ABISSO

GIORGIA AQUILAR

Ἄ-ΒΥΣΣΟΣ

Tutto ciò che è solido sprofonda nell'abisso. *Sotto la strada, la spiaggia*, poi l'alluvium e il diluvium, ancor più giù il terziario, il secondario e il primario – perché l'abisso si raggiunge con un conto alla rovescia. Abisso è, sì, profondità; ed è amodale, ma non anamorfico. È combinazione di un non-spazio di indistinzione, comune ad altri tropi quasi-spaziali, con un'affermazione di orientamento o direzione. Nell'essere freccia che si apre all'indeterminato, ἄ-βυσσος è una voragine che supera la materia che attraversa – qualsiasi essa sia – e la inghiotte, definendosi nella radice etimologica che lo qualifica come ciò che è *senza fondo*.

ABISSO E COSMO SECONDO ANT FARM

Nei recessi dell'archivio di Ant Farm – "underground practice" per eccellenza – l'abisso si legge in sezione. Nel disegno, è misurabile e non insondabile. Se i depositi che compongono la terra nelle illustrazioni di Orra White Hitchcock raccontavano ai bambini che l'abisso è ciò che strati non ha, per Ant Farm inabissarsi è dare strati proprio a quella massa indifferenziata, *unstratified*, per far luce nelle oscurità di mondi inversi. Eppure, è chiaro che l'abisso non è interamente disegnabile. Per rappresentare l'indisegnabile, il gruppo che prende il nome dalla struttura del formicaio giocattolo – "edifici tradizionali in superficie e spazi di forma libera nel sottosuolo" – si serve allora di *altri* media. In primo luogo, l'ironia, che, scrive Micheal Sorkin, è "garante dell'integrità" del lavoro dei "bricoleur della controcultura" e, come racconta l'omonimo cortometraggio di Ken Feingold, è *l'abisso del discorso*: meta-dimensione in grado di divorare ogni linearità narrativa in una composizione di strati che si costruisce attraverso una sovrapposizione di artificio e illusione, spettacolo e istinto. Assieme all'ironia, in questa messa in discussione di contesto e contenuto – e nella costante duplicità che da Pascal in poi caratterizza ogni abisso – per Ant Farm intervengono "strani media" che, in senso lovecraftiano, come i *weird media* descritti da Eugene Thacker, tentano di colmare "un abisso tra due ordini ontologici", scontrandosi con il paradosso della comunicazione con l'inaccessibile. Se allora si seguisse Paul Tillich, si potrebbe dire che il ponte da costruire lungo la via ontologica per tentare ancora una volta di scavalcare questo abisso che si apre nel mezzo – attraversandone le profondità e magari abitandole a tempo, per poi riemergerne incolumi – è da ricercarsi in un ordine cosmologico. È con i quattro elementi del cosmo che si costruisce l'abisso secondo Ant Farm.

ABISSI D'ACQUA

Nell'acqua – che dei quattro *loci naturales* è quello in cui più alla lettera sembra risiedere l'abisso – affondare o restare a galla è un primo bivio. Sulla soglia tra le due condizioni giace la *casa del secolo* con cui Richard Jost e Ant Farm portano all'estremo ogni anelito di resistenza a ciò che non può essere controllato. Non lontano dal Golfo del Messico, la House of the Century, realizzata tra il novembre del 1971 e l'aprile del 1973 vicino Angleton, in Texas, sfida la violenza della natura, innestandosi sul terreno paludoso di un lago artificiale in un'area minacciata da uragani, venti forti e acque alte. Annullando ogni barriera tra discipline, la casa sul Mojo Lake incorpora molteplici riferimenti appartenenti all'idrosfera e alla biosfera e li contamina con le forme di progetto messe in campo dall'umano per attraversare e dominare questi sistemi. Germano Celant sintetizza in tre stadi l'elaborazione del progetto: in principio è "un grande alligatore, disteso sulla riva del lago con il muso ed i grandi occhi riflettentisi nell'acqua"; poi "l'immagine animalesca" è attenuata, "rimanendo pur sempre occhi e muso come dominanti", e diviene "un grosso rospo in attesa di saltare nell'acqua"; infine il "'muso' portato in scala" è trasformato nella scocca frontale di un'automobile. Se da un lato l'edificio è un enigma, un esperimento biomorfico-erotico, dall'altro è un prototipo aerodinamico con l'aura di una capsula lunare, che si presta come soggetto per la predisposizione di un manuale per la costruzione di strutture in ferrocemento prendendo in prestito princìpi e tecniche dall'architettura navale. Tornando quindi all'ironia di Ant Farm, è qui che si concretizza ciò che Sorkin definisce quel "mondo rabelaisiano che Bakhtin associa […] all'insubordinazione e al rifiuto delle costrizioni culturali" e che diviene nel progetto "possibilità di intrecciare cose che in atmosfere convenzionali sembrerebbero impossibili da unire". E così l'alligatore, l'auto e l'astronave si fondono nell'unico rifugio possibile per resistere a una terra che rigetta l'umano. Il risultato è un'architettura che mette radici e si innalza in una verticalità in grado di evocare l'abissale. Per riflettere sulla triade selva-abisso-acqua nel lavoro di Ant Farm sarebbe stato forse più immediato guardare innanzitutto il progetto, avviato pochi anni più tardi, per *Dolphin Embassy*: stazione di ricerca galleggiante che, fluttuando sullo strato più superficiale dell'oceano, mira a colmare l'abisso ontologico ed epistemologico tra umani e animali attraverso il ponte della comunicazione interspecie. Ma se l'*ambasciata* dei mammiferi marini fa di un'architettura anfibia presidio di dialogo e al contempo luogo del possibile ribaltamento del controllo tra chi domina e chi è domato, alla House of the Century, che si staglia sul ciglio di una pozzanghera, è il tempo stesso a rivelare la resistenza *dell'*incontrollato. Sommersa dalle acque alluvionali del fiume Brazos nel 1985, restaurata e poi nuovamente inondata – (l'antenna che sporge dal tetto come il periscopio di un sottomarino era dunque un indizio o una profezia!) –, la casa-creatura della palude fa fede ancora oggi alla promessa annunciata in origine di essere *macchina del tempo*, ponte sull'abisso tra speranze passate e tecno-universi ancora da venire. Come per l'esilio auto-imposto di Victor Hugo – che trova nel "colpo di zampa" dell'oceano l'incarnazione della duplicità di uno "squarcio" che è al contempo "schiacciamento" (e nell'isola-rifugio un "asilo" che è "probabile tomba") – esercitare il controllo sull'abisso è dunque diventare con esso un tutt'uno: la torre *è* l'abisso. E il ferrocemento è un esperimento paradossale di sostenibilità portata *ad absurdum*: la casa-caverna è lì da cinquant'anni, ormai quasi impenetrabile all'umano e abbandonata ai dilemmi del futuro; il lago, minacciato sempre più dall'innalzamento delle acque, è pattugliato da alligatori affamati; la scocca grigia è infestata da viti ed erbacce, avvoltoi e serpenti velenosi; l'interno eroso è colonizzato da sciami di api e ragni giganti. *L'abisso si ripopola*, e scatena le sue bestie…

ABISSI D'ARIA

Ribaltando la direzione lungo lo stesso asse delle ordinate che coinvolge lo stato liquido – "dove l'estremo tocca l'estremo e il contrario annuncia il contrario" – l'abisso diviene varco che si spalanca in un oceano gassoso senza fondo. Qui, per Ant Farm, ciò che è solido si eleva a costruire architetture pneumatiche che, pulsanti come nuvole e nomadi come cowboy spaziali, affrontano le profondità dell'atmosfera per farsi presìdi di sopravvivenza nella sfera celeste. Talvolta sono abissi propriamente aerei, come nella serie di performance architettoniche Time Slice, messe in scena nel 1969 sulla spiaggia di Freeport, in Texas, in cui diversi paracadute da carico di quasi venti metri di diametro divengono al contempo strutture cinetiche temporanee e luoghi di produzione e proiezione di immagini multimediali sperimentali. Talaltra sono abissi nomadi ma abitabili, da ancorare intermittentemente a terra come il prototipo Ice-9. Prendendo in prestito il nome dall'invenzione fantascientifica di Kurt Vonnegut del *Ghiaccio-nove* – microparticella in grado di legare gli atomi dell'acqua causando il congelamento istantaneo di "tutto […] tranne le formiche" – questo rifugio mobile fatto d'aria e vinile è da gonfiare all'occorrenza. Grazie all'energia generata da una Chevrolet modificata in Media Van, con la dotazione di

apparecchiature di produzione e montaggio video, questo superstite effimero di catastrofi a venire è infatti oggetto di apparizioni che si materializzano ad ogni tappa del *Truckstop Tour*. Il viaggio di eventi e performance, condotto e registrato attraverso college e università, concretizza le premesse del progetto di portata ultra-globale per *Truckstop Network*, che, mappando una rete di siti e architetture attraverso il Paese e proiettandola nell'etere attraverso l'iperconnesso regno delle informazioni, prefigura la costruzione effimera di *Real©ity* – una "città di servizi" fisicamente frammentata in una moltitudine di "quartieri" che compaiono e transitano come nuvole o sogni. Ancora una volta è l'architettura ad attraversare una selva a tratti insondabile – qui *la strada americana* – per condividere informazioni e immagini e al contempo fare degli "involucri indifferenziati", fluidi e smaterializzati, emblema della "fragilità della biosfera minacciata". Nel passaggio dal fluttuare in cielo all'ancorarsi a terra, gli strumenti concepiti, sviluppati e posti al servizio della comunità per avventurarsi nell'ignoto sono il documentario – perché l'immagine statica non basta a testimoniare che il vuoto dell'abisso è dove accade ciò che Karen Barad chiama la "scena di una selvaggia attività" – e l'*Inflatocookbook*, un "ricettario ambientale" (*enviru-menu*) per la costruzione istantanea e transitoria di volumi senza sostanza. Controllo e caso si incontrano dunque ancora una volta in un manuale di istruzioni, una guida illustrata su una materia specifica, che qui più che la plastica degli involucri è la sostanza effimera e aeriforme che consente alle architetture gonfiabili, antigerarchiche e rituali, di imprimere nello spazio il ritmo del corpo umano, per insegnare una "pneumatologia della libertà" che è anatomia dell'abisso.

ABISSI DI TERRA

Nelle profondità della terra torna la spinta verticale che è evocazione dell'abissale, irruzione di un limite perpendicolare al suolo in un mondo ridotto a superficie e orizzontalità. Qui, come in una sorta di orogenesi, Ant Farm scolpisce, per obduzione o subduzione, anti-architetture che incitano a "flirtare con l'abisso", alcuni anni prima che Matta-Clark facesse di ciò una teoria dello spazio. Negli abissi dello stato solido, l'architettura scompare ed è sostituita da oggetti (un'automobile, un arsenale di prodotti spray, un frigorifero, una scatola di cartone montata su una piattaforma di compensato) che dall'architettura prendono in prestito le modalità di rappresentazione, prima tra tutte la proiezione ortogonale che li seziona con un piano perpendicolare all'orizzonte per illustrare, come in un libretto di istruzioni,

come sotterrare o semi-interrare un monito. Alla seconda tipologia appartiene Cadillac Ranch, l'installazione stradale semisepolta nel 1974 lungo la Route 66 vicino Amarillo, in Texas, che simboleggia la duplice tensione che protende, con un'angolatura azzardata, le pinne di dieci Cadillac d'epoca verso la frontiera del cielo, rivolgendone i *musi*, affondati in ancoraggi in cemento, verso il centro della terra. Alla prima tipologia fanno invece riferimento le quattro Time Capsule sviluppate tra il 1969 e il 1975, che sfidano il tempo facendo del fallimento un messaggio. O dell'attesa: questo è il caso della Citizens Time Capsule, realizzata presso l'Artpark di Lewiston, nello stato di New York, nell'ambito di un programma di residenze d'artista dedicato a Robert Smithson (scomparso l'anno precedente), per la costruzione di opere temporanee all'aperto. Contro entrambe le premesse sul tempo e sullo spazio, la capsula ancora sepolta è un'architettura in assenza, corrispondente al calco che ritroveremmo se dissotterrassimo la Oldsmobile Vista Cruiser station wagon del 1968 che, ricoperta da un *sigillo* di catrame caldo e metallo ondulato, custodisce al suo interno trenta valigie, a loro volta avvolte in un doppio strato di plastica, contenenti manufatti, prodotti, immagini e testi donati dalla comunità chiamata a partecipare alla costruzione dell'archivio con embargo venticinquennale previsto dal gruppo. Abissale di questa archeologia rovescia è il destino incompiuto: il terreno è dichiarato tossico e così fallisce l'intento di estrarre l'auto e il suo inventario di oggetti nell'anno 2000; ma, se l'abisso è per alcune culture inferno, qui è il limbo di una *mise en abyme* spaziale che diviene anticipazione delle cose che (non) verranno. Questa spinta in avanti che coesiste sottoterra con la selezione dei passati da trasmettere alle generazioni future in una capsula del tempo rivela una profondità temporale che è il *deep time* degli eventi geologici, delle erosioni e delle sedimentazioni, dei movimenti tellurici che gradualmente e costantemente modificano il pianeta. Sotterrati in parte o del tutto, questi archivi sono dunque, al pari dei sedimenti del terreno, una sorta di centri dati analogici. Se per gli abissi d'aria è il nomadismo a fare del rifugio gonfiabile la "scena di una selvaggia attività", nella terra è l'immobilizzazione stessa ad annullare – come suggerisce ancora Sorkin – il progetto auto-*mobile* trasformandolo in architettura. Eppure, queste stanze immobili e inaccessibili contengono "scene" di attività altrettanto incontrollate, impreviste e improprie che paradossalmente esistono finché nascoste al nostro sguardo. Allora le pinne delle Cadillac semi-sotterrate ricordano i fasci verticali simili a radici che nei disegni di Alexander von Humboldt collegano lo strato inferiore di lava con la superficie della crosta, dove un vulcano attivo sputa fumo e roccia fusa. E nello stesso spessore

potrebbero ritrovarsi gli animali impagliati che, insieme a nastri di sorveglianza, pistole, prodotti chimici, dischi e forni a microonde, abitano le profondità ipogee dei diagrammi-tutorial che illustrano i passaggi per tradurre la sezione della station wagon sepolta nel terreno nella realtà di un evento temporaneo che non è mai finito. Pietrificati in mezzo ad altri strati – nella spazialità sedimentata di cronologie e cristallografie compresse e solidificate – questi flussi un tempo animati evocano le possibilità di un cambiamento, appena percettibile eppur continuo. Così come per costruire abissi liquidi è sufficiente ad Ant Farm fermarsi sulla superficie dell'acqua – a più di 4000 metri al di sopra della zona abissopelagica, dove l'oscurità è perpetua ed è impossibile l'attività fotosintetica –, nella materia solida non è necessario oltrepassare il centro della terra, dove si invertono le relazioni di alto e basso; ma basta un purgatorio per domandarsi, come Virgilio a Dante: "son le leggi d'abisso così rotte?"⇓⇓.

ABISSI DI FUOCO

Alla terra si oppone l'ultimo elemento, in cui ciò che è solido non sprofonda ma esplode in un'immagine che è quel che resta. Nel fuoco, l'abisso diviene *residuo* architettonico facendo del cherosene la sostanza che contiene anticipazioni di possibili aldilà. *Predicta* è il titolo che Doug Michels attribuisce allo storyboard per Media Burn⇓⩚: meta-dramma non narrativo con cui Ant Farm⇓⅂ mette in discussione il processo di costruzione dell'immagine nello scontro – in questo caso una collisione vera e propria – con l'imprevedibilità delle fiamme. Nel centonovantanovesimo anniversario dell'indipendenza americana, nel parcheggio del Cow Palace a Daly City, vicino San Francisco, sotto gli occhi di 400 spettatori, Michels e Schreier guidano una Cadillac Eldorado Biarritz decappottabile del 1959 – trasformata nel prototipo sperimentale Phantom Dream Car con l'aggiunta di elementi presi in prestito dall'immaginario del programma Apollo – attraverso una piramide di quarantaquattro televisori in fiamme. Nella cristallizzazione dell'aura performativa dell'oggetto, dissolta nello schianto, non c'è architettura. Eppure, nella progettazione dell'evento che coinvolge le due iconiche sovrastrutture del consumo è evidente l'influenza dei workshop di Anna e Lawrence Halprin, così come gli effetti che l'idea e il paradosso del controllo dei mass media hanno sulle discipline e sulle pratiche dello spazio – "[i]l potere non si misura più in terra, lavoro o capitale, ma in base all'accesso alle informazioni e ai mezzi per diffonderle", annuncia il primo numero di *Radical Software*⇓⊦. Terra, informazioni e media entrano allora nel disegno per farne

strumento di pre-visione e non-controllo del progetto di un'esplosione violenta e definitiva. I profili stradali e le sezioni trasversali sul "muro di fuoco" (*firewall*) – predisposti poco prima per i progetti irrealizzati *Media Vision* e *Easy Money* – sono dunque anticipazioni di un abisso igneo che si spalanca nella zona proibita e insondabile che è il paradiso del petrolio (*Petroleum Paradise* è il titolo di breve durata poi sostituito da Media Burn). Allora l'automobile, sradicata dal regno della strada per alludere a quello del cosmo da esplorare, diviene iper-concetto la cui customizzazione – irruzione di una "differenza radicale" nel mercato – è di per sé "analogia" per l'architettura futura⇓⋇. E il muro-piramide di televisori dati alle fiamme – che fornisce ai cameraman l'"immagine perfetta" – si erge come architettura fondamentale. Qui, il *suono dell'abisso* non è più ovattato dalla terra o dalle acque o dall'atmosfera; si fa sentire.⇓Ⅱ E con esso le anticipazioni con cui *Predicta* aveva meticolosamente disegnato la creazione e distruzione di un'immagine nel fuoco. Quella stessa materia che pochi anni più tardi inghiottirà lo studio di Ant Farm determinando lo scioglimento del gruppo in un non-progetto estremo e altrettanto fondamentale: "edited by fire"⇓⅄.

AB-GRUND

Abisso è allora *Ab-grund*, il fondamento e la sua sottrazione, perché in entrambi è *dove sono le cose selvagge*⩚⍑. Cercare queste cose, o *creature*, che "disordinano il desiderio e desiderano il disordine", scrive Jack Halberstam, è smantellare i regimi di significato: dare inizio a un "selvaggio finimondo" ⩚⋇. In questa anti-epistemologia, abisso diviene dunque rovesciamento, controcampo dal quale guardare il mondo di sopra come *l'abitante del ruscello oscuro* di Douglas Darden osserva la tartaruga rigirandola sul suo ventre per scoprire, da questa posizione innaturale, come questa "creatura platonicamente solida" si faccia "strada nel mondo"⩚♌. Nell'acqua su cui galleggiare o andare alla deriva, nell'aria da intrappolare in rifugi gonfiabili per fare dell'architettura un'avventura corporea o una dimora in orbita, nella terra tra i cui strati custodire, semi-seppellire, o innalzare anti-totem, nel fuoco da attraversare alla massima velocità uscendone indenni o in cui abbandonare l'archivio delle *cose*, Ant Farm sembra ricordare e anticipare al contempo due ammonimenti: l'abisso nietzschiano⩚⇓ che, se guardato troppo a lungo, ci rimanda il nostro sguardo e quello di Nick Cave⩚⩚ in cui ci tuffiamo per scoprire che arriva solo alle ginocchia.

“Volevamo essere un gruppo di architettura più simile a una rock band. Stavamo raccontando a Sharon [un'amica, NdA] che avremmo fatto architettura underground, come i giornali underground e i film underground, e lei disse: ‘Oh, volete dire come un formicaio [ant farm, NdR]?’, ed è bastato questo”. Doug Michels in *Interview with Ant Farm. Costance M. Lewallen in Conversation with Chip Lord, Doug Michels, and Curtis Schreier*, in C. Lewallen, S. Seid (a cura di), *Ant Farm, 1968–1978*, University of California Press, Berkeley 2004, p. 41. Tutte le traduzioni, laddove non diversamente specificato, sono dell'autrice.

Si fa riferimento in particolare all'illustrazione *Drawing of Stratified Deposits* (1828-1840, penna e inchiostro su lino, 69 x 97 cm, Amherst College Archives and Special Collections), parte della serie di sessantuno disegni realizzati da Orra White Hitchcock per le lezioni di geologia e storia naturale di Edward Hitchcock.

Ant Farm, *Ant Farm Timeline*, 1976; riprodotto in F. Scott, *Living Archive 7. Ant Farm*, Actar, Barcelona 2008, p. 201.

M. Sorkin, *Sex, Drugs, Rock and Roll, Cars, Dolphins, and Architecture*, in C. Lewallen, S. Seid, *op. cit*., p. 6.

Nel cortometraggio, Ken Feingold presenta tre personaggi e i loro doppi in un racconto in cui “la storia sembra mancare, ma, girando intorno ad essa, i personaggi si muovono attraverso strati di parole e immagini”. K. Feingold, *Irony (The Abyss of Speech)*, 1985, 28:50 min, colore, sonoro, Electronic Arts Intermix.

“Noi voghiamo in alto mare, sospinti da un estremo all'altro, sempre incerti e fluttuanti. […] Noi bruciamo dal desiderio di trovare un assetto stabile e un'ultima base sicura per edificarci una torre che s'innalzi all'infinito; ma ogni nostro fondamento scricchiola, e la terra si apre sino agli abissi”. B. Pascal, *Sproporzione dell'uomo*, in Id. *Pensieri*, Einaudi, Torino 1962, p. 108; ed. or. *Pensées sur la religion et sur quelques autres sujets*, Guillaume Desprez, Paris 1670.

E. Thacker, *Dark Media*, in Id., *Excommunication. Three Inquiries in Media and Mediation*, The University of Chicago Press, Chicago 2014, pp. 133-134. Cfr. anche Id., *The Wayless Abyss. Mysticism and Mediation*, “Postmedieval”, 3.1, 2012, pp. 80-96.

Si vedano a questo proposito *le due strade della filosofia della religione* secondo P. Tillich, *Zwei Wege der Religionsphilosophie*, in Id., *Natur und Geist. Festschrift Fritz Medicus*, Eugen Rentsch Verlag, Erlenbach-Zürich 1946, pp. 210-229.

R. Jost, D. Michels, C. Lord, con P. Eichenlaub, D. Hurr, C. Ray, T. Morey, Pichot, P. Mouser e altri, realizzano la casa presentandosi al contempo come progettisti e, con il nome Nationwide Builders, come impresa di costruzioni. Il progetto, realizzato per Marlyn Oshman e Alvin Lubetkin, è premiato dalla rivista “Progressive Architecture”. Cfr. *Ant Farm/Jost, Lord and Michels, House of the Century*, “Progressive Architecture”, 1, giugno 1973, pp. 126–131.

Cosa della palude (“Swampt Thing”) è il nome del primo modello realizzato da Michels nel 1971. Tra i riferimenti per questo stato primordiale del progetto, Michels cita la *Endless House* di Frederick Kiesler. Cfr. D. Michels, *op. cit.*, p. 61.

G. Celant, *Ant Farm*, in “Casabella”, 376, aprile 1973, pp. 28-29.

Cfr. R. Jost, *A Ferrocement Construction Guide,* University of Houston, Houston 1972.

M. Sorkin, *op. cit.*, p. 6.

Avviato tra il 1974 e il 1978 da Doug Michels e Curtis Scherier, il progetto segue gli esperimenti di John Lily – il cui *Man and Dolphin* del 1961 ipotizzava l'istituzione di seggio della nazione cetacea alle Nazioni Unite – e anticipa la catena di tentativi e fallimenti che conduce alle più recenti sperimentazioni volte a decifrare il codice di comunicazione dei delfini. Nei primi disegni di Curtis Schreier, l'architettura è una piattaforma mobile in ferrocemento con predisposizioni per l'uso di video-tecnologie, ancora una volta come una nave e una stazione spaziale. Centrale è lo spazio denominato *Dolphin-Human Lounge Grotto*, un atrio e bosco artificiale in cui i ricercatori incontrano i delfini. Il prototipo poi evolve, nelle infinite iterazioni che Doug Michels sviluppa a partire dal 1977 – talvolta assieme ad Alexandra Morphett e Bob Perry– attraverso il progetto *Oceania*. In tutte le variazioni del progetto, è l'architettura che – ribaltando le condizioni degli studi sulla comunicazione dei delfini che li vede prigionieri dei laboratori degli umani – si mette in movimento per raggiungere gli animali selvatici nei loro spazi.

“Siamo a nostro agio con la tradizione euro-americana di pensare all'uomo come custode dell'animale”. J. Halberstam, *Wild Things. An Aesthetics of Bewiderment*, lezione tenuta nell'ambito di Riboca2 Online Series of Talks and Conversations, Riga International Biennial of Contemporary Art, Riga 2020.

A Playboy Pad. Texas Time Machine, “Playboy”, 20, 12, dicembre 1973, pp. 221-223.

“Non c'è bestia al pari del mare nello smembrare le sue prede. L'acqua è piena di artigli. Il vento morde; la marea divora, i flutti sono fauci. È uno squarcio e uno schiacciamento allo stesso tempo. La zampa dell'oceano colpisce come quella di un leone”. Rispetto alle edizioni italiane si è preferito tradurre direttamente dall'originale. V. Hugo, *Les Travailleurs de la mer* (1866), Ollendorff, Paris 1911, p. 247.

Cfr. E. Kahler, *The Tower and the Abyss: An Inquiry into the Transformation of the Individual*, Braziller, New York 1957.

Cfr. J. Semprun, *L'abîme se repeuple*, in “L'Encyclopedie des Nuisances”, 8, agosto 1986.

V. Hugo, *op. cit.*, p. 321

K. Vonnegut, *Cat's Cradle*, Holt, Rinehart and Winston, New York 1963.

D. Michels, *op. cit.*, p. 55.

Al progetto, che appare anche con il nome *Truckin' University* firmato Southcoast, partecipano D. Michels, C. Scherier, C. Lord, H. Marquez, B. Holmes, D. Hurr, T. Morey, P. Mouser e altri. Si veda anche T. Morey (a cura di), *Concepts of Educational Mobility. A Report to the United States Office of Education*, New Learning Technologies Program / University of Houston, Houston, non datato.

Ant Farm, *Truckstop Network*, in C. Lord, D. Michels, C. Schreier, *Ant Farm Timeline*, 1976, riprodotto in C. Lewallen, S. Seid, *op. cit.*, p. 102. Le premesse di *Real©ity* sono da ritrovarsi anche nella selva che si attraversa in questo testo nella ricostruzione dell'autorialità delle opere, in cui analogamente i “confini e i limiti del consenso di gruppo/iniziativa individuale sono stati violati” (Ant Farm, *Advertisements for a Counter Culture*, in “Progressive Architecture”, 51, 7, luglio 1970, p. 86).

M. Sorkin, *op. cit.*, p. 13.

Stewart Brand aveva da poco sottolineato l'importanza di dare *accesso agli strumenti* per trasformare il mondo, con il periodico *World Earth Catalog Access to Tools* (1968–1972). Gli *inflatables* di Ant Farm appaiono nella sezione dedicata alla *produzione nel deserto*, nel numero su *verità* e *conseguenze*, “Whole Earth Catalog”, 1140, gennaio 1971, pp. 41-44.

K. Barad, *Transmaterialities. Trans*/Matter/Realities and Queer Political Imaginings*, “GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies”, 21, 2-3, 2015, p. 394.

Ant Farm, *Inflatocookbook*, Rip Off Press, Sausalito 1970. Al manuale fanno da corollario le immagini in movimento che costituiscono il documentario *Inflatable Illustrated*, prodotto nel 1971 da Allan Rucker and Curtis Schreier. Ferrocemento e aria erano poi intesi a comporre un'altra guida *do-it-yourself*, mai pubblicata, dal titolo *From Bubbles to Stone*, che avrebbe dovuto associare e aggiornare *A Ferrocement Construction Guide* e *Inflatocookbook*. Cfr. F. Scott, *op. cit.*, p. 139.

In una costante contaminazione tra le forme della biosfera e quelle del progetto, le architetture fai-da-te presentate nel manuale includono il “serpente più lungo del mondo” e la “tartaruga più veloce del mondo”. Ant Farm, *World's Largest Snake*, in Id., *Inflatocookbok*, cit., s.n.p.; Ant Farm, *Worlds* [sic] *Fastest Turtle*, in Id., *Inflatocookbook*, cit., s.n.p. Il primo progetto appare anche nell'iconico numero di “Design Quarterly” dedicato all'architettura concettuale, in cui i gonfiabili di Ant Farm figurano assieme alle *note sull'architettura concettuale* di Peter Eisenman e ai progetti di Archigram, Archizoom, François Dallegret, Haus-Rucker-Co., Craig Hodgetts, Ed Rusha, Superstudio e altri. Cfr. Ant Farm, *WLS: World's Largest Snake*, in “Design Quarterly”, 78-79 (*Conceptual Architecture*), 1970, pp. 6-10.

M. Sorkin, *op. cit.*, p. 13.

Cfr. Joel Shapiro in *Interview with Joel Shapiro by Joan Simon*, in M.J. Jacob (a cura di), *Gordon Matta-Clark. A Retrospective*, Museum of Contemporary Art, Chicago 1985, p. 142.

In una cronologia inversa, sono questi gli oggetti che fanno da capsula del tempo nei quattro tentativi falliti di Ant Farm: *Citizens Time Capsule* (1975), *Aerosol Arsenal* (1975), *1972–1984 Time Capsule* (1972), *Electronic Oasis* (1969).

Dante, *Purgatorio*, canto I, verso 46.

Cfr. S. Seid, *Media Burn. Ant Farm and the Making of an Image*, Inventory Press, Los Angeles 2020.

Qui C. Lord, D. Michels, C. Schreier, U. Buddy, con T. Weinberg, H. Wise e altri.

Estratto dalla copertina interna di *Radical Software*, 1, 1, Spring 1970.

M. Sorkin, *op. cit.*, p. 10.

E. Thacker, *Sound of the Abyss*, in S. Goodman, T. Heys, E. Ikoniadou (a cura di), *AUDINIT–Unsound:Undead*, The MIT Press, Cambridge Mass. 2019.

Il 7 agosto 1978 un incendio distrugge lo studio di Ant Farm al Pier 40 di San Francisco. Poco scampa alle fiamme, eccetto il 90% delle diapositive e della documentazione video: le *scene selvagge* sopravvivono quasi indenni; l'architettura, invece, finisce e con essa l'archivio delle *cose* involontariamente date alla cenere. “A cura del fuoco” è il titolo del manifesto della mostra in cui, a seguito dell'incendio, il gruppo T.R. Utcho presenta le proprie opere in collaborazione con Ant Farm. T.R. Utcho (D. Hall, D.A. Hall, J. Procter), *Edited by Fire. 8 Years of Work up in Smoke: A Kind of Retrospective. T.R. Utcho 1970-78*, La Mamelle Arts Center, San Francisco, 3 novembre – 3 dicembre 1978.

M. Sendak, *Where the Wild Things Are*, Harper & Row, New York 1963.

“Il selvaggio indica insieme la forza caotica della natura, ciò che rimane fuori dalle categorizzazioni, quei modi di abitare il proprio corpo che non si pongono restrizioni, il rifiuto di sottomettersi alle regole sociali, una perdita di controllo, ciò che è imprevedibile”. Dalla prefazione di J. Halberstam, *Creature selvagge. Il disordine del desiderio*, Minimum Fax, Roma 2023, p. 7; ed. or. *Wild Things. The Disorder of Desire*, Duke University Press, Durham 2020. Le due citazioni nel testo sono rispettivamente a pagina 27 e 25.

D. Darden, *Dweller by the Dark Stream*, in Id., *Condemned Buildings*, Princeton Architectural Press, New York 1993, estratto dall'epigrafe in calce all'indice del volume.

F. Nietzsche, *Al di là del bene e del male*, Newton Compton, Roma 1977, p. 103; ed. or. *Jenseits von Gut und Böse*, C.G. Naumann, Leipzig 1886.

Qui non si tratta dell'omonimo artista delle “tute sonore” di cui parla Halberstam, ma Nick Cave and the Bad Seeds, *Babe, You Turn Me On*, in “Abattoir Blues/The Lyre of Orpheus”, Mute Records, 2004.