belangrijker is, om de experimenten te kunnen herhalen, die het bewijs leverden voor de theorie. We hebben vanaf onze vroegste ervaringen in deze wereld met modellen te maken: speeltjes zijn meestal abstracte versies van de dingen om ons heen. En modellen zijn natuurlijk vaak kleine kopieën van de werkelijkheid, of van ons beeld daarvan. Ik ben niet zo'n liefhebber van verkleinde versies, omdat die als representatie van de dictatoriale macht van de maker van het model, misleidend zijn. Denk maar eens aan al die lelijke grote gebouwen op de wereld: die zijn allemaal voorafgegaan door een keurige maquette, die de goed-

keuring van de ontwikkelaar kon wegdragen.

A H / B P *Laten we het over jouw modellen hebben. Hoe zou je de modellen beschrijven die je voor je werk gebruikt? En moeten we je definitieve werken ook als modellen zien?*

T D Mijn zogenaamde modellen zijn in wezen een plastische vertaling van mijn relatie met dingen om me heen, vermengd met dingen die ik in bestaande representaties zie. Als ik iets herken in een afbeelding, dan voeg ik er natuurlijk mijn eigen opvattingen en herinneringen aan toe, als ik dat object herschep voor mijn eigen doeleinden. Ik zie wat ik weet, maar soms maak ik ook wel dingen waar ik noch de betekenis van ken, noch hun rol in de context. Een definitief werk van mij is geen model, maar je zou je kunnen realiseren dat het hele proces, als je het in een breder perspectief plaatst, ook kan worden begrepen als een model van mijn reactie. Maar, dat is speculatie van mijn kant.

Over papier en glas

A H *Kun je iets vertellen over één van je eerdere werken, getiteld Parkgarage? Het doet me denken aan het Concrete Office Building, een project van Mies van der Rohe dat hoofdzakelijk bestaat uit een houtskooltekening. De enige manier waarop Mies zijn werk kon laten zien, was door middel van modellen, fotomontages en tekeningen. Zoals Beatriz Colomina zei, bleef het werk dat hij in de Duitse periode bouwde vèr achter bij zijn ideeën. Je zou dus kunnen zeggen dat zijn werk draaide om verbeeldingskracht en representatie. Heeft zijn werk uit die periode je op een specifieke manier beïnvloed?*

T D Je hebt helemaal gelijk, ik heb goed naar het Office Building van Mies uit 1923 gekeken. In die tijd bestudeerde ik Mies intensief en ik ben zelfs in het vorstelijke negentiende-eeuwse hotel in Chicago gaan logeren, waar hij jarenlang woonde. Ik parkeerde mijn auto op het parkeerterrein van het hotel, dat er uitzag als zijn ontwerp voor het Concrete Office Building, maar dan in een verwaarloosde, aftandse en gebruikte toestand. Structureel, echter, identiek. Hier zien we dus een zich sluitende utopistische cirkel, dacht ik. Het is de wraak van het banale, en die wordt voornamelijk voltrokken door een

groot bord waar *Park* op staat, wat natuurlijk ook vol dubbele betekenis zit en me deed denken aan *I am a Monument* van Venturi.

Zoals ik al zei bestudeerde ik Mies intensief, vooral zijn geschriften, waarvan er niet veel bestaan. Maar zijn bibliotheek is er wel en die verschaft je een fantastisch inzicht in de oorsprong van zijn motieven, moraliteit en modaliteiten. Neumeyer heeft hierover een baanbrekend boek geschreven, *The Artless Word*, waarin hij het denken van Mies blootlegt via de boeken waaruit hij citeerde. Als je het over modernisme hebt, dan is Mies natuurlijk het voornaamste referentiepunt, dus ik vond het de moeite waard.

A H / B P *Een ander fascinerend werk van Mies is de maquette van de Glass Skyscraper. Mies is heel precies waar het gaat om het gebruik van glas in die maquette. Hij wilde er de weerkaatsing van echt glas in onderzoeken. Het materiaal is van wezenlijk belang voor het werk. Daarin zien we een punt van overeenkomst met jouw modellen. Het gaat om een heel alledaags aspect. Papier is niet transparant. Hoe ondervang je dit aspect als je een werk maakt als Fenster (p.57)? Creëert die beperking effectief het getoonde, het zonlicht dat op de jaloezieën valt, waardoor we ons een raam gaan voorstellen zonder dat we werkelijk glas zien?*

T D Ik beschouw mijn afbeeldingen inderdaad als equivalent aan de ramen in mijn studio, dus als de jaloezieën het zicht hinderen, dan is dat wat hun functie is. Ik was gewoon geïnteresseerd in het onderzoeken van de materialiteit van het papier zelf en de willekeurige compositie van de lichten plus twee minuscule elementen: een plant die de parallelle lijnen ontwricht en een schaduw van een stoel. Beide elementen zijn bedoeld om de geometrische rigiditeit van de jaloezieën te verstoren.

B P *Het gegeven dat papier geen glas kan voorstellen, ligt besloten in het materiaal, maar op ongeveer welk punt werken de eigenschappen van het papier jouw pogingen iets te representeren tegen? Hoe ga je daarmee om?*

T D Dat doe ik niet. Ik probeer niet eens om alles te representeren. Zolang jij het niet oneens bent met de titel die ik me bij een werk voorstel,

met andere woorden zolang jij herkent, wat ik in gedachten had, ben ik tevreden met de mate van indexicaliteit van mijn afbeeldingen. Ik probeer echt niet een replica of een visuele valkuil of iets dergelijks te maken.

A H *Wat is dan de relevantie van het materiaal in je werk?*

T D Niets en alles. Net als bij een schilder die alles met acrylverf schildert, terwijl de kleuren die hij gebruikt allesbehalve verf zouden kunnen representeren. In plaats van het werk te belasten met metaforen over pulp en papier, houd ik het liever eenvoudig.

Over Grotto

B P *In sommige van je werken, bijvoorbeeld in Clearing of Grotte (p.58), lijkt de feitelijke bouw van de modellen een complexe onderneming te zijn, voornamelijk omdat ze de natuur afbeelden. Zijn ze dan conceptueel eenvoudig, en alleen maar moeilijk en tijdrovend om te maken?*

T D De methode is eenvoudig, de uitvoering niet noodzakelijkerwijs. Ik ga er nog steeds vanuit dat globaal gesproken iemand anders, die over voldoende geduld beschikt, elk van mijn werken zou kunnen namaken; zelfs al zou ik daar het nut niet van inzien. Maar het element tijd speelt een rol: de tijd die in de afbeelding gerepresenteerd wordt (in het geval van *Grotte* is dat een behoorlijk lange periode) én de tijd dat je in je verbeelding bezig bent met het maken van de foto. In veel gevallen ontstaat er tussen die twee een paradoxale relatie. Ik vind het ook een prettig idee dat een afbeelding gedetailleerd is, in al haar complexiteit, dan de toeschouwer ooit zal kunnen zien.

B P *Welk aspect van het model veranderde er, bijvoorbeeld toen je van een min of meer hol model van gebogen en gevouwen papier overstapte op papier als een massa, zoals in Grotte?*

T D Het gewicht ervan. Het is een vol, massief en gedetailleerd volume, geen holle geometrische constructie. Dus het veroorzaakte verschillende soorten problemen, zoals dat van de draagconstructie, waar 16 ton aan hing en waardoor de mensen toch veilig de sculptuur in elkaar moesten kunnen zetten. Het ontwerpproces stond ook heel ver af van de handmatige manier waarop

ik dingen maak, zoals veel van de andere werken.

A H *Je hebt het model niet alleen gebruikt om het werk Grotte te maken, maar je hebt het fysieke model van Grotte ook gereproduceerd voor de Biennale van Venetië van 2007. Wat was er anders bij het tentoonstellen van dit model? Was het een onderdeel van het onderzoek en het archief dat je liet zien, of vond je het belangrijk het model als object tentoon te stellen?*

T D 'Exceptio probat regulam' of 'de uitzondering bevestigt de regel'. Ik dacht dat ik waarschijnlijk de manier waarop ik te werk ga wel kon tentoonstellen, en zodoende alles wat er komt kijken bij het maken van het werk, én het werk zelf kon laten zien. Om de chronologische volgorde (die irrelevant is) te ontwrichten, heb ik drie kamers gemaakt: de eerste gebruikte ik om het werk te laten zien, de tweede was de onderzoekruimte met al het beeldmateriaal, de collecties en documenten voor het ontwerp rondom *Grotte*, en in de derde kamer stond het model. Ik wilde een strikt dichotome interpretatie vermijden, zoals: 'sculptuur en foto van sculptuur'. Bovendien heeft Venetië voor mij altijd een beetje het karakter van een festival gehad, met ambities die veel tijdelijker zijn dan die van een museum, dus ik bedacht dat ik het één keer zou laten zien, dat die paar duizend mensen die het hadden gezien erover zouden praten en het niet zouden vergeten, dus dat het een nabeeld zou creëren zonder een fysiek spoor achter te laten.

A H *Toen ik met je samenwerkte aan de tentoonstelling 'La Carte d'Après Nature' in Monaco haalde je me over van mijn project Floating Gardens een model te maken dat zo levensecht mogelijk was. We vonden bijvoorbeeld in Duitsland een bedrijf dat de planten en het golvende water kon nabootsen. Toen jij dat voorstelde was mijn eerste angst dat het te veel een natuurgetrouw model zou worden, zoals een schaalmodel van een trein. Ik ben me ervan bewust dat ik, als architect, meer interesse had in een abstract model dan dat ik mijn idee zo levensecht mogelijk wilde maken. Wat was jouw gedachte, om het op deze manier te doen?*

T D Dit was een bijzonder geval, omdat de tentoonstelling enkel draai-

de om abstracties van de natuur. En jouw bijdrage kwam uit een andere discipline, de architectuur. Omdat jouw idee – maar niet het gebouw zelf (omdat het nog niet bestond) – waarschijnlijk relevant was voor het concept, vond ik dat ik een manier van presenteren nodig had, die dit verschil duidelijk maakte. Ik wilde er zeker van zijn dat het overkwam als een serieus voorstel voor iets dat waarschijnlijk verwant was aan het surrealistische, vooral als je denkt aan het drijvende eiland van Magritte: *Le Château des Pyrénées*. Bovendien stonden we voor de vraag, hoe we het moesten integreren in de tentoonstelling. Dus, omdat het om een nieuw gebouw ging, bedacht ik dat we waarschijnlijk net konden doen, alsof de situatie leek op die in een van de vele appartementge-bouwen rondom het museum, waar altijd een model van het gebouw zelf in de lobby staat. Toen ik van het prachtige terras afkwam en neerkeek op het door de zee omringde kasteel, bedacht ik dat we daar een soort installatie konden maken.

A H *De sleutel tot een beter begrip van jouw werk kunnen we vinden in de tentoonstellingscatalogus. Je noemt daarin een beroemd antwoord dat Magritte geeft als een journalist vraagt, wat hij denkt als hij aan het schilderen is: 'Het is niet mogelijk om een gedachte te schilderen, het is alleen mogelijk om de zaken die noodzakelijk aan die gedachten vooraf gingen te schilderen.' Magritte kan Le Château des Pyrénées onmogelijk in het echt maken. Maar met zijn schilderkun kan hij ons eraan doen denken.*

Over modellen
in de ruimte

B P *In Black Label, het boekje dat je maakte voor de serie kunstboeken van het CCA in Japan, documenteer je een eenzaam gebouw, dat er bijna uitziet als een abstract object, midden op een kruising. Als we inzoomen, zien we dat dit object een minuscule bar is. In deel twee van het boek laat je drie foto's zien van een model van dezelfde constructie, maar dan weergegeven op ongeveer halve grootte. Toen ik vorig jaar het Italiaanse paviljoen van de Biennale binnenliep, deed jouw model van het Nagelhaus (p.60) met Caruso St John me sterker aan dat project denken,*

zowel aan het bestaande object als aan de drie foto's van het model. Ze hebben misschien niets met elkaar te maken, maar ik vind het ritme en de relatie tussen deze drie werken stimulerend: de werkelijkheid als model (Black Label), de foto en het model als werken, en het model als een echt gebouw (Nagelhaus). In het definitieve voorstel voor het Nagelhaus bevindt zich ook een bar. In welke zin zijn ze vergelijkbaar en verschillen ze?

T D Ik ben al een tijd geïnteresseerd in een uitwisseling van *architecture parlante*. Wat architectuur kan zeggen, opgevat als een persoon; bijvoorbeeld een sterk 'NEE! NEE! Ik ga niet weg!' Dat leidt ons rechtstreeks naar de *holdouts*, een architectonische topos die zo oud is als de architectuur zelf. Het is gewoon een eigenzinnig, nukkig architectonisch stijlfiguurtje: het gebouw dat in de weg staat, de weerbarstige ruïne. Dergelijke *holdouts* staan in een bijzondere relatie tot de tijd en de manier waarop wij onze omgeving identificeren, omdat ze zelf misplaatst zijn. Dus een nieuwe ontwikkeling rondom een oud, uitgeput gebouw dat de toekomst nét in de weg staat. Er zijn er miljoenen van en daarnaast zijn er musicals, karikaturen, films, fictie en al die andere culturele representaties omheen. Die kant wilde ik op met hen alle drie, maar de omstandigheden vereisten verschillende benaderingen.

A H / B P We realiseerden ons dat alles, hoe groot het ook is, eruit gaat zien als een model, als je het in een nóg grotere ruimte plaatst. Modellen lijken inherent verbonden te zijn met het inwendige. In het eigenlijke plan voor het Nagelhaus heb je de voorgenomen constructie onder het viaduct van de snelweg geplaatst, om het een tweede dak te geven, om het weer inwendig te maken. De buitenzijde van dat model was op een speciale manier behandeld, zodat het er niet langer uitzag als een versie in 1:1, maar als een versie in 10:1 van een papieren model. Is dit soort zaken van essentieel belang voor de vraag, of het nog steeds een model is?

T D Wanneer het om dergelijke projecten gaat, zijn ze essentieel voor het opschorten van de dreigende disneyficatie. Het moest ook op de een of andere manier vertaald worden; het zou een reusachtige pixel worden

als je de originele afbeeldingen zou opblazen naar de schaal van het gebouw dat we in gedachten hadden. Hoe kun je sporen van de andere gebouwen ernaast – en alle verschillende overblijfsels van het verbouwen, uitbreiden en inrichten van het origineel, die het zo uniek maakten – bewaren als een palimpsest? Ik wilde ervoor zorgen dat mensen wisten dat het anders was dan alles wat ze kenden, maar dat het niettemin hetzelfde doel diende. Waar houdt mijn ingreep uiteindelijk op? Bij de bewegwijzering? De toiletten? De bordjes? Dus ik was ervan overtuigd dat er een helder onderscheid moest komen tussen de sculptuur en de rest van de wereld met al haar details. Omdat we het object in hout ontwierpen, konden we het feitelijk behandelen als een bebeeldhouwd object, en ik heb uitgebreid onderzocht hoe we tot een constructie konden komen, die alle noodzakelijke boodschappen op elkaar zou afstemmen tot een formeel patroon.

B P / A H Zoals we nu weten, zal het Nagelhaus niet werkelijk worden gebouwd. We kunnen ons voorstellen dat de architecten de voltooidde constructie als het gewenste eindresultaat zien, maar ligt dit voor jou misschien anders, omdat het in het modelstadium zal blijven, in een niet-gebouwde staat?

T D Ik vind dat prima. Het is al doorgesijpeld naar het lokale idioom; het Nagelhaus in Zürich wordt tegenwoordig gebruikt als metafoor voor een stuk of wat politieke en culturele dwalingen, en voor de rechtse partij is het een scalp, een belangrijke trofee. Ik ben me er steeds van bewust geweest dat de meeste kunst te ingewikkeld is voor politieke campagnes, en dat vind ik goed en daarom houd ik van kunst. Het nadeel is dat er aan alle kanten tijd wordt verspild, maar het had wel een zeker effect. En welke kunstenaar overkomt dat ooit, dat er zo'n poster aan zijn werk wordt gewijd?

Vertaling: InOtherWords,
Maria van Tol

1. 'La Carte d'Après Nature', Nouveau Musée National de Monaco, groepstentoonstelling samengesteld door Thomas Demand, met onder andere Tacita Dean, Luigi Ghirri, Rodney Graham, Anne Holtrop en René Magritte; september 2010 – februari 2011.

Het model als een plan: Een monument voor een wetenschappelijke fout

Kersten Geers

1.

De Franse schrijver Jules Romains schrijft in 1920 *Donogoo Tonka ou les miracles de la science*, een 'roman cinématographique'¹ zoals hij het zelf noemt, die het onwaarschijnlijke verhaal doet van een zekere Lamendin, een depressieve jonge man die zijn leven opnieuw betekenis wil geven door de stad Donogoo Tonka te stichten. Hiermee probeert hij de blunder van een Parijse geograaf, Le Trouhadec, die een niet-bestaande goudvindersstad in een wetenschappelijke publicatie beschreef, alsnog goed te maken. Wanneer de geograaf door zijn wetenschappelijke bedriegerij een benoeming door de Académie Française dreigt mis te lopen, besluit Lamendin de eer van zijn meester te gaan redden, door een sluwe campagne en door de stad dan maar zelf te gaan stichten. De door Lamendin gestarte campagne blijkt echter zo succesvol dat hij, wanneer hij in Zuid-Amerika arriveert, moet vaststellen dat Donogoo Tonka al is gesticht en dat er inderdaad goud is gevonden. Lamendin wordt ontvangen als de geestelijk vader van de stad en wordt er gouverneur. Ter ere van de oervader, wetenschapper Le Trouhadec, wordt een monument opgericht: *a monument to scientific error*.

Het verhaal is geschreven als een filmscript, een cinematografische roman, die de toen gebruikelijke conventie van de *pancartes* voor de introductie van iedere nieuw scène naar zijn hand zet. Uiteindelijk loopt aldus de vorm van de tekst samen met zijn inhoud.² De tekst zelf kan gelezen worden als parabel over de kracht van de vorm, en de consequentie van het volhouden van vorm tegenover de inhoud. Of, in de logica van het vertelsel: het consequent uitwerken van een parallelle realiteit is in staat om een werkelijkheid te creëren.

lets wat strikt genomen onwetenschappelijk of onrealistisch is, is volgens de tekst in staat een universum te fabriceren, dat zo consequent is