

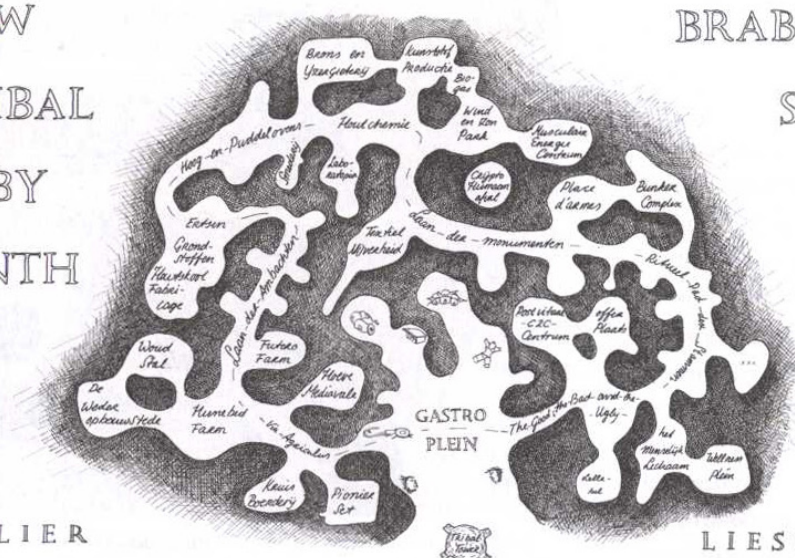


NEW
TRIBAL
LABY
RINTH

BRABANT
STAD
2018

1 cm = 10 meters

ATELIER



VAN
LIESHOUT

Joep van Lieshout / Marcel Mauer

TUTTO POTREBBE CAMBIARE

Ora che pensieri apocalittici si affacciano con prevedibile puntualità a menti improvvisamente meno fiduciose e un po' ovunque spuntano i manifesti regressivi di comunità auto-sufficienti, neo-pauperistiche, rural-chic, è forse il caso di consultare un esperto.

Per questo siamo andati a fare il punto della situazione con Joep van Lieshout, il quale da 17 anni dà forma alle sue utopie ciniche. Con lui abbiamo parlato di cannibalismo ed entomofagia, di energie molto alternative e del design, forse divino, degli organi interni. Un dubbio rimane: AVL (Atelier Van Lieshout) è self o together?

AVL (Atelier Van Lieshout) è self o together?

Marcel Mauer Abbiamo sempre avuto l'impressione che ti stessi preparando per la catastrofe. Nel corso della tua carriera hai immaginato, progettato e realizzato abbastanza da essere in grado di costruirti un tuo riparo, coltivare il tuo cibo, dare lavoro a molte persone e fondare una tua produzione industriale autosufficiente. È davvero la paura di una catastrofe che ti ha guidato? O forse la speranza?

Joep van Lieshout Non saprei. Molto probabilmente dovremo far fronte nel prossimo futuro a grandi e rapidi cambiamenti, accelerati e amplificati dalla ricerca scientifica, dalla manipolazione genetica, dalla tecnologia delle informazioni. Gli effetti dell'economia si ripercuotono immediatamente su tutti gli altri ambiti. È come guidare una macchina da Formula 1: è molto

veloce, ma in caso di incidente si romperebbe facilmente. Non spero che il nostro sistema crolli, perché mi piace vivere nel nostro mondo, ma tutto può cambiare.

Ci ha sempre incuriosito come il tuo lavoro sembri seguire un piano estremamente puntuale, dall'inizio fino a oggi.

Guardando indietro e unendo i punti della tua carriera, si potrebbe rivelare un disegno preciso. È andata così?

Su cosa stai lavorando adesso?

Il mio approccio è molto intuitivo. L'anno scorso ho lavorato giorno per giorno prima di formalizzare l'idea del mio ultimo progetto, *New Tribal Labyrinth*, una proposta aperta costituita da una serie di opere nelle quali i temi dell'organizzazione del lavoro, delle strutture del potere e dell'autosufficienza saranno via via esplorati. Questi temi per me sono legati all'idea della fine delle risorse e alla conseguente necessità di tornare all'autosufficienza.

Il progetto descrive un nuovo ordine mondiale, nel quale la società sarà organizzata in tribù immaginarie; questo mondo vedrà il ritorno all'agricoltura e all'industria – elementi che oggi sono stati banditi dalla nostra società – e verrà così ristabilito un rapporto diretto con i materiali che ora si è perso. I rituali saranno rivalutati, riconquistando un ruolo importante nella società.

A lato / Opposite page:
Primitive Smelter, 2011

scienziati per capire che questo non è possibile. Il messaggio di *Slave City* è che, mantenendo il nostro attuale stile di vita, ci sarà presto un futuro di iperrazionalità nel quale la libertà verrà inevitabilmente compromessa: la vita potrebbe essere limitata a 50 anni o i viaggi potrebbero diventare illegali, o potremmo essere obbligati a dormire 22 ore al giorno... Vedo il mio lavoro come una cinica prosecuzione del pensiero utopista.

Dall'inizio i tuoi progetti utopici hanno affrontato la questione del potere. Inizialmente, se pensiamo a *AVL Ville*, il tentativo era di rifiutare un potere esterno per cercare di stabilire un proprio sistema indipendente e autarchico. Al tempo stesso, pensiamo che questo interesse per i sistemi sia in linea con quello per l'anatomia e la fisiologia, scienze che descrivono il funzionamento del nostro stesso sistema controllato dal nostro stesso potere. Infine, lavori come *Tecnocrat* e *Slave City* trattano il corpo come oggetto di potere.

Vedo il corpo umano come oggetto del potere almeno quanto lo concepisco come oggetto sessuale. Il corpo è principalmente un oggetto sessuale. E la sessualità, per me, è vicina al potere almeno quanto lo è alla riproduzione. La varietà di temi che il corpo umano offre sono stati affrontati nel mio lavoro molte volte, ma probabilmente *Cradle to Cradle* offre l'approccio più chiaro. In quel caso ho diviso il corpo in parti in modo sistematico, mostrando le ossa, gli organi e tutti gli altri componenti, in una sovrapposizione tra scienza e arte che non è nuova – pensiamo anche soltanto all'epoca di Leonardo da Vinci – nella quale differenti discipline erano comprese in una cultura complessiva condivisa, dall'artista, dal medico e dal politico. Il confine tra arti e altre professioni era meno rigido. Il mio scopo principale è quello di combinare nuovamente arte, potere e scienza.

La produzione di AVL spazia dal disegno alla scultura, dall'installazione all'architettura. In tutti questi media, il riferimento al corpo umano è stato costante nel tempo. Ci puoi dire qualcosa di più riguardo all'origine di questo tuo interesse?

In generale il riferimento al corpo umano è rilevante per tutti noi, perché il corpo è la nostra prima architettura. In particolare, come scultore, il mio interesse risiede tanto nell'esterno quanto nell'interno del corpo ed è stato centrale dall'inizio della mia carriera. Il motivo per cui ho studiato gli organi interni così come l'anatomia classica è perché questi funzionano come un sistema. Ho studiato il funzionamento di ogni singolo sistema fisiologico: digerente, circolatorio, il cuore... Da questa ricerca iniziale sono nati i miei primi progetti, nei quali mi sono occupato a fondo della creazione di sistemi, come quelli dello Stato libero di *AVL Ville*, di *Sportopia* o di *Tecnocrat*. Quest'ultimo, ad esempio, era concepito come una grande macchina che processa

biogas, cibo e alcool a livello di comunità. Ma tornando agli organi, come dicevo, è la loro complessità ad avermi sempre interessato. Neanche la scienza può spiegare con precisione la ragione della loro forma. Se pensi agli organi interni come a un pezzo di design, mi ha sempre affascinato la difficoltà di descrivere l'esatta funzione di un oggetto che non ha un progettista. Leggere un'intenzione divina nella concezione degli organi interni è una questione esistenziale, un mistero, lo stesso della nostra presenza sulla Terra.

A un diverso livello, design e architettura mi hanno sempre interessato, ma con loro ho una relazione di amore e odio che in una certa misura riguarda anche l'arte. Il design è sempre stato finalizzato ad aumentare il consumo. In sostanza, se qualcuno vuole vendere qualcosa, ha bisogno di un designer. In questo senso il design può essere visto come una strategia commerciale. E, in questo senso, a me il design non piace, o meglio, io lo odio al punto che spesso progetto oggetti che sembrano non progettati. Le nostre lampade, i nostri mobili sono grezzi e rugginosi o fatti di acciaio ammassato. Seguendo questa tendenza verso il non design, io parto dalla forma di un organo interno – dal momento che gli organi hanno forme bellissime – e opero dei tagli per esplorare le funzioni che possono esservi ospitate. Questi buchi diventano poi finestre e porte, di modo che, passando per una piccola modifica, una scultura diventi un oggetto funzionale. Più che come progettazione, il mio lavoro può essere descritto come una serie di coincidenze improvvisate. Il mio interesse iniziale come scultore è per il corpo come oggetto che trova le proprie funzioni all'interno dei propri confini formali. E al tempo stesso è dedicato alla dinamica del corpo come sistema che dà forma a se stesso. In altre parole, mi chiedo: perché abbiamo la forma che abbiamo?

Grazie, Joep.
Piacere mio, Marcel.

EVERYTHING MAY CHANGE

We are sailing through uncertain times, in which apocalyptic thoughts, with predictable punctuality, cast shadows over minds suddenly less trusting and progressive. And, in fact, everywhere we see the rise of new manifestos, of neo-pauperistic-self-sufficient-tres-chic communities. So we went to share our thoughts with Joep van Lieshout, who has been creating his cynical utopias for the last 17 years. With him we talked about cannibalism, about very alternative energy resources and about the design, maybe divine, of internal organs. A doubt still remains: is AVL (Atelier Van Lieshout) self or together?

Marcel Mauer It always looks to me like you are getting ready for catastrophe. In your career you have conceived, designed and built enough

to be able to build your own shelters, grow, farm and process your own food, give work to people and establish forms of self-sufficient mass production. Is it really the fear of catastrophe that moves you? Or is it the hope?

Joep van Lieshout I don't really know. We will very likely have to face up to some big and fast changes in the future. Changes are being pushed by scientific innovation, by genetic manipulation, by information technology. The effects of economy are felt immediately. It is like driving a formula one car. You know it is very fast, and you know that if you have an accident the car will very easily fall apart. I am not hoping for our system to fall apart because I like living in our world. But everything could easily change.

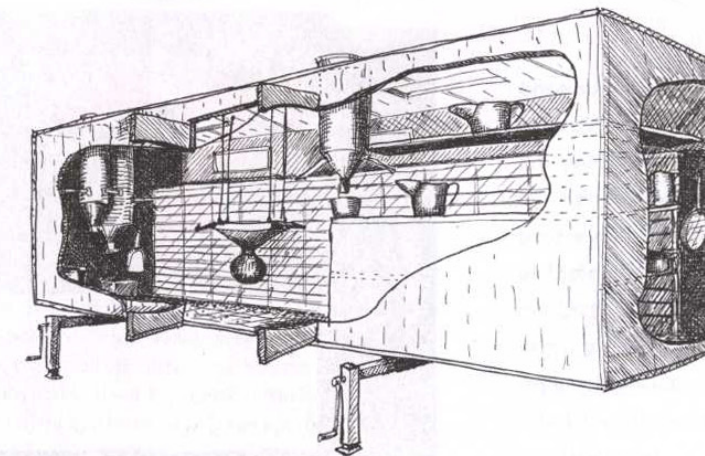
What has always intrigued me is the fact that your work has appeared to follow an extremely clear plan from the very beginning right up to now. Looking backwards, one could join up the dots of your career and they would reveal a precise path. Is this how it works?

Tell us about your current project.

My approach is very intuitive. Last year I worked on a daily basis before coming up with the concept of *New Tribal Labyrinth*, my latest project. It will be an on-going series of works in which questions like those linked to the organization of labour, power structures and self-sufficiency will be explored. All these themes, for me, are linked to the end of the world's resources and the subsequent need for self-sufficiency. This project describes a new world order where society will be inhabited by imaginary tribes. This world will see a return to farming and industry – currently both have been banished from our society – and a re-establishment of our relationship with materials, which has been lost. Rituals will be re-valued, and will play an important role in society once more.

You said farming?

Farming is one of the three pillars of the order. We will create farms for the future, but also from pre-history, year zero, the Middle Ages, the Golden Age, and post-war modernist utopia. My final goal is to create a huge, larger than life farm, which is made up of all the individual farms, all connected by the use of tunnels, corridors, doors and hatches. By entering this farm, visitors will engage in labyrinth-like time-travel through the ages, past history, hope, family, utopia, self sufficiency, design and deviancy. *Hagioscoop*, which opened in Heeswijk at the end of May, is the first of the farms produced in this series. It is a large cross-shaped diorama of about 15 by 10 meters, set in the imaginary date of "year zero". It consists of four parts: a large Adobe style kitchen, cave-like sleeping quarters for the whole family, a spider web-like carpenters' workshop and a rough stable with a sheep and a donkey. Parallel to this, AVL will develop a high-tech farm for



Insect Farm, 2012

the future called the *Insect Farm*, where insects will be bred as a high protein, low carbon footprint solution for feeding the increasing world population.

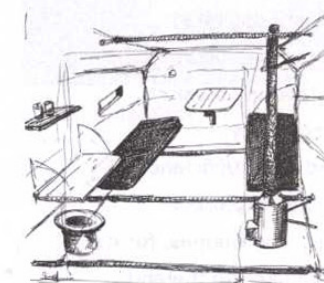
And industry?

This project also tries to reinterpret and revalue the factories and installations of the Industrial Revolution, by creating a series of large-scale sculptural/technical installations, made in an improvised style with contemporary materials: blast furnaces and foundries, refineries and chemical installations, textile mills and ceramics workshops. At first sight, it will not be obvious if these are part of a post-apocalyptic survival strategy, or a new utopian way of creating honest, durable production.

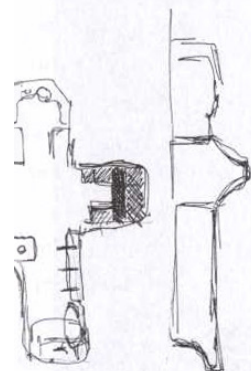
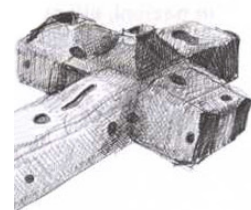
I always thought that industry used to play a vital role, as it enabled societies based on farming to reach a higher level of development and prosperity. Nowadays everything that reminds us of physical production has been banished from our society, and it has subsequently been removed from our sight. In fact, all the things which we find undesirable seem to have been removed. Farm animals disappear into anonymous mega-stables; prisons and mental institutions are moved out to remote locations. The only thing left in our sanitized world is consumption: retail, recreation, and restaurants! This reinvention of the industrial revolution wants to make a link with, but at the same time transcend, the utopian, socialist "Arts and Crafts" movement that tried to close the gap between designer, producer and user. Industry and production should be a part of our society, as should be manual labour, pollution and hardship.

And tribes?

Once supplies are exhausted, society will see a worsening of relations between people and an increase of their survival instincts. The question to me is whether such radical changes, which are coupled with violence but which may also lead to a new and improved society, are good or bad. Possibly, groups of people will start organizing themselves into tribes instead of via



Vostok Cabin
Interno del rifugio blindato /
Interior of the armored
shelter, 2010



Hagioscoop
nometria, prospetto,
pianta e sezione /
ometry, elevation, plan
and section, 2012



Hagioscoop
Cucina in adobe / Adobe style kitchen, 2012

Hai parlato di agricoltura?

L'agricoltura è uno dei pilastri di questo nuovo ordine. Stiamo progettando le fattorie del futuro, ma anche quelle della preistoria, dell'anno zero, del Medioevo, dell'età dell'oro e dell'utopia modernista del Dopoguerra. Il progetto complessivo è creare un unico complesso, costituito da innumerevoli fattorie individuali interconnesse attraverso tunnel, corridoi, porte e passaggi segreti. Entrando, i visitatori saranno coinvolti in un labirintico viaggio nel tempo tra diverse ere, ma anche attraverso le speranze, le famiglie, le utopie, l'autosufficienza, i progetti e le devianze. *Hagioscoop*, aperta a Heeswijk alla fine di maggio, è la prima della serie: si presenta come un grande diorama cruciforme di circa 15 metri per 10, temporalmente collocata in un anno zero immaginario. È composta da quattro parti: una grande cucina in adobe, una zona caverniforme per il riposo dell'intera famiglia, un'officina a tela di ragno per il lavoro artigianale e una semplice stalla con una pecora e un asino. Parallelamente, stiamo progettando una fattoria high-tech per il futuro, chiamata *Insect Farm*, nella quale, per nutrire la crescente popolazione mondiale, verranno allevati insetti, in quanto ricchi di proteine e a bassa emissione di anidride carbonica.

E l'industria?

Il progetto vuole anche reinterpretare e rivalutare l'industria e i macchinari della Rivoluzione Industriale attraverso la creazione di installazioni tecnico-scoltoree in grande scala, disegnate in uno stile improvvisato utilizzando materiali contemporanei: fornaci e fonderie, raffinerie, laboratori chimici, telai meccanici e laboratori ceramici. A prima vista non sarà chiaro se queste siano espressione di una strategia

di sopravvivenza post apocalittica o di una nuova utopia di produzione onesta e duratura. Ho sempre pensato che l'industria abbia avuto un ruolo vitale, poiché ha consentito alla nostra società agricola di emanciparsi e innalzare il livello di sviluppo e prosperità. Oggi tutto ciò che richiama la produzione fisica è stato bandito dalla nostra società e, di conseguenza, nascosto alla vista. La fabbrica è stata rimossa come altre funzioni ritenute indesiderabili: gli allevamenti sono stati rinchiusi in anonime mega-stalle, le prigioni e gli istituti di sanità mentale rilocalizzati in luoghi remoti. Nel nostro mondo sanitarizzato/disinfettato/antisettico/igienizzato sopravvive solo il consumo: negozi, eventi, ristoranti. La nostra re-invenzione della Rivoluzione Industriale vuole ricollegarsi e al tempo stesso superare l'utopia socialista del movimento Arts and Crafts, che provò a riavvicinare progettazione, produzione e utilizzatori. L'industria dovrebbe essere parte della nostra società così come il lavoro manuale, l'inquinamento e la sofferenza.

E le tribù?

Una volta che le materie prime saranno esaurite, la nostra società conoscerà un inasprimento dei rapporti tra le persone e una prevalenza dell'istinto di sopravvivenza. La domanda, per me, è se un cambiamento così radicale si rivelerà buono o cattivo: probabilmente avrà risvolti violenti, ma potrebbe anche condurre a una società migliore. Forse gruppi di persone inizieranno ad auto-organizzarsi in tribù invece che in nazioni, allora si avrà un nuovo ordine tribale. Nel frattempo, AVL sta già lavorando sugli oggetti per queste tribù immaginarie: nuovi monumenti da venerare, nuove attrezzature per sacrifici cannibali così come nuovi strumenti di uso quotidiano.

New Tribal Labyrinth condivide con il tuo progetto precedente, *Slave City*, una critica costruttiva/distruttiva della realtà. Oggi viviamo in un momento chiave della storia, nel quale il più grande Paese comunista si è aperto al capitalismo, creando un sistema ibrido che combina valori a prima vista opposti. Nell'esempio cinese, potere, libertà e razionalità sono concetti estremamente rilevanti. Al tempo stesso il mondo occidentale sembra mettere in discussione l'effettivo valore della democrazia dal punto di vista sia sociale che politico, che economico. Il problema del sovrappopolamento e i suoi effetti sul cambiamento climatico, la conseguente scarsità di spazio e di cibo richiederanno decisioni radicali. Il tuo lavoro riguarda utopie ciniche, ma più lo si guarda, più sembra preciso, realistico e, in una certa misura, premonitore.

La Cina pianifica il futuro razionalmente. Da tempo ha messo in atto il controllo delle nascite e ora, con un'analoga politica ecologica, garantirà un certo livello di gestione del futuro. Non voglio dire che tutto quello che accade in Cina sia giusto, ma la nostra democrazia sembra sempre più legata alle pubbliche relazioni e al marketing: una finta democrazia che assomiglia sempre più ai saldi. Le merci vengono vendute per tenere in vita l'economia dei negozi, non per dare alle persone quello che è meglio per loro. Ma, in quanto artista, io non propongo soluzioni, mi limito a rispecchiare il mondo.

La razionalità che muove *Slave City* è la stessa che alberga nelle tabelle di calcolo excel dei *decision maker*. La realtà è calcolata in base allo stesso principio che ha portato la Germania, nella Seconda guerra mondiale, a invadere altre nazioni per conquistare terra fertile da coltivare per nutrire la propria popolazione. Negli anni '30, in Germania, le persone erano affamate. Si sono guardate attorno e – direi abbastanza razionalmente – hanno individuato che in Polonia c'era della terra. Avevano solo bisogno di qualcuno che li finanziasse. Tutta la storia può essere raccontata in modo molto razionale, relegando l'ideologia razzista al ruolo di mera copertura. La razionalità è un minaccia e un'opportunità per il genere umano. Per salvare la nostra specie dobbiamo essere estremamente razionali, e questo significa perdere libertà.

Quindi la libertà è irrazionale e naturale.

Sì. Porta le persone a uccidere e stuprare.

Continuando a risalire nella tua produzione, mettiamo ora a fuoco la trilogia *AVL Ville*, *Disciplinator* e *Slave City*. In questi progetti hai prescritto il controllo sui corpi umani come manifestazione del potere in una società utopica, nella quale l'architettura diventa non solo rappresentazione ma strumento operativo dell'ordine costituito.

Ripercorrendo la storia del pensiero utopista, da More a Campanella fino al falansterio e alle città nuove costruite intorno alle fabbriche, il tuo lavoro sembra sempre alternare livelli di utopia e distopia, tenuti insieme da una cupa ironia.

Molto spesso il mio lavoro, che si fonda su diversi livelli di riferimento, come se stessi cercando di costruire un labirinto, è diviso in una parte razionale e una irrazionale, e l'utopia e la distopia si mescolano. Per esempio, *AVL Ville* era una specie di città utopica della libertà, nella quale le persone potevano costruirsi le proprie case, coltivare le proprie verdure e allevare i propri animali, vivendo insieme in una festa senza fine. Ma, allo stesso tempo, *AVL Ville* dava il diritto di costruirsi le proprie armi e l'uso di alcool e droga era parte integrante del progetto. Anche in *Slave City* utopia e distopia si intrecciano. Si tratta di una realtà cupa perché l'economia è basata sulla schiavitù. Al tempo stesso, però, *Slave City* è una città verde, con zero diossido di carbonio e zero emissioni nocive, tutto il cibo è biologico e ci sono arte e cultura in abbondanza. Penso che ci sia una parte distorta in ogni utopia almeno quanto c'è una parte razionale e positiva in ogni distopia. Ovviamente tutti pensano che il futuro descritto in *Slave City*, sia orrendo, ma contiene un messaggio di allarme: viviamo in un mondo sovrappopolato, con prospettive di raddoppio demografico. Se i livelli di consumo resteranno gli stessi, il risultato sarà semplicemente insostenibile: più persone, più consumo, più petrolio, più cibo... Non è necessario essere

Una volta che le materie prime saranno esaurite, la nostra società conoscerà un inasprimento dei rapporti tra le persone e una prevalenza dell'istinto di sopravvivenza. Forse gruppi di persone inizieranno ad auto-organizzarsi in tribù invece che in nazioni, allora si avrà un nuovo ordine tribale



Tribal Object, 2012



COW, 2012

countries and nationalities. A new tribal world order will form; in the meantime, Atelier Van Lieshout is already working on objects for these imaginary tribes: monuments to be worshipped, cannibalistic sacrificial equipment, and equipment for daily use.

New Tribal Labyrinth shares with your previous project *Slave City* a constructive/destructive criticism of reality. We are living a key moment in history, where the largest communist country is opening up to capitalism, creating a sort of hybrid system that combines two opposite sets of values. In China, power, freedom and rationality are all very relevant keywords. At the same time, the Western world is questioning the effective value of democracy both from a social, political and an economic point of view. The issue of over-population with its effects on climate change and the resulting lack of food and space will put us in front of radical decisions. Your work is about cynical utopias, but the more we look into it, the more it seems to be extremely poignant, realistic, to some extent, prophetic.

China has planned its future in a rational way. There is a child policy in place, and now a green policy and they can ensure a certain level of control over the future. I am not saying that everything about China is good, but on the other hand our democracy is very often just related to public relations and marketing. It is a fake democracy. It is similar to sales. Things get sold in order to keep the shop economy going, not to give the customers what is best for them. As an artist, I don't have any solutions; I am just a mirror on the world. The rationality that moves *Slave City* is the same rationality that embeds the excel spreadsheets of the decision-makers. Reality is calculated in the same

rational way that led the Germans, in the Second World War, to attack so as to find more fertile land that would feed their nation. In the 1930s people were hungry in Germany so they looked around and – quite *rationality* – they saw that there was a lot of land in Poland. They just needed somebody to fund them. The overall story could be told in a very rational way, leaving the racism ideology as a mere cover. Rationality is a threat and an opportunity for human beings. It is what made us different from wild beasts, which are free. There is a fine line between rationality and irrationality. In order to save our world, we will have to be very rational and that means losing freedom.

So freedom is irrational and natural.
Yes. It leads people to kill and rape.

Moving backwards through your work, let's focus now on the *AVL Ville* trilogy, the *Disciplinator* and *Slave City*. In these projects you have described the control over people's bodies as a manifestation of power in a utopian society where architecture becomes not only a representation, but also a functional device for power. Thinking back to the history of utopian thinkers, like Filarete, More or Campanella and then through to the phalanstère and a society built around the factory, your work seems to us to be layered with alternate levels of utopia and dystopia held together with dark irony.

Very often my work is layered with a number of different references, I often feel like I am creating a labyrinth. My work is split between a rational and an irrational side. Utopia and dystopia are merged together. For example *AVL Ville* was like a utopian city of freedom where people could build their own houses,

grow their own vegetables and farm their own animals. People would live together in this ever on-going party. At the same time, *AVL Ville* gave people the right to build their own weapons and the use of alcohol and drugs an integral part of the scheme. With *Slave City*, again utopia and dystopia are interwoven. It is quite a bleak place, because its economy is based on slavery. At the same time *Slave City* is a green city, with zero carbon dioxide and no noxious emissions, all the food is organic and art and culture are abundant. I think that there is always a distorted part of any utopia as much as there is a rational and positive part of every dystopia. Of course we think that the future described by *Slave City* is bad, but it also conveys a warning message. We live in an over-populated world that will become twice as crowded. If the level of consumption stays the same, the results will be unbearable: more people, more consumption, more oil, more food etc. We do not need to be scientists to understand that this is not possible. *Slave City's* message is that if we continue with these lifestyles, we will arrive at a hyper-rational future where freedom will have to be reduced: life will be limited to 50 years or travelling will be banned or people will have to sleep for 22 hours a day etc. I see my work as a cynical continuation of utopian thinking.

Since the beginning your utopian systems have been strictly related to the notion of power. Initially, if we think at the system of *AVL Ville*, the effort was to reject external power in trying to establish your own independent and autarchic system. Again moving backwards in your career, we think that the interest in systems and power is very much in line with your interest for anatomy and physiology. These sciences describe the function of our own system ruled by our own power. Finally works like the *Tecnocrat* and *Slave City* treat the body as the object of power.

The human body is as much an object of power as it is an object of sex. The body is primarily a sexual object. Sexuality is to me as close to power as it is to reproduction. The variety of themes that the human body can supply has been dissected in my work many times, but probably *Cradle to Cradle* offered the clearest approach. In that work I took apart body parts in a very systematic way, showing the bones, the organs and all its components. This blur between science and art is nothing new, if we think about the time of Leonardo da Vinci, where different disciplines were often connected by an overarching value of culture and artists could be surgeons as well as politicians. The borders between arts and other professions were less strict. My primary aim is to combine art, power and science.

The production by *AVL* varies from drawings and sculptures to installations and architecture. In all these mediums the reference to human anatomy is constant. Can you tell me more

about this reference and the origins of your interest in the human body?

In general, the reference to the human body is relevant to all of us as the body is our first piece of architecture. Particularly as a sculptor, my interest with both the inside and the outside of the human body has been a central thing for me ever since the beginning of my career. The reason why I got interested in the study of internal organs, as well as with classic anatomy, is because the organs work as a system. I have become interested in the individual mechanics of each physiological system: the digestive system, the blood circulation system, the heart system and so on and so forth. From this initial research, in some of my earlier works I became very much involved in creating systems like the free state of *AVL Ville*, the system of *Sportopia* or the *Tecnocrat*. The latter was conceived as a large machine that processes biogas, food and alcohol at community level. Going back to organs, as I said, their complexity has always interested me. Even scientists cannot perfectly describe the reason, the manner and the form of them. If you think about internal organs as pieces of design, what always struck me was the difficulty of describing the exact function of an object that has no designer.

The idea that the design of internal organs might be an act of God is an existentialist question, a mystery, and this is the same mystery about why we are on earth. On a different level, I have always been interested in design and architecture with a sort of love-hate relationship that does involve art as well. Design is very often meant to increase consumerism. In essence, if one wants to sell stuff, you need a designer. In this sense design could be seen as a commercial strategy. In this sense I don't like design, I actually hate design to the point that very often our design objects stand out for not being designed. Our lamps and furniture are always very thick, rusty and made out of crooked steel. Quite the opposite of what design should be about. With a similar tendency towards non-design, I can start from the shape of internal organs, as they are beautiful shapes, and cut a few holes in them in order to explore the function that could be housed inside. These holes become windows and doors so that a small adaption turns the sculpture into a functional object. My work cannot really be described as design; it is more a series of improvised coincidences. My initial interest as a sculptor was in the body as an object, which then finds its function within its formal constraints. And I am equally interested in the dynamics of the body as a system that informs its own shape. In other words: why do we look like the way we do?

Thank you, Joep.
My pleasure, Marcel.

Once supplies are exhausted, society will see a worsening of relations between people and an increase of their survival instincts. Possibly, groups of people will start organizing themselves into tribes instead of countries and nationalities. A new tribal world order will form.



Minimal Smelter, 2012