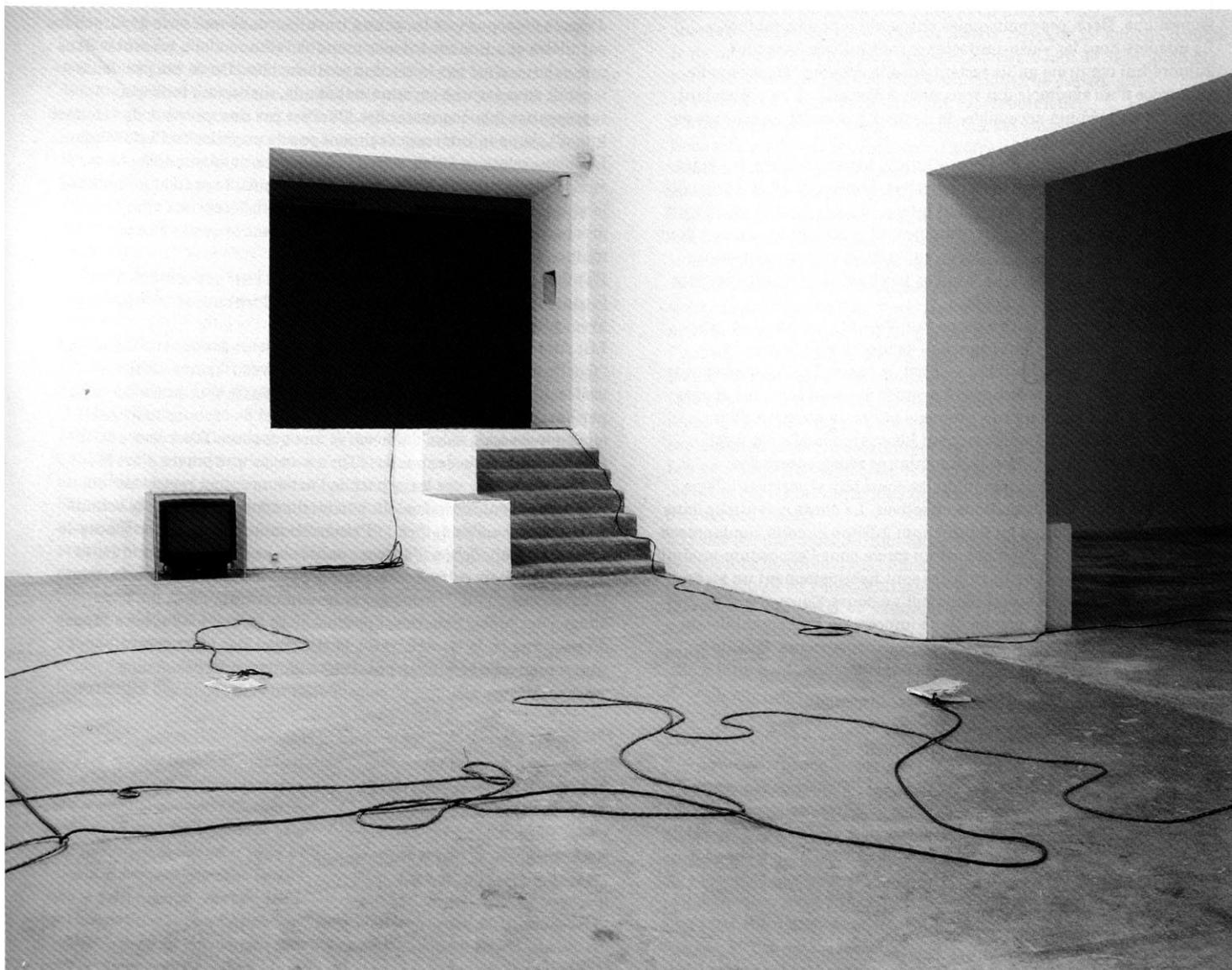


Vue d'installation
le Consortium, Dijon, 1997



ÉRIC TRONCY: Les gens étaient-ils aussi bêtes avant la télé ?

LIAM GILLICK: La vidéo et la télévision sont les deux sphères dans lesquelles les artistes s'inquiètent encore de formalisme. Beaucoup d'artistes sont intéressés par la télévision en tant qu'objet et ne jouent pas véritablement avec ce qui y est montré. Ils s'inquiètent de savoir s'il vaut mieux un projecteur ou un moniteur, si elle est sur un socle, une estrade, ou sur le mur. Ils croient qu'il est possible de faire quelque chose d'intelligent avec la télévision parce que la télévision est en soi un objet intelligent. Je ne pense donc pas que les gens étaient plus bêtes avant la télé, je pense seulement que la télévision a créé une nouvelle forme de bêtise en art.

ET: J'aime beaucoup l'idée de Gregor Muir selon laquelle les artistes utilisent désormais la vidéo-projection à cause d'un désir qu'ils auraient de produire une image qui est d'ordre cinématographique.

LG: Je comprends bien cette tendance et elle m'est finalement assez sympathique. J'aime beaucoup d'œuvres qui utilisent des techniques

cinématographiques. Je peux comprendre pourquoi les artistes le font, qui va de pair avec cette vieille idée de faire des images. Ce que je trouve plus incompréhensible, c'est pourquoi les gens n'achètent pas de vidéo-projecteurs pour leur maison. Pourquoi les vidéo-projecteurs n'ont-ils pas eu un véritable succès ? Lorsque Douglas Gordon en a acheté un pour son plaisir et son utilisation domestique, nous sommes allés chez lui et nous avons regardé les programmes télévisés ordinaires avec ce vidéo-projecteur. C'était assez saisissant. On regarde un jeu télévisé banal de l'après-midi, projeté au plafond, et c'est une véritable amélioration.

Nous sommes confrontés à une séparation de l'ordre professionnel et de l'ordre domestique qui a été créée de toute pièce par les compagnies d'électronique. Cela va de pair avec la fétichisation de la technologie. À leur début, SONY était très fort pour introduire le professionnel dans le champ domestique. Les magnétophones enregistreurs par exemple, existaient seulement dans le champ

professionnel pendant les années quarante, et les gens ne voyaient vraiment pas à quoi cela pourrait leur servir dans la vie de tous les jours. SONY a brouillé la frontière entre le professionnel et le domestique. Déjà, ces compagnies ont perdu leur adaptabilité... La manière dont les vidéo-projecteurs sont utilisés dans l'art aujourd'hui confirme qu'ils restent dans la sphère professionnelle, au service d'un spectacle qui vous tient à distance en se prétendant toutefois un médium accessible. Je ne peux pas croire que je suis en train de parler de vidéo !

ET: Pour ton exposition au Consortium tu pensais utiliser des vidéo-projecteurs et finalement tu as choisi des moniteurs. D'un autre côté, tu ne sembles pas particulièrement intéressé par ce que la vidéo peut avoir de spécifique sur le plan technique, et certaines des images dont tu t'es servies étaient à l'origine en super huit, qui est un médium définitivement anachronique. Tu n'as pas l'air de te soucier de cette fascination pour la technologie.

LG: Ce que j'essaie de faire avec ce projet — et c'est un exemple typique de la manière dont beaucoup de mes œuvres sont volontairement en déséquilibre — c'est de déstabiliser quelque chose au moment où cette chose devient acquise dans un certain discours sur l'art. Je suis toujours très intéressé par cette question d'un contexte propre, et comment on peut jouer avec la place qui est assignée à une activité. Mes documentaires représentent des documentaires, toutefois lorsqu'on les considère séparément ils ne pourvoient guère d'informations effectives. La chose essentielle dans le cas de cette exposition au Consortium à Dijon et cette combinaison de l'image vidéo et du livre, qui est un guide pour l'exposition produit un an à l'avance. Les documentaires sont habituellement un stade final, ou qui renvoient à un événement en cours. Ceux-ci fonctionnent à rebours, en vue d'une impression fondamentale qui est derrière l'œuvre. C'est une sorte de jeu sémantique. Cela ne concerne pas seulement les stratégies de production, bien qu'il y ait

également un réel jeu esthétique, à savoir un certain nombre de références reconnaissables à des choses dans les domaines du design, de la technologie et de l'art.

J'essaie d'encourager les gens à travailler dans une série de directions parallèles et à finalement accepter que l'œuvre d'art, présentée dans une galerie, n'est pas la résolution d'une idée. Un de ces parallèles ici était de créer une certaine esthétique, un certain look qui représenterait le documentaire. Ce n'est pas une question de "context kunst", ça ne m'intéresse vraiment pas de produire de l'information. Les idées relatives à l'objectivité et la subjectivité ont déjà été épuisées selon les modes les plus sophistiqués. Je préfère poursuivre le processus d'une résolution qui resterait différée, en évitant précisément son accomplissement de telle sorte que je puisse maintenir certaines idées dans l'air.

ET: Cela provient-il de ta fascination pour l'art conceptuel, de la façon dont il a été documenté, et comment les gens se comportent avec cette documentation ?

LG: Au bout du compte, les gens vont toujours poser cette question: "Quelle est l'idée cachée derrière cette œuvre ?" parce qu'ils préfèrent un art basé sur une singularité. Je ne suis pas influencé par l'art conceptuel, je le recadre. Le projet de certains artistes conceptuels était aussi de recadrer une question. Dans leur cas, il était nécessaire de demander: "Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?". En conséquence, une large part de l'art conceptuel repose sur un positionnement individuel du bon ou du mauvais côté, et la volonté de n'être pas ambigu. C'est: "Prenez un morceau de bois et placez-le sur votre tête". Cela a d'autres qualités bien sûr, métaphoriques et complexes, mais cela ne joue pas avec l'ambiguïté de façon baroque. Il m'intéresse plus de négocier le niveau central que de me tenir éloigné des brebis galeuses, l'endroit où se forment les idées à propos du compromis, la bureaucratie, la stratégie. Des idées centrales qui sont à mon avis beaucoup plus intéressantes que la tendance

ÉRIC TRONCY: So were people this dumb before television ?

LIAM GILLICK: Video and television are the only areas where artists still worry about formalism. Many artists are concerned with television as a physical object and they don't really play with what's shown on it. Worrying about whether it's a projector or a video monitor, if it's on a stand, a platform or on the wall. People think they can do something clever with television because television is clever as an object in itself. I don't think people were more dumb before television, I just think television has formed a new kind of formalist dumbness in art.

ET: I quite like Gregor Muir's idea that artists now use video projections due to a desire to produce an image referred to cinema.

LG: I understand this tendency and I'm quite sympathetic to it. I like a lot of art that uses cinematic techniques. I can understand why people do it, it goes along with that old democratised idea of image making. What I'm more confused about is why people don't get video projectors for their own homes. Why did

video projectors not become a real success ? When Douglas Gordon bought one for his domestic pleasure, we went to a house and just used it to watch TV on. It was really amazing. You watch a normal afternoon game show on the ceiling and it's a real improvement. We are faced with a separation of the professional and the domestic that was created by electronics companies. It goes along with a fetish of technology. At the beginning SONY was very good at bringing the professional into the domestic. Tape recording, for example, only existed in the professional field during the 1940s, and people did not really know what they could use it for in everyday life. SONY used the professional and the domestic. Yet these companies have lost this adaptability. The way video projectors are used now in art ensures they remain in the professional sphere of distanced spectacle while masquerading as an accessible medium. I can't believe I'm talking about video.

ET: Well for your exhibition you were thinking of using video projectors and you finally decided to use monitors.

On the other hand, you're not particularly interested in special effects allowed by video, and some of your sources were filmed on super 8 which is a definitely an anachronistic medium. You don't seem to care about this fascination for technology.

LG: What I'm actually trying to do with this project — and it's something which is really a typical example of the way that a lot of work I do is kind of out of balance — is trying to destabilise something at the moment when it's becoming fixed within a certain discourse of art. I'm still very interested in these questions of self-created context, the way you play with how your activities are placed. My documentaries represent documentaries, yet alone they are not very effective information carriers. The essential thing is this combination of the video image and the new book, which is a guide for the show produced one year in advance. Documentaries are normally seen at the end point or are of something in progress. These ones work backward toward the fundamental impression behind the work. It's a kind of semantic game. It's not just about

production strategies, although there is some real aesthetic play as well. Lots of recognisable references to things in the area of design and technology, and art. I'm trying to encourage people to work in a series of parallel directions and to accept that artwork, presented in a gallery, is not the resolution of ideas and objects. One of the parallels here was to create a certain aesthetic, a certain look that would represent documentary. It's not a question of "context kunst", I'm really not interested in producing information. Ideas about objectivity and subjectivity have been played out in the most sophisticated way already. I'm more interested to continue a process of suspended resolution, avoiding completion so that I can keep some ideas in the air.

ET: Does it come from your fascination for conceptual art and the way it's been documented, and the way people behave with this documentation ?

LG: In the end, people will always ask the question: "what is the idea behind this piece ?" because they prefer art based on a singularity. I'm not influenced by conceptual art, I'm reframing it.

dominante d'une échappatoire subculturelle d'un côté, et d'un post-post moderniste de l'autre. Je travaille sur les structures parallèles, et j'aime l'idée de documentaire et de décor qui sont en relation avec ça. Mais jouer avec l'architecture ne m'intéresse pas, de quelque façon que ce soit. Le cinéma et l'architecture sont deux domaines problématiques pour moi, parce que les artistes les utilisent beaucoup comme modèles de quelque chose qu'ils ont perdu, ou qu'ils n'ont tout simplement jamais eu: tout d'abord un large public, et ensuite la création d'endroits pour ce public mythique où se rendre et qu'il pourrait utiliser sans trop y penser. Je me suis éloigné de cette fascination pour me diriger vers quelque chose de central, où on rencontre un territoire vraiment dynamique qui a plus de rapport avec comment les choses sont décidées. L'architecture pour moi représente un "hyper art", le cinéma une "hyper expérience", ce ne sont pas des choses utiles. Les deux créent une distanciation, et l'art est déjà suffisamment à distance du dynamisme de nos structures sans aller encore plus loin en prenant le monde du cinéma et de l'architecture comme médiateur.

ET: Le design représente-t-il un champ intermédiaire pour toi, entre quelque chose d'utile d'une part et, d'autre part, le cinéma ou l'architecture ?

LG: Tu comprends bien que je ne m'intéresse au design que parce qu'il est une accusation contre moi. Certaines personnes ont encore un problème avec le design parce qu'ils appréhendent l'art de façon binaire. Ce que j'ai intégré en travaillant souvent avec des gens comme Dominique Gonzalez-Foerster ou Philippe Parreno m'a au premier abord choqué lorsque j'ai rencontré leur travail. Ils étaient prêts à embrasser certaines questions qui étaient encore vues comme relevant d'un ordre binaire, comme précisément cette question du design, ou du "look" et de son décodage, et surtout comment on pouvait jouer avec ces idées. Ce travail a peu à voir avec un psycho-conceptualisme ou autre minimalisme ironique, il est connecté avec la structure des décisions quotidiennes qui dominent notre monde et

sont pour autant bien plus complexes que de simples édifices ou de simples films. Je pense qu'il y a comme une obligation à jouer de préférence avec les choses qui sont en face de vous. Aussi pour conclure, tu as raison au sujet du design, bien que au bout du compte je ne m'y intéresse pas tant que cela, et que le mot de décoration me paraisse un terme plus usuel. Décor, plutôt que design, qui a également une sorte de dynamique professionnelle.

J'utilise cette idée de décor comme l'un des éléments parallèles de mon travail. Ce que les gens doivent être en mesure d'utiliser en relation avec le projet présenté à Dijon par exemple, c'est quelque chose qui montrerait toutes les hésitations, les aller et retour, entre différents canaux d'idées dans le travail. En regardant le documentaire "McNamara", on ne peut pas en savoir beaucoup sur le projet "McNamara Papers" que j'ai développé. Le documentaire devient en somme un "contenu cadré" qui renvoie au livre qui accompagne l'exposition. Peut-être a-t-on besoin du documentaire pour avoir le sentiment qu'il est intéressant de lire le livre. C'est un jeu très simple. Cela a à voir avec l'installation de divers points d'attraction qui ont pour vocation de susciter l'attention. Cela concerne aussi le fait de consacrer peu de temps à appréhender l'œuvre. Je ne m'imagine pas que quelqu'un vienne s'asseoir et explore mon répertoire anthropologique d'idées d'un seul coup. Les gens sont plus sophistiqués que cela, ils sont capables de déceler les idées qui les intéressent plus rapidement que je peux, moi, faire évoluer ces idées.

ET: Les documentaires, films super huit ou vidéos ou encore simples successions de couleurs produites artificiellement, et qui sont in fine tous présentés en vidéo, sont très courts.

LG: C'est le résultat d'un décalage qui provient lui-même du fait que, dans le processus d'élaboration de l'exposition au Consortium, j'ai pensé utiliser d'autres propositions d'exposition qui m'étaient faites comme des endroits où construire cette série de documentaires. Ce n'est pas très intéressant pour moi de présenter tels quels ces

The project of some conceptual artists was also to try reframing a question. In their case it was necessary to ask "What is an artwork?" As a result a lot of conceptual art is about positioning yourself on the good or bad side, about not being ambiguous. It is about the instruction to take a piece of wood and put it on your head. It has other qualities of course, metaphorical and complex, but it is not playing with ambiguity in any baroque way. I'm more interested in negotiating the centre ground rather than keeping away from the bad guys, the place where you get ideas about compromise, bureaucracy, strategy. Centre ideas which are also much more interesting to me than the dominant trend of subcultural escapism at one extreme and a bombed out post-post modernist at the other. I'm dealing with parallel structures, and I like the idea of documentary and of decor in relation to this. But I'm not so interested in playing with pure architecture, whatever that might be. Cinema and architecture are two problematic areas for me because artists use them a lot

as models for something they have lost, or never had in the first place - firstly a large public, and secondly the creation of places for that mythical public to go to and use without even having to think much about it. I moved away from this fascination into the middle where you get a really dynamic territory which has more to do with how things are really decided. Architecture for me is a hyper art, cinema is a hyper experience, it's not something that is useful. Both are distancing, and art is distanced enough from the dynamic of our structures already, without it having to go even further away mediated by the world of architecture and cinema.

ET: Is design some kind of intermediary field for you between something "useful", and cinema or architecture ?

LG: You have to understand I'm only interested in design as it stands as an accusation against me. Some people still have a problem with design, they still have binary ideas in art. Things I picked up from working a lot with people like Philippe Parreno or Dominique Gonzalez-Foerster shocked me first when I came

across their work. They were prepared to embrace certain issues that were still seen as binary problems, like the issue of design, or the question of "the look" and its decoding, and how to play with such ideas. This work has got very little to do with psycho-conceptualism or ironic minimalism, it's connected with everyday structural decisions which actually dominate our world and are therefore much more complex than buildings and movies alone. I think you have some obligation to at least play with some of the things that are in front of you. So, you're right about design, even if I'm not so interested in it at the high end, maybe decoration is a more everyday term. Decor, rather than design, which also has a kind of separatist professional dynamic.

I use this idea of decor as one parallel element of the work. What people might be able to use in relation to this project in Dijon for instance, is something which really shows off a kind of flickering between the different channels of ideas in the work. By watching the "McNamara" documentary you would not be able to

know much about this whole "McNamara Papers" project that I developed. The documentary becomes a kind of framed content that shifts to the book that goes along with the exhibition in Dijon and Hamburg. Maybe you need the documentary to make you feel like it's interesting to read the book. It's a very simple game. It's about setting different points of attraction in order to motivate attention. It's also about having a short attention span. I wouldn't expect someone to sit and go through my anthropological survey of ideas all in one go. People are more sophisticated than that, they can pick up the ideas they need faster than I can keep them muting.

ET: It's a fact that the documentaries, Super-8 film or videos or just technically produced colours, all finally shown as videos, are very short.

LG: It's the result of a displacement where, in order to think about how to do the show at Le Consortium, I used other gallery situations as locations to construct a series of documentary sets. It's not very interesting for me to re-

documentaires à Dijon, comme une preuve que je les avais faits. Cela a déjà été vu à Transmission Gallery à Glasgow et à Forde à Genève.

ET: Cela est-il sensé obliger le spectateur à “travailler” ?

Le spectateur de tes œuvres à documenta X ne sait finalement pas grand chose de ton travail lorsqu’il fait simplement l’expérience physique de l’œuvre.

LG: Peut-être, mais ce spectateur dispose d’information sur d’autres formes d’art et peut alors commencer un processus de décodage visuel ordinaire, ce que, bien sûr, il fait. L’une de mes œuvres à Kassel était intitulée “Discussion Island Resignation Platform” et l’autre “Discussion Island Development Screen”. Ces pièces fonctionnent comme des leurres. Le spectateur peut penser qu’il y a une reconnaissance immédiate due aux matériaux (aluminium et Plexiglas) qui réfèrent à certaines préoccupations dans l’histoire de l’art récente, et qui renvoient aussi à un certain look, mais il est aussi clairement question d’une plate-forme et d’un écran. Ils ne vous entraînent pas vers des valeurs matérielles fondamentales. Ils créent un sentiment provisoire. En même temps, ces objets sont clairement construits et fabriqués, ils ont une solidité structurelle. Ils fonctionnent comme une sorte d’image, de laquelle se détourner. Travailler en parallèle à une série de scénarios futurs dont on entreprend à peine maintenant l’écriture.

ET: N’est-il pas dangereux que le spectateur reconnaisse en ces œuvres (je parle des plates-formes) le signe emblématique de ta production ?

LG: C’est effectivement un point problématique. La première fois que j’ai réalisé une pièce de ce type, c’était à l’occasion d’une exposition à Berlin, où je voulais utiliser ce jeu assez typique qui consiste à prendre une structure quelque part et l’appliquer à une exposition, de manière à tenter d’obtenir quelque chose d’un peu mieux qu’une exposition conçue comme une série de souvenirs. Tu sais, j’aimais beaucoup ces disques reggae des années soixante — je les aime toujours beaucoup — où une face est faite par un musicien et l’autre

face par un musicien différent. Le disque était par exemple King Tubby contre Mad Professor. En faisant jouer une face on entendait une version par King Tubby, puis en retournant le disque et en jouant l’autre face on entendait une autre version de la même chanson par Mad Professor ou Augustus Pablo. Cette structure vient directement du système des fêtes avec des DJs en Jamaïque, dans des jardins mitoyens et rapprochés derrière les maisons. Il y avait un sound système dans un jardin, un autre dans celui d’à côté. Il y avait des compétitions pour déterminer le meilleur DJ. Ainsi, ce que j’ai fait pour cette exposition à Berlin au début de l’année 1996, chez Schipper et Krome, c’était utiliser cette structure de l’affrontement des DJs dans mon œuvre. Un affrontement artistique schizophrénique. “Erasmus is late” contre “The What If ? Scenario”. Mais je n’avais pas de manifestation physique de “The What If ? Scenario”. Je n’avais aucun moyen de le représenter. En revanche, à ce stade j’avais probablement déjà bien trop de représentations de “Erasmus is late” parce que j’y avais travaillé à l’occasion de plusieurs expositions durant les deux années précédentes. J’ai donc décidé de réaliser cette “Discussion Platform” pour concevoir un point de départ à partir duquel je pourrais penser à des idées qui conduiraient à mon nouveau projet. J’ai toujours introduit dans chaque exposition une information relative à la série de réflexions qui suivrait. Dans l’exposition “McNamara” à Cologne en 1994, il y avait une feuille de papier au mur qui disait “Erasmus Kommt”, bien que je n’aie encore pas écrit un mot du livre (“Erasmus is late”, Book Works, 1995; “Erasmus est en retard”, Les Presses du Réel, 1997), et bien que je n’aie aucune idée de ce que cela deviendrait. Afin d’éviter ce que j’évoquais plus haut, cette question de “Quelle idée y a-t-il derrière votre œuvre ?”, j’ai développé cette notion d’un noyau condensé d’idées, avec “McNamara” et “Erasmus is late”. Il n’y a pas de “l’idée”, il y a peut-être vingt mille idées, qui oscillent entre l’illusion du présent et l’illusion du passé.

Lors de l’accomplissement de ces projets, il semblait pervers de ne

play that whole process in Dijon as some evidence that I did it. It has already been seen at Transmission in Glasgow and Forde in Geneva.

ET: Is it supposed to put the spectator in the position of being obliged to work ?

The viewer of your pieces at documenta X wouldn’t know much about the work just by taking in the physical experience of the piece alone.

LG: Maybe, but then they know something about other art and then can start a normal visual process of decoding, which of course they do. One of the pieces there was called “Discussion Island Resignation Platform”, and the other “Discussion Island Development Screen”. The pieces functioned as lures. People might think there could be immediate recognition because of the materials used (aluminium and Plexiglas) have a reference to certain recent historical concerns and to a certain look, but we’re clearly dealing with a platform and a screen. They don’t allude to any fundamental material value. They create a provisional feeling. At the same time these objects are clearly constructed

and built, they have a structural solidity. They function as a kind of picture, to turn your back on. Working in parallel to a series of future scenarios that are only now being written.

ET: Isn’t it dangerous that people could recognise these works, I mean the platforms, as being emblematic of your own production ?

LG: It’s a problematic issue. The first time I made one of these pieces was for a show in Berlin where I wanted to use this typical game of taking a structure from somewhere else and applying it to an exhibition in order to try to come up with something a bit better than a show as a series of souvenirs. You know, I used to really like these reggae records from the Seventies – and I still do – where one side is by one musician and the other side features a different one. So the record would be like King Tubby versus The Mad Professor. You play one side of the record and you have a version by King Tubby, you turn it over and there is a different version of the same song by Mad Professor or Augustus Pablo. This structure comes

Ci-contre de haut en bas et de gauche à droite:

PROTOTYPE ERASMUS TABLE 3 (LONDON), 1995

A table constructed from uncut sheet of chipboard and planed wood for the display of the book and song sheets from the 1930s to the 1960s. Exhibited: Ideal Standard Summertime, Lisson Gallery, London. Courtesy the artist and Lisson Gallery.

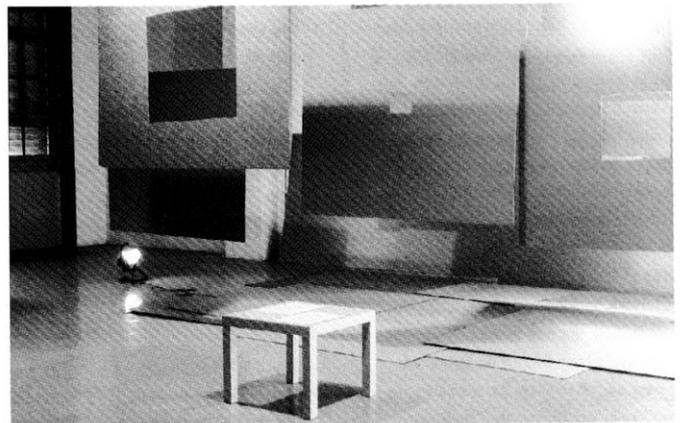
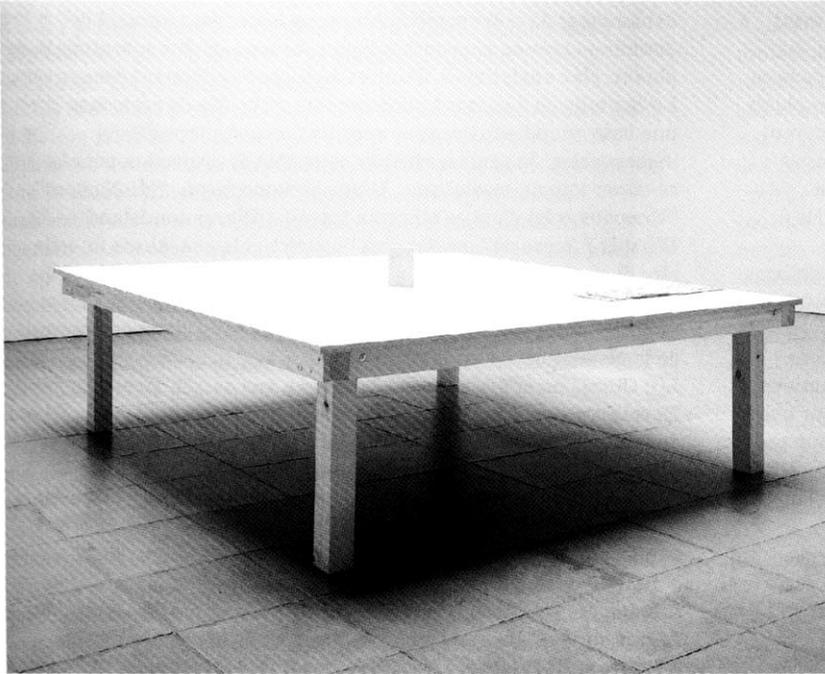
DISCUSSION ISLAND RESIGNATION PLATFORM, 1997

A large discussion platform to be located at a site of passage, projecting elements of discussion, delay and possible resignation before continuation. Exhibited: Documenta X, Kassel. Courtesy Air de Paris, Basilico Fine Arts, Robert Prime, Schipper & Krome.

DISCUSSION ISLAND ARRIVAL RIG, 1997
A lightning rig that is ideally sited to indicate the entrance to a place without acting as a sign. Exhibited: Discussion Island, Basilico Fine Arts, New York. Courtesy Nell & Jack Wenderl

IBUKA! (PART 2) STUTTGART, 1995
(detail of original installation view)
A provisional stage fabricated from chipboard and planed softwood. the floor is painted in various colours. Ribbons are strung across the back and front of the piece. Exhibited: Ibuka! part 2, Kunstlerhaus, Stuttgart. Courtesy Collection Rebaudengo Sandretto, Turin.

THE MAKING OF McNAMARA PAPERS, 1997, Forde, Geneva



pas également envisager l'illusion du futur, à travers ce qui devint cette série de "What If ? Scenarios". Mais cette technique qui consiste à écrire des textes préliminaires ne fonctionnait pas dans ce cas. J'avais besoin d'une série d'objets préliminaires. Ainsi les objets dans la galerie ne sont pas la représentation d'une idée, ils œuvrent en vue d'une série de possibilités. Il n'est pas question d'être assis chez soi, d'avoir une idée, et d'en faire une image. Il est plutôt question de faire l'image d'abord, et que cela œuvre en parallèle à une série de concepts en développement.

ET: Lors d'une précédente discussion, tu as mentionné le capitalisme comme source de ton intérêt pour ces relations entre le présent, le passé et le futur...

LG: Les changements fondamentaux qui conduisent à notre sens occidental du capitalisme sont liés au développement de projections et de scénarios. Qu'arrive-t-il lorsqu'on réalise que chaque jour n'est pas le même que le jour précédent ? Avant cela, lorsque les gens croyaient généralement en Dieu ou dans un système donné de structures sociales, chaque jour était plus ou moins identique au suivant. Dès que cette idée fut remise en question apparut la possibilité de projections économiques sophistiquées. Lorsqu'on domine cette projection, apparaît la possibilité du capitalisme parce qu'on peut décider, eh bien la semaine prochaine je serais dans cette position. Actuellement, je vends dix paires de chaussettes par semaine mais je voudrais envisager que dans une semaine j'en vendrai vingt paires. Bien sûr, si l'on croit en ces vieilles structures religieuses, alors sa place est de vendre dix paires de chaussettes par semaine, ce n'est pas de vendre vingt paires de chaussettes par semaines parce que Dieu vous a assigné une place, et que cette place c'est vendre dix paires de chaussettes par semaine et de vous endurcir si vous êtes dans la misère. Bien sûr les gens ont contredit ce modèle, mais il a été très valide jusque pendant la révolution industrielle. Aussi cette question de projection m'a paru très intéressante, liée à la tentative d'être aussi flexible que le sont les systèmes les plus

dynamiques de notre société. Alors que les artistes essaient de devenir de plus en plus authentiques, de plus en plus subculturels, de plus en plus analytiques, d'autres décident de comment demain sera. Le capitalisme dominant utilise encore cette idée de projection sur une base quotidienne comme substitution aux utopies trop inaccessibles. Je voulais explorer cette idée de projection pour la re-situer loin du capitalisme. D'une certaine façon, "Mc Namara", "Erasmus is late", et ce nouveau travail, "Discussion Island — A What If ? Scenario", envisagent l'histoire et la généalogie de cette idée de projection.

ET: Ces œuvres induisent toujours des périodes de l'histoire où se produisent des changements fondamentaux dans les comportements de la population.

LG: Oui, je ne m'intéresse pas beaucoup aux personnages principaux. Et cela n'a rien à voir avec la volonté de découvrir l'indécouvrable ou de faire une archéologie d'artiste. Si les rôles principaux sont les rôles principaux, cela est souvent dû au compromis et à la capacité à communiquer. Je m'intéresse aux gens qui ne sont pas très doués pour la communication. Et c'est ainsi qu'ils sont des seconds rôles, parce qu'ils sont souvent ceux qui ont les idées intéressantes. J'aime beaucoup d'art doué pour la communication mais cela ne m'intéresse pas d'en ajouter moi-même à la somme déjà existante. Je suis curieux de savoir d'où vient ce sens de la communication effective et de l'utiliser à de meilleures fins. Je n'essaie pas d'être charmant en m'intéressant à des personnages secondaires, de parler de McNamara parce que ce n'est plus intéressant de parler du Président Kennedy. C'est juste que je n'ai pas à m'encombrer de l'aura de Kennedy, tout le monde en sait quelque chose, le conducteur de camion comme le professeur d'université. C'est plus intéressant de prendre en considération ceux qui ne peuvent pas communiquer, qui sont plus confus, plus ambigus — comprendre pourquoi permet de réellement commencer à saper les symboles visibles du pouvoir.

from the system of DJ parties in Jamaica where the backyards of the houses were quite close together. You would have one sound system working in one backyard, and one working next door. People would have a competition to see who's best. So what I did for this show in Berlin in the beginning of 1996, at Schipper and Krome, was to use this structure of the DJ clash with my own work. A schizophrenic art clash. "Erasmus is late" versus "The What If ? Scenario". But I had no physical manifestation of "The What If ? Scenario". I had no way of picturing it. Conversely, by that point I probably had too much picturing for the "Erasmus is late" work because I had already worked on it in various exhibition situations over the previous two years. So I decided to make this "Discussion Platform" to project a place where I could start thinking about the ideas that would lead to the new project. I've always introduced an indication of the next set of thinking as a small part of an exhibition. During the "McNamara" exhibition in Cologne in 1994, there was one sheet of paper on the wall that said

"Erasmus Kommt", although I had not yet written a word of the book ("Erasmus is Late", Book Works, 1995; "Erasmus est en Retard", Les Presses du reel, 1997) and I had no idea what it would become. In order to avoid this earlier thing I was talking about, the question "What is the idea behind your work ?", I developed this notion of a condensed core of ideas with "McNamara" and "Erasmus is Late". There is no "The" idea, there are maybe 20,000 ideas, flickering between the illusion of the present and the illusion of the past. At the completion of these projects it seemed perverse not to try to deal also with the illusion of the future through what became a series of notional "What If ? Scenarios". But this technique which consists in writing text first didn't work in this case. I needed a series of objects first. So the objects in the gallery are not a picture of an idea, they work towards a whole series of issues. It's not a question of sitting at home and having an idea and making a picture of it. You make the picture first and that works in parallel to a developing set of concepts.

ET: In a previous discussion you mentioned capitalism as a source of is your interest in these relations between the present, the past and the future...

LG: The fundamental change that led to our sense of Western Capitalism are connected to the development of projection and scenarios. What happens to you when you realise that everyday is not the same ? Before that, when people generally believed in God or in a given system of social structures, everyday was kind of the same. Once this idea was challenged you got the possibility of sophisticated economic projection. When you get a domination of projection you also get the possibility of capitalism, because you can decide: well, maybe next week I would like to be in this position, I'm currently selling ten pairs of socks a week but I would like to project than in a weeks time I'll be selling twenty pairs of socks. Of course, if you believe in older religious structures, your place was to sell ten pairs of socks, it was not to sell twenty pairs of socks a week because God had given you your place, and your place was to sell ten pairs of

socks and tough shit if you starved. Of course people contradicted this model, but it holds up pretty well until the Industrial Revolution. So this question of projection came very interesting to me, linked to an attempt to become as flexible as the most dynamic systems in the society. While artists try to become more and more authentic, or more subcultural, or more analytical, other people get on with deciding what it's going to be like tomorrow. Dominant Capitalism still uses these ideas of projection on a day to day basis as the replacement for far reaching utopias. So I wanted to investigate the idea of projection in order to reclaim it away from Capitalism alone. In a way, "McNamara", "Erasmus is Late" and this new work, "Discussion Island — A What If ? Scenario", all look at the history and genealogy of the idea of projection or tomorrowism.

ET: These works always involve a period of history where fundamental changes happen in the behaviour of "populace".

LG: Yes, I'm not very interested in central characters. And it has nothing to do with



ET: Il y a cette idée dans "Erasmus est en retard" comme dans "McNamara" que les tunnels sous la Maison Blanche sont plus importants que la Maison Blanche.

LG: Ils sont aussi plus importants pour les gens qui travaillent dans la Maison Blanche. Je ne suis pas contre le fait de jouer avec les clichés et c'est un cliché que d'affirmer qu'il doit y avoir des tunnels sous la Maison Blanche. Les scénarios et les projections sont rapidement liés avec la conspiration, et les tunnels signifient la possibilité de la conspiration. C'est pour cette raison qu'il m'intéresse de savoir comment utiliser une situation de galerie. Mais je ne me laisse pas abuser au point de penser que toutes les significations et les idées dans l'œuvre existent dans sa visibilité lors de l'exposition. La Maison Blanche n'est pas le lieu de toute la stratégie politique américaine, alors pourquoi devrions-nous croire que le sens de l'œuvre se trouve dans la galerie ? C'est un désir tout aussi naïf. J'ai remarqué cela à Documenta lorsque je suis arrivé. J'ai visionné une série de très bons documentaires sur les éditions précédentes de documenta en compagnie de quelques-uns des organisateurs de l'exposition et l'un d'eux a dit: "N'est-ce pas dommage que plus personne fasse une grosse manifestation contre Documenta pendant l'exposition elle-même ?". Ce n'est pas mauvais en soi d'avoir la nostalgie de quelque chose qu'on a pas vécu, mais bien évidemment, les manifestations existent toujours, et les gens sont suffisamment intelligents pour réaliser que l'endroit pour ces manifestations n'est plus nécessairement le lieu même de l'activité.

ET: Dirais-tu que ton œuvre est assez proche de celle d'autres artistes aujourd'hui, qui questionnent directement le comportement du spectateur ?

LG: Il y a un énorme malentendu au sujet de l'activité de certains artistes et commissaires d'expositions en ce moment, qui est basé sur le sentiment qu'ils travaillent tous avec les mêmes idées. Et bien entendu ce n'est pas le cas. Ils travaillent tous avec des idées bien séparées, mais en parallèle les uns avec les autres.

À propos de cette idée du spectateur, j'ai avant toute chose un problème avec la conception "d'un" public, je n'y crois pas du tout et je suis souvent choqué par la conception très retardataire du public qui existe dans le monde de l'art. Même une toute petite corporation a une conception un peu plus sophistiquée du public que la plupart des musées. Aucune compagnie vendant du savon croit qu'il y a un "public" pour le savon, ils ont au contraire une idée assez précise de tous les différents publics à qui leur savon peut être destiné, et avec quelles structures adaptés ils jouent. J'essaie toujours de reconnaître le non-groupe, je ne suis pas intéressé par la mentalité de groupe. Ce n'est pas intéressant de rejouer un coup déjà joué, et ce n'est ni assez flexible, ni assez dynamique, et en vérité cela ne marche pas. Cela ne veut pas dire qu'en allant dans telle galerie on ne peut en ressortir sans avoir partagé une réelle impulsion esthétique, c'est juste qu'il faut garder à l'esprit que les effets les plus dynamiques sont souvent créés par le mirage d'un groupe qui déguise une masse de contradictions et de tentatives en cours pour redéfinir les relations artistiques.

Juillet 1997.

discovering the undiscoverable or to make a kind of artist's archaeology. If central figures are central figures, it is often due to compromise, and ability to communicate. I'm interested in people who are not very good at communicating. And that's where these secondary figures come in, because they are often the ones who have the interesting ideas which are too difficult to get across effectively. I like a lot of art which is very good at communicating but I'm not interested to make any more of it. I'm curious as to where this modern sense of effective communication comes from and therefore how to use it towards better ends. I'm not trying to be cute by looking at these secondary people, dealing with Robert McNamara because it's not interesting to play with the idea of President Kennedy any more. It's just that I don't need to deal with the "aura" of Kennedy, everyone knows about that, truck drivers and University Professors alike. It's more interesting to deal with people who cannot communicate, who are more confused, more ambiguous - understand why and you can really start to

undermine the visible symbols of power.

ET: There is this idea in "Erasmus is Late" and "McNamara" that the tunnels under the White House are more important than the White House itself.

LG: They're more important for the people working in the building too. I'm not against playing with clichés, and it is a cliché that there has to be some tunnels under the White House. Scenarios and projection very quickly linked with conspiracy, and tunnels signify this possibility of conspiracy. That's why I'm interested in how you can use a gallery situation and how you play with that. But I'm not so deluded that I think all the meaning and the ideas in the work exist in that one visible place. The White House is not the complete location of all American political strategy, so why should we think that the meaning of an artwork resides in a gallery alone ? It is an equally naive desire. I noticed this at documenta when I arrived. I watched a lot of very good documentaries about previous documentas with some of the organisers of the show and one of them said "Isn't it a shame that no one makes

a protest about documenta during the exhibition itself anymore." It's not a bad thing to be nostalgic about something that you did not experience, but of course protest still happens, and people are intelligent enough to realise the location for that protest doesn't necessarily have to be the site of the activity itself anymore.

ET: Would you say your work is very close to some other work or artists now, who address directly the behaviour of the spectator ?

LG: There is a big misunderstanding concerning the activity of some artists and curators at the moment, which is based on the feeling that they're all working with the same ideas. And of course they're not at all. They work with quite separate ideas but in parallel with each other.

Concerning this idea of the spectator, first I have a problem with this idea of "an" audience, singular, I don't believe in it at all and I am often shocked by the retarded conception of audience that exists within the art world. Even a small corporation has a more sophisticated

concept of audience than most art museums. No company selling soap believes there is "an" audience for soap, they have precise ideas of all the different audiences that they are aiming their soap at and what structures they are playing with. I always try to acknowledge the non-group, I'm not interested in group mentality. It is not useful to play something that has already been played out, plus it's not flexible and dynamic enough, and in fact it doesn't work. That doesn't mean that if you come to the gallery you cannot go away with a shared aesthetic impulse, it's just that you should keep in mind that the most dynamic effects are often created by the mirage of a group which disguises a writhing mass of contradictions and ongoing attempts to redefine artistic relationships.

July 1997.