



## **WP3 – CONCEZIONE OPERE D'ARTE**

# Jean-Marie Appriou

Jean-Marie Appriou è nato nel 1986 a Brest, vive e lavora a Parigi.

Scolpisce opere plastiche di contenuto naturalistico, che si allontanano da una comune rappresentazione artistica della natura, trasformata in una serie di sculture dai tratti ibridi e immaginifici, un universo di personaggi favolistici che fonda le radici nella "materia di Bretagna".

Le opere di Appriou esprimono la potenza degli archetipi, evocano antichi idoli e creature aliene, mostrano rimandi alla preistoria e alla pittura preraffaelita, alla letteratura celtica d'intonazione magico-favolosa, e all'epica medievale, presentano una componente primitivista cui fa da contrappunto l'utilizzo di un materiale contemporaneo quale l'alluminio: un repertorio iconografico rivolto al fantastico, all'ultraterreno, al sogno, figure umane, animali e vegetali, un groviglio di forme che s'intersecano, si fondono, esseri metamorfici che sembrano materializzarsi da un bestiario simbolico e mitologico, un mondo incantato, intriso di onirismo.

Con le mani dell'artigiano, e l'inclinazione a sperimentare dell'alchimista, Jean-Marie modella sculture che sembrano vive, plasma la materia – vetro, alluminio e bronzo – donando loro il movimento. Il modellato è pastoso, frenetico, palpitante, retaggio della scultura impressionista di Auguste Rodin e di Medardo Rosso.

Le sue opere sono state esposte alla Fondation Louis Vuitton (Parigi), al Palais de Tokyo (Parigi), alla Fondation Lafayette Anticipations (Parigi), alla Fondation Vincent van Gogh (Arles), al museo Les Abattoirs (Tolosa), al Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, al Consortium Museum (Digione) e alla Biennale di Lione. È stato inoltre invitato da Public Art Fund a presentare una serie di sculture alla Doris C. Freedman Plaza, (entrata sud-est di Central Park a New York), alla Reggia di Versailles e alla Biennale di Vienna. Le sue opere sono state oggetto di mostre personali nelle gallerie Jan Kaps (Colonia), Eva Presenhuber (Zurigo e New York), Kaikai Kiki (Tokyo), C L E A R I N G (New York e Bruxelles).



## Descrizione del progetto

Jean Marrie Appriou lavora con la scultura vari materiali, quali alluminio, bronzo, cera, vetro e argilla. La sua ricerca si incentra sulla creazione di un universo onirico, popolato da personaggi che si pongono a metà tra la natura e il mito. Le sue opere traggono spesso ispirazione dalla storia dei luoghi nei quali esse sono destinate ad essere poste e sono frutto di un lavoro sugli archetipi, che tuttavia vengono manipolati e rimaneggiati, per risultare carichi di simbolismi.

L'installazione realizzata a Central Park (New York), dal titolo *The Horses* (2019), ad esempio, trae ispirazione dalla consuetudine turistica di farsi condurre in carrozza in giro per la città, oltre che dalla scultura equestre di Augustus Saint-Gaudens che raffigura William Tecumseh Sherman, nella Grand Army Plaza. Appriou ha reimmaginato i cavalli in maniera poetica e leggendaria come sentinelle del parco, create e plasmate da una mano umana.

Uno dei temi centrali nella pratica artistica di Appriou è la transizione tra elementi naturali (acqua, aria, terra e fuoco), che riprende la tradizionale attenzione dell'alchimia ai cosiddetti passaggi di stato, e ai processi di trasformazione. Anche l'ultimo intervento dell'artista in Italia (Villa Medici, Firenze, 2022) è consistito nel trasportare mondi fantastici nei giardini di Villa Medici. Ciò, da un lato, ha allargato l'idea di Wunderkammer che è stata alla base della collezione Medici e dall'altro, ha consentito all'artista di popolare i giardini di figure aeree, terrene, acquatiche e sotterranee.

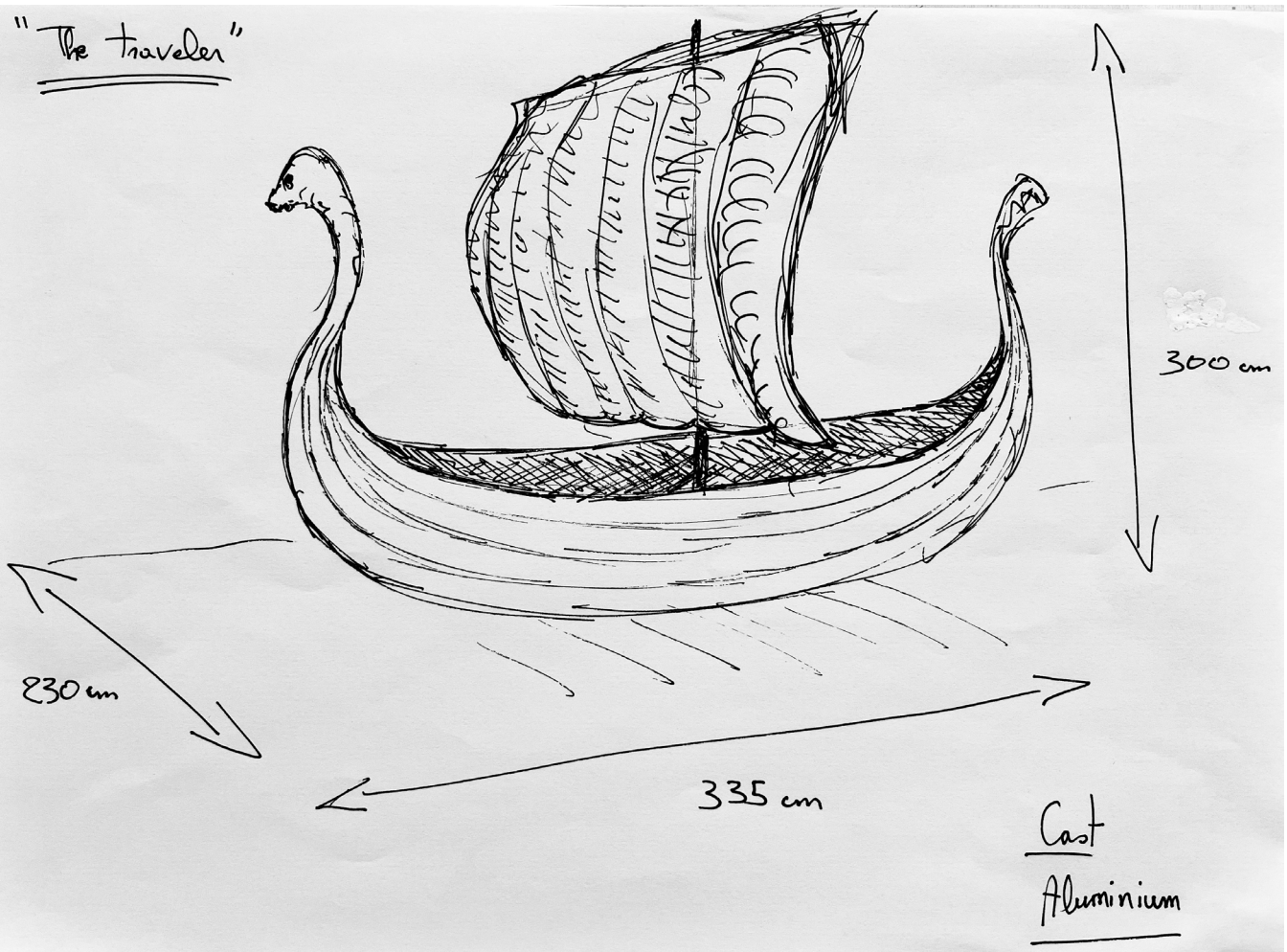
Per il Comune di Neviglie, l'artista ha a lungo riflettuto sui temi che alimentano la sua ricerca e sulla storia del luogo. Di forte ispirazione è stato il colloquio avuto col Sindaco, durante il quale Jean Marie ha appreso che sullo stemma del Comune è raffigurato un veliero. L'attenzione dell'artista si è dunque concentrata sulla figura della nave, sulla quale aveva già lavorato con l'opera *The Sail of the seashell* (2022), esposta – appunto – presso i giardini di Villa Medici.

La nuova opera verrà posizionata sul grande pianoro panoramico che si affaccia sulle meravigliose colline delle Langhe; la sua realizzazione, in fusione di alluminio, sarà affidata alla più importante fonderia artistica piemontese. Come spesso accade nel lavoro di Appriou, dunque, la storia del luogo è stata fondamentale per la progettazione di una figura che si ponesse in un perenne dialogo con il territorio, che ne evocasse la storia e che consentisse di volgere lo sguardo sul presente e sul futuro del luogo. Tornano i temi cardine della pratica artistica di Appriou: il dialogo tra elementi (nello specifico tra acqua e terra), la ricerca di figure archetipiche che possano caricarsi di nuovi e vecchi simboli, la costruzione di un immaginario fantastico che stia a presidio del territorio e la creazione di una nuova narrazione mitologica.

Di seguito uno schizzo fatto dall'artista che descrive la sua idea.



"The Traveler"



# Liam Gillick

Liam Gillick (nato nel 1964) è un artista concettuale inglese che vive a New York City.

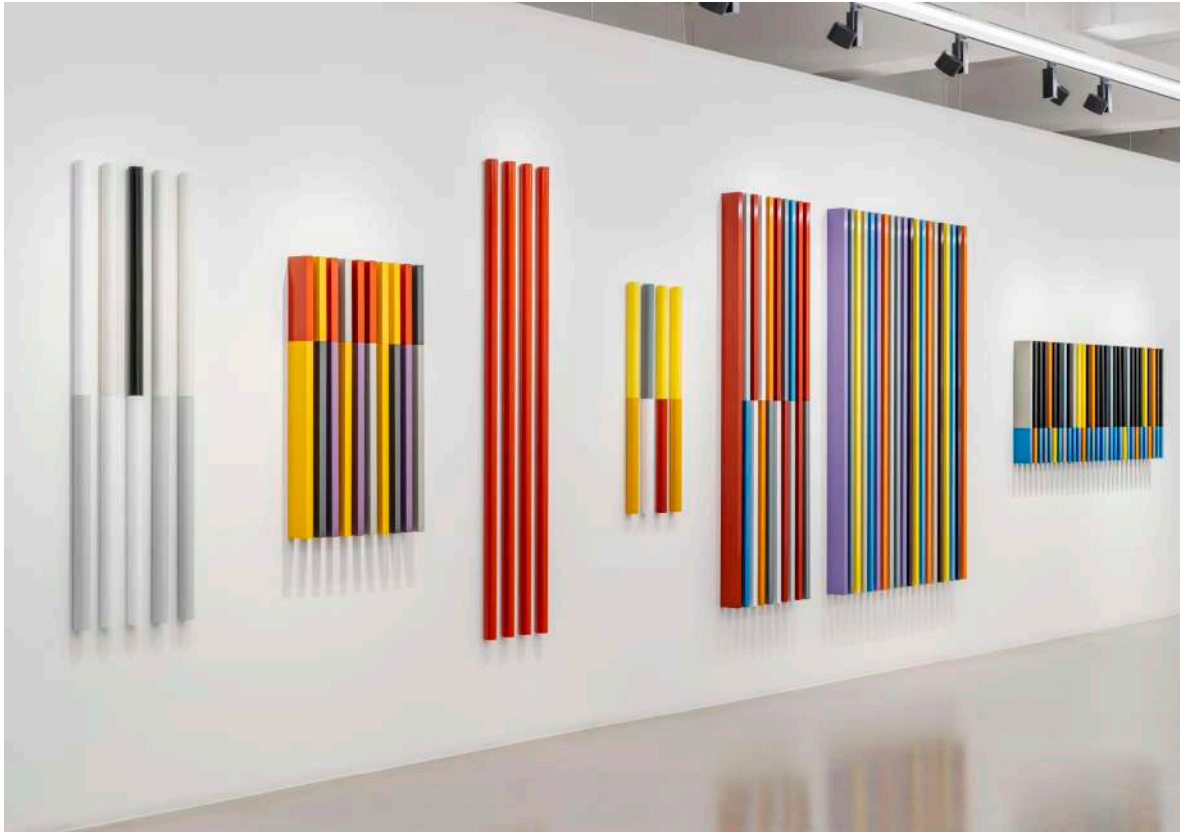
Inizia il suo percorso artistico fra la fine degli anni Ottanta e l'inizio dei Novanta in Gran Bretagna; studia al Goldsmith College negli anni che vedono il formarsi del primo gruppo della *Young British Art*, con Damien Hirst, Sarah Lucas, Angela Bulloch.

Al centro della pratica artistica di Gillick risiede un insieme complesso di temi tra loro profondamente correlati: la relazione con lo spazio, inteso non solo come fisico ma anche politico, sociale ed economico; la centralità del ruolo dello spettatore quale agente attivo e produttore di significato; il mondo della comunicazione e i rapporti di interdipendenza tra economia tardo-capitalista/neo-liberale, arte e istituzioni.

Fin dai suoi esordi, infatti, Gillick ha posto il confronto con lo spettatore al centro del suo lavoro di ricerca, attraverso la creazione di situazioni – sia formali che performative – in cui sono messi criticamente in discussione alcuni parametri legati alla fruizione dell'arte, al funzionamento delle istituzioni ad essa deputate, quali i musei, alla creazione e alla trasmissione del concetto di "valore". Dal 1995 Gillick ha prodotto sculture e installazioni, diventate le sue opere più iconiche, basate su semplici strutture modulari in metallo e plexiglas, queste opere rivelano come la tradizione del Minimalismo sia stata neutralizzata e inglobata dall'industria dell'intrattenimento e dalla corporate culture contemporanea.

Tra le principali mostre personali: *The Light Is No Brighter*, CAC-Contemporary Art Centre, Vilnius (2017); *Campaign*, Serralves Museum, Porto (2016-2017); *All-Imitate Act*, Stedelijk Museum, Amsterdam (2015); *From 199C to 199D*, Magasin-Centre National d'Art Contemporain, Grenoble (2014); *From 199A to 199B*: Liam Gillick, Hessel Museum of Art, Bard College, New York (2012); *A Game of War Structure*, IMMA-Irish Museum of Modern Art, Dublino (2011); *One long walk... Two short piers...*, Bundeskunsthalle, Bonn (2010); *Three Perspectives and a Short Scenario*, Witte de With Center for Contemporary Art, Rotterdam, Kunsthalle, Zurigo (2008), Museum of Contemporary Art, Chicago (2009); *A Short Text on the Possibility of Creating an Economy of Equivalence*, Palais de Tokyo, Parigi (2005); *2003 Projects 79: Literally*, MoMA-Museum of Modern Art, New York (2003); *Annlee You Proposes*, Tate Britain, Londra (2001).

Nel 2015 l'artista ha partecipato alla Biennale di Istanbul e alla Biennale di Mosca; nel 2009 ha rappresentato la Germania alla Biennale di Venezia.



# Hito Steyerl

Hito Steyerl è nata a Monaco di Baviera nel 1966.

È una tra le artiste e teoriche più attive del nostro tempo e le sue riflessioni sulla possibilità di pensiero critico nell'era digitale hanno influenzato il lavoro di numerosi artisti. La sua opera si concentra sul ruolo dei media, della tecnologia e della circolazione delle immagini nell'era della globalizzazione. Sconfinando dal cinema all'arte visiva e viceversa, l'artista realizza installazioni in cui la produzione filmica viene associata alla costruzione di ambienti immersivi ed estraniati.

I video e le installazioni immersive, i saggi-pamphlet e le lecture-performance che tiene in giro per il mondo esplorano, con sguardo lucido e un solido aggancio alla teoria, alcuni dei maggiori temi della contemporaneità: la pervasività dei media e la circolazione delle immagini nell'era digitale, l'utilizzo delle tecnologie, i meccanismi di videosorveglianza e lo sviluppo delle intelligenze artificiali, nonché le diverse forme di sfruttamento all'interno del sistema dell'arte.

Le sue opere sono state esposte presso il K21, Düsseldorf (2020), Art Gallery of Ontario, Toronto, Park Avenue Armory, New York, Serpentine Galleries, Londra (2019); Kunstmuseum, Basilea, Castello di Rivoli, Torino (2018); The Institute of Contemporary Art, Boston (2017); il Museum of Contemporary Art, Los Angeles (2016); Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, Spagna; Spazio degli artisti, New York; Institute of Modern Art, Brisbane, Australia (2015); Van Abbemuseum, Eindhoven, Paesi Bassi; ICA, Londra, Regno Unito; Künstlerhaus Stoccarda, Germania (2014); Museo di Arte Contemporanea Chicago (2013); l'Art Institute di Chicago; E-flusso, New York (2012); Chisenhale Gallery, Londra, Regno Unito (2010); Neuer Berliner Kunstverein (2009); e Moderna Museet, Stoccolma (2008).

Ha rappresentato la Germania alla 56. Biennale di Venezia nel 2015.





## **However Many Times We Ran The Model The Results Were Pretty Much The Same (2023)**

*Per quante volte sia stato applicato il modello, i risultati sono stati più o meno gli stessi (2023)*

### **Descrizione del progetto**

L'opera, che ricopre le tre facciate di un edificio storico situato nel Comune di Roddino, è il risultato della collaborazione di due artisti conosciuti internazionalmente: Liam Gillik e Hito Steyerl.

L'edificio oggetto dell'intervento è situato in una zona che domina le colline sottostanti. Da questa posizione privilegiata è facile osservare il territorio, la sua conformazione e come le diverse colture l'abbiano suddiviso geometricamente. Ed è proprio seguendo questa geometria che gli artisti hanno ideato un motivo inclinato che potesse rifletterne le caratteristiche.

L'opera è leggibile su diversi livelli: l'intenzione degli artisti è produrre un lavoro apparentemente astratto che presenti una complessità sottesa, un'opera in grado di attirare l'attenzione e, allo stesso tempo, di rappresentare il futuro, la continuità e il cambiamento.

La scelta cromatica, infatti, è determinata da un programma di calcolo enigmatico in grado di incrociare dati pubblicati su base regionale, quali: la densità demografica, la longevità degli abitanti, la produttività del terreno per ettaro e infine le condizioni climatiche. Il programma ha offerto poi delle simulazioni fondate sul trascorrere del tempo e una previsione di come (e in che misura) le alterazioni, anche minime, di singoli dati possano influire sulle relazioni socioeconomiche nel lungo periodo.

Il software utilizzato è stato programmato per generare una rappresentazione visiva di quei dati, che sono stati tradotti in appositi codici e che poi hanno fornito il colore e il relativo posizionamento all'interno della struttura geometrica dell'opera stessa. Il modello potrebbe essere applicato un quantitativo indefinito di volte in un arco temporale di centinaia di "anni virtuali".

I dati che sono risultati più interessanti – per motivi opposti – sono stati, da un lato, la produttività del terreno e dall'altro, la variazione climatica: anche quando sono state applicate correzioni piuttosto estreme al primo parametro, i risultati ottenuti sono stati fundamentalmente simili; al contrario, un piccolo intervento sui dati relativi al clima, ha sortito un effetto estremo.

L'opera è un'astrazione radicata nella realtà quotidiana e concreta del paese, dei suoi abitanti e dell'area circostante. Essa si propone di cristallizzare l'interesse di due artisti nei confronti della regione in uno specifico momento storico.

Tra le varie combinazioni gli artisti hanno scelto le tre di seguito riportate.

# Proposta C



|             |          |
|-------------|----------|
| <div></div> | RAL 7035 |
| <div></div> | RAL 7036 |
| <div></div> | RAL 7040 |
| <div></div> | RAL 9002 |
| <div></div> | RAL 7004 |
| <div></div> | RAL 9005 |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |
| <div></div> | Material |

Notes

PATTERN C

VIA ROMA 47

|              |                      |
|--------------|----------------------|
| TYPE         | Construction drawing |
| SCALE        | not to scale         |
| ARCHIVE #    | to be assigned       |
| DRAWING DATE | 7.9.2022             |

Liam Gillick  
2022  
New York

PROPOSITION POUR LE PROJET  
„PERSPECTIVES / PROSPETTIVE“

**ROYA** | INTERVENTION ARTISTIQUE  
COLLABORATIF  
COLLABORATIVE ART PROJECT

- 1 | Description du projet  
Project description
- 2 | Matériel de recherche et visualisations  
Research material and visualisations
- 3 | Programme  
Schedule
- 4 | ventilation du budget  
Budget Breakdown

# ROYA

Le projet reprend la technique de gravure sur pierre associée à la région du Mont Bègo. Il y a des gravures sur pierre autour du Mont Bègo, certaines datant de l'âge du bronze. Les gens ont laissé des messages ici à l'aide d'images très abstraites et donc des traces de leur forme visuelle de communication.

Aujourd'hui encore, les représentations abstraites et les symboles sous forme de pictogrammes jouent un rôle majeur dans notre vie quotidienne et servent à transmettre des notes ou des informations importantes aussi brièvement que possible. La compréhensibilité la plus large et la plus générale des pictogrammes est d'une importance capitale.

Dans le cadre du projet, la technique de la gravure est à mettre en relation avec des symboles contemporains.

Les pictogrammes du projet sont nouvellement créés à partir de récits et de lieux liés d'acteurs locaux et d'habitants le long du fleuve. Au cours du transfert de narrations en images, l'utilisation de l'IA est envisageable, qui peut à son tour puiser dans une large mémoire d'images culturelle.

Les pictogrammes qui en résultent peuvent ne pas être généralement compréhensibles, mais posent plutôt des énigmes car ils reflètent des fragments considérablement réduits de contextes plus larges ou de perspectives personnelles.

Les pictogrammes seront gravés sur de gros rochers ou autres bords du lit de la rivière dans le cadre d'un atelier en plusieurs étapes le long de la Roya.

La rivière Roya est porteuse de matière et d'énergie, mais elle représente également des événements.

Plusieurs forteresses marquent la fin de la vallée en direction de l'Italie. L'ancienne route du col serpente à l'infini dans les montagnes jusqu'à près de 2.000 mètres. Depuis la fin du 19<sup>e</sup> siècle, un tunnel assure la liaison et fait des mètres d'altitude un plaisir. Mais la région du col constitue la ligne de partage des eaux. L'eau continue de descendre des montagnes et s'accumule dans la vallée. Sur une longueur de seulement 59 km, l'eau s'élève de près de 2.000 mètres et déploie une force énorme, à la fois poétique, utile et destructrice. Le long du fleuve, les traces des habitants, des mouvements migratoires et des forces de la nature se mêlent. Elles se déploient comme un film avec des sauts en avant et en arrière dans le temps.

Les sauts dans le temps et leur condensation, à la manière d'une forme narrative cinématographique fragmentaire, sont le thème du projet qui se déroulera de manière décentralisée le long de la Roya. La structure narrative combine non seulement des sauts dans le temps comme des flashbacks, la réalité et la fiction, mais anticipe également des événements ou des objets ou commente des lieux à la manière d'un épilogue.



**Les symboles sont un instantané du temps qui passe, qui peut être plié, rayé, recouvert de mousse, caché par des troncs d'arbres et à nouveau révélé.**

**Environ cinq stations, à partir desquelles les pictogrammes peuvent être réalisés et visités, doivent relier, le long du cours de la rivière, la source de la Roya à son embouchure.**

**Les stations sont situées, dans la mesure du possible, le long des arrêts de la ligne de chemin de fer.**

**Un dépliant comprenant une carte générale des stations de la vallée et des résumés des histoires qui ont inspiré et inspirent la création des pictogrammes est publié en accompagnement du projet.**

**(... work in progress!)**

/////

Il progetto riprende la tecnica dell'incisione su pietra associata alla regione del Mont Bégo. Intorno al Mont Bégo si trovano incisioni su pietra, alcune delle quali risalgono all'età del bronzo. Qui la gente ha lasciato messaggi con l'aiuto di immagini altamente astratte e quindi tracce della loro forma di comunicazione visiva.

Ancora oggi, le rappresentazioni astratte e i simboli sotto forma di pittogrammi svolgono un ruolo importante nella nostra vita quotidiana e servono a trasmettere indicazioni o informazioni importanti nel modo più sintetico possibile. La comprensibilità più ampia e generale dei pittogrammi è di fondamentale importanza.

Il progetto combinerà la tecnica dell'incisione con simboli contemporanei.

I pittogrammi del progetto emergono nuovamente dalle narrazioni e dai luoghi correlati degli attori locali e degli abitanti lungo il fiume.

Nel corso del trasferimento delle narrazioni in immagini, è ipotizzabile l'uso dell'IA, che a sua volta può attingere a un'ampia memoria culturale di immagini.

I pittogrammi che ne risultano possono non essere universalmente comprensibili, ma pongono degli enigmi perché riflettono frammenti molto ridotti di contesti più ampi o di prospettive personali.

I pittogrammi saranno incisi su grandi rocce o su altri confini dell'alveo del fiume durante un workshop che prevede diverse tappe lungo la Roya.

Il fiume Roya trasporta materia ed energia, ma allo stesso tempo incarna gli eventi.

Diverse fortezze segnano la fine della valle verso l'Italia. La vecchia strada del passo si snoda su per le montagne in interminabili serpentine fino a quasi 2.000 metri. Dalla fine del XIX secolo, un tunnel garantisce il collegamento e i metri di altitudine diventano un piacere. Ma la regione

del passo costituisce lo spartiacque. L'acqua continua a scendere dalle montagne e si raccoglie a valle. Su una lunghezza di soli 59 km, l'acqua supera quasi 2.000 metri di altitudine e sprigiona una forza tremenda, poetica, utile e distruttiva allo stesso tempo.

Lungo il suo corso si mescolano le tracce degli abitanti, dei movimenti migratori e delle forze naturali. Si snodano come un film con salti avanti e indietro nel tempo.

I salti temporali e la loro condensazione, simile a una forma narrativa cinematografica frammentaria, sono il tema del progetto, che si svolgerà in modo decentrato lungo la Roya. La struttura narrativa non solo combina salti nel tempo come flashback, realtà e finzione, ma anticipa anche eventi o oggetti o commenta luoghi nel senso di un epilogo.

I simboli incisi sono un'istantanea nel tempo e possono essere scheggiati, graffiati, ricoperti da muschio, coperti da tronchi d'albero e nuovamente scoperti.

Circa cinque stazioni, da cui si possono realizzare e visitare i pittogrammi, collegano la sorgente del Roya alla sua foce lungo il corso del fiume. Dove possibile, le stazioni sono situate lungo le fermate della linea ferroviaria.

Per accompagnare il progetto sarà pubblicato un volantino con una mappa generale delle stazioni della valle e con brevi versioni delle storie che sono state fonte di ispirazione e di creazione dei pittogrammi.

(... lavoro in corso!)

///////

Das Projekt greift die mit der Region um den Mont Bégo verbundene Technik der Gravur in Stein auf. Rund um den Mont Bégo sind Gravuren in Stein, teils zurückreichend bis in die Bronzezeit zu finden. Menschen haben hier Botschaften mit Hilfe stark abstrahierter Bilder und damit Spuren ihrer visuellen Kommunikationsform hinterlassen.

Auch heute spielen abstrahierte Darstellungen und Symbole in Form von Piktogrammen in unserem Alltag eine große Rolle und dienen zur möglichst knappen Übermittlung von Hinweisen oder wichtigen Informationen. Von zentraler Bedeutung ist dabei die möglichst breite und allgemeine Verständlichkeit der Piktogramme.

Die Technik der Gravur soll im Rahmen des Projekts mit zeitaktuellen Symbolen verknüpft werden.

Die Piktogramme des Projekts entstehen neu aus Erzählungen und damit in Zusammenhang stehenden Orten lokaler Akteure und BewohnerInnen entlang des Flusses.

Im Verlauf der Übertragung von Narrationen in Bilder ist der Einsatz von KI denkbar, die wiederum auf ein breit angelegtes, kulturelles Bildgedächtnis zurückgreifen kann.

Die entstehenden Piktogramme sind möglicherweise nicht allgemein

verständlich, sondern geben Rätsel auf, weil sie stark reduzierte Fragmente von größeren Zusammenhängen oder persönliche Sichtweisen wiedergeben.

Die Piktogramme werden im Rahmen eines Workshops mit mehreren Etappen entlang der Roya auf große Felsen oder sonstige Begrenzungen des Flussbetts eingraviert.

Der Fluss Roya transportiert Material und Energie, gleichzeitig verkörpert er Ereignisse.

Verschiedene Festungen markieren das Ende des Tals Richtung Italien. Die alte Passstraße schraubt sich in endlosen Serpentinien bis auf knapp 2.000 Meter die Berge hinauf. Seit Ende des 19. Jahrhunderts stellt ein Tunnel die Verbindung her und die Höhenmeter werden zum Vergnügen. Doch die Passregion bildet die Wasserscheide. Das Wasser fließt weiterhin die Berge hinab und sammelt sich talabwärts. Auf nur 59 km Länge überwindet das Wasser fast 2.000 Höhenmeter und entfaltet eine gewaltige Kraft, die poetisch, nützlich und zerstörerisch zugleich ist. Entlang seines Verlaufs mischen sich die Spuren von Bewohnern, Migrationsbewegungen und Naturgewalten. Sie spulen sich wie ein Film mit Vor- und Rücksprüngen in der Zeit ab.

Die Zeitsprünge und deren Verdichtung sind, ähnlich einer fragmentarisch-filmischen Erzählform, Gegenstand des Projekts, das sich dezentral entlang der Roya abwickeln soll. Die Erzählstruktur verbindet nicht nur Zeitsprünge wie Flashbacks, Realität und Fiktion, sondern nimmt auch Ereignisse oder Objekte vorweg oder kommentiert Orte im Sinne eines Epilogs.

Die eingravierten Symbole sind eine Momentaufnahme, die im Laufe der Zeit absplittern, zerkratzen, von Moos überwachsen, von Baumstämmen verdeckt und wieder aufgedeckt werden können.

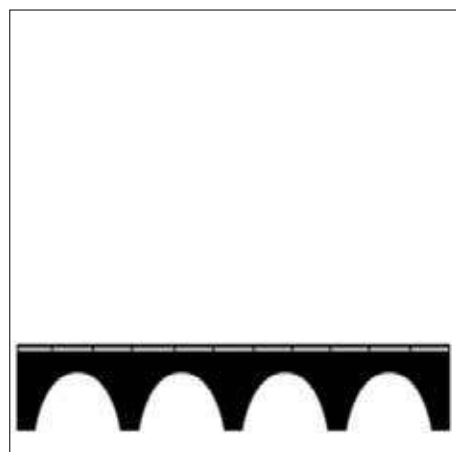
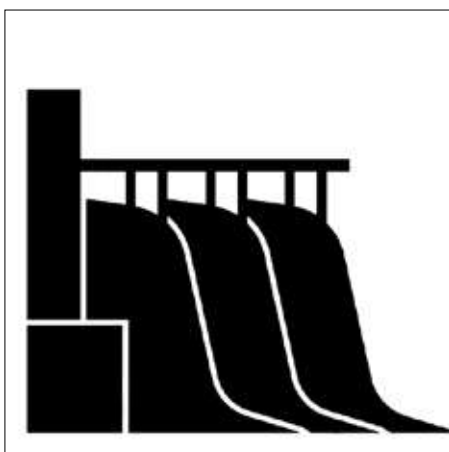
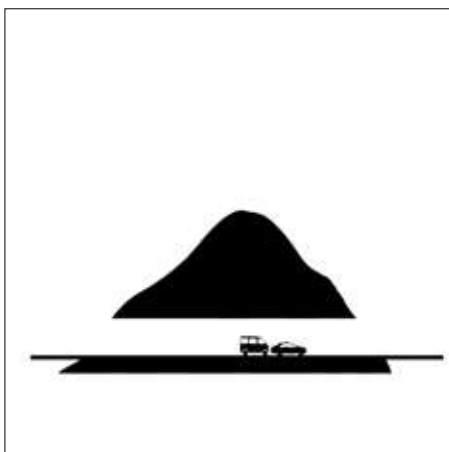
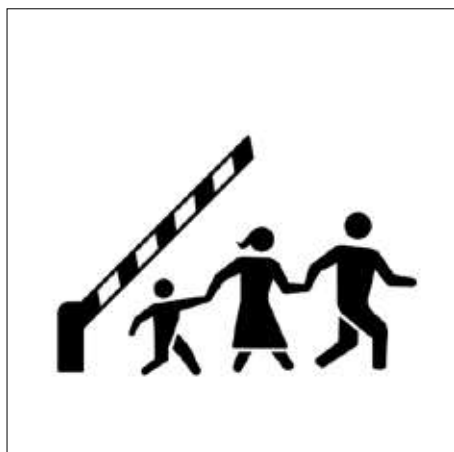
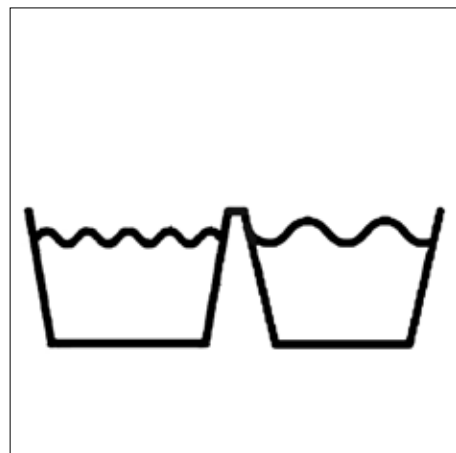
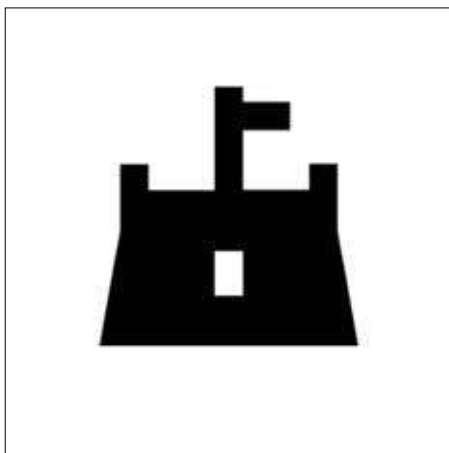
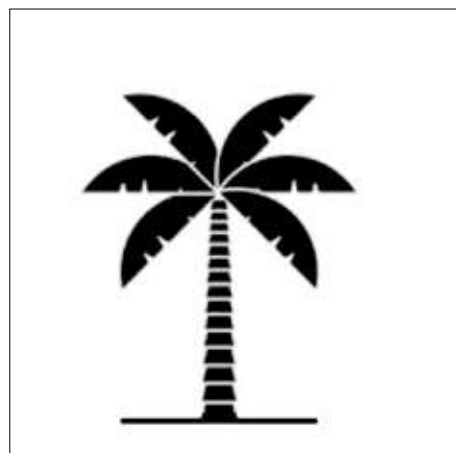
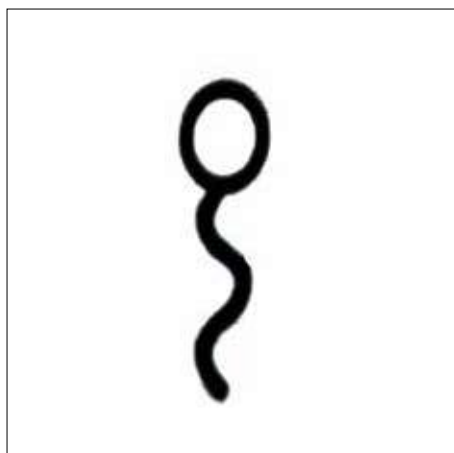
Etwa fünf Stationen, von denen aus die Piktogramme realisiert und besichtigt werden können, sollen entlang des Flusslaufs die Quelle der Roya mit ihrer Mündung verbinden.

Die Stationen sind, wo möglich, entlang der Haltestellen der Bahnlinie verortet.

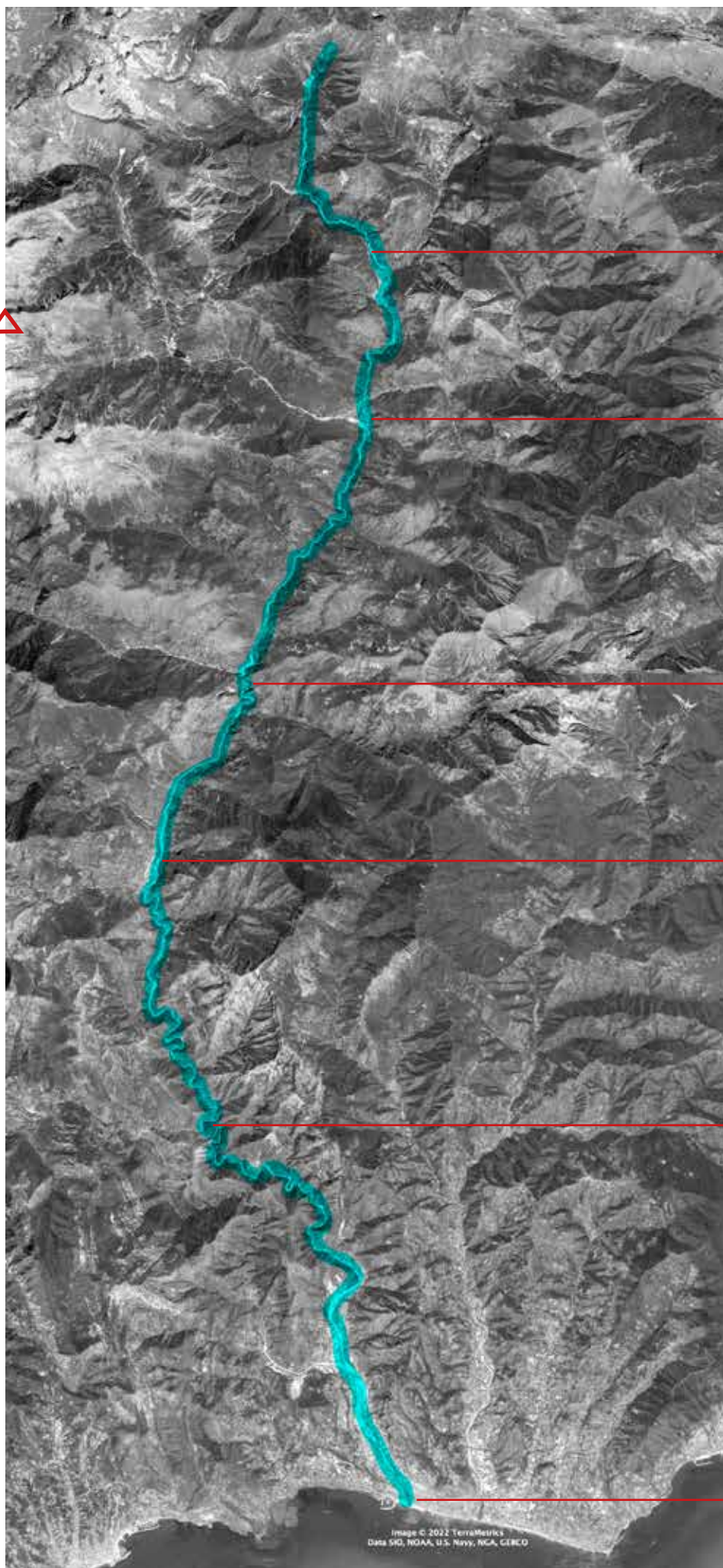
Ein Flyer mit einer Übersichtskarte zu den Stationen im Tal und mit Kurfassungen der Geschichten, die Inspiration und Quelle für die Entstehung der Piktogramme waren, erscheint begleitend zum Projekt.

(work in progress)

**Dörte Meyer**  
**Berlin, Januar 2023**







source | sorginete

forts | fortezze

tunnel | galleria

...

### TENDE

salle d'eau | lavatoio

...

### ST DALMAS DE TENDE

camping disparu | camping

cimetière emporté | cimitero

...

### SAORGE

...

### BREIL-SUR-ROYA

oliviers | uliveti

...

### SAN MICHELE

...

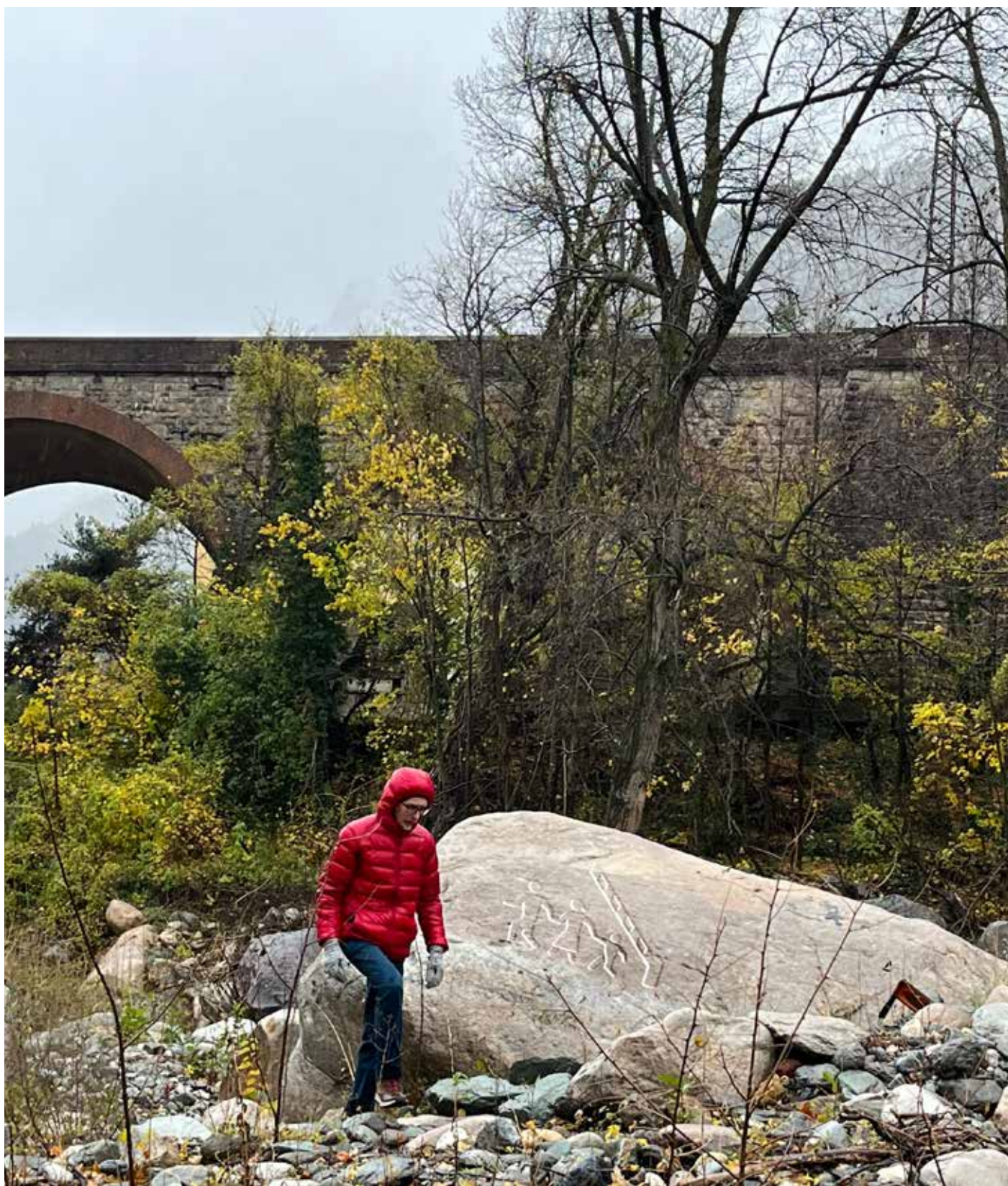
### VENTIMIGLIA

palmiers | palme

...

Image © 2022 TerraMetrics  
Data SIO, NOAA, U.S. Navy, NGA, GEBCO









gravure | incisione (visualisation | montaggio)





salle d'eau public | lavatoio pubblico (Tende)



cimitero emporté | cimitero (St Dalams de Tende)



jumelles fixes | binocoli fissi



ancienne et nouvelle route | vecchia e nuova strada (Saorge)



embouchure de la Roya | foce della Roya (Ventimiglia)



lieu possible pour un point d'observationn | posto per un possibile punto di osservazione  
(St Dalmas de Tende)