

Below - *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)*, 2015. Photo: © the artist

Opposite - *Phantom (Kingdom of all the animals and all the beasts is my name)*, 2015, "Surround Audience" installation view at The New Museum, New York, 2015. Photo: © Benoit Pailey

## DANIEL STEEGMANN

## MANGRANÉ'S MATA ATLÂNTICA

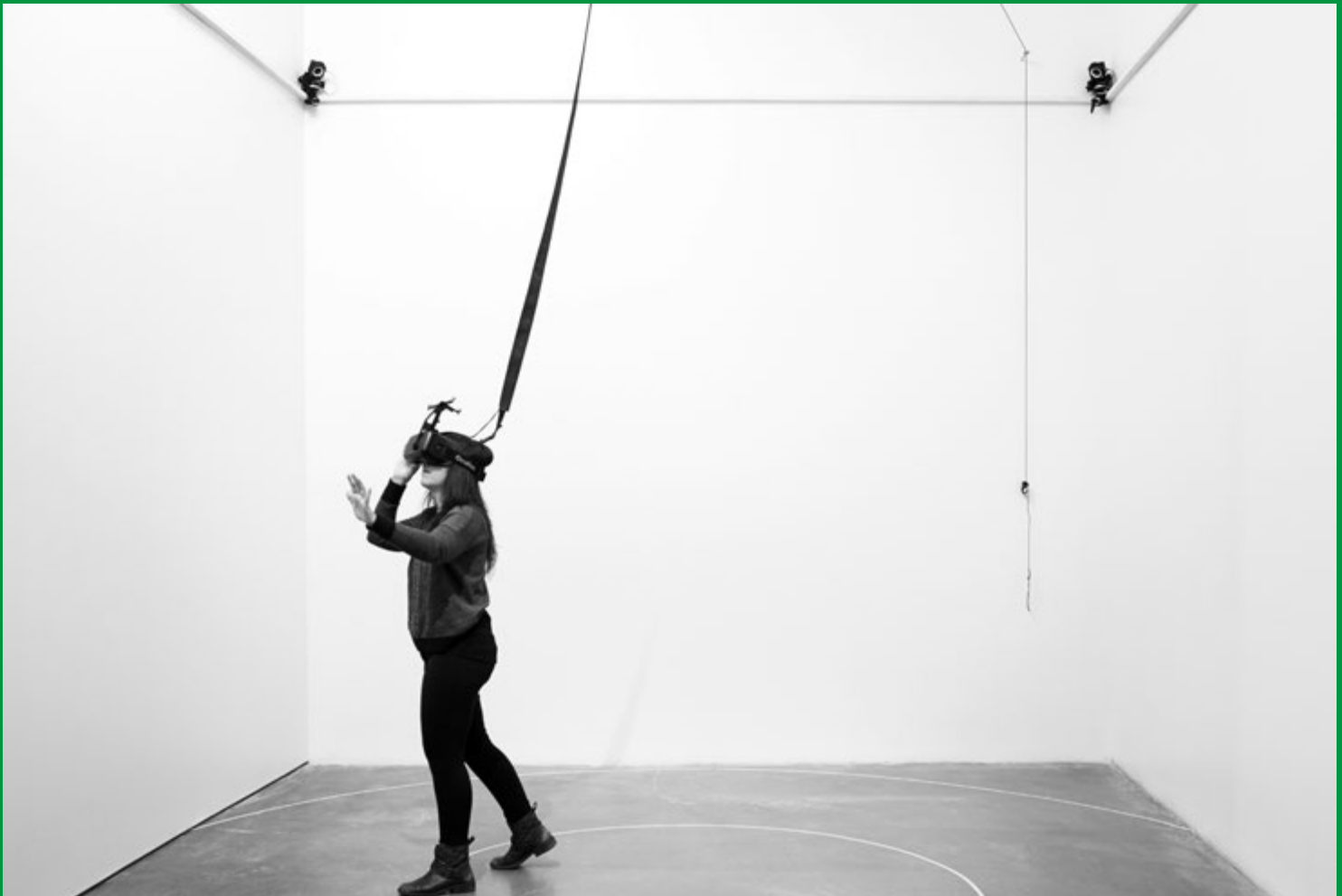


BY ANDREW DURBIN

A straight line crosses the intricate Amazon jungle. The camera of Daniel Steegmann Mangrané slides along it, capturing palpitating biodiversity in action. This seething universe, recorded in *16mm* (2009-11), is on the brink of extinction: the Mata Atlântica, the Brazilian rain forest that over the last 500 years has seen its area reduced by 85% due to human-driven deforestation. For *Phantom* (2015), the artist returned to the forest to bring a portion of it to the New Museum: with the use of an Oculus Rift, he allows viewers to experience the forest in a concrete yet spectral dimension, reducing its vivid hues to simple black and white. Andrew Durbin analyzes this work that

deromanticizes the idea of the Amazon voyage and critiques the spatial and ontological boundaries between man and nature.

Brazil-based artist **Daniel Steegmann Mangrané** (b. 1977, Barcelona, Spain) wanted to be a biologist as a young child. This connection to the endless flow of life, with its constant transformations, continues to inform his artistic language. His practice covers various media—watercolor, sculpture, installation, video and film—and moves between subtle, poetic, yet raw forms of experimentation that explore the relationship between language and the world. Steegmann Mangrané was the focus of a solo exhibition at CRAC Alsace in Altkirch in 2014 and took part in the “2015 Triennial: Surround Audience” at the New Museum in New York, where he presented the installation *Phantom*, 2015, a virtual environment simulating the psychedelic experience of a rainforest. For the next Gallery Weekend in Berlin, Esther Schipper will present his next solo show, “Spiral Forest (Kingdom of All the Animals and All the Beasts Is My Name)”. In addition to his artistic practice, Daniel Steegmann Mangrané is one of the organizers of the experimental school Universidade de Verão at Capacete, Rio de Janeiro.



The New Museum’s Triennial, “Surround Audience,” is replete with the innovative technologies of the very now, from 3-D printing to facial recognition software to Oculus Rift, the latter of which has revived, nearly single-handedly, virtual reality. Using the device, Brazilian artist Daniel Steegmann Mangrané created *Phantom* (2015), a work that immerses museumgoers in a stereoscopic rendering of part of the Mata Atlântica, one of Brazil’s most ecologically diverse, but disappearing forests. Extending along the Atlantic coast, the Mata Atlântica has shrunk by 85% since deforestation began in the 1500s, leaving behind a fractional ecosystem that once covered 330 million square acres. With *Phantom*, Steegmann Mangrané imports this diminishing forest to downtown New York in an act of digital preservation, virtually realizing its likeness in the sparkly black and white nowhere of the headset. It pales in comparison to the real thing, of course, but perhaps that’s the point. *Phantom* represents a kind of aesthetic conservationism, one that projects the viewer directly into a forest’s climactic precarity, continuing the artist’s ongoing inquiry into the formal categories of “nature” and “culture,” square quotes Steegmann Mangrané deploys in order to critique both: “We can look at something,” he writes, “and it is something completely different.”<sup>1</sup>

*Phantom* is not Steegmann Mangrané’s first work to use the Mata Atlântica as source material. The piece follows *16mm* (2009–11), the artist’s structural film portrait of the rainforest that he made using a custom modified 16mm camera. Attached to a cable run through the trees, the artist replaced the camera’s engine with a transmission system that allowed it to move along the line while filming at the same

time. As he notes in a text on his website, the standard roll of 16mm film is 60.96 meters long, meaning that 1 meter of film is used every 5.96 seconds of filming: “Each meter of shot film corresponds exactly to a meter advanced through the woods, and the speed of this movement corresponds to the speed the film achieved inside the camera.”<sup>2</sup> The result is a continuous shot as the camera slowly penetrates the rainforest, a steady record of an otherwise frenetic wildlife, dense with foliage and buzzing with insects. As with much of his work, which owes its formal and thematic concerns to Structural film, the neo-Concretism of Lygia Clark and Helio Oiticica, and video artist Juan Downey (as Chris Sharp helpfully notes<sup>3</sup>), Steegmann Mangrané introduces a straight line that cuts through the enormous, intersectional diversity of the Mata Atlântica in order to pervert the Modernist grid that his work so frequently addresses.

Structural and materialist film (itself a cinema of the grid), Peter Gidal writes, “**attempts to be non-illusionist [through] devices that result in the demystification or attempted demystification of the film process,**”<sup>4</sup> a process that shouldn’t itself become “content.” He continues, “**The Structural/Materialist film must minimize the content in its overpowering, imagistically seductive sense, in an attempt to get through this miasmatic area of ‘experience’ and proceed with film as film.**”<sup>5</sup> While sharing Structural film’s formalist interests, *16mm* extends the

de-mystification of the film process beyond the work to the rainforest itself, which has been popularly romanticized as place of mythic power and allure.

The Euro-American romanticization of South American rainforests (especially the Amazon) is a colonialist operation that seeks to obscure the region in order to justify its ongoing exploitation by transnational capitalism, a large-scale project that began in the Renaissance when early European corporations first arrived. For Europeans and later Americans, the Amazon was inextricably linked to a desire for ownership and the conversion of landscape to capital. Speculating on the fabulous and mythical cities, objects, and resources contained within the Amazon, early European exploration of the area gave rise to the Amazon quest narrative, a popular genre of novel that traded in on the exoticism of South America's dense and diverse ecosystems, primarily the Amazon, relying on a particular paradox of possession, as literary theorist Kathryn Schwarz writes, that held that an object obtained from the Amazon was most valuable when it slipped away. In these fictions and non-fictions, the "Amazons," Schwarz notes, "lend objects value, but Amazons guarantee value most effectively when they escape the condition of possession,"<sup>6</sup> a critical paradox that formulated a self-generating fantasy of the region. Every story of someone who lost a trinket could lure in someone who might seek it again. El Dorado could be anywhere, for anyone.

Dreams of the forest, fueled by both desire and fear, continue to persist from the Renaissance, with rumors of cancer-cures, exotic creatures, and gems remaining in popular circulation both online and off, competing with horror stories of its heart of darkness, its vicious poisons, hostile peoples, and uncharted territories. (Perhaps Werner Herzog's *Fitzcarraldo*—a film that equates the intractable nature of the rain forest with (the white) man's own will to overpower and own it in a dialectic that leads to enormous environmental and human destruction—is the best known of example of this competition of dreams.) The literary critic Stephen Greenblatt, quoted by Schwarz, describes these fantasies—what he describes as the cultural imperative of "the marvelous"—that belie possessive mystification of the Amazon as one extending (again) from the Renaissance, which "apprehended, and thence possessed or discarded, the unfamiliar, the alien, the terrible, and the hateful" through a "complex system of representation, verbal and visual, philosophical and aesthetic, intellectual and emotional,"<sup>7</sup> a legacy that has continued in popular fiction, art, and Hollywood, from Herzog's other art house Amazon film, *Aguirre, Wrath of God* (1972) to D-grade *Cannibal Holocaust* (1980).

Countering this colonialist imaginary of mad Europeans and rampant cannibals, *16mm* resituates the Mata Atlântica as a de-mystified ecosystem, soberly cleaving it from that philosophical and aesthetic, intellectual and emotional representational system that seeks to define it as a space within and without human experience, especially as it is figured by a Western imaginary simultaneously attracted to and repulsed by it. Foregrounding the formal dimension of the film, Steegmann Mangrané's *16mm* enters the depths of the forest to find that it is just that, a forest, rather than a crucible of human dreams and nightmares. The Mata Atlântica remains the Mata Atlântica, a biome of enormous but precarious ecological complexity.

Following the "perspectivism" of Brazilian anthropologist Eduardo Viveiros de Castro (who, Steegmann Mangrané writes, argues that if "there are no longer fixed objects and subjects, then there are no longer artworks and viewers, only dynamic relations of mutual transformation") and indigenous Amerindian cosmologies,<sup>8</sup> Steegmann Mangrané critiques spatial and ontological boundaries between humans and nature, indoors and outdoors in order to cultivate "a way out," as Chris Sharp writes, "of the cul-de-sac of post-Enlightenment dualities and cloistering."<sup>9</sup> In his curtain works like *Formas únicas da continuidade no espaço, 33 Panorama* (2013) at Museu de Arte Moderna in São Paulo or his other immersive environments like *Orange Oranges* (2001), where the artist set up a color blocking tent to heighten the look, feel, and touch of an orange, Steegmann Mangrané manipulates everyday optics to reorienting spatial and sensual perception toward unexpected experiential territories and geometries.

When I grabbed the Oculus Rift hanging from the ceiling and placed it over my head, I expected the black and white virtual reality

of *Phantom* to seem flimsy, a perceptual trick; instead, I found myself elsewhere, inside a space not quite the museum, not quite the rainforest, but rather between them. While I wasn't "transported," as Oculus Rift's promotional copy insists you will feel, I did become something like a vessel for the Mata Atlântica, a bodiless, film-less camera like that which Steegmann Mangrané used in *16mm*. Unhooked from that film's 60.96 meter straight line, the camera I'd become was attached to a loose rope, granted semi-free range to move around the New Museum's alcove for the piece. As I progressed around the room, I moved through the digital rainforest at the same rate, stepping past trees and plants until I'd had enough and took the headset off.

Most acts of conservation have served to preserve the *physical* space of landscape, advocating for and legally enacting legislation that "protects" biomes from those who would otherwise plunder them. These efforts to preserve rainforests in South America and elsewhere often reflect managerial-bureaucratic "balances" between land preserved and land used up, establishing legal ratios of deforestation to conservation that more or less miss the point. The approach has been criticized by climate scientists and environmentalists, who argue that a strategy that parcels out reserve segments of the forest destabilizes the fundamental system that keeps it (and the planet) viable, and will lead to an eventual breakdown of the larger network of rainforests in Brazil and elsewhere. With habitat fragmentation and reduction, population density increases, leading to localized (and eventually globalized) species extinction.<sup>10</sup>

Recent climate scientists have begun to divide the world into "anthromes," that is, spheres of human influence. Instead of cli-



matic spheres, the world is measured by degrees of human presence. The primary anthromes are described as urban, irrigated cropland, and populated forest. The fundamental alternations these anthromes represent and have enacted on the global environment are well and frequently rehearsed, if mostly for the benefit of the deaf. Against this, *Phantom* offers a melancholy, colorless rainforest, a ghost-image of a biome trapped in an escapist entertainment technology, an extraordinarily deficient copy of the real thing. As an "experience," its innovation seems less one of advanced computers than in its critique of the divide between culture and nature, two oppositional categories that Steegmann Mangrané's renders meaningless. While *Phantom* conserves an endangered environment, providing its users with a holographic version of a world slated for demolition, it also converts the age-old divide into a mutual haunting in which the natural finds itself preserved in a technology that strives to, but cannot, replicate the real thing. Instead, it feels lost. The paradox continues.

Above - *Orange oranges 2*, 2004.  
Photo: © Teresa Estrada

Opposite, top, left - *16 mm*  
shooting in the Brazilian Rain  
Forest, 2008-2011.  
Photo: © the artist

Opposite, top, right - *16 mm*,  
2008-2011. Photo: © the artist

Opposite, bottom - "33° Panorama  
da Arte Brasileira" installation  
view at Museu de Arte Moderna de  
São Paulo, 2013. Photo: © Ricardo  
Amado



1. Steegmann Mangrané, Daniel. "Four Walls." 2011. [http://www.danielsteegmann.info/works/downloads/pdf/FOUR\\_WALLS\\_english.pdf](http://www.danielsteegmann.info/works/downloads/pdf/FOUR_WALLS_english.pdf)
2. Steegmann Mangrané, Daniel. "Note to 16mm." 2011. <http://www.danielsteegmann.info/works/12/index.html>
3. Sharp, Chris. "Daniel Steegmann Mangrané." *ArtReview*. September 2014. [http://artreview.com/features/september\\_2014\\_feature\\_daniel\\_steegmann\\_mangrane/](http://artreview.com/features/september_2014_feature_daniel_steegmann_mangrane/)
4. Gidal, Peter. "Theory and Definition of Structural/Materialist Film." *Luxonline*. [http://www.luxonline.org.uk/articles/theory\\_and\\_definition%281%29.html](http://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition%281%29.html)
5. Ibid.
6. Schwarz, Kathryn. *Tough Love: Amazon Encounters in the English Renaissance*. Durham: Duke University Press, 2000.
7. Greenblatt, Stephen. Ibid.
8. "Everything is people. This doesn't mean that everything is a human being,

but that everything can be a subject. A point of view is not something that subjects have over objects; rather, it is a point of view that creates the subject and gives it agency. And maybe more fundamentally, it's a point of view that defines the ontological actuality of something: Depending on which perspective is taken, a vessel can be the incarnation of a divinity, a religious instrument, or just a pot. Similarly, a person changes depending on whether she's looked at by her child, by her enemy, or by a panther. And maybe to a spirit, a person looks just like a vessel." Steegmann Mangrané, Daniel. "Daniel Steegmann Mangrané." *Artforum*. May 2014.

9. Sharp, Chris. "Daniel Steegmann Mangrané." *ArtNet*. September 2014 [http://artreview.com/features/september\\_2014\\_feature\\_daniel\\_steegmann\\_mangrane/](http://artreview.com/features/september_2014_feature_daniel_steegmann_mangrane/)
10. Kolbert, Elizabeth. *The Sixth Extinction: An Unnatural History*. New York: Henry Holt and Co., 2014





A



B



C



D



E



F



G



H

Stills from:  
A) *King Kong*, 1933  
B) *Cannibal Holocaust*, 1980

C) *Romancing the Stone*, 1984  
D) *Fitzcarraldo*, 1982  
E) *Apocalypto*, 2006

F) *Aguirre, the Wrath of God*, 1972  
G) *The Emerald Forest*, 1985  
H) *The Mosquito Coast*, 1986

**Una linea retta attraversa l'intricata foresta amazzonica, lungo il cavo la macchina da presa di Daniel Steegmann Mangrané scivola, catturando la fibrillante biodiversità in azione. Questo brulicante universo, registrato in *16mm* (2009-11), è sull'orlo dell'estinzione: si tratta della Mata Atlântica, la foresta pluviale brasiliana che, negli ultimi 500 anni, si è ridotta dell'85%, a causa della deforestazione umana. Per *Phantom* (2015), l'artista è tornato nella foresta e ne ha portato una porzione al New Museum: con l'uso di un Oculus Rift è riuscito a far sperimentare allo spettatore la foresta in una dimensione concreta, e tuttavia spettrale, riducendo il cromatismo al solo bianco e nero. Andrew Durbin analizza quest'opera che de-romanticizza l'idea del viaggio amazzonico e critica i confini spaziali e ontologici fra uomo e natura.**

La Triennale del New Museum, "Surround Audience", è gremita di tecnologie innovative della più flagrante attualità, dalla stampa in 3D al software per il riconoscimento facciale fino a Oculus Rift, che ha riportato in vita, quasi da solo, la realtà virtuale. Usando questo dispositivo l'artista brasiliano Daniel Steegmann Mangrané ha creato *Phantom* (2015), un'opera che immerge i visitatori del museo in un rendering stereoscopico di parte della Mata Atlântica, una delle foreste brasiliane più ricche dal punto di vista della biodiversità, ma a rischio di scomparsa. La Mata Atlântica, che si estende lungo la costa dell'Oceano Atlantico, si è ritirata dell'85% da quando, nel Cinquecento, ebbe inizio il processo di deforestazione, lasciandosi dietro un ecosistema frammentato che un tempo copriva oltre centotrenta milioni di ettari. Con *Phantom*, Steegmann Mangrané porta nel centro di New York questa foresta in via di riduzione, compiendo un atto di conservazione digitale e riportandone virtualmente le sembianze nel bianco e nero scintillante di un dispositivo dotato di visore. Naturalmente ciò è nulla al confronto con la foresta reale, ma forse il punto è proprio questo. *Phantom* rappresenta una specie di conservazionismo estetico, proiettando l'osservatore direttamente nella precarietà climatica della foresta, proseguendo la continua ricerca dell'artista nelle categorie formali di "natura" e "cultura", che Steegmann Mangrané sfrutta per criticarle entrambe: "Possiamo guardare qualcosa" scrive, "e questo qualcosa è completamente diverso"<sup>1</sup>.

*Phantom* non è il primo lavoro di Steegmann Mangrané che impiega la Mata Atlântica come materiale di ispirazione. L'opera fa seguito a *16mm* (2009-11), un film che è un ritratto strutturale su pellicola della foresta pluviale, realizzato dall'artista con una macchina da presa da 16mm personalizzata. Appendendo l'apparecchio a un cavo passante fra gli alberi, l'artista ne ha sostituito il motore con un sistema di trasmissione che gli consente di farlo scorrere lungo il filo e contemporaneamente di riprendere. Come nota in un testo sul suo sito, il rullo standard di pellicola da 16mm è lungo 60,96 metri, il che significa che ogni 5,96 secondi di riprese si impiega un metro di pellicola: "Ogni metro di pellicola girata corrisponde esattamente a un metro di percorso nel bosco, e la velocità del movimento corrisponde alla velocità della pellicola all'interno della macchina da presa"<sup>2</sup>. Il risultato è una ripresa continua mentre la macchina penetra lentamente nella foresta pluviale, una registrazione costante della vita selvatica altrimenti frenetica, nel fitto del fogliame e fra il ronzio degli insetti. Come per gran parte del suo lavoro, che deve interessi formali e tematiche al cinema strutturale, al neo-concretismo di Lygia Clark ed Helio Oiticica, e al video-artista Juan Downey (come ha notato utilmente Chris

Sharp<sup>3</sup>), Steegmann Mangrané introduce una linea retta che attraversa l'enorme intricata diversità della Mata Atlântica per corrompere lo schema modernista a cui tanto spesso fa riferimento il suo lavoro. Come scrive Peter Gidal, il cinema strutturale e materialista (inserito a sua volta nello schema) "tenta di non essere illusionista [per mezzo] di dispositivi che sfociano nella demistificazione, o nel tentativo di demistificazione del procedimento filmico"<sup>4</sup>, un procedimento che non dovrebbe diventare esso stesso "contenuto". Prosegue: "Il cinema strutturale/materialista deve minimizzare il contenuto nel suo senso seduttivo debordante e immaginifico, con un tentativo di superare quest'area di 'esperienza' ammorbante e dedicarsi al film in quanto film"<sup>5</sup>. Se da un lato condivide gli interessi formalisti del cinema strutturale, *16mm* allarga la demistificazione del procedimento filmico oltre l'opera stessa, alla foresta pluviale, che viene comunemente vista come luogo romantico dalla potenza mitica e affascinante.

La visione romantica euroamericana delle foreste pluviali sudamericane (specialmente amazzoniche) è un'operazione colonialista che cerca di mettere in ombra la regione allo scopo di giustificarne lo sfruttamento da parte del capitalismo transnazionale, un grandioso progetto iniziato nel Rinascimento quando arrivarono le prime corporazioni europee. Per gli europei, come in seguito per gli americani, l'Amazzonia era inestricabilmente legata al desiderio di possesso e alla conversione del paesaggio in capitale. Ricamando sulle favolose città, sulle risorse e sugli oggetti mitici che si ritrovano in Amazzonia, le prime esplorazioni europee nell'area dettero vita al racconto "amazzonico" d'avventura e ricerca, un genere romanzesco popolare che sfruttava l'esotismo dei fittissimi e diversi ecosistemi sudamericani – dell'Amazzonia in primo luogo – impiegando uno specifico paradosso di possesso – come scrive la teorica della letteratura Kathryn Schwarz – che considera un oggetto amazzonico ancora più prezioso quando viene perduto. Come nota Schwarz, in questi racconti di fantasia e non, "L'Amazzonia conferisce valore agli oggetti ma ne garantisce ancora più efficacemente il valore quando essi sfuggono alla condizione di possesso"<sup>6</sup>, un paradosso critico che esprime una fantasia autogenerata e tipica della regione. Qualsiasi storia riguardante qualcuno che aveva perduto un oggetto poteva indurre qualcun altro ad andare a cercarlo. L'Eldorado poteva essere ovunque, e per tutti.

Il sogno della foresta, nutrito di desiderio e paura, continua fin dal Rinascimento, con voci di cure per il cancro, creature esotiche e perle, che resistono nelle dicerie popolari, sia online che offline, in competizione con storie di orrori del cuore di tenebra, veleni letali, popolazioni ostili, territori inesplorati (forse *Fitzcarraldo* di Werner Herzog, un film che accosta la natura intrattabile della foresta pluviale alla volontà dell'uomo (bianco) di dominarla e possederla in una dialettica che conduce a un'immense distruzione ambientale e umana, è l'esempio più noto di questa competizione onirica). Il critico letterario Stephen Greenblatt, citato da Schwarz, descrive queste fantasie (che egli definisce l'imperativo culturale del "meraviglioso") che smascherano la mistificazione di possesso dell'Amazzonia come proveniente (ancora una volta) dal Rinascimento, che "faceva suo, e poi possedeva o scartava, il non familiare, l'alieno, il terribile, l'odioso" per mezzo di un "complesso sistema di rappresentazione verbale e visiva, filosofica ed estetica, intellettuale ed emotiva"<sup>7</sup>, un lascito che prosegue nella letteratura popolare, nell'arte e a Hollywood, dall'altro cult movie di Herzog *Aguirre, fu-*

*rore di Dio* (1972) al film dell'orrore *Cannibal Holocaust* (1980).

In contrasto con questo immaginario colonialista di europei folli e di cannibali feroci, *16mm* riposiziona la Mata Atlântica come ecosistema demistificato, separandolo sobriamente dal sistema di rappresentazione filosofica ed estetica, intellettuale ed emotiva che cerca di definirlo come spazio interno ed esterno all'esperienza umana, specialmente in quanto rappresentazione di un immaginario occidentale che ne è, allo stesso tempo, attratto e respinto. Mettendo in primo piano la dimensione formale del film, *16mm* di Steegmann Mangrané penetra nelle profondità della foresta per scoprire che è semplicemente questo, una foresta, invece che il crogiuolo dei sogni e degli incubi umani. La Mata Atlântica resta la Mata Atlântica, un bioma di enorme e precaria complessità ecologica.

Seguendo il "prospettivismo" dell'antropologo brasiliano Eduardo Viveiros de Castro (il quale, scrive Steegmann Mangrané, sostiene che "se non ci sono più oggetti e soggetti fissi, allora non ci sono più opere d'arte e osservatori, ma solo relazioni dinamiche di mutua trasformazione") e le cosmologie indigene amerinde<sup>8</sup>, Steegmann Mangrané critica i confini spaziali e ontologici tra uomo e natura, fra interno ed esterno, per coltivare una "via d'uscita" come scrive Chris Sharp, "dal *cul-de-sac* dei dualismi e delle restrizioni post-illuministiche"<sup>9</sup>. Nei suoi lavori fatti con le tende, come *Formas únicas da continuidade no espaço, 33 Panorama* (2013) al Museu de Arte Moderna di São Paulo, o nei suoi altri ambienti immersivi come *Orange Oranges* (2001), in cui l'artista ha installato una tenda che blocca i colori per sottolineare l'aspetto e la sensazione tattile di un'arancia, Steegmann Mangrané manipola l'ottica quotidiana per ri-orientare la percezione spaziale e sensuale verso territori e geometrie esperienziali inaspettati.

Quando ho preso l'Oculus Rift che pendeva dal soffitto e me lo sono sistemato sulla testa, mi aspettavo che la realtà virtuale in bianco e nero di *Phantom* sembrasse effimera, uno scherzo della percezione; invece mi sono ritrovato altrove, in uno spazio che non era né il museo né la foresta pluviale, ma qualcosa a metà strada. Anche se non mi sono sentito affatto "trasportato", come insiste a dire il pieghevole promozionale di Oculus Rift, sono diventato una specie di recipiente per la Mata Atlântica, una macchina da presa senza corpo e pellicola, come quella che Steegmann Mangrané ha usato in *16mm*. Sganciata dalla linea retta di 60,96 metri di quel film, la macchina da presa che ormai io ero diventato stava appesa a una corda libera a un'estremità, e potevo muovermi con un certo grado di libertà nella saletta del New Museum dedicata all'installazione. Spostandomi per la stanza mi muovevo alla stessa velocità nella foresta pluviale digitale, superando alberi e piante, finché non mi sono stufato e mi sono tolto le cuffie.

La maggior parte degli atti di conservazione servono a proteggere lo spazio fisico del paesaggio, propugnando ed promulgando normative che "proteggono" i biomi da coloro che altrimenti li distruggerebbero. Questi sforzi per proteggere le foreste pluviali in Sudamerica e altrove riflettono spesso "equilibri" manageriali e burocratici tra la terra protetta e quella sfruttata, e stabiliscono proporzioni legali di deforestazione contro conservazione che in genere non colgono il punto vero e proprio. Questo approccio è stato criticato dagli esperti di clima e dagli ambientalisti, che sostengono che una strategia che individua nella foresta parti da adibire

a riserva destabilizza il sistema fondamentale che mantiene la foresta (e il pianeta) vitali, e porterà a una distruzione definitiva del grande sistema di foreste pluviali in Brasile e altrove. Con una frammentazione e riduzione degli habitat, la densità della popolazione aumenta, portando a una estinzione prima localizzata (e alla fine globale) delle specie<sup>10</sup>.

Di recente i climatologi hanno cominciato a dividere il mondo in "antromi", vale a dire sfere di influenza umana. Invece che in sfere climatiche, il mondo viene misu-

rato in gradi di presenza umana. Gli antromi primari vengono descritti come terreni coltivati urbani e irrigati, e foreste popolate. Le alternanze fondamentali che questi antromi rappresentano e hanno operato sull'ambiente globale vengono rappresentate bene e spesso, anche se per lo più a vantaggio di chi non vuol sentire. Contro tutto questo *Phantom* offre una foresta pluviale malinconica e incolore, un'immagine spettrale di un bioma intrappolato in una tecnologia del divertimento di evasione, una copia estremamente difettosa della realtà. Come "esperienza",

pare meno innovativo l'impiego di computer avanzati che non la critica della differenza fra cultura e natura, due categorie opposte che Steegman Mangrané svuota di significato. Mentre *Phantom* conserva un ambiente in pericolo, offrendo ai suoi utenti una versione olografica di un mondo programmato per la distruzione, esso converte anche l'annosa differenza in un tormento reciproco, in cui ciò che è naturale si trova a essere protetto da una tecnologia che cerca, senza riuscirci, di riprodurre la realtà. E invece si ritrova perduto. Il paradosso continua.



Orange oranges, 2001. Photo: © the artist

1. Steegmann Mangrané, Daniel, "Four Walls", 2011. [http://www.danielsteegmann.info/works/downloads/pdf/FOUR\\_WALLS\\_english.pdf](http://www.danielsteegmann.info/works/downloads/pdf/FOUR_WALLS_english.pdf)
2. Steegmann Mangrané, Daniel, "Note to 16mm," 2011. <http://www.danielsteegmann.info/works/12/index.html>
3. Sharp, Chris, "Daniel Steegmann Mangrané." *ArtReview*, September 2014. [http://artreview.com/features/september\\_2014\\_feature\\_daniel\\_steegmann\\_mangrane/](http://artreview.com/features/september_2014_feature_daniel_steegmann_mangrane/)
4. Gidal, Peter, "Theory and Definition of Structural/Materialist Film," *Luxonline*. [http://www.luxonline.org.uk/articles/theory\\_and\\_definition%281%29.html](http://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition%281%29.html)
5. Ibidem.
6. Schwarz, Kathryn, *Tough Love: Amazon Encounters in the English Renaissance*, Durham: Duke University Press, 2000.
7. Greenblatt, Stephen, Ibidem
8. "La gente è tutto. Questo non significa che tutto sia essere umano, ma che tutto può essere un soggetto. Un punto di vista non è qualcosa che i soggetti hanno rispetto agli oggetti; piuttosto, è un punto di vista che crea il soggetto e gli conferisce capacità d'azione. E, forse in modo ancora più fondamentale, è un punto di vista che definisce l'attualità ontologica di qualcosa: a seconda della prospettiva scelta, un contenitore può essere l'incarnazione di una divinità, uno strumento religioso o semplicemente una pentola. Allo stesso modo, una persona cambia a seconda che sia osservata dal proprio figlio, da un nemico o da una pantera. E forse, a uno spirito, una persona appare proprio un semplice contenitore", Steegmann Mangrané, Daniel, "Daniel Steegmann Mangrané", *Artforum*, May 2014.
9. Sharp, Chris, "Daniel Steegmann Mangrané", *ArtNet*, September 2014
10. [http://artreview.com/features/september\\_2014\\_feature\\_daniel\\_steegmann\\_mangrane/](http://artreview.com/features/september_2014_feature_daniel_steegmann_mangrane/)
11. Kolbert, Elizabeth, *The Sixth Extinction: An Unnatural History*, New York: Henry Holt and Co., 2014