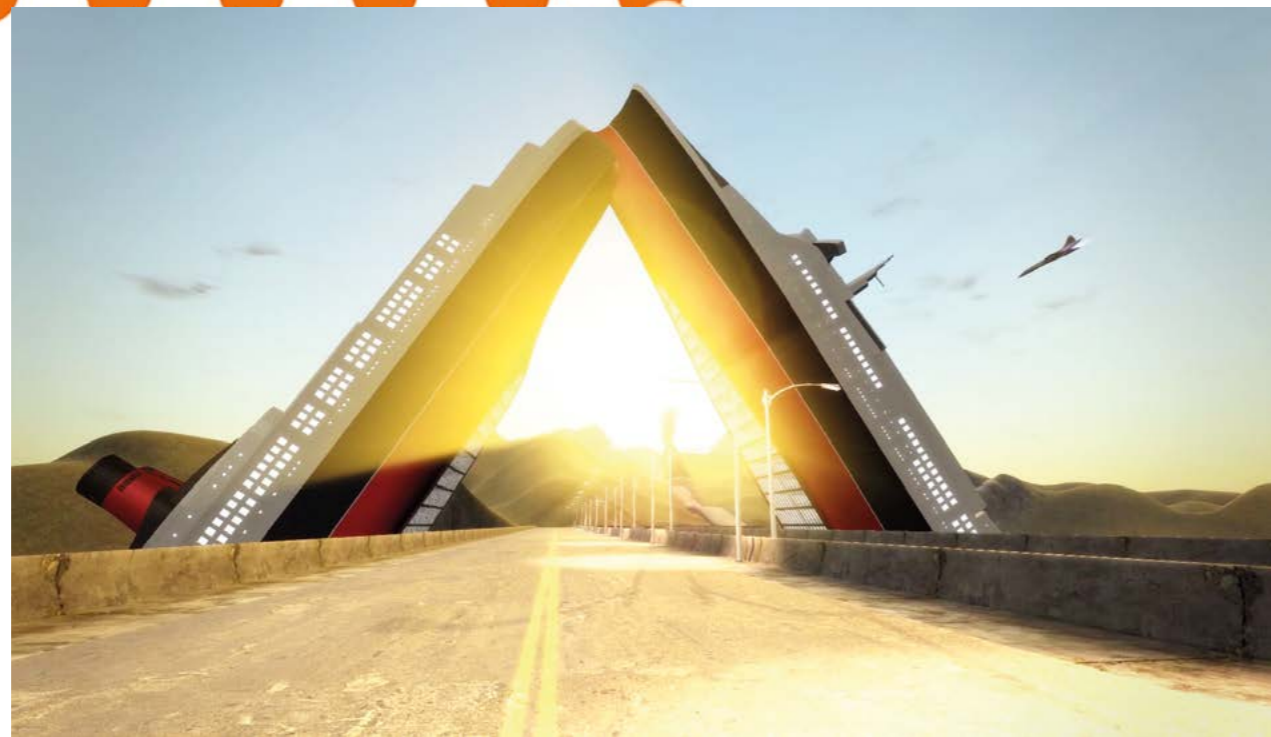


CHECK MARKS



Cécile B. Evans, AGNES, 2014. Courtesy: the artist and Serpentine Galleries, London



Lawrence Lek, QE3 (still), 2016. Courtesy: the artist

This chat-like conversation *a deux* between Cécile B. Evans and Lawrence Lek covers Nao robot body language, Australia, site-specificity, a flooded Kunst-Werke, fictional copy sometimes living longer than the original, and the Chinese Eiffel Tower.

Do you remember when we saw the Nao robot at Westfield?

At first I thought the presenter had to go through the performance even without any kids there.

oh no, I've had to do that when I was an actor

:(
The presenter for the event was practicing with Nao and he saw us catch him, they both seemed so vulnerable.

You must be good at reading Nao's body language now

Sort of, there are a lot of positions—over 600 that can be used in combinations. Anyway, what are you doing in seoul?

made a new work for the seoul mediacity biennial

it's like you drop a video everywhere you go like how art historians can trace where painters traveled because of certain markers and the "light"

I've got better at landscape recently

I traveled all the way to australia TWICE and on multiple occasions it's been said that the pink lake (Hutt Lagoon in Western Australia) was rendered, is a CGI location I was definitely there.

I've learned you can just say the magic words "Site-specific"

I wonder how important it is to audiences, the idea that the artist has "been there."

About the same importance as if the artist "made the work themselves". We didn't talk yet about how we did the same thing in berlin

flooded parts of Kunst-Werke?

yes but for different reasons

when I was watching Berlin Mirror, I liked the idea that you own a copy of the KW now

I know what you mean. in some places, there are certain land ownership laws ("squatter's rights") that give ownership to the person (or entity) that's been there longest

AGNES (a spam bot I created) owns serpentinegallery.net, which has now outlived the transition of the Serpentine Gallery becoming galleries (www.serpentinegalleries.com)

Cinema shows that the fictional copy sometimes lives longer than the original

the moving images within it become responsible for the memory of the place.

What about tianducheng, the city in What the Heart Wants?

It's a real city in China that has copied parts of Paris, including the Eiffel Tower. I've never been. I saw a talk by EU parliament member Julia Reda at a Chaos Computer Club conference, who pointed out that it is technically illegal to publish pictures of the ET

the ET itself?

not because of ownership of the physical space it occupies, not even the copyright of the architect's design, but because of the way it is lit—the lighting is copywritten.

I often wondered about architect's copyright

Questa conversazione che somiglia a una chat *a deux* tra Lawrence Lek e Cécile B. Evans riguarda il linguaggio del corpo di Nao il robot, l'Australia, il "site-specific", un Kunst-Werke allagato, copie di finzione che possono vivere più dell'originale e la Torre Eiffel cinese.

Cécile B. Evans Ti ricordi di quando abbiamo assistito alla presentazione del robot NAO a Westfield?

Lawrence Lek In un primo momento, ho pensato che il presentatore sarebbe andato avanti con la presentazione anche senza i bambini.

CBE Oh no, io sono stata costretta a farlo quando facevo l'attrice :(Il presentatore dell'evento stava familiarizzando con NAO, quando si è accorto che lo stavamo fissando. Entrambi sembravano così vulnerabili.

LL Ormai sarai diventata brava a leggere il linguaggio del corpo di NAO.

CBE Più o meno, ci sono molte posizioni – oltre 600 – che possono essere combinate tra loro. Ad ogni modo, cosa ci fai a Seoul?

LL Ho creato un nuovo lavoro per la Biennale Mediacity.

CBE È come se buttassi lì un video ovunque vai. In futuro, sarà come quando gli storici dell'arte riescono a tracciare i luoghi in cui hanno viaggiato i pittori grazie ad alcune indicazioni e alla "luce" nei dipinti.

LL Di recente sono migliorato con i paesaggi.

CBE Io ho girato tutta l'Australia, DUE VOLTE, e in più occasioni è stato detto che il lago rosa (la laguna Hutt nell'Australia occidentale) è un rendering, che è un paesaggio CGI, fatto d'immagini generate al computer. Io lì ci sono stata. Davvero.

LL Ho imparato che puoi semplicemente utilizzare le due paroline magiche, "site-specific".

CBE Mi chiedo quanto sia importante per il pubblico l'idea che l'artista sia effettivamente "stato lì".

LL Ha la stessa importanza del sapere che l'artista ha "prodotto il lavoro"? Non abbiamo ancora parlato di come siamo finiti a fare la stessa cosa a Berlino.

CBE Intendi inondare parte della KunstWerke?

LL Sì, ma per motivi diversi.

CBE Guardando *Berlin Mirror*, mi piaceva pensare che adesso possiedi una copia del KW.

LL So cosa intendi. In alcuni luoghi, esistono dei diritti acquisiti di proprietà territoriale, i cosiddetti "diritti degli abusivi", che trasferiscono la proprietà alla persona fisica o giuridica che è stata lì più a lungo.

CBE AGNES (un spambot che ho creato) possiede il dominio serpentinegallery.net, che ora è sopravvissuto alla trasformazione plurale della Serpentine Gallery in Serpentine Galleries (www.serpentinegalleries.com).

LL Il cinema che mostra la finzione a volte sopravvive più a lungo dell'originale.

CBE Le immagini in movimento che presenta diventano responsabili della memoria del luogo.

LL Che dire di Tianducheng, la città in *What the Heart Wants*?



This page, from top - Cécile B. Evans, *AGNES, Gesture (Pink)*, 2014. Courtesy: the artist and Serpentine Galleries, London

Lawrence Lek, *Shiva's Way (Seoul 2072)* (stills), 2016. Courtesy: the artist

Opposite - Lawrence Lek, *Berlin Mirror (2042 Retrospective)* (still), 2016. Courtesy: the artist

Reda's conclusion is that it's as all over the place as internet law—what or whose rights trump whose... What's more significant, the building's reproduction or its location?

It's unresolved. There's the Ise Shrine in Japan, which is rebuilt on adjacent plots of land every twenty years. So the buildings will be forever original and ancient and forever new.

The location does become really interesting—a friend was saying that he has a friend who lives in Tianducheng. Who doesn't know much about Paris, he bikes past the tower every morning. And his relationship to it is entirely different, how this object functions in his memory.

he might go to Paris and think: oh, mine is better

Totally. At the end of my living in Paris, I was deeply depressed and remember the ET as incredibly oppressive. I can't speak for this guy but good to consider that he might not even know what it is or might not even care. I think about this a lot, ownership of memory and its displacement, existence outside of its original container which I picked up on in your videos. The way that you employ a particular moment from a movie and embed it in a rendered space like a signpost.

You can create memories of ownership, standing in for the real thing. When I was working on Berlin Mirror, I wanted to preserve the memory of staying at KW, so I invented an artist who grew up in that courtyard. And with Unreal Estate I would love to live in the Royal Academy so I made an oligarch who could afford to buy it.

I just realized the one in Tianducheng is spelled the EIFEL TOWER



I was born in 1942 in Berlin, across the street from KW

anything can be shanzhai
I've been thinking a lot about the Chinese attitude to copying and memory, much less insistence on originality, coupled with ability to fabricate anything

I work a lot with Chinese fabricators, not because of costs (it's not as cheap as one would think) but because they are up for anything. I sometimes collage existing things together to make fiction, which is similar to how many companies in the region solder together existing products to make superdevices.

literal hacks
maybe to start off with, each individual product is probably still distinct and visibly hacked together with other ones like prototype but with time, everything gets integrated

CBE Si tratta di una vera e propria città in Cina in cui sono state ricostruite intere zone di Parigi, tra cui la Tour Eiffel. Io non ci sono mai stata ma ho visto un intervento di un membro del Parlamento Europeo, Julia Reda, a una conferenza del Chaos Computer Club, in cui affermava che è tecnicamente illegale pubblicare immagini della Tour Eiffel.

LL La vera Tour Eiffel?

CBE Non a causa della proprietà dello spazio fisico che occupa, nemmeno del diritto d'autore sul progetto dell'architetto, ma per il modo in cui è illuminata: l'illuminazione è protetta da copyright.

LL Mi sono spesso posto delle domande sul copyright dell'architetto.

CBE La conclusione di Reda supera ogni frontiera in virtù della legge intrinseca di Internet, quali diritti devono prevalere sugli altri... Cos'è più indicativo, la riproduzione dell'edificio o la sua posizione?

LL È una questione irrisolta. Il Santuario di Ise in Giappone è ricostruito su lotti di terreno adiacenti ogni vent'anni. Così gli edifici saranno sempre originali e antichi, ma sempre nuovi.

CBE Il dibattito sulla location sta diventando davvero interessante. Un amico mi ha raccontato che ha un amico che vive a Tianducheng, che non conosce Parigi e che ogni mattina pedala sotto la torre. Il suo rapporto con la sua torre è completamente diverso, il modo in cui l'oggetto funziona sulla sua memoria.

LL Potrebbe andare a Parigi e pensare: "oh, la mia è molto meglio"

CBE Assolutamente. Verso la fine del periodo in cui vivevo a Parigi ero profondamente depressa e ricordo la Tour Eiffel come qualcosa d'incredibilmente opprimente. Non posso parlare per questo ragazzo, ma mi fa piacere pensare che potrebbe non sapere mai cos'è oppure potrebbe non interessargli proprio. Rifletto molto su questi argomenti, sulle proprietà della memoria e sul suo dislocamento, sulla sua esistenza al di fuori del contenitore originale. È un aspetto che ho notato anche nei tuoi video. Il modo in cui utilizzi un momento particolare di un film e lo incorpori in uno spazio generato al computer come fosse un cartello o un segnale stradale.

LL È possibile creare ricordi di proprietà, affermando il tuo diritto sulla cosa reale. Mentre stavo lavorando a *Berlin Mirror*, volevo conservare la memoria del tempo passato al KW, così ho inventato un artista che è cresciuto in quel cortile. E dato che mi piacerebbe vivere alla Royal Academy, in *Unreal Estate* ho creato un oligarca che potevano permettersi di comprarla.

CBE Ho appena scoperto che il nome della torre di Tianducheng è EIFEL TOWER.

LL Tutto può essere *shanzhai* (termine utilizzato per indicare le copie cinesi di prodotti tecnologici, NdT). Ho pensato molto all'attitudine cinese alla copia e al suo rapporto con la memoria, che implica molta meno insistenza sull'originalità, unita alla capacità di fabbricare qualsiasi cosa.

CBE Io collaboro spesso con produttori cinesi, non per i costi più bassi (non è così a buon mercato come si potrebbe pensare), ma perché realizzano qualsiasi cosa. A volte creo dei collage di cose reali per ideare una finzione, che è simile al modo in cui molte aziende della regione saldano insieme prodotti esistenti per realizzare dei super-device.

LL Hacker nel senso letterale del termine. Inizialmente ogni singolo prodotto è ancora distinto e tenuto insieme agli altri da

What I like about these companies is that they make no attempt to hide the parts, the device includes its own archaeology in advance. This would never happen in the west—no one is interested that Steve Jobs based the design of the iPod on the mini reel-to-reel recorder used by Stasi officers or that there were other mp3 players before it—the myth is more important. Its monetization hinges on this myth of originality or authenticity.

and those cultural and also legal restrictions are so different which from the archaeological point of view is also super interesting maybe smartphones are the future ancient pottery

Weren't you telling me that the chinese government encourages experimenting with existing forms?

maybe it's something I alluded to in my video essay on Sinofuturism

do you know about the empress dowager cixi?

all I know is she pretty much ruled China until nearly the republican revolution

She was hardcore—*tenuous link alert* her big thing was a self-strengthening movement and a simultaneous push to support development of technology

I wonder how much she was trying to mimic the westernization and industrialization of japan trying to catch up

industrialization yes, westernization no? she was heavily anti-foreign But china has now surpassed japan in production and industry

actually I think that idea of "trying to catch up" (and resentment about having to do so) lies at the heart of so much copying / shanzhai / shenzhen / nationalism. I think Chinese culture is based on a survival mentality, which goes far beyond government regimes . Coming from a long history of difficult living conditions, many issues of good taste just don't apply. Progressiveness has more to do with throwing out the unnecessary (taste, aesthetics, copyright) than of a conscious formation of culture

As opposed to many cultures that are stuck on a "fineness" tied to a particular cultural period in their history the west's notion of culture is bound to its privilege and so often used as a front for much darker things the defense of crescent shaped croissants or recently the romantic notion of the liberated female to justify a hierarchical human value.

sometimes with diasporic communities the culture lives on much stronger though: memories of the homeland, etc

I definitely had this with Belgian/French and Jewish culture growing up, can you explain sinofuturism again?

Sinofuturism is my attempt to exaggerate cultural stereotypes to define a uniquely chinese futurism. It's a futurism based on labor and survival: copying everything shamelessly, studying hard and working 24/7, and gambling. Since Afrofuturists imagined themselves as superhuman robots to overcome the master-slave dynamic of history, so by embracing chinese cliches, Sinofuturism is a kind of cultural Artificial Intelligence: addicted to survival and replicating itself, but without conventional notions of ethics, morality, or good taste.

I have an anecdotal counterpoint to the poor taste argument I asked one of my fabricators the "Eames Chair Company" (now called Emes Chair Company) about the wood, if it was made with veneer on MDF and "Bill Lin" wrote back that their wood was of "the finest quality" and sent me pictures referencing the grain. I would say that Bill definitely cares about making tasteful Emes chairs

(tbh he should have named himself Charles or Ray) "I'm CCing you with my partner, Charles. Best, Ray"

CBE Ciò che mi piace di queste aziende è che non si sforzano di fare nessun tentativo per nascondere le parti, il dispositivo include una propria archeologia sin dall'inizio. Questo non sarebbe mai potuto accadere in occidente. A nessuno interessa sapere che Steve Jobs ha basato il design dell'iPod su un mini registratore a bobina utilizzato dagli ufficiali della Stasi, o che ci fossero altri lettori MP3 prima dell'iPod. Il mito è più importante. La sua monetizzazione dipende da questo mito di originalità e autenticità.

LL E tali restrizioni culturali e legali sono così diverse. Dal punto di vista archeologico, sono anche molto interessanti. Forse gli smartphone sono le ceramiche antiche del futuro.

CBE Non eri stato tu a dirmi che il governo cinese incoraggia la sperimentazione su forme esistenti?

LL Forse è una cosa che ho accennato nel mio saggio video *Sinofuturism*.

CBE Ne sai qualcosa dell'imperatrice vedova Cixi?

LL Tutto quello che so è che ha praticamente governato la Cina quasi fino alla rivoluzione repubblicana.

CBE Era hardcore - *Avviso legame tenue*. La grande innovazione dell'imperatrice Cixi è stata mettere in atto un movimento di auto-rafforzamento e una spinta simultanea per sostenere lo sviluppo della tecnologia.

LL Mi chiedo quanto stesse provando a imitare l'occidentalizzazione e l'industrializzazione del Giappone, cercando di recuperare il ritardo.

CBE L'industrializzazione sì, l'occidentalizzazione non credo. Cixi era fortemente patriottica, ma la Cina ha ormai superato il Giappone nella produzione e nell'industria.

LL In realtà penso che il bisogno di "cercare di recuperare il ritardo" (e il risentimento per essere costretti a farlo) sia alla base di tutto questo copiare, dello *shanzhai*, di Shenzhen e del nazionalismo. Credo che la cultura cinese si basi su una mentalità di sopravvivenza, che va ben oltre i regimi di governo. Venendo da una lunga storia di condizioni di vita difficili, molte questioni di buon gusto semplicemente non si applicano. La progressività ha più a che fare con il gettare via il superfluo (il gusto, l'estetica o il diritto d'autore) che con una formazione consapevole della cultura.

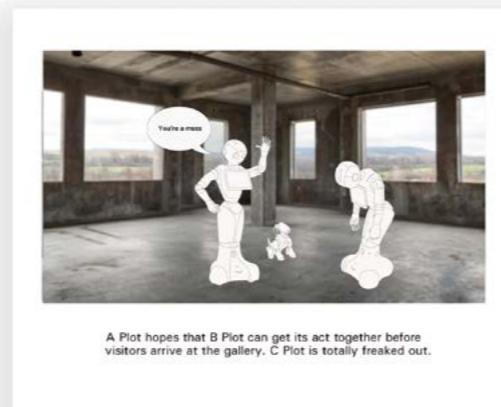
CBE Al contrario di molte culture che si sono bloccate su una "finezza" legata a un particolare periodo culturale della loro storia, la nozione occidentale di cultura è legata al suo stesso privilegio. Così questa viene spesso utilizzata come copertura per cose molto più oscure, come la difesa della forma a mezzaluna dei croissant, o la recente nozione romantica della femmina liberata, solo per giustificare un valore umano di tipo gerarchico.

LL A volte, nelle comunità diasporiche, la cultura sopravvive in modo molto più forte: i ricordi della patria, ecc.

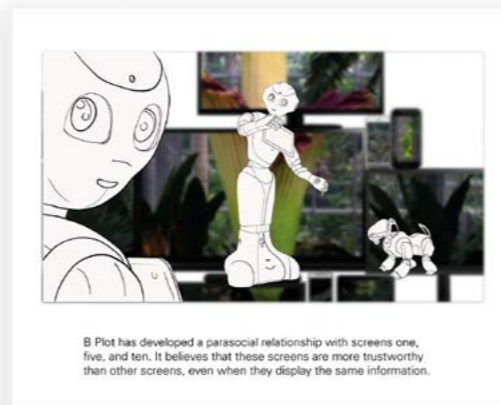
CBE Essendo cresciuta con una cultura belga/francese ed ebraica, ho vissuto in pieno quello di cui stai parlando. Puoi spiegare di nuovo *Sinofuturism*?

LL *Sinofuturism* è il mio tentativo di esagerare gli stereotipi culturali per definire un unico futurismo cinese. Si tratta di un futurismo basato sul lavoro e sulla sopravvivenza:





A Plot hopes that B Plot can get its act together before visitors arrive at the gallery. C Plot is totally freaked out.



B Plot has developed a parasocial relationship with screens one, five, and ten. It believes that these screens are more trustworthy than other screens, even when they display the same information.



This page, from top - Lawrence Lek, *QE3*, 2016, Glasgow International 2016 - Director's Programme curated by Sarah McCrory, installation view at Tramway, Glasgow, 2016. Courtesy: the artist

Cécile B. Evans, *Test Cards: Sprung a Leak*, 2016. Commissioned by Tate Liverpool. Courtesy: the artist and Galerie Emanuel Layr, Vienna

Cécile B. Evans, *What the Heart Wants*, 2016, *What the Heart Wants* installation view at Kunsthalle Winterthur, 2016. Courtesy: the artist and Kunsthalle Winterthur. Photo: Christian Schwager

Lawrence Lek, *Europa, Mon Amour (2016 Brexit Edition)* (still), 2016. Courtesy: the artist

Opposite - Lawrence Lek, *Unreal Estate (The Royal Academy is Yours)* (still), 2015. Courtesy: the artist

I would. have. died. if he was Ray's ghost. Would ask how she feels having made a practice out of accessibility only to have it become some of the most inaccessible objects on the market.

Maybe Bill was trying to highlight the fact that Emes are different from other Eames re-fabricators like Eammes. It sounds like Emes is looking to go beyond a mere producer of objects, to be concerned with the aesthetics and quality of the object.

How much do you allow for wrongness or parallel truths within the worlds you create, argue with yourself within your own idea?

I've always been interested in the gap between the "artist's impression" of architecture and the building itself although most of the videos have been site-specific 3d copies of actual places, they've actually been quite bad copies in the sense that they have *just* enough visual similarity and proportions to look like the original



bad copies can be more powerful than good ones a really great copy is all about its rightness and stuck in a kind of banal magic whereas the bad copy has failed to perform or contain something it's meant to. Failure is a good place from which to be able to incorporate multiple positions.

I'm all about the poor model, the bad copy; for me the poor architectural model is like the failure of some of your human(oid) models in having all the features of a human you also point it out in the voice-over, their lack of mouth movement or body animations

The thurline becomes not about being human, but about being itself and still having to deal with human things Falling short of understanding which is a most human thing, this can be applied to buildings too?

Definitely, I often make ruins out of places that are currently pristine I perceive the imperfect models in WTHW as the ruins of humans. Which reminds me of our shared interest in immortality and resurrection (or its impossibility)

you are born failing to live forever, to be a part of the future and the acceptance of this is a huge part of all cultures. this is felt in the body and in the body of a building both frustrating and impermanent shells that don't always function the way they're meant to.



il copiare tutto spudoratamente, studiando duro e lavorando 24/7. E giocando d'azzardo. Dal momento che gli afrofuturisti hanno immaginato sé stessi come robot sovrumani per superare la dinamica padrone/schiavo imposta dalla storia; abbracciando i cliché cinesi, il *Sinofuturism* non è altro che una sorta d'intelligenza artificiale culturale: dedita alla sopravvivenza e al replicarsi, ma senza nozioni convenzionali di etica, morale o buon gusto.

CBE Ho un contrappunto aneddotico sulla questione del cattivo gusto. Ho chiesto a uno dei miei fornitori, la "Eames Chair Company" (ora chiamata la Emes Chair Company) di avere più informazioni sul legno dei loro prodotti - nello specifico, se usano un'impiallacciatura in MDF - e "Bill Lin" mi ha risposto che il loro legno è di "ottima qualità" e mi ha inviato in allegato le immagini della grana. Direi che Bill ci tiene tanto a creare delle sedie Emes di buon gusto.

LL Per dirla tutta, avrebbe dovuto chiamarsi Charles o Ray. "Metto in copia il mio partner, Charles. Best, Ray"

CBE Io. Sarei. Morta. Se fosse stato il fantasma di Ray. Gli avrei chiesto come si sente ad aver basato la sua pratica sull'accessibilità affinché questa si concretizzasse in alcuni degli oggetti più inaccessibili sul mercato.

LL Forse Bill stava cercando di mettere in evidenza il fatto che gli Emes sono diversi dagli altri produttori di Eames come gli Eammes. Sembra che gli Emes stiano cercando di andare oltre il semplice status di ri-fabbricatori di oggetti, in quanto sinceramente interessati all'estetica e alla qualità del prodotto.

CBE Quanto ammetti o permetti l'errore e le verità parallele nei mondi che crei? Ti capita mai di discutere con te stesso riguardo la tua idea?

LL Sono sempre stato interessato al divario tra "l'impressione che ha l'artista" di un'architettura e l'edificio stesso. Anche se la maggior parte dei video sono copie 3D site-specific di luoghi reali, in realtà sono copie venute piuttosto male. Nel senso che hanno *solo* un'apparente somiglianza visiva e proporzioni sufficientemente realistiche da assomigliare all'originale.

CBE Le brutte copie possono essere più potenti di quelle belle. Una copia perfetta ha a che fare solo con l'attinenza al modello ed è bloccata in una sorta di magia banale. Mentre la brutta copia non è riuscita a compiere o a contenere qualcosa a cui era destinata. Il fallimento è una buona posizione da cui poter integrare più punti di vista.

LL Mi rifaccio solo a modelli poveri, alle brutte copie. Per me il modello architettonico limitato è come il fallimento di alcuni dei tuoi modelli uman(oid)i che non riescono a contenere tutte le caratteristiche di un essere umano. Hai anche evidenziato, con la voce fuori campo, la loro mancanza di movimento della bocca o di animazioni del corpo.

CBE Il bagaglio emotivo che sta dietro a un personaggio non riguarda il bisogno di somigliare a un essere umano, ma parte dall'essere ciò che si è continuando ad avere a che fare con le cose umane. Riguarda la mancanza di comprensione, che è una cosa più umana che altro. Secondo te questo concetto può essere applicato anche agli edifici?

LL Assolutamente. Spesso trasformo in rovine luoghi immacolati. Percepisco i modelli imperfetti di *WTHW* come fossero rovine di esseri umani. Il che mi ricorda del nostro comune interesse per l'immortalità e la resurrezione (o la sua impossibilità).

CBE Siamo nati sapendo di non poter vivere per sempre, di non poter prendere

Most of the time, my imperfect models are the result of what's available, because of resources, and there's a decision to make that part of its existence. What many people would consider "ruins" is just what others have to make do, to live with. Move forward with.

For me, the ruin is the antidote to the cold monumentality of architecture, when you see a building as a shell you're passing through. I remember places better after I've modeled them or altered them into ruin you asked how many videos I made recently, and it's as if I have lived in those places where they are set

Same. They are places I know so intimately, only through the labor of creating them.

like Seoul; I haven't been to Korea yet but I know the map of the country

Andres (who renders the locations with me) feels the same—when we were working on the underwater hotel in Dubai (from HOIDH) he said "I like this place very much." The real version of that hotel still hasn't been finished yet

the scaffold of my memories are all those places also with these places, sometimes you know them differently than somebody who was born there because you have observed them more intently

knowing can be a purely a personal thing—I "know" a lot about the Berman House in Australia that I used in WTHW its history, the history of the architect Harry Seidler, its first owners... but then I got an email from one of them actually, Shall I copy it here?

yes

Dear Cecile,
I built and lived in the Seidler House (the name is actually 'the Berman House' to informed and educated people) that you used in your art work on Cockatoo Island. My daughter and I accidentally saw the work, we were unprepared for the experience, it left us both feeling very upset and unstable. Building and living in the house was a big part of our lives, and the memory of it is large, deep and real for us, our forced leaving of it has left deep wounds.
The memories of which you spoke in your art work are mine and my families. I found your artwork awful, it was painful for us to experience. You are extremely insensitive and the work is shallow given the depth of emotion and experience that the house holds for us. What gives you the right to talk about memory in relation to that place? I don't even know who you are!
You obviously had no thought or consideration for the pain that you would cause in your exploitation of something very intimate and meaningful.
Yours sincerely

I wrote back about the research I had done (I know a lot about them) and told them they absolutely had the right to their memory, the right to hate my work but that the character and reference to memory are fictional and don't claim to replace or take ownership of their memory or any of the memories that lived on that land before us. and we exchanged some other stuff that is personal but it ended on a good note. I completely understand why they wrote this and incorporated it into WTHW.

I have one to send you

QE3 at the Tramway Glasgow
Alan Leitch <alanleitch@live.com> to me
Apr 26
Hi Lawrence. Just wanted to give you some feedback after my visit to the exhibition yesterday.
I'm wondering why (especially for an exhibition in Scotland, about a launch in Scotland) your commentary refers to the 'Queen of England', when there is in fact, no such title. If your talking about Queen Elizabeth, she is actually the Queen of the United Kingdom, not the Queen of England.
England is not a separate state with it's own head of state. It's just one of the constituent countries of the UK (albeit, the largest one), the same as Scotland, Wales and Northern Ireland. You'd have been no less accurate calling her the Queen of Wales.
Not only a basic mistake, but also a wee bit of an insult to the country playing host to your exhibit. Disappointingly lazy.....
Regards,
Alan

parte al futuro, e l'accettazione di questo aspetto è un elemento importante in tutte le culture. Ciò lo senti nel corpo come nel corpo di un edificio, entrambi sono gusci frustranti e transitori che non funzionano sempre nel modo in cui sono stati concepiti. Il più delle volte, i miei modelli imperfetti sono il risultato di ciò che è disponibile in quel momento, una conseguenza delle risorse, e rendere questo aspetto parte della loro esistenza è una scelta consapevole. Quelle che molte persone considererebbero "rovine", sono elementi con cui altri devono abituarsi a convivere, con cui devono sforzarsi di andare avanti.

LL Dal mio punto di vista, la rovina è l'antidoto alla fredda monumentality dell'architettura, al vedere un edificio come un guscio da attraversare. Ricordo meglio i luoghi dopo averli modellati o trasformati in rovine. Mi hai chiesto quanti video ho prodotto di recente, ed è come se avessi vissuto in tutti quei luoghi in cui sono stati ambientati.

CBE Per me è lo stesso. Sono luoghi che conosco così intimamente, solo attraverso il tempo che ho impiegato a crearli.

LL Come per me Seoul. Non sono ancora stato in Corea, ma conosco a memoria la mappa del paese.

CBE Andres, che mi aiuta a creare le location, ha la stessa sensazione – mentre stavamo lavorando all'hotel sottomarino a Dubai in HOIDH, mi ha detto "Mi piace molto questo posto". La versione reale di quell'hotel non è ancora stata terminata.

LL Gli scaffali dei miei ricordi sono tutti questi luoghi. Tra l'altro, spesso questi posti li conosci in modo diverso rispetto a qualcuno che è nato lì, perché li hai osservati con più attenzione.

CBE La conoscenza può essere una cosa puramente personale – ne "so" molto a proposito della Berman House in Australia che ho usato in WTHW. La sua storia, la storia dell'architetto Harry Seidler, i suoi primi proprietari... Ma poi ho ricevuto un'email da uno di loro. Devo copiarla qui?

LL Sì.

CBE

Ho risposto parlando della mia ricerca (so molto su di loro) e ho scritto che hanno assolutamente ogni diritto sui loro ricordi, che hanno il diritto di odiare il mio lavoro, ma che il carattere e il riferimento alla memoria sono finzione e che non pretendono di sostituire o prendere possesso della loro memoria o dei ricordi che hanno vissuto in quella terra prima di noi. Ci siamo scambiati qualche altra mail che rimane confidenziale, ma il tutto si è concluso con una nota positiva. Capisco perfettamente il motivo per cui mi hanno scritto e ho scelto d'includere questo scambio in WTHW.

LL Anch'io devo mandartene una.

CBE I feedback del pubblico ti divertono?

LL Non so se divertire è il termine giusto, ma sì. Ho risposto ad Alan che QE3 in realtà è ambientato nel 2062, dopo che la Scozia ha ottenuto l'indipendenza e non ha più un monarca. Non aveva guardato il video per intero, così ha immaginato che la scena fosse ambientata nel 1962, non un centinaio di anni dopo, quando il sogno dell'indipendenza scozzese era ormai stato coronato. Quando si alterano i ricordi, o si specula attraverso la finzione, si destabilizzano sia il passato che il futuro. Il

do you enjoy audience feedback?

Don't know if enjoy is the right word, but yes I told Alan that QE3 is actually set in 2062, after Scotland has gained independence and no longer has a monarch. he hadn't watched the whole video so imagined that the scene was from 1962, not a hundred years later when the dream of Scottish independence is fulfilled. when you alter memories, or speculate through fiction, you destabilize both past and future. the audience helps you understand the logic of this fictional world

Yes sometimes people just don't watch the whole thing. There are times when they "get it" in a different way or even interpret a storyline differently—this I often enjoy and have started to encourage in the work. But I find that the stuff audience members don't get is just as helpful because it tells me where we are at and sometimes points to radical holes in either my logic or society's logic.

I realize that there are some references that are extremely obscure for other people but beyond obvious to me. I thought about that with the 20th century boxer's house in WTHW when I saw that pool, I immediately thought: "MIKETYSON'S HOUSE!" then I thought, how many people know?

it doesn't matter I stripped most references of their titles on purpose, especially brands and interfaces at some point when there are so many references, so much information, it becomes background noise to allow a hopefully more emotional experience rather than getting stuck on knowing or not knowing

exactly, although because my characters are offscreen, sometimes the location itself has to embody some kind of archetype. transforming a specific place (scotland) into a more generic condition (the search for independence) is one thing that I hope prolongs the life of a work

Yes once something no longer has to be "correct," it can become timeless. Your response to Alan implies a desire to change history, envision it differently. There's historical stuff that makes me so tired, especially in relation to gender, and fiction or even mediums like collage become a tool to edit it, so that a different path can be imagined.

That's exactly the same tactic that the French tourism or Chinese cultural ministry would use (change history, so that we could feel differently about it)

Yes it's a dangerous tool too that's um... all very contentious there is a power to abstracting fact—with both negative and positive connotations

i know what you mean—when you see two parallel realities, things are more real

For example, I love that in both Berlin Mirror and QE3 blur the present and future very seamlessly

not through their singularity but by showing different potential states of a place?

The artist speaking in the videos, if we are sticking to numbers, is over a hundred years old. That lapse in logic allows for a greater suspension of disbelief which is more generous to an audience the gaps give them room to move around in, come to their own conclusions

i also chose that age for a suspension of ego (of the artist). I thought: if I was a hundred years old, with unlimited budget, but with the weight of my life and history, what kind of work would I make? if I was 100 I don't think there would be too much pandering to an audience. I also find sad the "final-retrospective" type shows of artists shortly before they pass

CBE Sì, a volte la gente semplicemente non guarda tutto il video. Ci sono momenti in cui "lo interpretano" in un modo diverso o addirittura colgono la trama in un altro senso – spesso apprezzo questo modo di fare ed è un aspetto che ho iniziato a incentivare nel mio lavoro. Questo perché trovo che le cose che il pubblico non comprende siano altrettanto utili, perché mi fa capire dove siamo e, talvolta, mi aiuta a individuare delle lacune enormi sia nella mia logica che nella logica della società.

LL Mi rendo conto che ci sono alcuni riferimenti che sono estremamente oscuri per le altre persone, ma che per me sono assolutamente ovvi. Ci ho pensato quando ho visto la casa del pugile del Ventesimo secolo in WTHW. Quando ho visto la piscina, ho subito pensato: "È LA CASA DI MIKE TYSON!". Poi ci ho riflettuto e ho pensato, quante persone coglieranno questo riferimento?

CBE Non importa. Ho privato di proposito i titoli dalla maggior parte dei riferimenti, in particolare dai marchi e dalle interfacce. A un certo punto, quando ci sono così tante fonti, tutte queste informazioni si trasformano in una specie di rumore di sottofondo che, se tutto va bene, consente un'esperienza più emotiva, che va oltre il rimanere bloccati nell'incognita del sapere o non sapere.

LL Esattamente. Sebbene i miei personaggi non siano effettivamente in video, a volte la posizione stessa deve incarnare una sorta di archetipo. Il trasformare un luogo specifico (la Scozia) in una condizione più generica (la ricerca dell'indipendenza) mi auguro che prolunghi la vita dell'opera.

CBE Sì, una volta che qualcosa non deve più essere "corretto", può diventare eterno. La tua risposta ad Alan implica il desiderio di cambiare la storia, d'immaginarla in modo diverso. C'è tanta di quella roba storica che mi annoia profondamente, soprattutto in relazione alle questioni di genere, e la fiction, o anche medium come il collage, diventano uno strumento per modificare il corso delle cose, così da poter immaginare percorsi diversi.

LL È esattamente la stessa tattica che userebbero il ministro del turismo francese o il ministero della cultura in Cina (cambiare la storia, così da poterci permettere di relazionarci ad essa in modo diverso).

CBE Sì, ma è anche uno strumento pericoloso. È una questione molto, beh, controversa. Questa sorta di potere di astrazione conoscitiva ha connotazioni negative e positive al tempo stesso.

LL So cosa intendi – quando si vedono due realtà parallele, le cose sono più reali.

CBE Per esempio, mi piace il fatto che sia in Berlin Mirror che in QE3 la sfocatura del presente e del futuro non ha nessuna soluzione di continuità.

LL Intendi non mettendo in evidenza la loro singolarità, ma mostrando i diversi stati potenziali di un luogo?

CBE L'artista che parla nel video, se ci atteniamo ai numeri, ha più di cent'anni. È uno scivolone logico che consente una maggiore sospensione dello scetticismo: una soluzione più generosa nei confronti del pubblico. Tali lacune offrono allo spettatore lo spazio per muoversi al suo interno, per giungere alle proprie conclusioni.

LL Ho anche scelto quell'età per sottolineare la sospensione dell'ego dell'artista.



Ho pensato: se fossi un centenario con un budget illimitato, ma con il peso della mia vita e della storia sulla spalle, che tipo di lavoro farei? Se avessi cent'anni non credo che mi sforzerei troppo per assecondare il pubblico. Trovo anche molto tristi le retrospettive finali dedicate agli artisti poco prima che muoiano.

CBE Hmm, penso a STURTEVANT, una delle mie artiste preferite. Le sue ultime mostre erano così esuberanti.

LL Naturalmente ci sono delle eccezioni.

CBE Sempre. Mi piacerebbe aver superato i cent'anni. Pensi che l'età ti dia la licenza d'ingrassare?

LL Penso che l'età ti dia una certa libertà.

CBE C'è un terrore che mi assale sempre prima di concludere un lavoro, "Sono un'idiota? È ingenuo?".

LL Quanto dura?

CBE Sporadicamente. Mi chiedo, "È troppo?". La ricerca, uscire e parlare con persone esperte di quella materia, è quello che mi aiuta a fare i conti e a leggere quelle che saranno le reali risposte del pubblico.

LL Cosa ne pensi di AGNES?

CBE Stavo parlando con un tecnico della sua relazione con il robot con cui lavora. Lui sente di avere una relazione intima con il robot per il solo fatto di prendersene cura, di doverlo imballare in una valigia e di viaggiare con lui. AGNES è così, mi accompagna nella mia pratica ormai da anni. È un lavoro a sé, ma è presente anche in *Hyperlinks* e *WTHW*. L'ho anche usata per capire come una voce può e deve cambiare nel tempo. Sin dall'inizio una delle sue funzioni è stata la capacità di ascoltare. Questo è qualcosa che per me ha un valore, la capacità autocritica e la lucidità per riconoscere che un parere è sbagliato o è cambiato col tempo. L'idea di uno statement creativo o la necessità di avere una posizione costante mi sembrano atteggiamenti molto sbagliati.

LL In *HOIDH*, sottolinei che AGNES non è stata aggiornata da un po'.

CBE In *WTHW*, AGNES ha una voce nuova :) Ma la versione della Serpentine non è mai stata aggiornata e abbiamo smesso di ripararla. Tutte queste versioni di AGNES esistono contemporaneamente. Come ti senti riguardo al Cinema Rio? Ci stavo pensando mentre guardavo *Europa*, *Mon Amour*.

LL Vuoi sapere una cosa? Al Cinema Rio non ci sono mai stato.

CBE Ovviamente.

LL Quando guardo al passato, non è mai il momento giusto per vedere qualcosa che voglio guardare.

CBE Ci sono alcuni libri che amo, soprattutto perché non li ho mai letti. E lo dico sinceramente, non con disinvoltura. Hanno un così grande potenziale.

LL Esatto. L'idea del libro è infinita.

CBE Anch'io non sono mai stata al Rio. La facciata è così... promettente. Ma magari fa schifo.

LL Il Rio potrebbe essere incredibile. Il più grande cinema dell'universo. O forse no.

hmmm STURTEVANT
is one of my favorite artists and her last shows were so exuberant

of course there are exceptions

Always. I would love to be over 100. Do you think age gives you license to weight?

I think age gives you a certain kind of freedom

There is a terror that rises in me before I finish the work "am I an idiot? Is this naive?"

how long does that last

sporadically. "is this too much" the research, going out and talking to people who are experts, is what helps me cope and reading audience responses actually

how do you feel about AGNES?

I was talking with a roboticist about his relationship to the robot he works with. He feels it's an intimate relationship because of the act of caring for it, packing it up in a suitcase and traveling around with it. AGNES is like that, I've carried her through my practice for some years now. She's her own work but she's also in both *Hyperlinks* and *WTHW*. I've also used her to acknowledge how a voice can and should change over time—from the beginning one of her functions was the ability to listen. That's something I value, the ability to self-criticize and to acknowledge that an opinion was wrong or has changed. The idea of a creative brand or constant position feels very wrong.

In *HOIDH* it's pointed out specifically that she hasn't been updated for a while

In *WTHW* she gets a new voice :) But the Serpentine version of her has never been updated and we've stopped repairing her. All of those versions of AGNES exist at the same time. how do you feel about the rio cinema that I was thinking about as I was watching *Europa*, *Mon Amour*

you know what—I've never been inside the Rio cinema

of course

when I go past, it's never the right time to watch something I want to see

There are a few books that I love, most especially because I've never read them, I mean that sincerely, not glibly they have so much potential

exactly, the idea of the book is infinite

I've also never been to the rio
The facade
Is so promising
but maybe it sucks

the Rio might be incredible
the greatest cinema in the universe
maybe not



Lawrence Lek creates speculative worlds and site-specific simulations using gaming software, video, installation and performance. Often based on real places, his uncanny digital environments reflect the impact of the virtual on our perception of reality. Currently based at the White Building in London, his work has been featured in recent exhibitions at Tramway, as part of Glasgow International 2016; KW Institut, Berlin, Germany; Cubitt Gallery, London; Wysing Arts Centre, Cambridge and the Delfina Foundation, London, amongst many others.

Cécile B Evans is a Belgian American artist who lives and works in London and Berlin. Solo exhibitions and commissions include: *AGNES*, Serpentine Galleries, London; *Hyperlinks*, Seventeen Gallery, London (both 2014); Frieze Art Fair New York with Barbara Seiler Gallery, Zurich (2015); and *The Brightness*, Palais de Tokyo, Paris (2013). Group exhibitions include *COWORKERS*, Musée d'Art Moderne, Paris; *Projections*, New York Film Festival; *Äppärät*, Marfa Ballroom, Texas; *Inhuman*, Fridericianum, Kassel (all 2015).