

CURATING HOLES

BY MELANIE BÜHLER

Paul Barsch and Tilman Hornig are New Scenario. For the past two years these Dresden- and Berlin-based artists have worked under this moniker. They have commissioned and staged artworks to be photographed in a limousine (*C R A S H*), as part of a post-apocalyptic slime world (*DYCHTOPIA*), with dinosaurs (*JURASSIC PAINT*), and in the orifices of human bodies (*BODY HOLES*).

Published on New Scenario's website, the elaborate stagings are accessible through documentation only. While predominantly analog in its methods of working, the project connects to a phenomenon the Internet is largely responsible for: the heightened importance of exhibition documentation.



Fenetreproject (Dustin Cauchi and Francesca Mangioni), 98.6.9f, 2016, produced by New Scenario for *BODY HOLES*, 2016, 9th Berlin Biennale, 2016. © 2016 New Scenario. Courtesy: New Scenario. Photo: New Scenario

In the 1960s, Fluxus artists were occasionally obsessed with holes and bodily orifices. This was later read as an attempt to de-fetishize the art object as it had become prevalent at the time via the reduced forms of Minimalism and the formal assemblages of Pop. With *BODY HOLES*, recently released as part of this year's Berlin Biennale, New Scenario celebrates these bodily features yet again, literally punching holes in the smooth art imageries that proliferate online, and in the process de-fetishizing not only the art object but also its documentation.

Hornig and Barsch use few words when releasing their projects, and the accompanying texts are often written by collaborators. Thus, it's time to direct some questions to the initiators themselves.

MELANIE BÜHLER

What is New Scenario, and how did the project start?

NEW SCENARIO

New Scenario is a curatorial project with an artistic approach, or better an artistic project with a curatorial approach. A project that pushes the boundaries of art making, curatorial practice, and documentation with the aim to create atmospheric, joyful experiences related to art viewing. New Scenario creates exhibitions that display art in unique settings or environments. The settings are the starting point.

Putting together artworks, a specific environment, and a conscious staging in order to produce a strong image is very challenging and exciting, something that really interests us. The settings we choose always have strong narrative and visual potential. The project started in the process of developing our first show, *C R A S H*. We had this idea to do a group show in the back of a limousine, a place where hardly anyone ever goes, and where no one exhibits art. To frame it and to have a platform to launch it on, we created New Scenario. In the working process, a lot of ideas for new shows emerged right away, so we decided to go on and make it into something rather long-term.

MB

Besides New Scenario, you both work as artists, and your artworks are also part of New Scenario's projects. What attracted you to work in a more editorial/curatorial way? How do you see these different modes interacting or overlapping?

NS

As artists we're always looking for new possibilities to exhibit work. Being invited by a curator to show in an art space, gallery, or institution is the usual, but it's kind of a standardized process

and mostly not too exciting in terms of formats or concepts. Most often you end up in a group show in a white space, maybe accompanied by good artworks, nice intellectual concepts, perhaps slightly unusual display ideas or features.

Instead of waiting for somebody to come up with an interesting, challenging concept or idea, you have to go out and do it. If you want to see a painting in the engine compartment of a car, for example, you have to put it there yourself. If you then want to share this with other people, you can get them on site, or you can document the scene. And once you start documenting and thinking about how to document the creative process, the work continues. You continue working *with* an artwork after you worked *on* it.

There are a lot of different ways to show both the work and the environment in a good light. We always felt that documentation and planning an exhibition are part of the artistic process. Neither is too different from creating an artwork. Of course, documentation, postproduction, and building a platform are different steps with different inherent rules or methods, but we approach them and think about them in the same way we make our art. It's just another form of image making when you aim for an exhibition that only exists through documentation. The image has to be capable of representing the artwork and its very distinct features. (Maybe there is a hidden relation to how we raise kids today. We tend to overprotect and control every step they take. The days are gone where the only rule you had as a kid was to be home for dinner at seven o'clock.)

A lot of the artworks we create as individual artists also affect the documentation of another part of the work or become an extension of it. To work on new ways of documenting your work as an artist is a challenging and exciting process. It's even more challenging if you have to work with the work of other artists. When we think about different settings an artwork could be placed in, and get different things together—things that would otherwise not show up in that context—we invest a lot of effort to make it convincing. That's why we often include ourselves in the shows. New Scenario is also about building a network of like-minded people.

MB

You have worked with very different settings as the backdrops, or conceptual frameworks, for your stagings. Could you walk me through the different projects and explain why you chose the settings in question?

NS

C R A S H displayed works by thirteen artists in the back of a super-stretch Hummer limousine. The inside of a limousine is a place that everyone knows about, but most never experience. It's a surreal place, almost the opposite of a white cube with its strange, spaceship-like, ill-designed environment with moody lights and fake luxury, yet it's similar in that it's sterile, shielded, and associated with elitism and luxury. The show leads the viewer from a shot of the empty interior to close-ups and wider views of specific artworks that we arranged inside. The viewer becomes a witness to the remains of some imaginary event. It turned out very narrative and sci-fi-like.

JURASSIC PAINT was produced in Saurierpark Kleinwelka, half an hour away from where we grew up in Saxony, Germany. The park is a fascinating place that we often visited as kids, with life-size concrete dinosaur sculptures in the woods. It's a painting-only show, because we liked the juxtaposition of concrete dinosaur sculptures and paintings—two ancient but still popular species. In terms of heatedness and emotion, the level of intensity of the discussion surrounding dinosaurs between science and fundamental religious fanatics is comparable to debates around painting and its status among other fields of art. We also liked the relation between medium-size paintings, life-size dinosaurs, and open, wild nature.

DYCHTOPIA was a curated eight-page contribution for a book, *mould map #4*. It is a dystopian vision of a distant future where machines and living matter have merged to create one world-spanning organism. We asked six artists to contribute images that we printed and physically implemented into slimy settings that we built. The book dealt with possible European futures and activist imagery. We tried to make a dystopian point by proclaiming a future

Opposite - Paul Barsch, *Homo Heidelbergensis (Mirror)*, 2015, produced by New Scenario for *BODY HOLES*, 2016, 9th Berlin Biennale, 2016. © 2016 New Scenario. Courtesy: New Scenario. Photo: New Scenario





Top - Thomas Payne, *Pill Bugs*, 2015, produced by New Scenario for *C R A S H*, 2015.
© 2015 New Scenario. Courtesy: New Scenario. Photo: Stefan Haehnel

Bottom - Aoto Oouchi, *Untitled*, 2015, produced by New Scenario for *C R A S H*, 2015.
© 2015 New Scenario. Courtesy: New Scenario. Photo: Stefan Haehnel

where there is no longer such a thing as a future or activism. With that premise we worked with the artworks in a really radical way, pushing the role and function of a curator and making the artworks somehow part of new works.

BODY HOLES is our most elaborate project so far. The production took one year and involved more than forty artists and a lot of collaborators and volunteers, and was curated with the help of Nuno Patricio from *O fluxo*. To shift from outside spaces such as a sculpture park, we chose to make the body the carrier of the exhibition. It's the one premise we all share, the tool by which we navigate and interact with the world. We had this idea to take the body's orifices, the gateways of metabolism, as neutral and practical exhibition spaces for art. As centers of absorption and excretion, these places of exchange are knots of communication and sensual spaces with strong sexual gravity—features that are ideal for creating a new scenario.

MB In a text as part of the *C R A S H* spread, Joseph Hernandez writes, "Artists' and researchers seek out places... to have space, to have room, but also to have a built-in narrative." This excerpt seems very fitting to the space that New Scenario occupies with its practice. Obviously, it's a radical departure from the white cube. On the other hand, the settings you choose—the "new scenarios," as you call them—have very strong connotations, one might say built-in narratives, to stay close to Hernandez's quote. It's a long way from having a work shine in the LED lights of the white gallery space and framing it in the hairy hillside of an anus. This also connects to the short "about" section on your website: it says that New Scenario "happens outside the realm of the white cube and is meant to function as an extension to create new contextual meaning." Could you elaborate?

NS The white cube is a standardized space. It's preserving a certain neutrality, a characterless backdrop, putting the focus on an artwork or arrangement of artworks. We see New Scenario as an extension of standardized exhibition practice. There is never only one way, nor a perfect way, to display an artwork. A specific setting can add a lot to a work in terms of narrative or meaning. An artwork itself comes with its own narrative that is also directed toward how it wants to be documented. We put different and maybe contrasting things in dialogue, and the resulting discussion is much more interesting than one part talking alone.

We're not claiming that the white cube is dead and all art should be set free and exhibited in the wild. Our point is that if you leave that space and exhibit artworks in extreme environments and extreme contexts and go beyond the usual presentation, you can also make a convincing exhibition that is furthermore visually and intellectually challenging and entertaining. Art history has many examples of artists and movements that left the white cube and put their art elsewhere. On Kawara showed his date paintings in kindergartens around the world. But since we all now have fast access to images online, the possibilities of presentation have opened up. Land art and conceptual pieces were documented in images and in writing, but now we have the possibility to present our works online in a specific exhibition format where the viewer can navigate between the pieces and easily switch to other resources. It is widely public and openly accessible. It breaks your scrolling routine and viewing habits.

We don't know if this approach would be interesting any more if every show looked like this. It's a question of saturation, placement, and surprise. Once you leave the white cube you have to deal with different things. You have to consider and work with the specific nature and conditions of the setting. Every new setting requires a new approach in terms of production, postproduction, documentation, and presentation. It gets close to movie making.

MB I'd be very curious to hear what kind of narrative *BODY HOLES* stands for.

NS We don't think that *BODY HOLES* has the same narrative potential as, for example, *C R A S H*, where the viewer really could imagine some kind of scene that may have happened in the back of the limo. *BODY HOLES* was an attempt to test the possibility of using human orifices as practical exhibition spaces, regardless of their

sexual, cultural, and political connotations. We tried to keep a neutral perspective—a close-up and not too stylized view of the artworks in relation to the orifices. Of course, we were aware of the explicit context, but that was one driving force, to see what happens when you work in this intimate environment. How does the artwork change the view of the orifice, or vice versa? Each image in the show has its own narrative. The whole project is too diverse to tell a cohesive story.

MB Various writers and art critics have recently discussed the status of the documentation image, and how it has risen to prominence with the proliferation of online images and in turn influences how exhibitions are physically installed. As a result, one could argue that the reality of the image is given priority over the reality of the space, taking cues from an online viewing experience. With your work for New Scenario, the documentation of the work is the *only* reality of the project accessible to the viewer. What does it mean that your projects exist only through documentation? Do we still need physical exhibition spaces, or does exciting documentation suffice when really most exhibitions are looked at online? And, given that you employ a visual language that is very different from the classical installation shot, are there any other image types, for instance commercial images, movie settings, et cetera, that inspire the ones you produce for New Scenario?

NS We draw a lot of inspiration from movies and art history, but any new project calls for its own manner of documentation, its own visual language. We try to produce pure, strong, and significant images, to put a focus on both the setting and the artwork to create this special dialogue. Because our projects so far exist only through documentation, we limit the latitude of the viewer, leading their view in order to create a special experience or atmosphere. Instead of a physical space we try to open up an imaginative space, where the artwork exists and can be viewed in several different contextual stages and relations.

In a real space, the viewer can move freely and can communicate physically with the work or other people. That will always be relevant. Humans are bodily and imaginative animals. But the material boundaries of space and time limit your possibilities to experience physical exhibitions. You can't be simultaneously in Amsterdam and Shanghai, and normally you can't visit six shows per week. We've always been fascinated by good-quality, creative documentation of exhibitions. The more work and thought that are put into a physical exhibition and its digital representation, the greater the experience, excitement, and gain (and probably the more attention that will be paid to it). It makes no sense to only put a lot of work into the physical show and not care about good documentation if you want it to be seen widely online as well.

A lot of people have begun to realize this. As an unknown artist, artist space, or gallery the only way to be seen by a wider audience is through the images you put online. That's why this awareness started within a younger generation of artists, art blogs, and galleries. Museums and institutions simply did not need to care about online representation because they were not dependent on visitors from the web. When we launched *C R A S H* we had more than ten thousand views within the first week. Those were fascinating numbers, a positive acknowledgement that kept us going.

MB Compared to other online exhibition formats, it's interesting to me that your work is predominantly analog, by which I mean, what we see are photographs of actual artworks in sets that actually exist. These artworks were made—you commissioned them—and they must conform in size and medium to the setting chosen for the photo shoot. They were shipped to you. You arranged them in the settings you chose and then took their pictures before sending them back to the respective artists. This seems like such a slow, laborious process when the artworks and images could have also been digitally rendered and Photoshopped, involving none of those physical constraints, costs, and limitations. Why go through this when, at the end of the day, the outcome is a digital image?

NS One could say that we're producing *handmade digital shows*, ha! The physical aspects of image production are of a practical

nature on one hand and of artisanal joy on the other. We were both trained as painters/sculptors and enjoy the physical process as much as getting the most out of an image in Photoshop and thinking about a nice and simple online navigation or announcement strategy. We don't draw a line between physical and digital, and we don't really see the difference between highlighting some parts of a painting with a brush or highlighting parts of a photograph with the Photoshop dodge tool. In the end, a digital image is also just colored light that hits your eye, that you as an artist can alter however you want.

Even though the quality and possibilities of digital renderings have made huge progress in the last few years, it's still a very nerdy, laborious, complicated process to get close to the realistic look that we want for our shows. We do have *some* Photoshop skills, but sometimes the goal is beyond us and we simply don't have the skills to do it, and we don't have the budget to have it done by someone else. Sometimes it's indeed necessary to alter some images in

the artists that much. They often only see the finished outcome. It's a matter of trust, and I guess they know that we are able to deliver quality. Maybe they also want to be surprised.

MB What is the status of the texts that serve as parts of your projects?

NS From the very beginning it was important for us to have them. The texts add additional layers to the overall atmospheric feel of a show. Take for example *CRASH* and the text by d3signbur3au (Dorota Gaweda and Egle Kulbokaite). That text definitely pulls the show in a sci-fi direction, while another might add a more dense and domestic feel. Like a description of a fictional character or inhabitant of a scene. Through the interaction of images and texts, the ways that one can read the show open up. The texts are gateways into other narratives that the images alone cannot provide. They are meant to be breaking points so that the viewer can pause from the



Zoe Barcza, *Shred IV*, 2014, produced by New Scenario for JURASSIC PAINT, 2015.
© 2015 New Scenario. Courtesy: New Scenario. Photo: New Scenario

postproduction, adding or changing things, but it's always much easier for us to operate in a physical setting, where we can easily switch perspectives, camera angles, work placements.

MB Will future New Scenario exhibitions exist in physical spaces?

NS Yes, there are no limitations. We like the fact that we can work out a complete package and present it online, like a movie. But for other projects it may make sense to have an additional, physically accessible space. We have a lot of different ideas for future projects—even projects that work with and address the white cube while at the same time avoiding it. We constantly collect ideas. Some come up spontaneously, some develop slowly. We spend a lot of time in discussion, and only if both of us are totally convinced of an idea do we start working on the production.

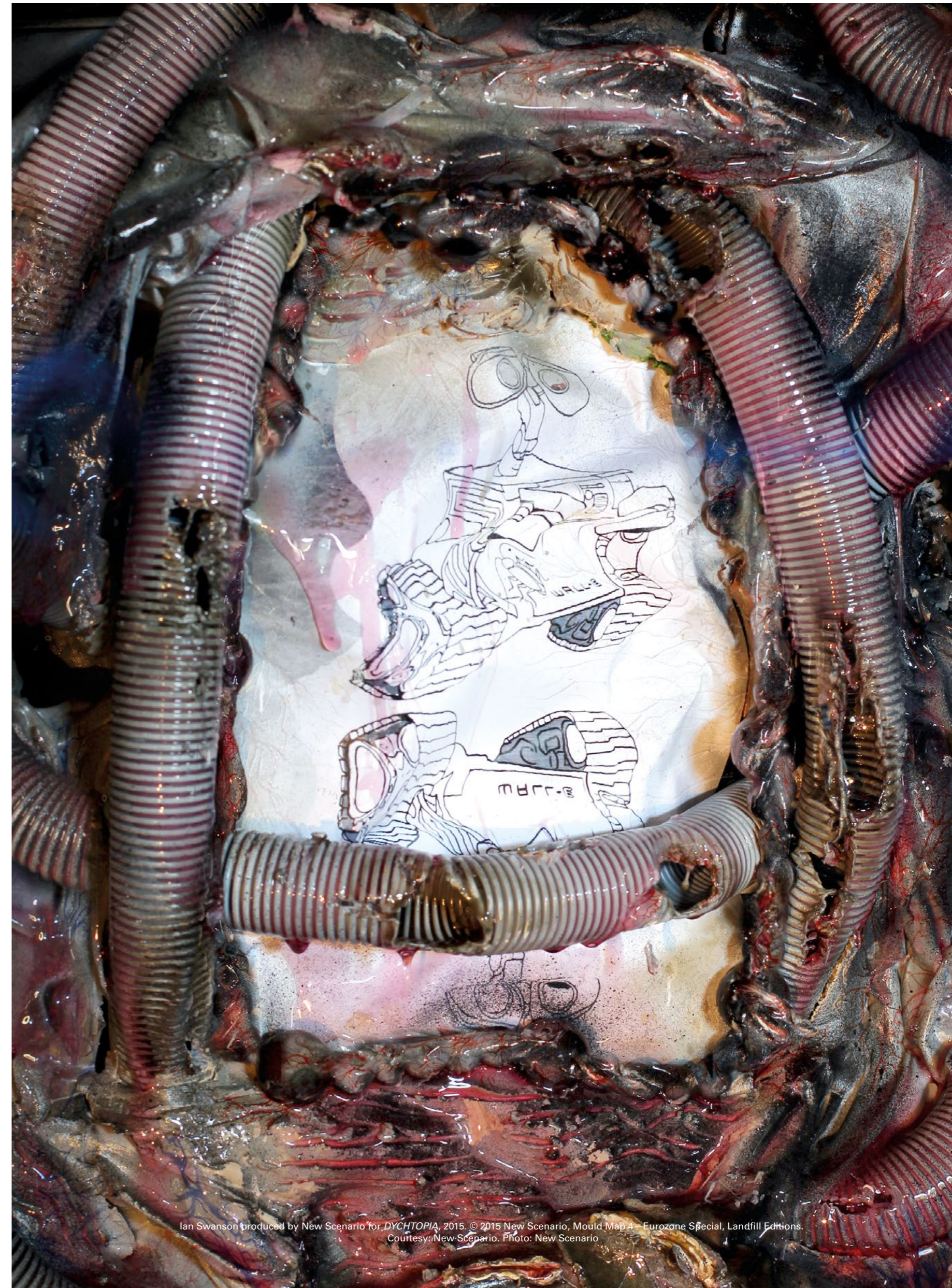
We try to make every new show different from the one before it, and also able to stand alone in the lineup of all our projects. We don't share our ideas with anyone until we start working on a project. And we don't really let people participate in the process, except for our collaborators. Every new scenario has to be unpredictable. In the majority of cases we don't even communicate with

visual presence of the images. We see their function as like a voice-over in a movie. We don't want to have writings that reflect on the show or on the images it contains. We see the texts as being on the same level as the artworks.

Melanie Bühler lives and works in Amsterdam as an independent curator. She is the founder and curator of the discussion series Lunch Bytes. Recent exhibition projects include *Infected Objects #2: Circulation – Mise en Scène* at De Hallen Haarlem (2016), *Infected Objects #1: Abstraction – Rising Automated Reasoning* at Swiss Institute Milan (2015) and *BRANDS – CONCEPT/AFFECT/MODULARITY* at S.A.L.T.S., Basel (2014). She is the editor of *No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology* (Onomatopoe, 2015) and her writings have appeared in various exhibition catalogues, publications and magazines.

Tilman Hornig is an artist who lives and works in Dresden and co-founder of New Scenario (2015). He studied Fine Art at the Dresden Art Academy and was artist in residence at ISCP, NYC in 2009 and Yogyakarta, Indonesia in 2011. His work has been exhibited frequently at exhibition spaces such as: Bid Project Gallery, Milan; Art Berlin Contemporary, Berlin; Gallery Joseph Tang, Paris and De Appel, Amsterdam.

Paul Barsch is an artist who lives and works in Berlin and Dresden and co-founder of New Scenario (2015). He studied Fine Art and Painting at Dresden Art Academy. In 2010 he co-founded the art space ST O R E contemporary, Dresden for which he has curated numerous exhibitions since. He was one of the initiators of PIZZA PAVILION at Venice Biennale #56 and teaches animation at Dresden Art Academy. His work has been shown at venues such as BFI, Miami; Kunsthaus Dresden; Two Queens, Leicester and many others.



Ian Swanson produced by New Scenario for *DYCHTOPIA*, 2015. © 2015 New Scenario, Mould Map 4 – Eurozone Special, Landfill Editions.
Courtesy: New Scenario. Photo: New Scenario

Paul Barsch e Tilman Hornig sono New Scenario. Da un paio d’anni i due artisti, di base a Dresda e Berlino, lavorano con questo nome di battaglia. Hanno commissionato e allestito lavori da fotografare dentro una limousine (C R A S H), in una specie di melma post-apocalittica (DYCHTOPIA), con dinosauri (JURASSIC PAINT), e negli orifizi di corpi umani (BODY HOLES).

Pubblicati sul sito di New Scenario, gli elaborati allestimenti sono accessibili solo tramite la rispettiva documentazione. Anche se il loro metodo di lavoro è prevalentemente analogico, il progetto si ricollega a un fenomeno dovuto soprattutto a Internet: l’aumentata importanza della documentazione di una mostra.

Negli anni Sessanta, gli artisti di Fluxus erano a volte ossessionati dagli orifizi corporei. Questo è stato in seguito interpretato come un tentativo di de-feticizzare l’oggetto artistico come era diventato comune all’epoca attraverso le riduzioni del Minimalismo e gli assemblaggi formali della Pop Art. Con *BODY HOLES*, inaugurato di recente come parte della Berlin Biennale di quest’anno, New Scenario torna a celebrare questi elementi del corpo, perforando letteralmente i rifiniti immaginari artistici che proliferano online, e de-feticizzando non solo l’oggetto d’arte ma anche la sua documentazione.

Hornig e Barsch usano poche parole quando presentano i loro progetti, e i testi di accompagnamento vengono spesso scritti dai loro collaboratori. Dunque, è ora di rivolgere qualche domanda ai fondatori stessi.

MELANIE BÜHLER Cos’è New Scenario, e com’è nato il progetto?

NEW SCENARIO New Scenario è un progetto curatoriale con un approccio artistico, o meglio un progetto artistico con un approccio curatoriale. Un progetto che forza i limiti della produzione artistica, della pratica curatoriale e della documentazione con l’obiettivo di creare esperienze gioiose e suggestive legate alla visione dell’arte. New Scenario produce mostre che espongono l’arte in ambienti e scenari unici. Gli scenari sono il punto di partenza.

Mettere insieme le opere, un ambiente specifico e un allestimento per produrre un’immagine d’impatto è stimolante ed entusiasmante, ci interessa moltissimo. Gli spazi che scegliamo hanno sempre una storia e un potenziale vivo fort. Il progetto è iniziato mentre stavamo sviluppando la nostra prima mostra, *C R A S H*. Abbiamo avuto quest’idea di realizzare una collettiva sul retro di una limousine, un posto che non frequenta quasi nessuno, e dove nessuno espone mai arte. Per darle una cornice e avere una piattaforma su cui lanciarla, abbiamo creato New Scenario. Nel processo di lavorazione sono subito emerse idee per nuove mostre, quindi abbiamo deciso di continuare e trasformare il progetto in un’iniziativa a più lungo termine.

MB Al di là di New Scenario, lavorate entrambi come artisti, e anche i vostri lavori hanno parte dei progetti di New Scenario. Cosa vi ha spinto a lavorare con un approccio più editoriale/curatoriale? Come vedete queste diverse modalità di interazione o sovrapposizione?

NS Come artisti siamo sempre alla ricerca di nuove possibilità per esporre i nostri lavori. Essere invitati da un curatore a esporre in uno spazio dedicato all’arte, una galleria o un’istituzione, è lo scenario più comune, ma si tratta di un processo un po’ standardizzato e non troppo stimolante in termini formali o concettuali. In genere si finisce in una mostra collettiva dentro uno spazio bianco, magari accompagnati da lavori ottimi, concetti intellettuali interessanti, forse idee o

caratteristiche insolite di allestimento. Invece di aspettare che qualcuno si presenti con un’idea o un concetto originale, è meglio prendere l’iniziativa. Se vuoi vedere un quadro nel vano motore di una macchina, per esempio, devi mettercelo tu. Se vuoi condividere la cosa con altri, puoi farli venire sul posto, oppure documentare la scena. E una volta che hai iniziato a documentare e a pensare a come documentare il processo creativo, il lavoro continua. Continui a lavorare *con* un’opera dopo che hai lavorato *ad essa*.

Ci sono molti modi diversi di mostrare il lavoro e l’ambiente nella luce giusta. Abbiamo sempre pensato che la documentazione e la pianificazione siano parte del processo artistico. Nessuna delle due cose è troppo diversa dalla creazione. Certo, la documentazione, la post-produzione e la costruzione di una piattaforma sono fasi diverse, con diverse regole e metodi intrinseci, ma le affrontiamo e le consideriamo nello stesso modo in cui produciamo la nostra arte. Mirare a una mostra che esista solo attraverso la documentazione è solo un’altra forma di produzione di immagini. L’immagine deve essere capace di rappresentare il lavoro e le sue caratteristiche peculiari. (Forse esiste un rapporto nascosto con il modo in cui oggi cresciamo i bambini. Tendiamo a iper-protggerli e a controllare ogni loro passo. Sono finiti i tempi in cui l’unica regola che avevi da bambino era tornare a casa per la cena alle sette di sera.) Molti dei lavori che creiamo influenzano la documentazione di un’altra parte del progetto o ne diventano estensione. Lavorare su nuovi modi di documentare il lavoro è una sfida elettrizzante. Lo è ancora di più se devi occuparti di lavori di altri artisti. Quando pensiamo ai diversi scenari in cui si potrebbe collocare un’opera d’arte, e mettiamo insieme cose diverse – cose che altrimenti non si mostrerebbero in quel contesto – investiamo un grande sforzo nel rendere l’insieme convincente. Per questo spesso includiamo noi stessi nelle mostre. New Scenario consiste anche nel costruire un network di persone dalla mentalità simile.

MB Avete lavorato con diversi ambienti come sfondo, o cornice concettuale, dei vostri allestimenti. Potreste ripercorrere i vostri progetti e spiegare perché di volta in volta avete scelto lo spazio in questione?

NS *C R A S H* esponeva lavori di tredici artisti nel retro di una limousine Hummer. L’interno di una limousine è un posto di cui tutti conoscono l’esistenza, ma che quasi nessuno vede dal vivo. È un posto surreale, quasi l’opposto di un white cube con il suo ambiente da navicella spaziale, il design discutibile, le luci d’atmosfera e il finto lusso, eppure con esso ha delle somiglianze in quanto è sterile, intimo, e associato all’elitarismo e alla ricchezza. La mostra porta lo spettatore da una foto dell’interno vuoto a primi piani e vedute più ampie di lavori specifici che abbiamo disposto nell’abitacolo. Lo spettatore diventa un testimone dei resti di qualche evento immaginario. L’effetto finale era molto narrativo e fantascientifico.

JURASSIC PAINT è stato prodotto nel Saurierpark Kleinwelka, a mezz’ora di distanza dal luogo in cui siamo nati in Sassonia, Germania. Il parco è un luogo affascinante che da piccoli visitavamo spesso, con sculture di dinosauri in cemento a grandezza naturale sparse tra i boschi. È una mostra solo di pittura, perché ci piaceva l’accostamento delle sculture dei dinosauri e dei quadri – due arti antiche ma sempre attuali. In termini di fervore ed eccitazione, il livello di intensità della discussione tra scienza e fondamentalisti religiosi attorno ai dinosauri è paragonabile ai dibattiti attorno alla pittura e al suo status tra le altre discipline artistiche. Ci piaceva anche la relazione tra i quadri di media dimensione, i dinosauri a grandezza naturale e la natura aperta e selvaggia.

DYCHTOPIA era un contributo curato di otto pagine per un libro, *mould map #4*. È la visione distopica di un lontano futuro in cui le macchine e la materia vivente si sono fuse per creare un organismo che contiene tutto il mondo. Abbiamo chiesto a sei artisti di contribuire con delle immagini che abbiamo stampato e fisicamente inserito in viscidii allestimenti costruiti da noi. Il libro verteva sui possibili futuri dell’Europa e sull’immaginario dell’attivismo. Abbiamo cercato di sostenere una tesi distopica proclamando un futuro in cui non esisterà più niente di assimilabile al futuro o all’attivismo. Con questa premessa, abbiamo agito sulle opere in modo molto radicale, forzando il ruolo e la funzione di un curatore e rendendo i singoli lavori quasi parte di un lavoro nuovo.

BODY HOLES è il nostro progetto più complesso finora. La produzione ha richiesto un anno e coinvolto più di quaranta artisti, oltre a molti collaboratori e volontari, ed è stata curata con l’aiuto di Nuno Patrício di O Fluxo. Per cambiare rispetto agli spazi esterni come il parco di sculture, abbiamo scelto di rendere il corpo il veicolo della mostra. È l’unico luogo che tutti condividiamo, lo strumento con cui navighiamo e interagiamo con il mondo. Abbiamo avuto questa idea di scegliere gli orifizi del corpo, le porte del metabolismo, come spazi neutrali e pratici per esporre l’arte. Come centri di assorbimento ed escrezioni, questi luoghi di scambio sono snodi di comunicazione e spazi sensuali con una forte attrattiva erotica – qualità ideali per creare un “nuovo scenario”.

MB In un testo della documentazione di *C R A S H*, Joseph Hernandez scrive: “Gli ‘artisti’ e i ricercatori cercano luoghi... in cui avere spazio, in cui avere possibilità di manovra, ma anche una narrazione incorporata”. Questo estratto mi sembra definire molto bene lo spazio che New Scenario occupa con la sua pratica. È chiaro che vi allontanate drasticamente dal white cube. D’altro canto, gli scenari che scegliete – i “nuovi scenari” come li chiamate – hanno connotazioni fortissime, si potrebbe dire narrazioni incorporate, per parafrasare il brano di Hernandez. C’è una differenza abissale tra far scintillare un lavoro nelle luci al LED dello spazio bianco di una galleria e farlo incorniciare dai pelosi abissi di un ano. Questo si ricollega anche alla breve sezione “About” del vostro sito web. Dice che New Scenario “si svolge al di fuori del dominio del white cube ed è pensata per funzionare come estensione per creare un nuovo significato contestuale”. Potreste spiegarmi meglio questa parte?

NS Il white cube è uno spazio standardizzato. Conserva una certa neutralità, uno sfondo anonimo, che dirige tutta l’attenzione sul lavoro o la disposizione dei lavori. Vediamo New Scenario come un’estensione della pratica standardizzata dell’allestimento mostre. Non c’è mai un solo modo, né un modo perfetto, per esporre un lavoro. Uno scenario specifico può aggiungere molto a un lavoro in termini di narrativa o significato. Un lavoro si presenta già con la sua storia, che indirizza anche il modo in cui vuole essere documentato. Creiamo un dialogo tra cose diverse e forse contrastanti, e la discussione che ne risulta è molto più interessante di una parte che parla da sola.

Non stiamo affermando che il white cube sia finito e tutta l’arte dovrebbe essere liberata ed esposta allo stato brado. La nostra idea è che se lasci quello spazio ed esponi i lavori in ambienti e contesti estremi e ti spingi oltre la solita presentazione, puoi anche creare una mostra convincente, ancora più stimolante e interessante dal punto di vista visivo e intellettuale. La storia dell’arte ha molti esempi di artisti e movimenti che hanno abbandonato il white cube e hanno esposto la loro arte altrove. On Kawara ha esposto i suoi dipinti con la data negli asili di tutto il mondo. Ma poiché oggi abbiamo tutti un rapido accesso alle immagini online,

le possibilità di presentazione si sono moltiplicate. La land art e l’arte concettuale erano documentate con testi e immagini, ma oggi abbiamo la possibilità di presentare i nostri lavori online in uno specifico formato espositivo in cui lo spettatore può navigare tra i vari pezzi e attingere facilmente ad altre risorse. È tutto molto aperto e pubblicamente accessibile. Interrompe le tue abitudini di visione e di scorrimento di immagini. Non sappiamo se questo approccio resterebbe ancora interessante se ogni mostra si presentasse così. È una questione di saturazione, posizionamento e sorpresa. Una volta che lasci il white cube devi gestire cose diverse. Devi considerare e lavorare con la natura e le condizioni specifiche dell’ambiente. Ogni nuovo contesto richiede un nuovo approccio in termini di produzione, post-produzione, documentazione e presentazione. Si avvicina alla produzione cinematografica.

MB Sarei molto curiosa di sapere che genere di storia racconta *BODY HOLES*.

NS Non pensiamo che *BODY HOLES* abbia il potenziale narrativo, per esempio, di *C R A S H*, in cui lo spettatore poteva davvero immaginare una scena di qualche genere accaduta nel retro della limousine. *BODY HOLES* è un tentativo di sondare le possibilità di usare orifizi umani come spazi espositivi, a prescindere dalle loro connotazioni sessuali, culturali e politiche. Abbiamo cercato di mantenere una prospettiva neutrale – una visione ravvicinata e non troppo stilizzata dei lavori in relazione agli orifizi. Certo, siamo consapevoli del contesto esplicito, ma anche questo era uno stimolo: vedere cosa succede quando lavori in questo ambiente intimo. Come può un lavoro artistico cambiare la visione dell’orifizio, o viceversa? Ogni immagine nella mostra ha la propria narrazione. L’intero progetto è troppo variegato per raccontare una storia coerente.

MB Diversi teorici e critici d’arte hanno discusso di recente lo status dell’immagine di documentazione, e di come sia salita alla ribalta con il proliferare di immagini su internet e a sua volta influenzi il modo in cui le mostre sono fisicamente installate. Di conseguenza, si potrebbe sostenere che, quando si installa concretamente un lavoro prendendo spunto da un’esperienza di visione online, la realtà dell’immagine ha la priorità rispetto alla realtà dello spazio. Con il vostro lavoro per New Scenario, la documentazione dell’opera è l’unica realtà del progetto accessibile allo spettatore. Cosa significa che i vostri progetti esistono solo attraverso la documentazione? Abbiamo ancora bisogno di spazi espositivi fisici, o una documentazione accattivante è sufficiente, dato che buona parte delle mostre ormai si vedono in rete? E, dato che utilizzate un linguaggio visivo che è molto diverso dalla classica installation view, ci sono altri tipi di immagine, per esempio le immagini commerciali, le foto di scena o altro che ispirano quelle che realizzate per New Scenario?

NS Traiamo molta ispirazione dai film e dalla storia dell’arte, ma qualsiasi nuovo progetto esige un tipo diverso di documentazione, un proprio linguaggio visivo. Cerchiamo di produrre immagini pure, forti e significative, di porre l’accento sia sull’ambiente che sul lavoro per creare un dialogo speciale. Dato che finora i nostri progetti esistono solo sotto forma di documentazione, limitiamo lo spazio di manovra dello spettatore, guidando la sua visione al fine di creare un’esperienza o un’atmosfera speciale. Invece di uno spazio fisico cerchiamo di aprire uno spazio immaginario, in cui l’arte esiste e può essere vista in diversi allestimenti e relazioni contestuali. In uno spazio fisico, lo spettatore può muoversi liberamente e comunicare fisicamente con il lavoro o con altre persone. Questo avrà sempre la sua importanza. Gli esseri umani sono animali fatti di corpo e

immaginazione. Ma i limiti materiali di spazio e tempo limitano la tua possibilità di avere accesso a mostre fisiche. Non puoi essere contemporaneamente ad Amsterdam e a Shanghai, e di solito non riesci a visitare sei mostre a settimana. Siamo sempre stati affascinati dalla documentazione creativa e di buona qualità delle mostre. Più lavoro e pensiero sono investiti in una mostra e nella sua rappresentazione digitale, più crescono l’esperienza, l’eccitazione e l’efficacia (e probabilmente l’attenzione che le sarà dedicata). Non ha senso farsi in quattro per la mostra fisica e disinteressarsi a una buona documentazione se vuoi che sia vista da tante persone anche online.

Molti hanno iniziato a rendersene conto. Per un artista, uno spazio autogestito o una galleria, l’unico modo di essere visibili a un pubblico più ampio è attraverso le immagini che vengono messe online. È per questo che questa consapevolezza ha iniziato a farsi strada nella giovane generazione di artisti, blog e gallerie. I musei e le istituzioni non avevano bisogno di preoccuparsi della rappresentazione online perché non dipendevano dai visitatori del web. Quando abbiamo lanciato *C R A S H* abbiamo avuto più di diecimila visualizzazioni nella prima settimana. Era un numero impressionante, un feedback positivo che ci ha spinto a continuare.

MB Rispetto ad altri formati di esposizione online, mi sembra interessante il fatto che il vostro lavoro sia in gran parte analogico, voglio dire che quello che vediamo sono fotografie di lavori materiali in ambienti che esistono effettivamente. Questi lavori sono stati fisicamente realizzati – li avete commissionati voi – e devono adattarsi in termini di dimensione e medium all’ambiente prescelto per gli scatti. Vi sono stati spediti. Voi li avete disposti negli spazi che avete scelto e poi avete scattato le foto prima di rispetirli ai rispettivi artisti. Sembra un processo così lento e laborioso, quando le immagini e i lavori avrebbero potuto essere riprodotti in digitale e con Photoshop, senza richiedere nessuno di questi vincoli, costi e limiti fisici. Perché prendersi tanto disturbo quando, alla fine della fiera, il risultato è un’immagine digitale?

NS Si potrebbe dire che stiamo producendo “mostre digitali fatte a mano”, no? Gli aspetti fisici della produzione dell’immagine sono da un lato di natura pratica e dall’altro di gioia artigianale. Entrambi abbiamo una formazione da pittori/scultori e amiamo il processo fisico quanto trarre il massimo da un’immagine con Photoshop e pensare a una strategia di navigazione o di pubblicità online semplice ed efficace. Non tracciamo una linea tra fisico e digitale, e non vediamo una vera differenza tra evidenziare alcune parti di un quadro con un pennello o sottolineare parti di una fotografia con lo strumento “scherma” di Photoshop. In fondo, un’immagine digitale è sempre luce colorata che ti colpisce l’occhio, che tu come artista puoi modificare quanto vuoi.

Anche se la qualità e le possibilità del rendering digitale hanno fatto enormi progressi negli ultimi anni, è ancora molto laborioso, complicato e da smanettoni avvicinarsi all’aspetto realistico che vogliamo per le nostre mostre. Photoshop un po’ lo sappiamo usare, ma a volte quello che vogliamo va al di là delle nostre capacità e ci mancano proprio le competenze per ottenerlo, e il budget per farlo fare a qualcun altro. A volte, d’altro canto, è necessario modificare alcune immagini in post-produzione, aggiungere o cambiare cose, ma per noi è sempre molto più facile operare in uno spazio fisico, dove possiamo con facilità cambiare prospettive, angoli di campo, disposizione dei lavori.

MB Le mostre future di New Scenario si svolgeranno anche in spazi fisici?

NS Certo, non ci poniamo limiti. Ci piace il fatto che possiamo elaborare una

confezione completa e presentarla online, come un film. Ma per altri progetti potrebbe avere senso disporre di uno spazio agiuntivo che sia fisicamente accessibile. Abbiamo molte idee diverse per i nostri progetti futuri – anche progetti che lavorano con il white cube, al tempo stesso aggirandolo. Non smettiamo mai di raccogliere idee. Alcune sorgono spontanee, altre si sviluppano pian piano. Passiamo un sacco di tempo a discutere, e solo se entrambi siamo convinti al cento per cento di un’idea iniziamo a lavorare alla produzione. Cerchiamo di fare in modo che ogni nuova mostra sia diversa da quella precedente, e anche capace di reggersi da sola nell’elenco dei nostri progetti. Non raccontiamo a nessuno le nostre idee finché non cominciamo a lavorare su un progetto. E non lasciamo che altri partecipino al processo, a parte i nostri collaboratori. Ogni nuovo scenario deve essere imprevedibile. Nella maggioranza dei casi non comunichiamo nemmeno tanto con gli artisti. In genere loro vedono solo il risultato finale. È una questione di fiducia, e immagino sappiano che siamo capaci di garantire una certa qualità. Forse anche loro vogliono essere sorpresi.

MB Qual è lo statuto dei testi che fanno parte dei vostri progetti?

NS Fin dall’inizio per noi hanno rappresentato una parte importante. Aggiungono strati ulteriori all’atmosfera generale di una mostra. Prendi per esempio *C R A S H* e il testo di d3signbur3au (Dorota Gaweda e Egle Kulbokaite). Quel testo spinge decisamente la mostra in una direzione fantascientifica, mentre un altro avrebbe potuto aggiungere una dimensione più domestica e concreta. Come la descrizione di un personaggio di invenzione o dell’abitante di una certa scena. Attraverso l’interazione tra immagini e testi, i modi in cui si può interpretare la mostra si moltiplicano. I testi sono porte d’accesso ad altre narrazioni che le immagini da sole non riescono a offrire. Sono concepiti per essere punti di rottura, in modo che lo spettatore possa avere una tregua dalla presenza fisica delle immagini. Vediamo la loro funzione come una voce fuori campo in un film. Non vogliamo testi che riflettano sulla mostra o sulle immagini che essa contiene. Vogliamo che i testi siano sullo stesso livello dei lavori.