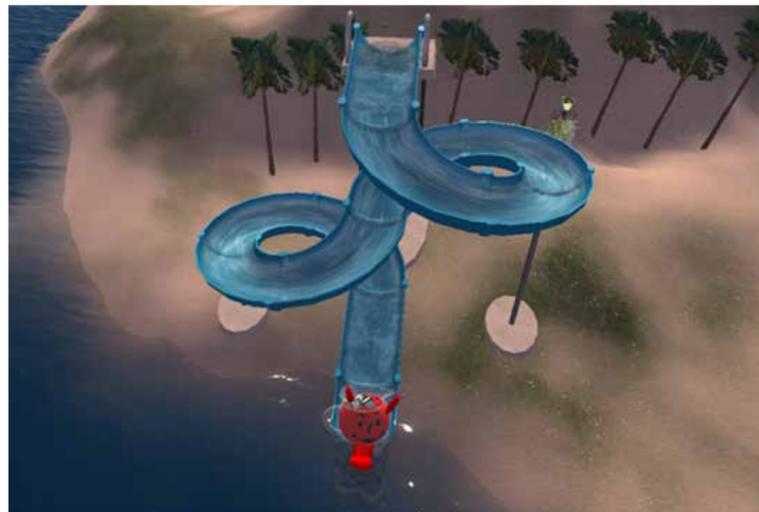


RECODING IMAGES:

A ROUND-TABLE INTERVIEW CURATED BY LAUREN CORNELL
WITH MICHELE ABELES, SARA CWYNAR, JON RAFMAN & TRAVESS SMALLEY.

Jon Rafman



Jon Rafman, still from *Kool-Aid Man in Second Life*, 2009-2011.
Courtesy: the artist and Zach Feuer Gallery, New York



Michele Abeles, *Transparencies II*, 2013.
Courtesy: 47 Canal, New York

Michele Abeles

Sara Cwynar



Sara Cwynar, *Metals and Tanks (Darkroom Manuals)*, 2013.
Courtesy: the artist and Cooper Cole Gallery, Toronto



Travess Smalley

Travess Smalley, *Intangible Moments of Control - Timeless*, 2012.
Courtesy: the artist

One reason contemporary photography and painting continue to revitalize histories of abstraction and collage is that the way these forms are made is being re-written by new tools, such as drawing applications and scanning technologies, and their accompanying suites of gestures and effects. This, combined with access to a seemingly more level and more porous visual culture, compels artists to reconsider the potency of long-running strategies, like appropriation, and to formulate ways to comment on or capture a more chaotic visual system within a discrete image, or a dispersed body of work. Here, four artists address questions of appropriation, gesture and making pictures through a discussion of their process and work.

Lauren Cornell: Your works are quite diverse but, to start, let's focus on common links: the use of tools, like the scanner, photoshop or iphone / iPad drawing applications. All of these re-code and complicate the work's "back-end," so to speak, and profoundly alter the way it is read. Can you describe your process?

Sara Cwynar: Most often, the way I work is through sourcing printed material from various magazines, found books or encyclopedias. I then scan these images into digital files and blow them up much larger than the originals, printing them out as laser prints and re-tiling them back into the original picture. (I will also sometimes "improperly" scan found printed matter to mark an analog print with digital noise, mixing old images with contemporary imaging technologies.) I then rebuild the images in different ways using a combination of contemporary and older, discarded materials. I re-photograph the construction in the studio and print it back out as a photograph--making a new still life image out of a found one. It is a circular process: beginning with a photograph and flattening it back into a new version after much intervention and manipulation. The pictures go through several rounds of digital and analog photo processes before I have a final.

Travess Smalley: After Poster Company, my collaboration with Max Pitegoff, which was a real turning point for me in terms of the computer as a tool for thinking about painting, I became interested in the translation of certain digital habits into my physical studio practice. I had begun to feel limited, because as I was working on a painting, I couldn't quickly flip all of the colors the way I could using photo-editing programs. I realized that the way I drew with my hand had become affected by using the vector pen tool and a mouse for so long. Bringing the scanner into my studio was an attempt to merge my mechanical and Photoshop practices. The scanner allowed me to archive the various states of my drawings and collages, just as I was so easily able to do in Photoshop. Once I had scanned a collage into the computer, then all of the color and editing tools were at my disposal. And when the image reached a good spot I could print it out, work on it more and scan it back in again.

In 2010, my images got denser, undulating between drawing, print toner, and pixel. I became interested in the visual slippages that began happening with these hybrid digital physical collages. I was making intense neon green print tone dots that would burn into pale yellow and acidic oranges at each pixel's outline. I'd make gradients on the computer, print them out, collage them, scan them back in on a radically over-saturated and off-calibrated setting on the scanner. I'd then work on them digitally, print them back out and continue the process. The end result of these hybrid images was my series *Capture Physical Presence*. Yet, while this series addressed many elements of material and digital hybridity I was thinking about, I felt there was an entire gestural element that was missing. Specifically I was thinking of the touch gestures that I had so quickly become accustomed to on my iPhone and iPad. Drawing apps like ZenBrush and Brushes became my new sketchpad. The touch, swipe and pinch gestures are easily aligned to sculpting with clay and finger painting. I began making clay paintings on the scanner bed as a way to explore these new gestural movements. The scans of clay paintings, in *Compositions in Clay*, are something akin to sculpting and painting while also referencing digital photo editing tools like blur, smudge and stretch. The final object is a C-print.

Michele Abeles: There's not much sourcing in my work; I generate about 90% of the imagery. That means I photograph most of the items one sees, whether they are floating chains, a vase, or a leg. In my recent show at 47 Canal (2013), I made color gradients to use as backgrounds. The color scheme for the one in *Coaches* was inspired by visual conventions of "the Tropics," and has to do with notions of travel. I used a related image, the palm tree frond, and I placed a shadow image of it in *Transparencies II*.

LC: Jon, your work involves an element of performance, as you are often exploring virtual worlds and then re-appropriating documentation of your time spent within—these 3D environments.

Jon Rafman: My projects often begin with the excitement of finding a new virtual world to explore. In the case of *Nine Eyes* and *Kool-Aid Man in Second Life*, the projects emerged out of countless hours wandering the vast digital expanses of Google Street View and documenting my journey on Second Life. The film *Codes of Honor* developed out of months of immersing myself in the professional fighting game scene of NYC. My role has wavered between that of the cyberflâneur, ethnographer and digital archivist. In my more recent videos, *Betamale* and *Mainsqueeze*, rather than positioning myself as a sort of amateur anthropologist, I'm more interested in poetically synthesizing the sourced material I've gathered from my online exploration. In all my works, however, I take an extremely liberal approach to "appropriation," in part because I believe culture doesn't move forward when we are too precious or restrictive about what we can use and how. In truth, I'm not sure that appropriation is actually the right word for what I do. I'm in the process of searching for a term other than appropriation to better define what I do in my own practice and to more accurately reflect the changing conditions of cultural production.

LC: Right. When so much cultural material is lifted, borrowed and reused, the criticality once available in appropriation can seem exhausted. Sourcing, compressing and re-coding seem to be more apt terms. Often these operations involve a certain degree of misuse, accidental or intentional inversion of original material, and the recognition that information—be it visual or contextual—is getting lost or transformed as the images are reformatted. Hito Steyerl has described this process of misuse

as images “walking off-screen” and getting “twisted, dilapidated, incorporated and reshuffled.” In describing the circulation of images, she writes that images “miss their targets, misunderstand their purpose, get shapes and colors wrong. They go through, fall off, and fade back into screens.” Does this cycle of misunderstanding and re-coding resonate with you? Or do you feel you are keeping and commenting on the original meaning and context of the material you use?

MA: I’m intrigued by the idea of images going offline—AWOL. I’ve used that as a starting point for what I’m currently working on. Thinking about what is then left behind. The idea of movement is worked into the piece *Transparencies*, where I traced the contour of a Picabia in oil paint on the glass protecting the photograph. The image from *Transparencies II* served as the background in the work. I was trying to bring Picabia’s image from the immaterial realm (digital) into a physical plane (paint on glass). Of the motifs in Steyerl’s quote, I prefer misuse. In my show *Re:Re:Re:Re:Re*: I misused objects—wine bottle, human body, plant. I equated misuse with getting rid of their use value. Without their use value, they have no context.

LC: Michele, what you say about lack of context and use is interesting. To me, your pieces seem to render such an idiosyncratic informational space: at once personal and totally not, like a desktop-sublime. Can you talk briefly about the environments your work creates?

MA: It’s just the way I perceive the world. I have a kind of nervousness that leads to rapid juxtapositions. As a result my images can look like they got lost in the middle of the conversation.

LC: I like that idea of being “in the middle of the conversation.” It implies a kind of freeze frame amidst a more frenetic environment. Back to this process of misuse and recoding, Sara and Jon, how does this relate to your work?

SC: I think my work does both. In my works I am trying to foreground the fact that images change without us and that they often obscure their status as constructions, seeming like presentations of reality even when they are highly manipulated. I am trying to make pictures that show their falseness on their surface. I’m interested in how pictures accumulate, morph, endure, get away from us and become something different than originally intended. I try to highlight these changes—how images warp with the passing of time and changing trends and with a divorce from original context. It is not just form that changes as images move through space but also function, value, and use. When Steyerl describes pictures as “misunderstanding their own purpose, getting shapes and colors wrong, falling off” she sounds almost as if images have a life of their own. W.J.T Mitchell in “What Do Pictures Want” also speaks of this—describing images as biological entities that gain value far beyond their worth (for example, religious iconography) or that lose their value completely (for example, highly stylized commercial images) and live on way past the point where they were made. Steyerl calls the state of images in our world “a condition partly created by humans but also only partly controlled by them.” We make these images and then we can’t really control what they do after we make them.

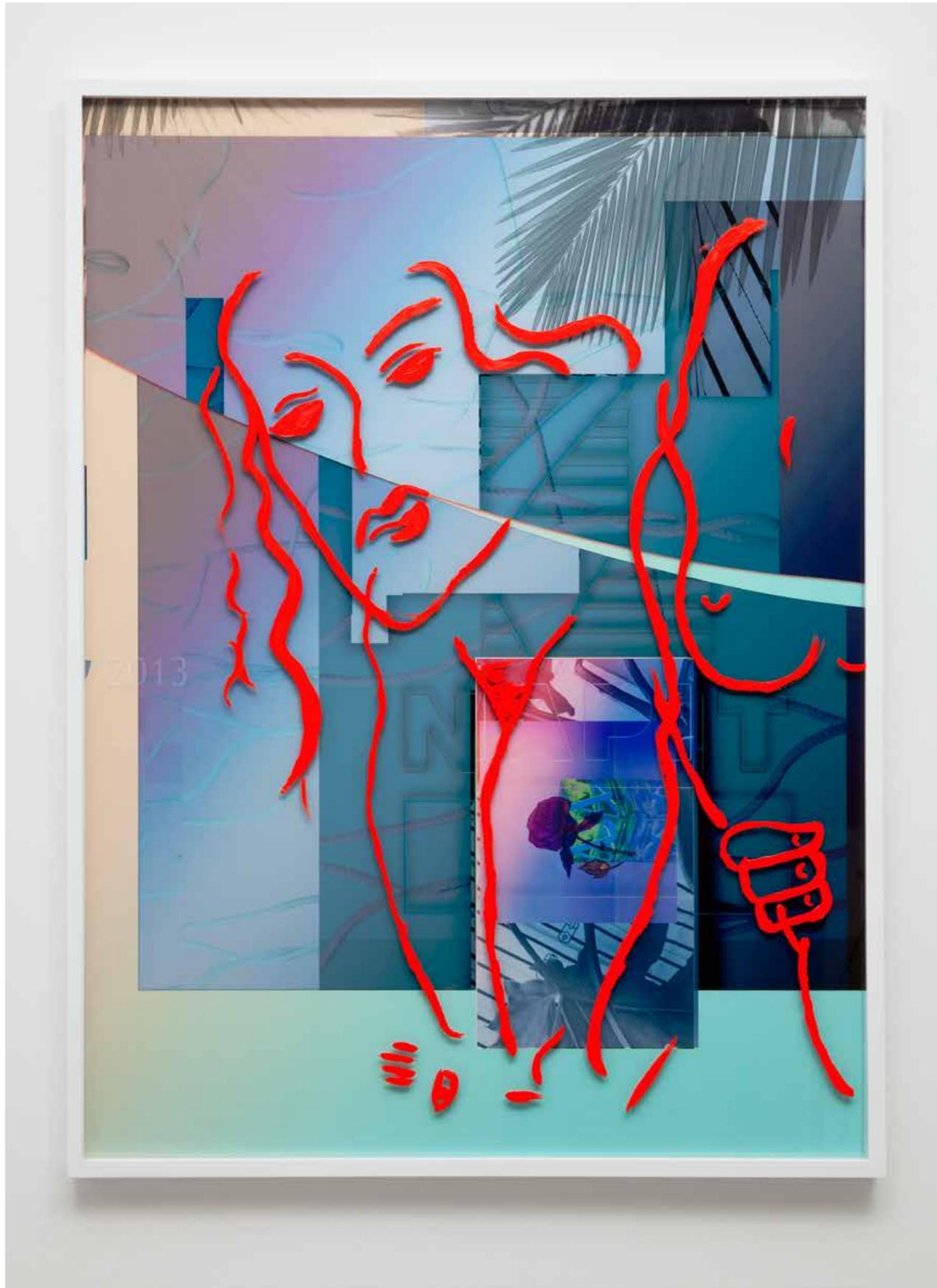
JR: Often my strategy is not so much an attempt to subvert as rather to draw out what I see as the underlying or hidden potential meanings contained in an image, through a process of reframing, adding text, and re-editing. In my film *A Man Digging*, I combined an essay-like voiceover with imagery pulled from the PlayStation video game *Max Payne 3*. Instead of quickly moving through the game environments as one typically might, I stopped and lingered on the aftermaths of the hyperviolent massacres, reflecting on memory and history. Often it only takes a minor intervention or gesture to pull out a deeper truth contained within an image.

LC: Let’s return to Travers’ notion of gesture, of employing the touch, swipe and brush strokes learned from iPad/iPhone apps. The artist Ben Thorp Brown recently made work about the corporatization of these gestures—i.e. the fact that they have been conceived and are being patented by various technology companies. Travers, do you find yourself trying to push outside of these scripted movements, or are you embracing them? Sara, Michele and Jon, could you talk about the ways you think about this notion of expressive movement, or gesture, in your work?

TS: I think the same idea of pushing outside of the scripted movements of touch gestures could be applied to my practice in using Photoshop. Am I critical, and am I aware of Apple’s control in how I interact with their products, or how Adobe’s programs direct me to be creative and exploit its crazy filters? Am I the programmer or the programmed? I am aware, and my criticality of the application only becomes present when my work moves out of the program and onto other platforms and mediums. I think Adobe is very aware of its relationship to all aspects of the art world. I was hardly surprised when in 2010 Adobe announced its focus on 3D painting tools in the CS 5 release. This announcement came merely a year after the boom of digital painting that Jon Rafman (as a member of Paint FX) and I (as Poster Company) were part of. I’d say that I’m working within the realm of what the programmers envisioned. My response to the programming happens when I try to express the poetic slip-ups I’ve had moving between digital and material states. My response is in trying to replicate the feeling I had when sitting at my table with pen and paper and slipping between the idea of drawing on a screen and drawing with a tool.

MA: These companies have nailed us. We can’t resist touching the smooth surfaces of these devices. In retrospect, that must have affected my decision to apply oil on glass. A desire to bring a literal physicality into my work. I should say that that piece is an edition of five and I traced the Picabia in order to try to avoid a personal gesture.

SC: What interests me most about these scripted movements is the idea that all of these steps go into making a picture that hides the fact that it was even “made,” that it doesn’t have a 1:1 ratio with the depicted object. Someone recently said to me that my works are “honest” pictures—they show their making—like a rejection of the set of tools that imaging technologies give us, an attempt to work outside the set of things you can do in Photoshop or with a 5D camera, or the tools that go into making most of the pictures you see. I think of Travers making these swipes and brush strokes; my gestures are much more clunky, not fluid. It is very obsessive work, working and reworking sections of images, photographing and re-photographing, one gesture reveals almost nothing. The pictures are accumulations of many, many tiny movements.



Michele Abeles, *Transparencies*, 2013. Courtesy: 47 Canal, New York



Above - Sara Cwynar, Acropolis (Plastic Cups), 2013.
Courtesy: the artist and Cooper Cole Gallery, Toronto



Opposite - Jon Rafman, New Age Demanded (Pushed and Pulled Pink Marble), 2013.
Courtesy: the artist and Zach Feuer Gallery, New York



Travess Smalley, *Composition in Clay 34.6*, 2013. Courtesy: Higher Pictures, New York

JR: Travess's notion of gesture applies directly to my work as part of the collective Paint Fx, which was heavily influenced by Poster Company. Using basic consumer paint software, the members of Paint FX explored the expressive possibilities of a digital painting, trying to develop an anti-illusionist language out of default effects like drop shadow and emboss. It was simultaneously a performance and a high-speed dialogue on form. In using default effects, we were trying reveal or lay bare the software that was being used to make the paintings, similarly to how a "real" painter may attempt make transparent and de-mystify their process. I felt liberated by the limitations of the programs and the fact that I could make a painting in a few minutes without having to mix colors or wait for anything to dry.

LC: So much of our cultural experience today is mediated by screens, and artwork itself increasingly seems to take on an aesthetic of flatness. Given your process, how do you define the spatial dimensions of each of your pictures? Are you thinking in terms of a flat plane, or a broader, more variegated area with more depth?

MA: I think in terms of horizontalism, limited verticality, shallow depth and thin layers. In installation the exhibition walls serve as a sort of infinite space the works slide across.

SC: I am very drawn to pictures that have a specific depth that studio product shots often have, a seamless backdrop that allow for only a few feet of depth behind the photographed object. I intentionally confuse depth and surface as another means of making obvious, throwaway images trickier, slower to read.

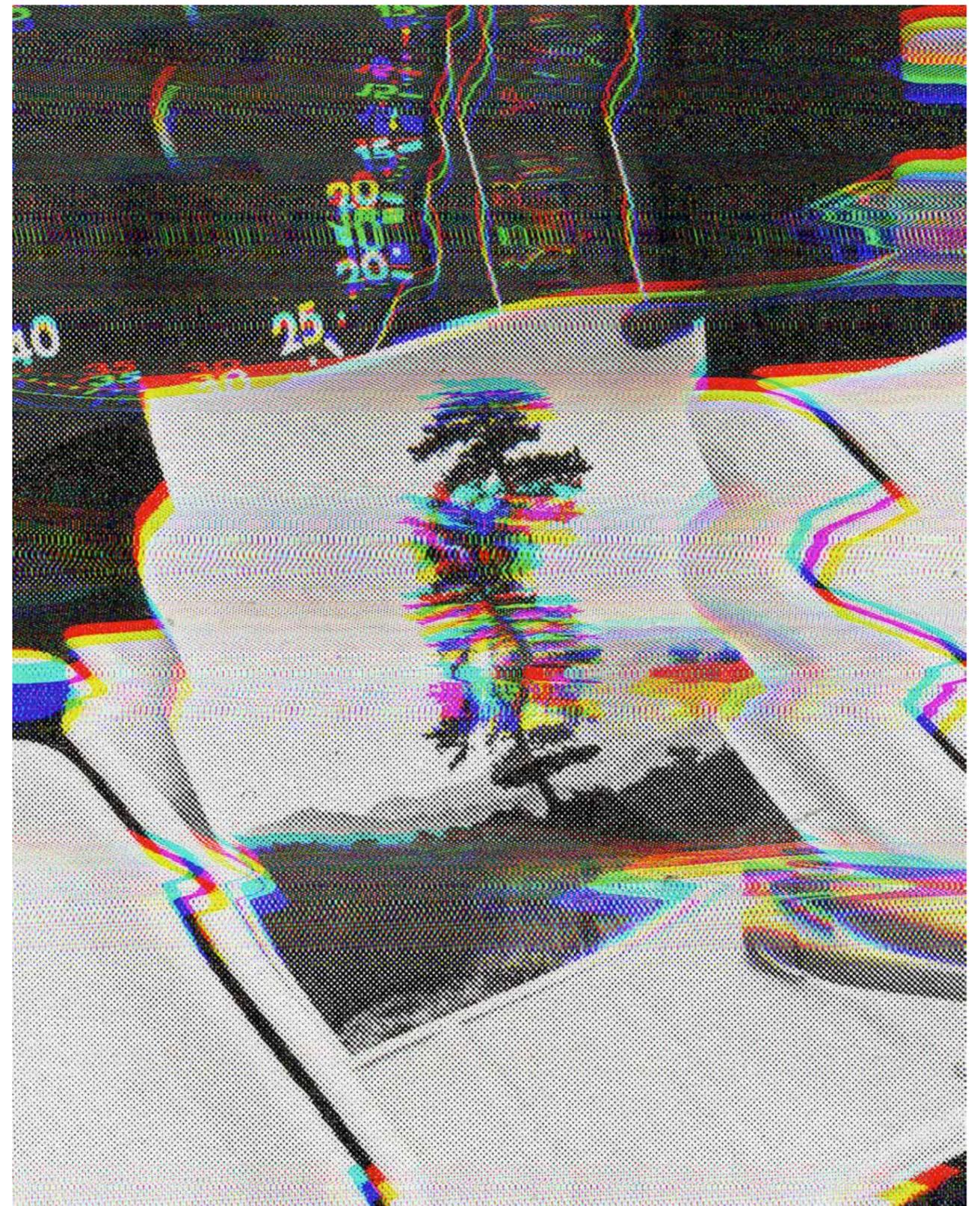
TS: Many of my images develop an overall flatness and compositional symmetry from my continuous movement between the close up "zoom-in" view and the "fit to screen" view. This working process results in printed images with a fidelity that holds at close inspection but also holds across the room. The resulting images have a shallow depth of field because in making them I move between the microscopic focus on textures and the overall composition of the full image. There isn't much work done at an in-between scale where I might be concerned with how specific sections of the work relate. I'd guess that this incessant zoom in and out is different from most of the history of painting, where detail work was done for minutes or hours at a time before walking across the room, redirecting the light, and taking in the whole composition.

JR: I think simultaneously in terms of flatness and depth, much as I think in terms of online and offline, and my series frequently move between screen-based and physical expressions. In my "New Age Demanded" project, for example, I shift between the two-dimensional versions of the busts and 3D polyurethane sculptures.

LC: Last, let's talk about how your works travel across different forms, outside of single images or works. Travess and Jon, you often carry your pieces between forms: print, sculpture, and online. Can you speak about how, or if, you disperse a single body of work across multiple forms?

TS: I started digital and over time developed a more interesting and involved relationship with print. As a student, Poster Company's physical production was limited to the resources of Cooper Union. We got all we could out of our print labs, where I got my first taste of experimenting with how digital images have another life off the screen. As the quality of my prints' physical production has gotten better and more material specific, I've found more of a reason to separate out these different forms of presentation. I am making these images with the end goal of having a viewer experience them in person on a material that is not backlit. I want people to have an experience that isn't tied to the computer screen. If they can't experience it in person, I try to present documentation photographs of the prints instead of the digital file that was used to make the print. Presenting the original digital files is in some ways like showing a sketch. It's like showing the coordinates for how the image will exist outside of a projected display. The physical print is the state that the image has arrived at. The print is the state that I most want the viewer to experience. It exists outside of a backlit screen. That being said, I do currently have certain projects that are specifically made for a digital context. In the summer of 2012 I did a project with the online gallery Bubblebyte called "Intangible Moments of Control" that showed a series large buttons I made using shadowing and translucent vector techniques that I have been seeing in website shops. The images are presented as .png files with transparent background layers. To present these buttons as prints on the wall would be a loss of the language and experience I am trying to share with the viewer.

JR: I'm drawn to how the virtual spills into every aspect of the real and vice versa. And so I try to make work that migrates easily between various forms of media, and in the process points to the blurring line between the virtual and real, the online and the offline. My digital images function as prototypes for physical objects. And when photographed, my objects and installations are often mistaken for digital 3D renders.



Opposite - Jon Rafman, *New Age Demanded (Molten Black)*, 2013.
Courtesy: the artist and Zach Feuer Gallery, New York

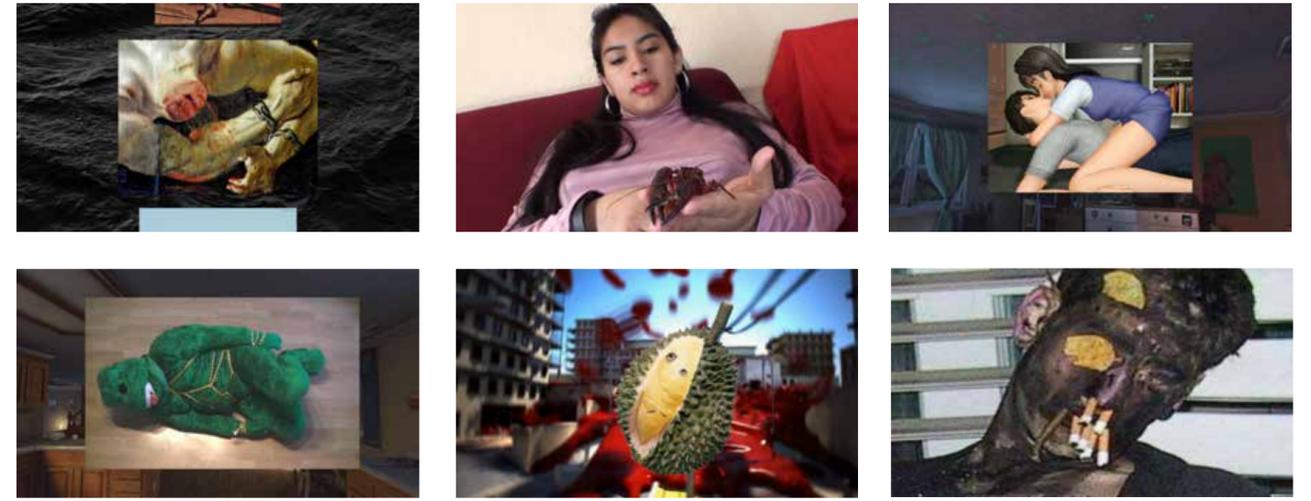
Above - Sara Cwynar, *Tree in Nature (Darkroom Manuals)*, 2013.
Courtesy: the artist and Cooper Cole Gallery, Toronto



Travess Smalley, *Computer Graphic on Vinyl (1)*, 2013.
 Courtesy: the artist and Cooper Cole Gallery, Toronto



Travess Smalley, *Capture Physical Presence #51*, 2011.
 Courtesy: the artist and Higher Pictures, New York



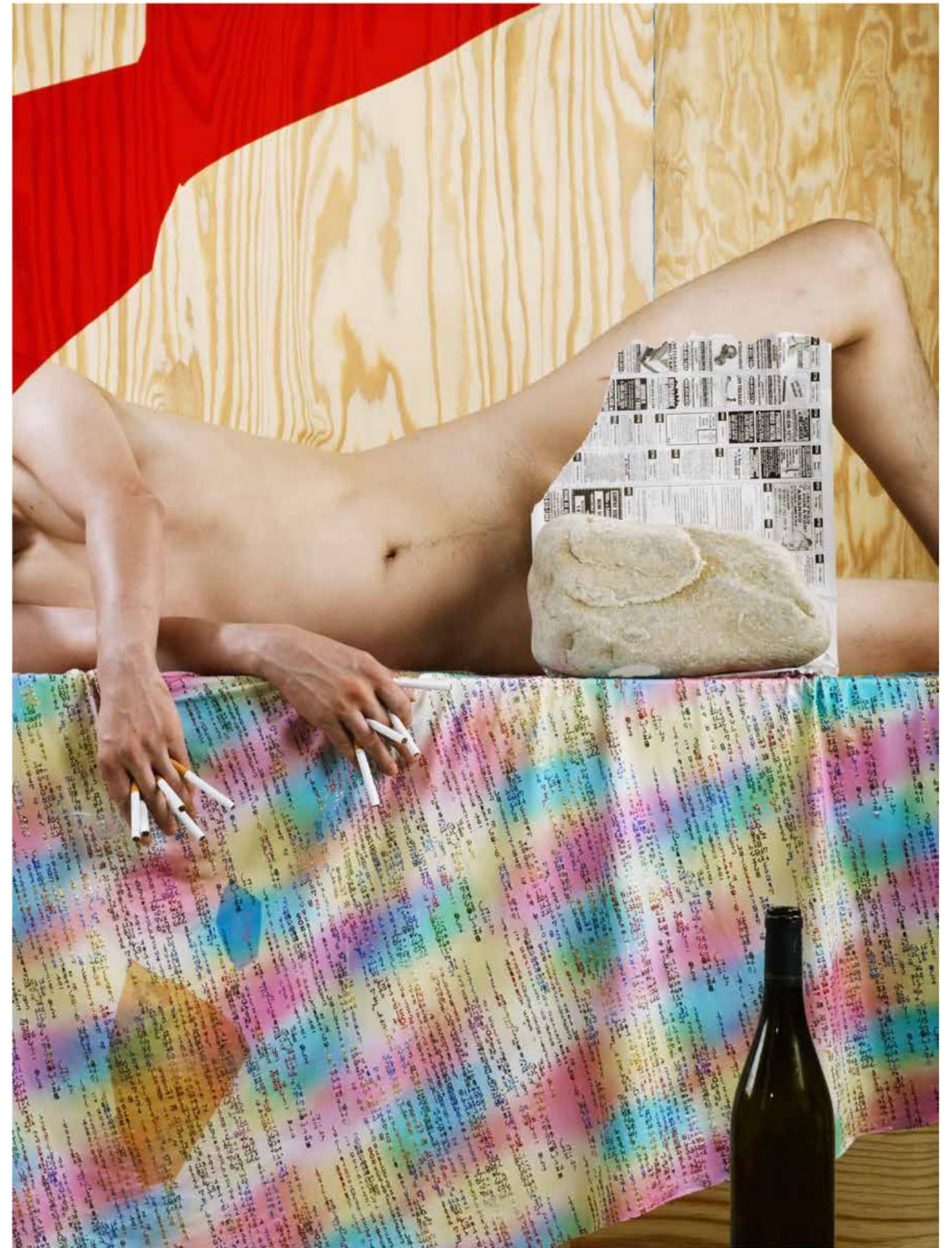
Opposite, Bottom - Michele Abeles, *Coaches*, 2013. Courtesy: 47 Canal, New York. Photo: Joerg Lohse

Top - Jon Rafman, stills from *Mainsqueeze*, 2014. Courtesy: the artist and Zach Feuer Gallery, New York

Bottom - Sara Cwynar, *Toucan in Nature (Post it notes)*, 2013. Courtesy: the artist and Cooper Cole Gallery, Toronto



Travess Smalley, Capture Physical Presence #47, 2011. Courtesy: the artist and Higher Pictures, New York



Michele Abeles, Red, Rock, Cigarettes, Newspaper, Body, Wood, Lycra, Bottle, 2011. Courtesy: 47 Canal, New York

RECODING IMAGES:

una tavola rotonda a cura di Lauren Cornell con Michele Abeles, Sara Cwynar, Jon Rafman e Travess Smalley


 Jon Rafman, still from *Kool-Aid Man in Second Life*, 2009-2011. Courtesy: the artist and Zach Feuer Gallery, New York

Uno dei motivi grazie ai quali la fotografia contemporanea e la pittura continuano a scrivere nuove storie di astrazione e di collage è che queste forme sono state riscritte dall'introduzione di nuovi strumenti quali le applicazioni per il disegno e le tecnologie di scansione accompagnate dai relativi gesti ed effetti. Questo dato di fatto, unito a una cultura visuale che, almeno in apparenza, si è fatta più piatta e osmotica, impone agli artisti di riconsiderare la potenza di strategie a lungo termine come l'appropriazione, e di formulare nuovi modi di commentare o di catturare un sistema visuale estremamente caotico in una singola immagine o in un più vasto e disperso corpus di opere. In questa sede, quattro artisti si interrogano sull'appropriazione, sul gesto e sulla creazione di immagini mediante una riflessione comune sulle rispettive prassi artistiche.

Lauren Cornell: Le vostre opere sono molto diverse ma, per iniziare, focalizziamoci sugli aspetti comuni: il ricorso a strumenti come scanner, Photoshop, applicazioni per il disegno su iphone/iPad. Tutto ciò ricodifica e complica il “back-end” dell’opera, per così dire, e altera profondamente il modo in cui è letto. Potete descrivere il vostro processo ideativo?

Sara Cwynar: Molto spesso il mio lavoro prende le mosse da una ricerca di materiale stampato su riviste, libri o enciclopedie. In un secondo momento scannerizzo queste immagini in digitale, le ingrandisco molto rispetto all’originale, le stampo a sezioni con una stampante laser e infine le ricompongo nell’immagine originale. (Talvolta mi diverto a scannerizzare “impropriamente” il materiale stampato per alterare una stampa analogica con il rumore digitale, mescolando vecchie immagini con le tecnologie di elaborazione digitale dell’immagine più contemporanee.) Infine ricostruisco le immagini in vari modi, combinando materiali contemporanei ad altri più antichi e obsoleti. Fotografo in studio la composizione e la stampo ottenendo una fotografia – realizzo un nuovo still life da uno preesistente. È un processo circolare: si parte da una fotografia che, rimaneggiata e manipolata in vario modo, dà vita a una nuova immagine fotografica bidimensionale. Le immagini sono sottoposte a tutta una serie di manipolazioni digitali e analogiche, prima di giungere a una forma definitiva.

Travess Smalley: Dopo Poster Company, la mia collaborazione con Max Pitegoff è stata determinante nello spingermi a prendere in considerazione il computer come uno strumento di riflessione sulla pittura: è stato allora che ho iniziato a escogitare un modo per trasporre alcune “abitudini digitali” nella prassi fisica che attuo nel mio studio. Ho iniziato a sentirmi limitato quando, lavorando a un dipinto, non potevo disporre a mio piacimento dei colori simultaneamente come quando usavo software di photo-editing. Mi resi conto che il modo in cui disegnavo a mano era stato influenzato dalla lunga abitudine di usare la penna digitale su immagini vettoriali e un mouse. Portare lo scanner nel mio studio è stato un tentativo di fondere la mia abilità manuale con la mia conoscenza di Photoshop. Lo scanner mi consentiva di archiviare i vari stadi dei

miei disegni e collage proprio come su Photoshop. Una volta scannerizzato un collage al computer, potevo disporre di tutti i colori e gli strumenti di elaborazione digitale. E quando l’immagine era a buon punto, potevo stamparla, lavorarci ancora un po’ su e scannerizzarla di nuovo.

Nel 2010, le mie immagini si sono fatte più dense, in bilico tra disegno, toner di stampa e pixel. Sviluppai un interesse per gli slittamenti visivi che si verificavano in questi collage ibridi, fisici e digitali. Punti di stampa di colore verde neon che lungo i bordi di ogni singolo pixel, sfumavano in un giallo pallido e in tonalità acide di arancione. Realizzavo i gradienti al computer, li stampavo, li componevo in un collage, li scannerizzavo di nuovo scegliendo un settaggio ultra-saturo e calibrato al minimo dello scanner. Rielaboravo digitalmente le immagini ottenute, le stampavo e continuavo il processo. Il risultato finale di queste immagini ibride fu la mia serie *Capture Physical Presence*. Eppure, anche se questa serie tematizzava molti elementi d’ibridazione tra materiale e digitale, sentivo che mancava qualcosa, un elemento gestuale. Più precisamente mancavano i gesti che mi ero assuefatto a compiere usando i miei iPhone e iPad. App di disegno come ZenBrush e Brushesh erano diventate il mio nuovo taccuino di schizzi. Gesti come toccare, sfiorare, picchiettare e “pizzicare” il display con due dita per variare le dimensioni di un’immagine sono facilmente assimilabili al plasmare la creta e al dipingere con le dita. Iniziai a dipingere con la creta e la plastilina sul vetro dello scanner per esplorare queste nuove gestualità. Le scansioni dei dipinti argillosi che compongono la serie “Compositions in Clay”, sono in un certo qual modo affini alla scultura e alla pittura, e, al tempo stesso, richiamano effetti di foto-ritocco digitale per sfocare, sfumare, allungare un’immagine. L’oggetto finale è una stampa cromogenica.

Michele Abeles: Il mio lavoro non presuppone molta ricerca; genero il 90% circa delle immagini che utilizzo. Ciò significa che fotografo io gran parte degli oggetti, che si tratti di catene fluttuanti, di un vaso o di una gamba. In una recente mostra da 47 Canal a New York (2013), ho realizzato gradienti di colore usandoli come sfondo. Lo schema cromatico impiegato in *Coaches* si ispirava all’immaginario del “viaggio ai tropici”. Ho scelto un’immagine attinente, le fronde di una palma, e ne ho proiettato un’immagine-ombra in *Transparencies II*.

LC: Jon, il tuo lavoro coinvolge un elemento di performance, in quanto sei solito esplorare mondi virtuali e documentare il tempo trascorso in queste ambientazioni 3D per riappropriartene.

Jon Rafman: Alla base dei miei progetti c’è spesso l’eccitazione legata alla scoperta di un nuovo mondo virtuale da esplorare, come nel caso di *Nine Eyes* e di *Kool-Aid Man in Second Life*, frutto di innumerevoli ore di navigazione nelle sterminate lande digitali di Google Street View e di Second Life e della volontà di documentare il mio viaggio. Il video *Codes of Honor* è il frutto di mesi di full immersion nel mondo del professionismo dei videogiochi picchiaro (fighting game) di New York. Ho vestito i panni

del *cyberfleur*, dell’etnografo e dell’archivista digitale. In video più recenti, *Betamale* e *Mainsqueeze*, invece di pormi come una sorta di antropologo dilettante, ho cercato di giungere a una sintesi poetica del materiale reperito nel corso delle mie esplorazioni online. Tutte le mie opere, comunque, sono accomunate da un approccio estremamente disinvolto all’“appropriazione”, in parte perché ritengo che la cultura non progredisca se facciamo gli altezosi o se siamo troppo restrittivi nello stabilire cosa possiamo usare e come dobbiamo usarlo. A dire il vero, non sono sicuro che “appropriazione” sia il termine giusto per definire ciò che faccio. Sono alla ricerca di un altro termine che definisca in maniera più calzante la mia prassi artistica e che rifletta con maggiore accuratezza le condizioni variabili della produzione culturale.

LC: Giusto. Quando il materiale culturale passato al vaglio, preso in prestito e rielaborato è così vario ed eterogeneo, la criticità un tempo presente nell’appropriazione può sembrare obsoleta. Vagliare, comprimere e ricodificare sembrano termini più consoni. Spesso queste operazioni sottintendono un certo grado di “uso improprio”, uno stravolgimento involontario o intenzionale del materiale originale e la presa di coscienza che l’informazione – visiva o contestuale che sia – rischi di perdersi o di alterarsi in questo processo di riformattazione delle immagini. Hito Steyerl ha descritto questo uso improprio come un fluire delle immagini “fuori dallo schermo” per poi essere “distorte, dilapidate, incorporate e rimescolate”. A proposito di questa circolazione delle immagini, Steyerl scrive che le immagini “mancano il loro obiettivo, fraintendono il loro proposito, assumono forme e colori impropri. Così filtrate, scadono, e si dissolvono nuovamente negli schermi.” Questo circolo vizioso di fraintendimento e di ricodificazione vi dice qualcosa? Oppure avete l’impressione di riuscire ad attenervi al significato e al contesto originario del materiale che usate?

MA: Mi intriga questa idea delle immagini che finiscono offline – assenti ingiustificate. L’ho usato come punto di partenza per qualcosa a cui sto lavorando attualmente. Una riflessione su ciò che lasciamo dietro di noi. L’idea del movimento l’ho sviluppata in *Transparencies*, dove ho tracciato i contorni di un quadro di Picabia con i colori a olio sul vetro che protegge la fotografia. L’immagine contenuta in *Transparencies II* è servita da sfondo per l’opera. Il mio intento era quello di trasporre l’immagine di Picabia dalla dimensione immateriale (digitale) al piano fisico (il dipinto su vetro). Tra i motivi ripresi da Steyerl, preferisco l’uso improprio. Nel mio spettacolo *Re:Re:Re:Re*: ho usato in maniera impropria alcuni elementi – una bottiglia di vino, un corpo umano, una pianta. Nel mio caso, l’uso improprio equivale all’eliminazione del loro valore d’uso. Senza un valore d’uso, gli oggetti perdono il loro contesto.

LC: Michele, è interessante quando parli del venire meno di un contesto e dell’uso. A mio parere, le tue pièce esprimono proprio uno spazio

informativo idiosincratico: personale e al tempo stesso totalmente impersonale, come uno sfondo sublime per desktop. Puoi parlarci brevemente delle ambientazioni create dalla tua opera?

MA: Riflettono la mia percezione del mondo. Sono pervasa da una sorta di inquietudine che mi induce a fulminee giustapposizioni. Il risultato è che le mie immagini sembrano perdersi nel bel mezzo della conversazione.

LC: Mi piace questa idea di essere “nel mezzo della conversazione”. Evoca una sorta di fermo-immagine in un ambiente frenetico. Tornando a questo processo di uso improprio e di ricodifica, Sara e Jon, vi sembra che sia attinente al vostro lavoro?

SC: Penso che il mio lavoro attui entrambe le strategie. Nelle mie opere cerco di far notare come le immagini cambino senza di noi. Spesso nascondono la loro natura di “costruzioni”, sembrano rappresentazioni della realtà anche quando sono pesantemente manipolate. Io cerco di realizzare immagini che manifestino in superficie questa falsità. Mi affascina il modo in cui le immagini si accumulano, si trasformano, sopravvivono, si allontanano da noi e si evolvono in qualcosa di completamente diverso rispetto alle intenzioni originarie. Io cerco di evidenziare questi mutamenti – il modo in cui le immagini si distorcono con il passare del tempo, evolvendo in un’altra direzione, finendo per dissociarsi dal contesto originario. Non è solo un cambiamento di forma: quando le immagini attraversano lo spazio, il cambiamento a cui vanno incontro interessa anche la loro funzione, il valore e l’utilizzo. Quando Steyerl parla di immagini che “fraintendono il proprio scopo, assumendo forme e colori impropri, dissolvendosi” è come se attribuisse alle immagini una vita a sé stante. Anche W.J.T Mitchell in “What Do Pictures Want” ne parla in maniera analoga – descrive le immagini come entità biologiche che assumono una valenza che trascende il loro valore materiale (è il caso dell’iconografia religiosa) o che subiscono una drastica svalutazione (è il caso delle immagini commerciali altamente stilizzate) pur continuando a vivere oltre il punto in cui sono state create. Steyerl definisce lo stato delle immagini nel nostro mondo come “una condizione in parte creata dall’uomo, ma in parte controllata direttamente dalle immagini”, suggerendo che noi non possiamo avere il pieno controllo sulle immagini che creiamo.

JR: Spesso la mia strategia non consiste tanto in un tentativo di sovvertire, quanto piuttosto nel cercare di portare alla luce ciò che vedo: estraendo i significati potenziali nascosti nell’immagine mediante un processo di rielaborazione e rimaneggiamento con l’aggiunta di un commento testuale. Nel mio filmato *A Man Digging*, una voce narrante commenta una serie di immagini tratte dai videogame PlayStation Max Payne 3. Invece di saltare rapidamente da una videata di gioco a un’altra come si fa di solito, mi soffermo sulle conseguenze dei massacri ultra violenti, riflettendo sulla memoria e sulla storia. Il mio delle volte, basta un piccolo gesto e un minimo sforzo per riportare alla luce la profonda verità che si cela dietro un’immagine.

LC: Torniamo alla gestualità a cui alludeva Travess: la capacità di toccare, sfiorare, picchiettare e “pizzicare” il display con due dita per variare le dimensioni di un’immagine affinata usando le app dell’iPad/iPhone. L’artista Ben Thorp Brown, recentemente, ha richiamato l’attenzione sull’appropriazione di questi gesti da parte delle aziende che li hanno ideati e in certa misura brevettati perché funzionali alla fruizione delle loro tecnologie. Travess, ti sembra di esserti adattato a questa logica e di averla fatta tua, o avverti delle resistenze nei confronti di questa gestualità codificata, ridotta a un copione ben preciso? Sara, Michele e Jon, potete descrivere il ruolo di questo movimento espressivo, di questa gestualità nella vostra opera?

TS: Credo che l’idea stessa di sottrarmi a questa gestualità codificata e prevedibile potrebbe essere applicata al mio modo di usare Photoshop. Sono davvero critico, e sono ben consapevole del condizionamento esercitato da Apple sulla mia interazione con questi prodotti, o sul modo in cui i programmi della Adobe influenzano la mia creatività nello sfruttare tutti quei pazzeschi filtri? Sono io il programmatore o sono a mia volta “programmato”? Divento consapevole di questo condizionamento e assumo una posizione critica riguardo all’uso

di questi applicativi solo quando la mia opera esce dal programma e approda ad altre piattaforme e si confronta con altri medium. Credo che Adobe sia ben consapevole di questa relazione con tutti gli aspetti del mondo dell’arte. Non mi ha sorpreso che nel 2010 Adobe abbia annunciato che intendeva focalizzarsi sugli strumenti di pittura 3D in previsione dell’uscita del CS 5. Questo annuncio è arrivato a un anno dal boom della pittura digitale a cui noi, Jon Rafman (in qualità di membro di Paint FX) e io (come Poster Company) abbiamo contribuito. Vorrei dire che sto lavorando entro i confini di ciò che i programmatori hanno previsto. La mia risposta alla programmazione si formula quando cerco di esprimere le “sbandate” poetiche che ho sperimentato muovendomi tra la dimensione digitale e quella materiale. La mia risposta consiste nel cercare di replicare il sentimento da me provato seduto al mio tavolo da lavoro con carta e penna, riflettendo su cosa comportasse disegnare su di uno schermo e disegnare con uno strumento.

MA: Queste aziende ci hanno incastrato. Non sappiamo resistere alla tentazione di toccare la superficie liscia di questi dispositivi. In retrospettiva, credo che la decisione di applicare la pittura a olio sul vetro abbia risentito di queste considerazioni. Credo che esprima il desiderio di introdurre letteralmente una dimensione più fisica nella mia opera. Potrei dire che il lavoro descritto, parte di una edizione in cinque esemplari, esprime l’esigenza di sottrarmi a un gesto personale, e anche il ricorso a un’opera di Picabia va letto in tal senso.

SC: Ciò che mi colpisce di più di questi gesti codificati dalle nuove tecnologie è l’idea che tutte queste fasi siano funzionali alla creazione di un’immagine che nasconde l’“atto creativo” da cui ha avuto origine, e che rifiuta di porsi in un rapporto 1:1 con l’oggetto che rappresenta. Recentemente qualcuno mi ha detto che le mie opere sono immagini “oneste” – recano traccia del processo creativo che le ha create – un rifiuto nei confronti del set di strumenti che le tecnologie di elaborazione digitale mettono a nostra disposizione, un tentativo di operare al di fuori delle operazioni che si possono compiere in Photoshop o con una macchina fotografica 5D, evitando di usare gli strumenti con cui è stata realizzata la maggior parte delle immagini che vediamo. Penso a Travess, ai suoi colpi e alle sue pennellate; i miei gesti sono molto più sgraziati, non fluidi. È un lavoro molto ossessivo, basato sull’elaborazione e sulla rielaborazione di sezioni di immagini, fotografando e fotografando ancora, un solo gesto non rivela niente; le immagini sono un accumulo di molti, moltissimi movimenti appena percettibili.

JR: La nozione di gesto espressa da Travess si applica direttamente al mio lavoro come parte del collettivo Paint Fx, pesantemente influenzato da Poster Company. Usando un software paint di base, i membri di Paint FX hanno esplorato le possibilità espressive di un dipinto digitale, cercando di sviluppare un linguaggio anti-illusionistico che ricorre a effetti di default come l’ombreggiatura e il rilievo. Una performance e un dibattito ad alta velocità sulla forma, al tempo stesso. Usando effetti di default, abbiamo cercato di svelare o di mettere in evidenza il software usato per realizzare queste immagini, proprio come un “vero” pittore potrebbe tentare di rendere trasparente e demistificare il proprio processo creativo. Ho avvertito un senso di liberazione per i limiti dei programmi e per il fatto che potevo realizzare un dipinto in pochi minuti senza essere costretto a mescolare i colori o ad attendere che si asciugassero.

LC: Gran parte della nostra esperienza culturale, oggi, è mediata dagli schermi; la stessa opera d’arte, sembra avere progressivamente acquisito un’estetica “piana”. A seconda del vostro processo creativo, come definite le dimensioni spaziali delle vostre immagini, le pensate nei termini di una superficie piana, uniforme, o come un’area più ampia, variegata, dotata di maggiore profondità?

MA: Penso nei termini di un’orizzontalità, di una verticalità limitata, di una profondità non accentuata e di strati sottili. Nell’installazione, le pareti espositive sono come una sorta di spazio infinito attraverso cui le opere scivolano.

SC: Sono profondamente attratto dalle immagini che hanno una profondità specifica che accumuna spesso gli scatti realizzati in studio, una sorta di fondale uniforme che riduce a pochi centimetri la distanza tra l’oggetto in primo piano e ciò che sta

dietro. Confondo intenzionalmente profondità e superficie come un altro stratagemma per rendere le immagini ovvie e scontate più insidiose, oggetto di una lettura meno immediata.

TS: Molte delle mie immagini si sviluppano secondo un criterio di simmetria compositiva piano favorito da un continuo passaggio dall’inquadratura ravvicinata per il primo piano, “zoom-in”, e l’inquadratura “adatta allo schermo”. Questo processo compositivo dà come risultato immagini stampate con una fedeltà che resiste a un’ispezione ravvicinata, ma che balza agli occhi anche osservando l’immagine dall’altro capo della stanza. Le mie immagini mostrano una ridotta profondità di campo, perché nel realizzarle mi muovo tra la microscopica messa a fuoco della trama e la composizione d’insieme dell’immagine a piena grandezza; con c’è molto lavoro su una scala intermedia in cui riflette sulla possibile interazione tra specifiche sezioni dell’opera. Immagino che questo continuo zoomare avanti e indietro rappresenti una novità nella storia della pittura, dove il lavoro sui singoli dettagli richiedeva minuti oppure ore, prima che l’artista si dirigesse all’altro capo della stanza, riposizionasse l’illuminazione e osservasse da lontano la composizione d’insieme.

JR: Penso simultaneamente nei termini di superficialità e profondità, proprio come penso nei termini di online e offline, e le mie opere spesso oscillano tra espressioni fisiche e basate sullo schermo. Nel mio progetto “New Age Demanded”, per esempio, oscillo tra due versioni dimensionali dei busti e delle sculture 3D in poliuretano.

LC: Per finire, parliamo di come le vostre opere attraversano diverse forme, al di fuori delle singole immagini o opere. Travess e Jon, spesso le vostre opere attraversano diversi stadi di forma: stampa, scultura, online. Potete raccontare se e come muta l’opera al variare della forma che assume?

TS: Ho iniziato a lavorare nel settore digitale, e con il passare del tempo ho sviluppato un interesse sempre più spiccato e coinvolgente con la stampa. Quando ero uno studente, la produzione fisica di Poster Company era direttamente proporzionale alle risorse della Cooper Union. Ottenevamo il massimo dai nostri laboratori di stampa, dove ho cominciato a coltivare il mio gusto per la sperimentazione finalizzata a scoprire in che modo le immagini digitali possano avere una vita fuori dallo schermo. Con il progressivo miglioramento delle mie stampe, sempre più calibrate sul materiale, ho trovato più di un motivo per separare queste forme diverse di presentazione. Creavo queste immagini con lo scopo dichiarato di fornire allo spettatore un’esperienza visiva diretta su di un materiale che non fosse retroilluminato. Voglio che le persone abbiano un’esperienza che non sia legata allo schermo di un computer. Se non possono farne esperienza diretta, cerco di produrre una documentazione fotografica delle stampe, piuttosto che del file digitale usato per realizzare la stampa. Presentare i file digitali originali è in un certo qual modo come mostrare un bozzetto. È come mostrare le coordinate per come l’immagine esisterà a di fuori di un display. La stampa fisica è lo stadio ultimo del processo di trasformazione dell’immagine. Desidero che lo spettatore faccia esperienza di quest’ultimo stadio, la stampa. Qualcosa che ha la sua esistenza al di fuori di uno schermo retroilluminato.

Detto questo, attualmente ho in corso diversi progetti elaborati appositamente per un contesto digitale. Nell’estate del 2012 ho intrapreso un progetto con la galleria online Bubblebyte intitolato “Intangible Moments of Control”: mostrava una serie di grandi pulsanti realizzati con tecniche di ombreggiatura in formato vettoriale che avevo avuto modo di osservare in alcuni negozi online. Le immagini sono presentate come file in formato .png su sfondo trasparente. Presentare questi bottoni come stampe sulla parete avrebbe comportato una perdita del linguaggio e dell’esperienza che sto cercando di condidvidere con lo spettatore.

JR: Mi intriga l’infiltrazione del virtuale in ogni aspetto del reale e viceversa. Pertanto cerco di realizzare un’opera che migri agilmente tra medium diversi, e che in questo processo di transizione attiri l’attenzione sui confini sfumati e sempre più confusi tra virtuale e reale, online e offline. Le mie immagini digitali sono prototipi di oggetti fisici. E in fotografia, i miei oggetti e le mie installazioni sono spesso confuse con rendering digitali in 3D.