

LONDON

Social Spaces

BY PAVEL S. PYŚ



Top — Who Will Wipe the Blood From our Hands, 2012 installation view “YouScreen IScreen UnScreen Sunscreen”, Library+, London, 2013. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London

Bottom — Installation view of “Sound Spill” at Zabludowicz Collection, London, 2013 curated by Richard Sides and Thom O’Nions. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London

Richard Sides is a multidisciplinary artist, though his activity is not limited to work in a variety of media, but also extends into a protean network of collaborations, curatorial projects, events, performances, concerts and even the founding of an exhibition space and art studio facility. He tells Pavel S. Pyś about some recent projects designed to create an immersive experience for viewers, including the omega point just ate his brains, an expanded walk-through collage.

Pavel Pyś Your activities so far have included curatorial projects such as “Sound Spill” (an ongoing collaboration with Thom O’Nions and Haroon Mirza), collaborative exhibitions (such as the upcoming show with Steve Bishop at David Dale Gallery, Glasgow), events and performances and of course solo exhibitions. You have also performed as a musician and founded The Woodmill, an exhibition and studio space in South London. How do these various projects relate to your practice as a whole?

Richard Sides Collaborating with others often brings out stronger, more varied conversational points in the production of art, thus often enabling a more fluid critique of the processes and contexts of exhibition-making. I want to extend my practice into collaboration and curating as way to examine the contexts where ideas are exchanged. I’m not sure if I am actually a curator, or want to be a musician, but I do try to see what I can get away with.

pp You have consistently employed film and sound to heighten the viewer’s perception and experience of the exhibition space. How important is the idea of the exhibition as a stage or social space to you?

rs With some of my recent projects I have come to think about the exhibition space as a “stage” where the things we experience embody active characters; for example, materials assume the position of props as opposed to sculptures. Sound and film introduce a way to play with time, or a particular presence, beyond the confines of a material’s surface or image — a form of narrative. I feel the language I want to use happens by combining these things. This can create many entry points into the work, but an openness seems necessary for the reality of the work to breathe.

Engaging with a “social” space is a key part of my ongoing *Kill the Gibson* project. The project started out with exploring the context of where music is performed and listened to: a listening space, a place where people can convene to experience something immersive. Here, even though the primary engagement is “entering into sound,” a “volume” perhaps, the activities aren’t always exclusively sound-based. This can be something static, or with parameters (a video loop, audio piece, immersive red light etc.), or it can be a more performative action where there is a call and response, perhaps most explicitly in the use of sound through djing my own and others’ material and by inviting other artists into the environment. I’m aware this isn’t a hugely ground-breaking gesture, but it seems important to readdress the venue of music, to open up the expectations and to be more generous.

pp The written word recurs throughout your sound pieces as scripts, and appears in sculptural installations. How important is the initial text to your work?

rs The immediacy of writing seems appropriate in how it allows me to present the characters more clearly, and to ask questions at the points I want to. A simple way to think about this is through lyrics in a song. They can propose a scenario or be more abstract, inducing hallucinations. The spoken word can sometimes feel like the quickest route to reflecting the language of consciousness, as well as a way to describe and embellish the things around it. Its materialisation draws attention to the parts we are likely to miss in a reading. This is something I try to embrace as a self-generating structure, allowing the work to pose various images and meanings where the whole is only grasped in fragments.

pp How much of your work changes during installation or in its public showing?

rs For each project I generally build an archive of generated material including video, audio, writing, research and sculptural materials, and these are often expanded right up until installing the project. Most decisions are improvised and responsive to the circumstances—my own striving for equilibrium.

pp Let’s talk about a recent project Music made by computers for star systems, a collaboration with Theo Burt at Ravenna Planetarium. How did this project, which included sound pieces, analogue “star balls” and lights, come about?

rs This was quite a straightforward invitation from Lorenzo Senni & Alessandro Panzavolta. Theo and I assembled two 45-minute audio pieces that were a collage of recordings we deemed appropriate. What was exciting was

how the planetarium’s projectionist responded live—he really took it somewhere else, dynamically. This particular experimentation with the context of music is stimulating, and it is a recurring exercise that I explore with *Kill the Gibson* and the ways in which my own musical material exists.

pp As part of “Wendell! Open Your Door” at the Woodmill, you exhibited Bodies Melting, 2013 (including Video #1 with Stuart Middleton, 2013) which included a video work, dispersed texts and sculptures within an environment that recalled a working space or office. With much of your work depending on the context of exhibiting, how important is the distinction between a discrete, single work and elements that constitute the environment, but don’t continue to exist once the exhibition draws to a close?

rs I developed the “Wendell!” installation as a social space within the “Wendell! Open Your Door” group exhibition; I wanted it to act as a reading space, or a place within the exhibition where you can sit, drink absinthe and view printed material, as well as other elements of my own work. Setting up a formalised environment as a basic structure to build upon is a recurring process in my practice. This can be a collection of structures within a larger exhibition space, like with the “Wendell!” installation, or it can expand out to the exhibition space as a whole. It goes back to the idea of expanded collage and how that can be a way of bringing discrete and disparate elements together to define the whole of what the work is. Thinking about the stage with props applies here, and the venue with its area for the audience—addressing these things as the artwork opens up the potential for a more intimate communication. The importance of the installation and the boundaries between single works and environments varies, but sometimes the work can only exist as the environment.

pp Your upcoming solo show at Carlos/Ishikawa is titled “the omega point just ate his brains...” a humorous reference to Pierre Teilhard de Chardin’s theory of the development of consciousness and complexity. How does this project relate to past works?

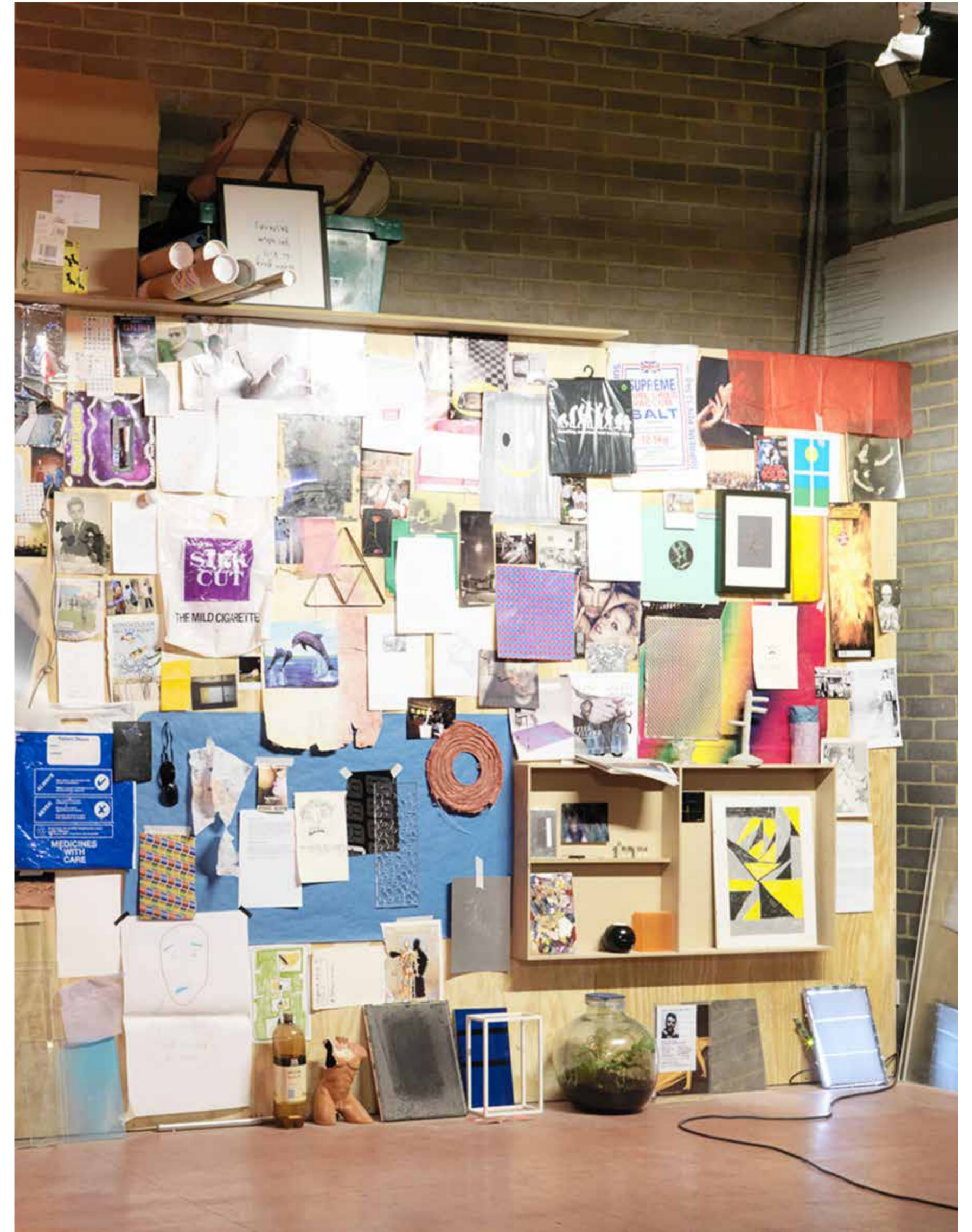
rs At the moment I am thinking about this project as a conclusion to a protagonist character which is part of a body of work I have been working through for over a year now. There have been two previous parts: *He tried to be a nice guy, but it just didn’t work out* (2012), my final MA exhibition at the Royal College of Art, and “Stop Killing My Buzz” (2012) at the Zabludowicz Collection. *He tried...* is partly summed up in the title and was an installation that had a 21-minute video at its centre; a play, a tragedy of sorts or perhaps a stream of consciousness. Here, an anonymous protagonist was in pursuit of equilibrium—a moral balance or a positive outlook. The environment or play embodied “his” characteristics, proposing him as a material form.

pp Stop Killing My Buzz was more optimistic and dream-like, where the idea of euphoria was significant. Throughout the work different mechanisms were employed to help the character transcend impending cultural and existential “banalities.” Physically, this took the form of a long sequence from a changing coloured light that shone onto a series of posters, a three-channel sound piece that played out various phrases of composed sound and spoken word, all within the space that was draped with fabrics.

rs With “the omega point just ate his brains...” morality, physicality and some kind of crisis seem pertinent. The Omega Point is taken from Pierre Teilhard de Chardin’s theological theory of evolution, which proposes an approaching “supreme point” of consciousness and complexity. The appropriation of this theory is quite socially charged; it foresees an inevitable transcendence of the material universe and simultaneously proposes a seriously abstract reality. This idea could be thought of as critiquing the dualities of the digital revolution and network culture, or the seemingly unattainable evolution into space that is happening slower than other social “memes.” Beyond their initial concept, these three recent works are also fictions that channel a range of emotions and complexes: despair, love, popular culture, survival, autonomy, etc. I want to try and deal with things that compel me by presenting an environment that acts as an expanded collage for others to inhabit and generously intrude upon.



Bodies Melting (including *Video #1* with Stuart Middleton), installation view "Wendel! Open Your Door", The Woodmill GP, London, 2013. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London



The Usual Suspects Ending 2, installation view "General Practice", The Woodmill GP, London, 2012. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London

SOCIAL SPACES

di Pavel S. Pys

Richard Sides è un artista multi-disciplinare, tuttavia la sua attività non si limita semplicemente al lavoro con vari media, ma si estende anche in una rete proteiforme di collaborazioni, progetti curatoriali, eventi, performance, concerti e persino nella fondazione di uno spazio espositivo e sede di studi d'artista. A Pavel S. Pys, l'artista illustra alcuni recenti progetti volti a creare esperienze immersive negli spettatori fra cui *the omega point just ate his brains*, un collage espanso praticabile.

Pavel Pys: Le tue attività, fino a questo momento, hanno incluso progetti curatoriali come "Sound Spill" (una collaborazione tutt'ora in corso con Thom O'Nions e Haroon Mirza), mostre collettive (come ad esempio quella con Steve Bishop che inaugurerà a breve alla David Dale Gallery di Glasgow), eventi, performance e, ovviamente, mostre personali. Ti sei anche esibito come musicista e hai fondato The Woodmill, uno spazio a South London, sito espositivo e di studi d'artista. Nel loro complesso, come si relazionano queste esperienze alla tua pratica?

Richard Sides: Collaborare con gli altri spesso fa emergere spunti di dialogo più forti e diversificati riguardo alla produzione artistica, permettendo così una critica più fluida dei processi e dei contesti in cui le scelte curatoriali prendono vita. Voglio estendere la mia pratica alla collaborazione e alla curatela, intese come un mezzo per esaminare i contesti in cui le idee vengono scambiate. Non sono sicuro di essere davvero un curatore, o di voler fare il musicista, ma cerco di capire con quali di queste cose riesco a cavarmela.

PP: Hai utilizzato costantemente la pellicola e il suono per accrescere la percezione dello spettatore e l'esperienza dello spazio espositivo. Quanto conta per te l'idea della mostra come palcoscenico o spazio sociale?

RS: Alcuni dei miei progetti recenti mi hanno portato a pensare allo spazio espositivo come a un "palco" in cui le cose che vediamo incarnano personaggi attivi, ad esempio i materiali assumono la posizione di oggetti scenici piuttosto che di sculture. Il suono e la pellicola introducono un modo di giocare col tempo, o una presenza particolare, che va oltre i confini della superficie o dell'immagine di un materiale – una forma di narrazione. Sento che il linguaggio che voglio usare prende vita dalla combinazione di questi elementi. Questo può creare molti punti di accesso al lavoro, ma l'apertura è necessaria affinché il realismo del lavoro ne tragga respiro.

Confrontarmi con lo spazio "sociale" è un punto chiave del mio progetto *Kill the Gibson*. Il progetto è nato esplorando il contesto in cui la musica viene suonata e fruita: uno spazio d'ascolto, un luogo in cui le persone possono riunirsi per vivere un'esperienza immersiva. Qui, nonostante la prima necessità sia "entrare nel suono", forse inteso come una sorta di "volume", le attività non ruotano sempre intorno ad esso. Questo può essere qualcosa di statico, o con dei parametri (un loop video, un pezzo audio, una luce rossa immersiva, ecc.), o può essere un'azione più performativa in cui sono presenti una chiamata e una risposta, il che forse viene reso più esplicito dal combinare materiali audio miei e di altri, o dall'invitare altri artisti a confrontarsi con lo spazio. So che questa non è un'azione particolarmente innovativa, ma trovo sia importante reindirizzare il luogo della musica, accrescere le aspettative ed essere più generosi.

PP: La parola scritta ricorre nei tuoi lavori audio sotto forma di sceneggiatura e appare nelle tue installazioni scultoree. Quanto conta il testo iniziale nella tua produzione?

RS: L'immediatezza della scrittura sembra appropriata in quanto mi permette di presentare i personaggi in modo più chiaro, e di porre domande nei momenti che preferisco. Questo avviene ad esempio nel testo di una canzone: può presentare uno scenario o essere più astratto, inducendo uno stato allucinatorio. La parola orale a volte può essere la via più veloce per riflettere il linguaggio della coscienza, come può essere un modo per descrivere e abbellire ciò che gli sta intorno. La sua materializzazione fa in modo che l'attenzione si concentri su quelle parti

che, in una lettura, potrebbero facilmente sfuggirci. Cerco di raggiungere questa materializzazione attraverso una struttura auto-generante, permettendo al lavoro di proporre varie immagini e significati dove l'intero è comprensibile solo attraverso i frammenti.

PP: In che misura il tuo lavoro cambia durante l'installazione o l'esposizione?

RS: Per ogni progetto solitamente creo un archivio di materiali generati che includono video, audio, scritti, materiali di ricerca e materiali scultorei, e questo archivio viene solitamente ampliato fino all'installazione del progetto. La maggior parte delle scelte sono improvvisate e rispondono alle circostanze – è il mio modo di protendere verso un equilibrio.

PP: Parliamo del tuo recente progetto "Music made by computers for star systems", una collaborazione con Theo Burt al Planetario di Ravenna. Com'è nato questo progetto che include suoni, "star balls" analogiche e luci?

RS: Questo è stato un chiaro invito di Lorenzo Senni e Alessandro Panzavolta. Io e Theo abbiamo assemblato due lavori audio da 45 minuti che consistevano in un collage di registrazioni che ritenevamo appropriate. È stato stimolante vedere come il proiezionista del planetario ha risposto dal vivo: ha davvero portato la proiezione in un'altra direzione in modo dinamico. Questa particolare sperimentazione con il contesto, o sito della musica, è stimolante ed è un esercizio ricorrente che esploro con *Kill the Gibson* e i modi in cui il mio stesso materiale musicale esiste.

PP: All'interno di "Wendell Open Your Door" al Woodmill, hai esposto *Bodies Melting*, 2013 (compreso *Video #1* con Stuart Middleton, 2013) che include un video, testi dispersi e sculture contenute in un ambiente che richiama uno spazio di lavoro o un ufficio. Dato che molte delle tue opere dipendono dal contesto in cui sono esposte, quanto è importante la distinzione tra un singolo lavoro e gli elementi che costituiscono l'ambiente, ma che smettono di esistere una volta che la mostra giunge al termine?

RS: Ho sviluppato questa installazione come uno spazio sociale all'interno della collettiva "Wendell Open Your Door". Volevo che funzionasse come un luogo di lettura, o un posto all'interno della mostra in cui potersi sedere, bere assenzio e dare un'occhiata al materiale stampato, come anche ad altri elementi del mio stesso lavoro. Impostare un ambiente formale come struttura base su cui costruire è un processo ricorrente nella mia pratica. Questo può essere una collezione di strutture all'interno di uno spazio espositivo più ampio, come nel caso dell'installazione "Wendell!", o può espandersi fino ad includere lo spazio espositivo nella sua interezza. Si tratta di un ritorno all'idea di collage espanso e di come questo possa essere uno strumento per mettere insieme elementi singoli e disparati atti a definire il lavoro nella sua interezza. L'idea del palco con gli elementi scenici si applica anche in questo caso, compresa l'area per gli spettatori – cerco di incanalare questi elementi, mentre il lavoro apre il potenziale per una comunicazione più intima. L'importanza dell'installazione e dei confini tra i singoli elementi e lo spazio varia, ma a volte il lavoro può solo esistere in quanto ambiente.

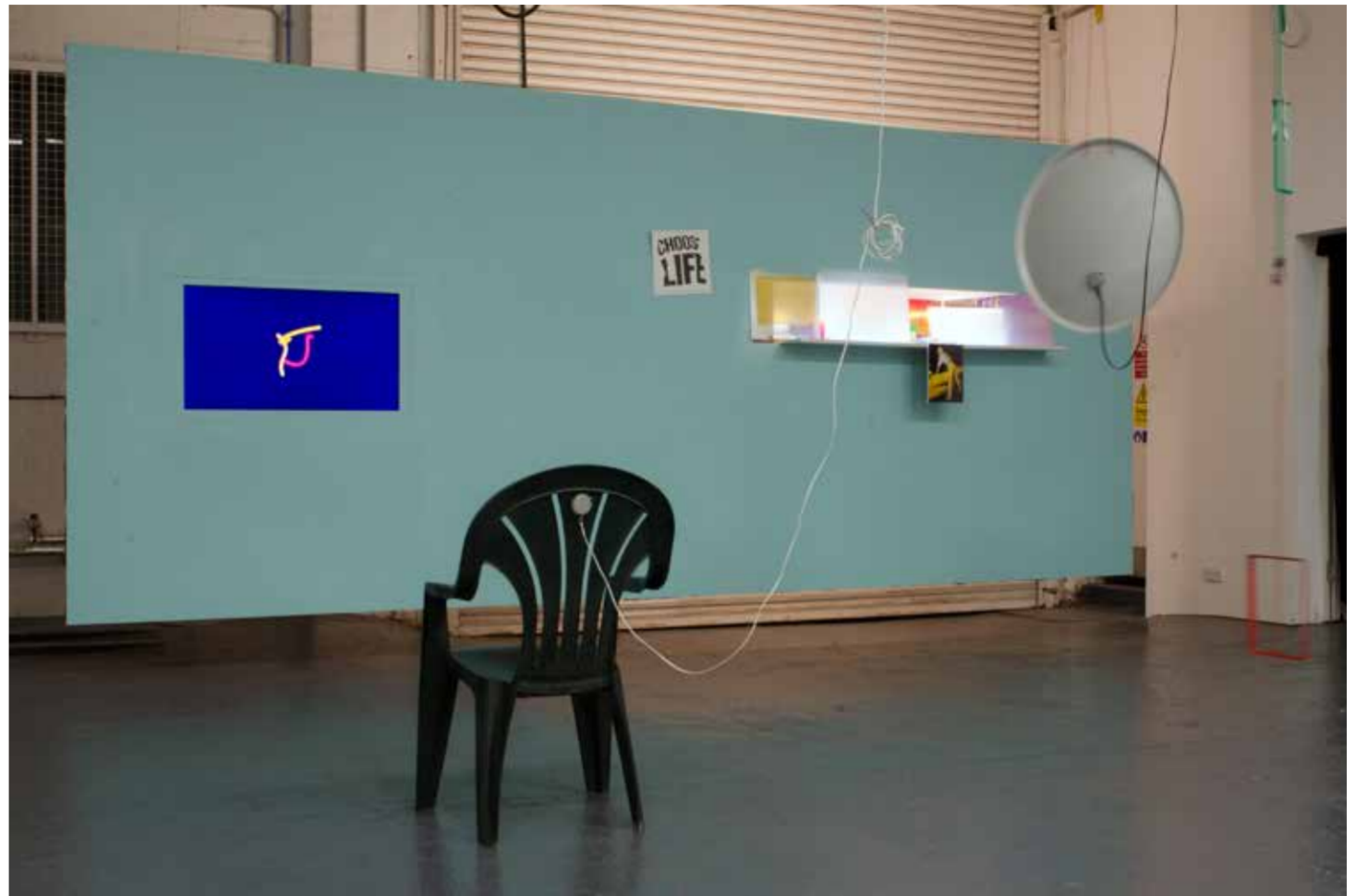
PP: La tua prossima mostra personale da Carlos/Ishikawa s'intitola "the omega point just ate his brains...", un divertente riferimento alla Legge di Complessità e Coscienza di Pierre Teilhard de Chardin. Come si relaziona questo progetto ai tuoi lavori passati?

RS: Al momento sto pensando a questo progetto come all'epilogo di un personaggio che è parte di un corpus di opere a cui lavoro da più di un anno. Ci sono state due parti precedenti: *He tried to be a nice guy, but it just didn't work out* (2012), la mostra finale del mio master al Royal College of Art, e "Stop Killing My Buzz" (2012) alla Zabłudowicz Collection. *He tried...* è parzialmente riassunto dal titolo ed è stata un'installazione che aveva al centro un video da 21 minuti; una commedia, una sorta di tragedia o forse un flusso di coscienza. Qui, un protagonista anonimo era alla ricerca di un equilibrio – una stabilità morale o delle prospettive positive. L'ambiente o

la rappresentazione hanno messo in scena le "sue" qualità, presentandolo come una forma materiale.

"Stop Killing My Buzz" era più ottimista e sognante. In questo progetto l'idea di euforia era rilevante. Nello sviluppo dell'opera sono stati utilizzati vari meccanismi per aiutare il personaggio a trascendere incombenti "banalità" culturali ed esistenziali. Fisicamente, questo si è concretizzato in una lunga sequenza che parte da una luce che, cambiando colore, illumina una serie di poster, e in un lavoro sonoro a tre canali audio da cui risuonavano varie tracce di suoni composti e parlati, il tutto all'interno di uno spazio drappeggiato di tessuti.

In "the omega point just ate his brains..." morale, fisicità e una sorta di crisi sono elementi rilevanti. L'Omega Point è ripreso dalla teoria teologica dell'evoluzione di Pierre Teilhard de Chardin che propone un "punto supremo" di consapevolezza e complessità in avvicinamento. L'appropriazione di questa teoria è carica di significati sociali; prevede un'inevitabile trascendenza dell'universo materiale e, simultaneamente, propone una realtà decisamente astratta. Questa idea può essere interpretata come una critica alla dualità della rivoluzione digitale e della *network culture*, o come una critica all'apparentemente irrealizzabile evoluzione nello spazio che avviene più lentamente rispetto ad altri "memi" sociali. Oltre al concetto iniziale, questi tre lavori recenti sono anche prodotti di finzione che incanalano una gamma di emozioni e complessi: disperazione, amore, cultura popolare, sopravvivenza, autonomia, ecc. Voglio provare a confrontarmi con elementi che mi costringono a presentare un ambiente che funziona come un collage espanso che altri possono abitare e in cui possono immergersi completamente.



Top - [He Tried to Be a Nice Guy, but It Just Didn't Work Out](#), 2012 installation view Show RCA 2012, London. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London

Bottom - Richard Sides and Angharad Williams, installation view of [Fortune Tellers Make a Killing Nowadays](#), PAMI at South London Gallery, 2012. Courtesy: Carlos/Ishikawa, London