

## MOUSSE

“Nice to Meet You,” Jesse Stecklow and K.r.m. Mooney, Issue #48

224

### NICE TO MEET YOU

#### SOMETHING ADAPTABLE

Jesse Stecklow gathers data. Data are like fungal spores: they leave trails. Data released in the air, captured in sculptures that move and breathe. K.r.m. Mooney sat down with the artist to talk about his “surprising” works and his latest production that uses crowdsourcing models.

Jesse Stecklow was born in 1993 in Massachusetts and currently lives and works in Los Angeles. He is interested in building systems that mediate informational experiences through physical and spatial forms. His recent exhibitions include “Potential Derivatives,” Los Angeles (2014), “Trios,” Retrospective Gallery, Hudson, New York (2014), and “Passive Collect” at Chin’s Push, Los Angeles (2014). Forthcoming exhibitions include a curatorial project at Martos Gallery, Los Angeles, in summer 2015. Stecklow is also a cofounder of the design studio Content Is Relative.

### Jesse Stecklow

**K.R.M. MOONEY** Could you speak about the work you’ve been making in the last two years and what generally motivates you as an artist? **JESSE STECKLOW**

A lot of my interest has been around pursuing modes of aggregating material or more specifically data collection, and how that might manifest and function through a sculpture. I’ve been thinking about art objects as human-assisted traps through which information can flow. I’m exploring mediating experiences to varying degrees through those objects. Things are often motivated in a reactionary way. Sometimes it’s just about an object that I feel needs to exist as a precedent for conversation. I get a lot of pleasure out of that. **KRMM**

It seems as though data takes on different forms or materials through your work. You’ve been specifically looking at, for example, organic compounds, rather than immaterial data, which is possibly less implied as a byproduct of technology. **JS**

Yes, I like to consider technology with a really broad view; like a knife as a technology for cutting. In that sense, I take a zoomed-out idea of data, as I’m not only interested in using new modes of collecting information but also concerned with how those systems might apply when referred back to the larger realm of materials and structures. That’s something I was thinking about a lot in the exhibition I curated at Chin’s Push. Data could manifest as the spores of a mushroom or glue-trapped insects or any kind of material that was leaving an informational trace, like a sort of drawing. It’s important for me to keep the term “data” open. It has been sequestered to a tech area that I feel is limiting. There’s something intimate and specific about concerning oneself with the movement of airborne material through a room. **KRMM**

In your last exhibition at M+B, you introduced sound into your works. How are you thinking about sound and its relationship to space and the work, as another element of relational or assembled materials and forms? **JS**

The sound work is another avenue through which to push different types of material information that I’m collecting. I like to think of it not so much as a sound work but as a kind of scalable sculpture or a sound-based mediation on a sculpture. It can fill an entire space and then recede back to its physical container. The most recent sound pieces have involved first making sculptures with the intent that they will produce noise in the future. The tuning forks and the sound devices, architectural models, and ball bearing games that house them, do this. These have a specific kinetic quality. Making these compositions involves working with a sound engineer, my friend Joseph Stewart, and making a lot of different recordings. These get loaded into a soundboard, building a kind of custom instrument from which to compose; using the existing objects and materials as a repertoire of

noise-based gestures. The sound has been a really exciting way of working intuitively within a conceptual structure. **KRMM**

Through sound as an embedded element, the sculpture seems to breach its form or contained boundaries, especially when you’re working with elements like steel or aluminum which appear as sculpturally fixed. **JS**

Totally, it can betray the flatness or closed nature of an object. In a show where sounds are cued to bounce from work to work, this material conversation is initiated, lending character to different objects, turning them on. Those activated pieces take on interchangeable roles and begin to perform in an illusionistic or theatrical way. One example is with the wall-hung air sampling boxes in which there is a speaker that plays the recording of a fan. The speakers are small bluetooth devices that have little capacity for resonance. They really vibrate and overcompensate to produce a larger sound. It creates an effect, in vibrating against the object that contains them, implying an active hidden room behind the sculpture. That piece feels like it is moving or breathing, giving it some character that refers back to the process of sampling the air around it. **KRMM**

When you view the work, the sound doesn’t arrive in the space until you’ve hit a certain proximity to the sculptures. I feel like there is this element of surprise or a way of thinking about the object as already ahead of itself in relation to time, space and the viewer’s body. **JS**

Yeah, I think so, it can be really playful in that way. I think the approach is a key part of those pieces. There’s a theatricality to that period of not yet knowing. I’m interested in creating works that feel as if they are located in a semifunctional space. Bits of activity can be added to and removed from them. Often there is the feeling that a work might surprise and perform some kind of action, but in the end it won’t. The sound pieces take responsibility for that surprise and work well next to an object that feels like it has this capacity to perform in a fictional way. **KRMM**

How do you arrive at the processes by which you find yourself encoding systems of information into a certain storage media or kinds of imagery? **JS**

A dominant interest for me is pulling material information to have this large chain of works that never feels complete or resolved. They are always in this unstable space. They start to build their network containing feedback loops between themselves. A lot of these interests come from systems that I am observing. One way of pulling information from a space recently has been through the construction of a text-based narrative. I’ve begun to apply crowdsourced models in the work. I will create a writing prompt by laying out ideas and objects I’ve been

# ALTMAN SIEGEL

1150 25TH ST. SAN FRANCISCO, CA 94107

tel: 415.576.9300 / fax: 415.373.4471

www.altmansiegel.com

225

SOMETHING ADAPTABLE  
K.R.M. MOONEY



Above and next spread - "Trios" installation views at Retrospective Gallery, New York, 2014. © the artist.  
Courtesy: M+B Gallery, Los Angeles

# ALTMAN SIEGEL

1150 25TH ST. SAN FRANCISCO, CA 94107

tel: 415.576.9300 / fax: 415.373.4471

www.altmansiegel.com

MOUSSE 48  
NICE TO MEET YOU

226



# ALTMAN SIEGEL

1150 25TH ST. SAN FRANCISCO, CA 94107

tel: 415.576.9300 / fax: 415.373.4471

www.altmansiegel.com

227

SOMETHING ADAPTABLE  
K.R.M. MOONEY



# ALTMAN SIEGEL

1150 25TH ST. SAN FRANCISCO, CA 94107

tel: 415.576.9300 / fax: 415.373.4471

www.altmansiegel.com

MOUSSE 48  
NICE TO MEET YOU

228



Installation view at The Armory Show, New York, 2015.  
© the artist. Courtesy: M+B Gallery, Los Angeles

# ALTMAN SIEGEL

1150 25TH ST. SAN FRANCISCO, CA 94107

tel: 415.576.9300 / fax: 415.373.4471

www.altmansiegel.com

229

SOMETHING ADAPTABLE  
K.R.M. MOONEY



"Trios" installation views at Retrospective Gallery, New York, 2014.  
© the artist. Courtesy: M+B Gallery, Los Angeles

making, like different materials from sampling, vinegar or wheat or cumin maybe, along with documentation and recordings. Then I will feed this prompt to a crowdsourced freelancer service (fiverr, odesk). I'll find a writer that specializes in maybe a dystopian fan fiction or comedic style, and have them create a scene based on this prompt. From there it will get passed along to any number of writers or editors from different genres and contexts. You get back a narrative that has been pulled out of the work and cycled through all these sites. It's both a biased and funneled representation of an exhibition, as well as an averaged portrait of the type of content these fractured services produce. It's a way of pushing information through a human sieve. I have no hand in writing the text but I'm playing at directing it. **KRMM**

I like that term, a human sieve. It seems like an important assertion of language. **JS**

Yeah, it's taking an idea and putting it through a series of contraptions or networks and then observing what objects could fall out of that process. I like to think of a show as an unsettled group of objects between two events. It's what I was thinking a lot about with the air sampling works: sculptures that contain samplers would record the volatile compounds floating around in the air of a space for the duration of the exhibition. Then, that sampler would go off to a lab and provide me with a data set. I would analyze that as a list of potential material decisions. Those works are always pointing to their future iterations. **KRMM**

I think this strategy towards distillation as a

kind of abstraction can allow an object to lose its ground in its own environment. Previously you've mentioned the idea of polyvalence or the prioritization of multiplicity, over singular or individuated forms and references. How do you think through abstraction and does it have a certain relationship to potentiality? **JS**

I am most interested in an object that can leave its context as an artwork and cycle through many different functional and fantasy settings. Maybe it does this in its image form. To me, that's an object that has a lot of potential to perform a kind of polyvalence. It's the idea of wanting one's entertainment experience to contain many different genres. I have a real tendency to load one object with many connections and to fill something up to the brim. It's like, why edit when you can have everything? I think this idea of abstraction would be the rubbing off or the result of pushing content through any number of systems. Outsourced works feel as if they zoom out and are abstracted and then reclarify themselves. Something interesting happens when you try to focus back in. To me, that is where mediation takes place; in the retuning of a blurred idea. It's what happens in the game of telephone. The final statement could have a lot of clarity but it is a process of abstraction which has led it to change from its original source. I'm interested in making work that oscillates between areas of temporary abstraction towards clarity. Something adaptable.

by K.r.m. Mooney

## Di K.r.m. Mooney

**Jesse Stecklow** raccoglie dati. Dati che sono come le spore di un fungo: lasciano tracce. Dati che si librano nell'aria, che vengono catturati in sculture che si muovono e respirano. K.r.m. Mooney ha incontrato l'artista per parlare dei suoi lavori "soprendenti" e della sua ultima produzione che utilizza modelli di crowdsourcing.

**K.R.M. MOONEY** Potresti parlarmi del lavoro che hai prodotto negli ultimi due anni e di ciò che, in generale, ti motiva come artista?

**JESSE STECKLOW** Gran parte del mio interesse si è concentrato sul perseguire modi di aggregare i materiali o più specificamente di raccogliere dati, e come ciò si potrebbe manifestare o funzionare attraverso una scultura. Ho pensato a oggetti artistici come a trappole ad assistenza umana attraverso cui l'informazione possa fluire. Sto esplorando esperienze di mediazione di vario grado attraverso quegli oggetti. Le cose sono spesso determinate in maniera reattiva. Talvolta si tratta solo di un oggetto che sento debba necessariamente esistere come modello di una conversazione ed è qualcosa che mi dà grande soddisfazione.

**KRMM** Sembra che i dati nel tuo lavoro assumano differenti forme o materiali. Per esempio, in particolare stai guardando a composti organici, piuttosto che a dati immateriali, che sono probabilmente meno considerati sottoprodotti della tecnologia.

**JS** Sì, mi piace considerare la tecnologia attraverso una visione ampia; al pari di considerare un coltello una tecnologia per tagliare. In quel senso ho adottato una concezione ampia dei dati, dal momento che non sono solamente interessato a usare nuovi modi di raccogliere informazioni ma anche al modo in cui quei sistemi potrebbero esprimersi quando ricondotti al più ampio campo dei materiali e delle strutture.

È qualcosa a cui ho pensato molto per la mostra che ho curato da Chin's Push. I dati potrebbero manifestarsi come le spore di un fungo, come insetti intrappolati nella colla o come qualsiasi tipo di materiale in grado di lasciare una traccia informativa, una sorta di disegno. Ritengo importante mantenere aperto il termine "dati", che invece è stato sequestrato da un'area della tecnologia che ritengo limitativa. C'è qualcosa di intimo e di specifico nell'interessarsi al movimento del materiale aereo attraverso una stanza.

**KRMM** Nella tua ultima mostra da M+B, hai introdotto il suono nelle tue opere – cosa ne pensi del suono e del suo rapporto con lo spazio e con il lavoro, e in qualità di ulteriore elemento che mette in relazione o assembla materiali e forme?

**JS** Il lavoro col suono è un'altra strada attraverso cui veicolare i diversi tipi di informazione materiale che ho raccolto. Mi piace pensarci non tanto come lavoro sonoro quanto come un certo tipo di scultura modulare o come mediazione sonora di una scultura. Il suono può riempire un intero spazio e poi recedere nel suo contenitore fisico.

I più recenti lavori sonori hanno comportato per prima cosa la produzione di sculture con l'intento di far loro produrre rumore in futuro. Ciò è possibile grazie ai diapason, ai dispositivi sonori, ai modelli architettonici e ai giochi con i cuscini in a sfera ospitati all'interno. Tutti questi hanno una specifica qualità cinetica. La creazione di queste composizioni ha richiesto che io lavorassi con un ingegnere del suono mio amico, Joseph Stewart, e alla produzione di molte registrazioni diverse. Queste vengono caricate in una cassa di risonanza, dando vita a un tipo di strumento personalizzato attraverso cui comporre; usando gli oggetti materiali esistenti come repertorio di gesti che producono rumore. Il

suono si è dimostrato un modo veramente appassionante di lavorare in maniera intuitiva all'interno di una struttura concettuale.

**KRMM** Attraverso il suono, in quanto elemento integrato all'opera, la scultura sembra eccedere la sua forma o i suoi limiti fisici, specialmente quando lavori con elementi come l'acciaio o l'alluminio che sembrano fissati in maniera scultorea.

**JS** Assolutamente, il suono può tradire la piattezza o la natura chiusa di un oggetto. In una mostra dove i suoni sono programmati per rimbalzare da un lavoro all'altro, viene messa in atto una conversazione materiale, dando carattere ai diversi oggetti; accordandoli. Questi pezzi attivati assumono ruoli intercambiabili e iniziano ad agire in modi illusionistici o teatrali. Un esempio sono le scatole di campionamento dell'aria appese al muro, in cui c'è uno speaker che riproduce la registrazione di un ventilatore. Gli speaker, che sono piccoli dispositivi Bluetooth, hanno una limitata capacità di risonanza. Essi vibrano e compensano all'eccesso per produrre un suono più ampio. Si crea un effetto, nella vibrazione contro l'oggetto che li contiene, che chiama in causa una camera acustica nascosta dietro la scultura. Quel lavoro appare muoversi o respirare; il che gli fornisce la capacità di rimandare al processo di campionatura dell'aria che lo circonda.

**KRMM** Osservando il lavoro, il suono non incontra lo spazio finché non si sia raggiunta una certa vicinanza alle sculture. Sembra esistere un elemento di sorpresa o un modo di pensare all'oggetto come a qualcosa in grado di anticipare tempo, spazio e corpo dello spettatore.

**JS** Sì, credo che, in quel senso, possa essere veramente qualcosa di giocoso. Penso che l'avvicinamento sia un momento chiave di quei lavori. C'è una sorta di teatralità in quel periodo di latenza conoscitiva. M'interessa creare lavori che appaiono collocati in uno spazio semi funzionale. In quel caso si possono aggiungere o rimuovere porzioni di attività dei lavori. Spesso c'è la sensazione che un lavoro possa sorprendere e mettere in atto una qualche azione, ma alla fine non lo fa. I lavori sonori si assumono la responsabilità di quella sorpresa e funzionano bene vicino a un oggetto che appare possedere una capacità di azione in modo inventato.

**KRMM** Come arrivi ai processi attraverso cui codifici sistemi informativi in un particolare mezzo d'archiviazione o tipo d'immaginario?

**JS** Uno dei miei principali interessi consiste nell'ottenere informazioni materiali per dare vita a una lunga catena di lavori che non danno mai la sensazione di essere completi o risolti. Essi occupano sempre uno spazio instabile, e iniziano a costruire un loro network attraverso circuiti di feedback. Gran parte di questi interessi provengono dai sistemi che osservo. Un modo che ho adottato di recente per estrarre informazioni da uno spazio è stato attraverso la costruzione di una narrazione testuale. Ho iniziato ad applicare modelli di crowdsourcing al lavoro. Darò forma a un suggerimento iniziale, esponendo idee e oggetti che ho elaborato, come diversi materiali provenienti da campionature, aceto o farina o, forse, cumino – per esempio – oltre alla documentazione e alle registrazioni. Poi passerò questo suggerimento iniziale a un servizio esterno di crowdsourcing (come fiverr oppure odesk). Troverò uno scrittore specializzato, poi, in uno stile da narrativa fantascientifica distopica o umoristica, e gli farò creare una scena basata su questo suggerimento. Da lì in poi, il testo passerà a un certo numero di autori o redattori di differenti generi e contesti. Si otterrà una narrazione frutto di questo lavoro di passaggio attraverso tutti questi siti. Si tratta contemporaneamente di una rappresentazione parziale e transitoria di una mostra, così come di un

ritratto risultato dal tipo di contenuto che questi servizi distinti producono. È un modo di spingere l'informazione attraverso un setaccio umano. Non ho messo mano al testo, ma ho giocato la parte di colui che lo dirige.

**KRMM** Mi piace l'espressione "setaccio umano". Sembra un'importante dichiarazione linguistica.

**JS** Sì, consiste nel prendere un'idea e inserirla in una serie di meccanismi o network e poi osservare che tipo di oggetti si producono in quel processo. Mi piace pensare una mostra come un gruppo di oggetti irrisolti fra due eventi. E ciò su cui ho riflettuto molto per i lavori con i campionamenti d'aria: le sculture che contengono campionatori che registrano i composti volatili fluttuanti nell'aria di uno spazio per la durata della mostra. Poi, quel campionatore se ne andrà in un laboratorio e mi fornirà un insieme di dati che io analizzerò come una lista di potenziali decisioni materiali. Quei lavori suggeriscono sempre le loro iterazioni future.

**KRMM** Mi pare che questa strategia di distillazione sia un tipo di astrazione che destabilizza un oggetto nel suo stesso ambiente. Precedentemente hai ricordato l'idea della polivalenza o dell'importanza basilare della molteplicità, al di là di forme e riferimenti unici o identificabili. Che cosa pensi dell'astrazione e credi che abbia una certa relazione con la potenzialità?

**JS** M'interessa molto un oggetto che possa lasciare il suo contesto come lavoro artistico e passare attraverso molte diverse funzioni e ambientazioni irreali. Può darsi che lo faccia sotto forma d'immagine. A mio giudizio quello è un oggetto che ha molte potenzialità di esprimere una certa polivalenza. Si tratta dell'idea di volere un'esperienza d'intrattenimento che contenga molti generi diversi. Ho la vera e propria tendenza a caricare un oggetto di molte connessioni e di riempire le cose fino all'orlo. È lo stesso concetto di voler apportare modifiche quando invece puoi avere tutto. Credo che quest'idea di astrazione sia il trasferimento, o il risultato dell'immissione di un contenuto attraverso un numero imprecisato di sistemi. I lavori esternalizzati appaiono come visti da lontano e astratti, per poi chiarirsi nuovamente. Succede qualcosa d'interessante quando cerchi di focalizzarti di nuovo su di essi. È in quel momento che per me ha luogo una riflessione; nel riarmonizzare di un'idea confusa. Ed è quello che succede nel gioco del telefono senza fili. La frase finale può possedere molta chiarezza ma è un processo di astrazione che l'ha portata a cambiare dalla sua fonte originaria. M'interessa produrre un lavoro che oscilli fra aree di temporanea astrazione verso la chiarezza. Qualcosa di adattabile.

## Di Filipa Ramos

**Le opere di Pia Camil uniscono fisicità, architettura e qualità performative. Quando sovrverte un Frank Stella, Camil lo trasforma in un palco per lo spettatore. Con i tessuti crea gesti plastici esagerati che avvolgono interi edifici e il suo corpo. Filipa Ramos ha incontrato l'artista per investigare le crome che riverberano dai suoi lavori.**

### ARANCIONE Rhode Island School of Design

**FILIPA RAMOS** Come è stato studiare alla Rhode Island School of Design? Da fuori mi sono fatta l'idea di un'istituzione mitica che ha visto nascere artisti incredibili come Jenny Holzer, Kara Walker, Andrea Zittel e, più di recente, Kenneth Goldsmith, Dan Colen o anche Ryan Trecartin. Ma ancora più importante è stato il fenomeno delle grandi band, come Talking Heads, Black Dice o Wolf Eyes, che hanno visto la luce alla RISD. Pensi che questo elemento abbia in qualche