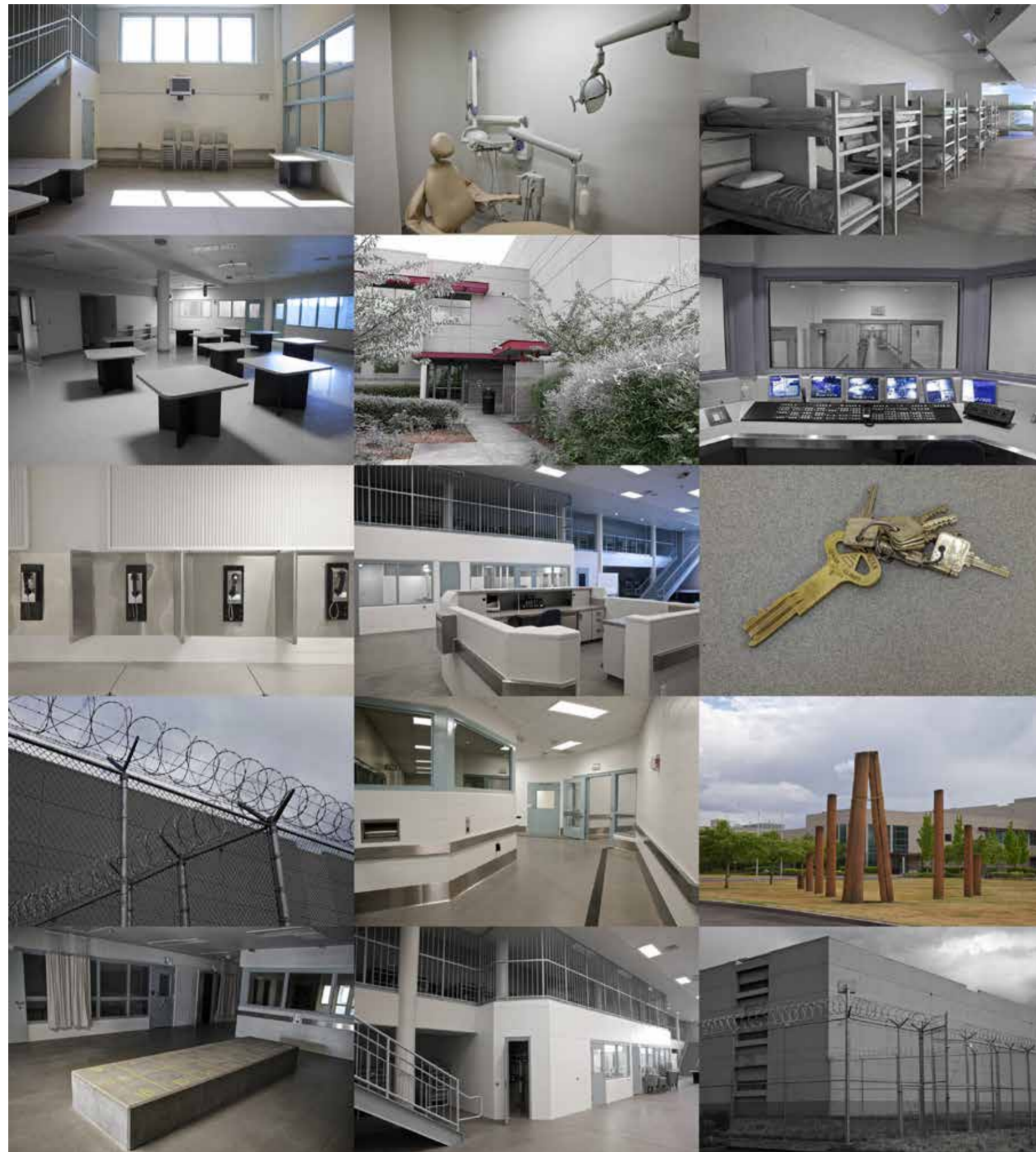


# CENTERS IN PAIN

BY KEVIN MCGARRY



Wapato Prison, 2014. Courtesy: the artist



Inspired by prisons, video games, and other hermetic architectures both real and virtual, Jasper Spicero's tightly wound playgrounds—a room laden with genre-charged objects, or an accompanying screenplay that guides a reader through a narrative analog to the space—loosen associative readings of his work and allow meanings to develop in unnaturally undisturbed ways.



Top - P1080362, 2013, installation view of "Melting Person" at Art Berlin Contemporary, Berlin, 2013. Courtesy: the artist

Bottom - Bruised Safes (A+B), 2013, installation view of "Random House" at Arcadia Missa, London, 2013. Courtesy: the artist

*kevin mcgarry:* Did you always want to be an artist?

*jasper spicero:* Not really. As a kid I wanted to be a video game designer, movie director, florist, interior decorator, score composer, screenwriter. Often I think of myself as a method actor. I like to exercise my capacity for empathy by attempting to fill the roles of other professions through imagined actual people or my made-up characters. The role of the artist as it is socially romanticized never appealed to me. I grew up conscious of the behind-the-scenes processes that go into maintaining the career and image of an artist, having two parents each with lifelong pursuits in art.

*kmg:* You just got back from two months in Paris...

*js:* In January I was selected to participate in the inaugural cycle of the "89plus" residency program at the Google Cultural Institute. During my stay, I completed a body of work for an upcoming exhibition planned to take place at the Wapato Jail in Portland, Oregon. The project is called *Centers in Pain*.

*kmg:* What were you doing there?

*js:* Wapato is a minimum-security facility built 9 years ago. After its completion in 2004 it was abandoned due to a lack of operating funds. Now it is used by film crews and stock photography companies. A small maintenance staff keeps the plumbing from rusting, preventing chronic issues, and handles cosmetic needs like dusting, bedding, cleaning windows. A 10-ton iron sculpture that looks like the skeleton of an oil tanker is sinking into the courtyard and destroying the underground drainage system that passes sewage to the nearest waste reservoir. Wapato is a center in pain.



SGE1634, 2013, installation view of "Melting Person" at Art Berlin Contemporary, Berlin, 2013. Courtesy: the artist



Running Child (base mesh), 2013, installation view of "Intriors II" at American Medium, New York, 2013. Courtesy: the artist

*kmg*: Hence the title.

*js*: The tagline is “in every patient a center in pain.” It is a play on words. Buildings in pain. Souls in pain. Origins of a person’s pain. The title embodies the project, which talks about similarities shared between types of institutional architecture: schools, hospitals, housing projects, rehabilitation clinics, prisons. Visually and spatially they have overlapping characteristics and are designed to serve the same functions. To organize people within an overbearing structure. To pass and suspend time. To create periods of stasis and periods of activity. To move people’s lives forward according to a rigid, linear system.

Coincidentally, the workplace at Google looks like a prison and a pre-school combined.

*kmg*: That sounds familiar—do you think about Foucault and biopolitics, or do these ideas feel antiquated to you?

*js*: The ideas feel old. Although I am aware of biopolitics, I want to invent my own ways of thinking about the world. It was exciting to see a living example of what I had been imagining for *Centers in Pain*. A corporate workplace that is a cross between a daycare and a prison is exactly where I want my studio to be. At five in the morning I would walk through the rows of desks, looking at how the engineers arrange their things. The lights turn on automatically when you enter a room. Every now and then the sensor does not trigger the light fast enough, so I am standing for a moment in a dark office. The environment is menacing, disturbing, disorienting. It gives me a deep feeling of not being safe.

*kmg*: You did another project in the Pacific Northwest a year or so ago, a temporary exhibition space. Can you explain that?

*js*: Generation Works was a gallery space inside a foreclosed condo in Tacoma, Washington, a failed industrial city. The gallery had a finite program that was preconceived. From the beginning I knew there would be three exhibitions of sculpture, by me and two of my closest peers, Bunny Rogers and Alex Mackin Dolan. The shows would have a very specific relationship to temporality. After three months Wells Fargo Bank repossessed Generation Works turning it back into a home. Since I excluded people from visiting the gallery all that remains is generationworks.me and photo documentation. As time goes on the remains become more charged.



*kmg*: Do you often collaborate with other artists?

*js*: There are not a lot of people I relate to enough for us to work together. Bunny Rogers is the only person I feel comfortable sharing a project with. Other people I would like to collaborate with in some capacity are Benjamin Asam Kellogg, Elijah Crampton, Cédric Fargues, Christian Oldham, Darja Bajagić, Morgan Ritter, Isaiah Tankiewicz, Mojo Alex Watt Williams, Leviticus Appleton and Alex Mackin Dolan. Finding collaborators is based on mutual trust, respect, admiration and understanding.

*kmg*: How have you and Bunny worked together? Co-authoring works? Working within each other’s respective practices? Alternating roles of artist and curator, as you did with Generation Works?

*js*: Bunny and I happen to have a remarkably similar process. It is a rare relationship where we are able to co-author works without having to negotiate. Somehow the product happens naturally and appears seamless.

*kmg*: We’ve discussed time and synchronicity as matters that influence your work, how is that so?

*js*: I’ll use a small narrative example. Here is a brief summary of *Intriors II*. Something you would see on the back of a DVD case:

Ivan and Baby Blue have been locked inside Gordon’s carefully designed home since Julia left months ago. The sliding glass door in the living room is their only way out. As time passes Gordon uses seasonal decorations and wall paints to externalize his wife’s disappearance. Day after day Ivan looks out the glass door watching the leaves change.



Summer, fall, winter and spring are imbued with triggers that activate our past. This is why Gordon is able to decorate his home using mass-produced objects and memorialize his loss. Seasons ground people by providing a system to structure time and memory. Without this form of cyclical organization we might not be able to tell if time is passing. Leonard says at the end of *Memento*, “How am I supposed to heal if I can’t feel time?” Like a honeybee trapped in a house because the window gets closed behind him, Gordon becomes disoriented when he locks himself indoors.

This is one type of synchronicity/asynchronicity that interests me.

*kmg*: How would you describe the overarching genre of movies you’ve referenced in your work, and just now, like *Memento* and *Adaptation*?

*js*: To be honest I am not exactly sure how to categorize the movies I reference. Over coffee I think you called them “existential indie dramas” and your description feels right.

*kmg*: When and how did you begin writing screenplays, and how do they function in relation to your work?

*js*: I began writing screenplays in high school, out of necessity. Writing in any other format is difficult for me. Even now, writing this interview, I am straining over each sentence. I organize my thoughts by imagining scenarios and environments where only essential details are realized. The structure of a screenplay suits me. It goes back to mimicking other professions. I want my projects to have the depth of a full-length movie or a 12-hour video game. Writing a screenplay to accompany sculpture seems like a smart way to achieve this. If I give the viewer all of the parts that create a narrative production they should be able to imagine the outcome.

*kmg*: Another way of outputting imagined objects and environments is 3D printing.

*js*: With user-friendly open source 3D modeling programs anyone can produce a printable 3D model. In some ways it is as playful and organic as making a snowball. I imagine the process of 3D printing being similar to the process of water freezing; objects begin as a liquid idea in the mind of the designer, which is expressed through 3D modeling programs and then printed into a physical form. The product almost occurs naturally.

*kmg*: That brings us to another body of work. Whereas everything else you make seems to be held in a rigidly orchestrated suspension of other sculptures, texts, music, your ice sculptures happen on some other register, they just melt in the world.

*js*: The ice sculptures I make are based on a generic, representational symbol of an active person. They usually appear to be dancing or running. You might see this figure in a logo for a pre-school, hospital or rehab. It represents ubiquity of care, individuality, simplicity, community and optimism, among other things. Of course these ideals are not sustainable, considering the current state of our global economy. The ice works are about this unsustainability, but are as empty as the logos they originate from.

**Inspirati a prigionieri, videogiochi e ad altre architetture ermetiche, sia reali che virtuali, i parchi giochi rigidamente strutturati di Jasper Spicero – una stanza strapiena di oggetti legati al genere sessuale, o una sceneggiatura d’accompagnamento che guida il lettore attraverso una narrazione analoga allo spazio – liberano letture associative sul suo lavoro e permettono ai significati di svilupparsi in modi innaturalmente indisturbati.**

**Kevin McGarry:** Hai sempre desiderato essere un artista?

**Jasper Spicero:** In realtà, no. Da bambino volevo essere un progettista di videogiochi, un regista, un fiorista, un decoratore di interni, un compositore di colonne sonore, uno sceneggiatore. Spesso penso a me stesso come a un attore che pratica il metodo Stanislavskij. Mi piace esercitare le mie capacità empatiche tentando di assumere ruoli di altri professionisti, immaginando persone reali o personaggi inventati. Non sono mai stato attratto dal ruolo romanticizzato dell’artista. Dal momento che i miei genitori lavorano da sempre nel mondo dell’arte, sono cresciuto con la consapevolezza dei dietro le quinte che portano un artista ad assicurarsi una carriera e un’immagine.

**KMG:** Sei appena tornato da un soggiorno di due mesi a Parigi...

**JS:** A gennaio sono stato selezionato per partecipare al ciclo inaugurale del programma di residenze di 89plus al Google Cultural Institute. Durante il mio soggiorno, ho completato un corpus di lavori per quella che sarebbe stata la mia successiva mostra, che ha avuto luogo nella prigione di Wapato a Portland, in Oregon. Il progetto s’intitolava *Centers in Pain*.

**KMG:** Cosa hai fatto laggiù?

**JS:** Wapato è una struttura di minima sicurezza costruita nove anni fa. Dopo il suo completamento, nel 2004, è stata abbandonata per carenza di fondi operativi. Ora è usata dalle troupe cinematografiche e delle compagnie di stock photography. Un piccolo staff si occupa della manutenzione e di non far arrugginire l’impianto idraulico, previene i problemi ricorrenti, e provvede alle esigenze estetiche della struttura, come spolverare, cambiare le lenzuola e pulire le finestre. Una scultura di ferro da 10 tonnellate che sembra lo scheletro di una petroliera sta affondando in cortile e distruggendo il sistema di drenaggio sotterraneo che trasferisce i liquami al più vicino impianto di raccolta. Wapato è un centro sofferente.

**KMG:** Da lì, il titolo.

**JS:** La didascalia è “in ogni paziente un centro sofferente”. È un gioco di parole. Edifici sofferenti. Anime sofferenti. Origine della sofferenza di una persona. Il titolo incarna il progetto, che tratta delle similitudini condivise da diversi tipi di architetture istituzionali: scuole, ospedali, progetti abitativi, cliniche di riabilitazione, prigionie. Dal punto di vista visivo e spaziale queste possiedono caratteristiche sovrapposibili e sono progettate per servire le medesime funzioni: organizzare le persone all’interno di una struttura autoritaria; far passare e sospendere il tempo; creare periodi di stasi e periodi di attività; far procedere le vite delle persone seguendo un sistema rigido e lineare.

Casualmente, il luogo di lavoro di Google sembra la combinazione fra una prigione e una scuola materna.

**KMG:** Tutto ciò mi suona familiare – hai pensato a Foucault e alla biopolitica, o queste idee sono antiquate?

**JS:** Queste idee sembrano vecchie. Sebbene io sia consapevole della biopolitica, voglio rintracciare modalità mie di pensare al mondo. È stato emozionante vedere un esempio vivo di ciò che avevo immaginato per *Centers in Pain*. Ciò che voglio prendere in esame è esattamente un luogo di lavoro aziendale che sia un incrocio fra un asilo nido e una prigione.

## CENTERS IN PAIN

di Kevin McGarry

Alle cinque di mattina, ho camminato attraverso le file di scrivanie osservando il modo in cui gli ingegneri vi avevano disposto le loro cose. Le luci si accendevano automaticamente entrando in una stanza. Ogni tanto il sensore non innesca in tempo la luce così me ne sto per un momento in un ufficio al buio. L’ambiente è sinistro, inquietante, disorientante. Si ha la forte sensazione di non essere al sicuro.

**KMG:** Hai fatto un altro progetto nel nord ovest del Pacifico all’incirca un anno fa, in uno spazio espositivo temporaneo, me ne puoi parlare?

**JS:** Generation Works era uno spazio espositivo all’interno di un condominio ipotecato di Tacoma, una città industriale fallita nello Stato di Washington. La galleria aveva un programma limitato e predeterminato. Sin dall’inizio sapevo che io avrei tenuto tre mostre di scultura, e due dei miei colleghi più prossimi, Bunny Rogers and Alex Mackin Dolan, due. Le mostre avrebbero avuto un legame molto specifico con la transitorietà.

Dopo tre mesi la Wells Fargo Bank ha preso nuovamente possesso di Generation Works, trasformandolo di nuovo in una casa. Dal momento che era impossibile far visitare la galleria, tutto ciò che era rimasto è generationworks.me e della documentazione fotografica. Col passare del tempo questi residui sono diventati più carichi.

**KMG:** Collabori spesso con altri artisti?

**JS:** Non ci sono molte persone con cui riesca a relazionarmi a tal punto da lavorarci insieme. Bunny Rogers è la sola persona con cui mi sento a mio agio nel condividere un progetto. Altre persone con cui vorrei collaborare in qualche misura sono Benjamin Asam Kellogg, Elijah Crampton, Cédric Fargues, Christian Oldham, Darja Bajagić, Morgan Ritter, Isaiah Tankiewicz, Mojo Alex Watt Williams, Leviticus Appleton e Alex Mackin Dolan. Trovare collaboratori si basa su fiducia, rispetto, ammirazione e comprensione reciproci.

**KMG:** In che modo tu e Bunny avete collaborato? Avete prodotto lavori in comune? Operato l’uno all’interno delle pratiche dell’altra? Alterati i ruoli di artista e curatore, come hai fatto con Generation Works?

**JS:** Io e Bunny condividiamo procedimenti straordinariamente simili. È un legame raro attraverso cui riusciamo a co-produrre lavori senza dover negoziare. Il prodotto prende vita in maniera naturale e senza intoppi.

**KMG:** Abbiamo detto che tempo e simultaneità sono argomenti che influenzano il lavoro, in che modo lo fanno?

**JS:** Mi servirò di un piccolo esempio narrativo. Ecco un breve sommario di *Intriors II*. Qualcosa che potresti leggere sul retro della custodia di un DVD: Ivan e Baby Blue sono stati rinchiusi all’interno della casa accuratamente progettata di Gordon da quando Julia se n’è andata, diversi mesi fa. La porta a vetro scorrevole in soggiorno è l’unica via di fuga. Gordon utilizza decorazioni stagionali e pitture murali per marcare il passaggio del tempo ed esternare la sparizione di sua moglie. Giorno dopo giorno, Ivan guarda al di là della porta a vetri, osservando le foglie che cambiano. Estate, autunno, inverno e primavera forniscono le micce che innescano il passato. Questo è il motivo per cui Gordon può decorare la sua casa usando oggetti massificati e commemorare la sua perdita. Leonard afferma alla fine di *Memento*: “Come posso guarire se non riesco a sentire il tempo?” Come un’ape intrappolata in una casa, a causa della finestra che le si è chiusa dietro, Gordon perde l’orientamento quando si serra all’interno della casa.

Questo è uno dei tipi di sincronismo e asincronismo in che m’interessano.

**KMG:** Come descriveresti il genere di film che prendi in esame nel tuo lavoro, come stai facendo proprio adesso, con *Memento* e *Adaptation*?

**JS:** A essere onesto, non sono esattamente sicuro di come categorizzare i film che prendo a riferimento. Mentre stavamo bevendo il caffè, credo che tu li abbia definiti “drammi esistenziali *indie*” la descrizione mi sembra corretta.

**KMG:** Quando e come hai iniziato a scrivere sceneggiature, e che funzione hanno in relazione al tuo lavoro?

**JS:** Ho iniziato a scrivere sceneggiature durante la scuola superiore, facendo di necessità virtù. Scrivere in qualsiasi altro formato per me è difficile. Anche adesso, scrivendo quest’intervista, faccio a buttare giù ogni frase. Organizzo i pensieri immaginando scenari e ambientazioni dove solo i dettagli essenziali sono pienamente messi a fuoco. La struttura di una sceneggiatura mi si addice.

Tutto è iniziato dall’imitazione di altre professioni. Voglio che i miei progetti abbiano la profondità di un lungometraggio o di un videogioco da 12 ore. Scrivere una sceneggiatura che accompagni la scultura sembra un buon modo di raggiungere questo obiettivo. Se fornisco allo spettatore tutte le parti che creano una produzione narrativa, egli dovrebbe essere in grado di immaginare il risultato.

**KMG:** Un altro modo di produrre oggetti e ambienti immaginati è tramite una stampante 3D.

**JS:** Con programmi di modellazione *user-friendly* e *open source* chiunque può produrre un modello stampabile in 3D. In un certo senso si tratta di un processo giocoso e organico quanto quello di fare una palla di neve. Immagino che il processo di stampaggio in 3D sia simile al processo di congelamento dell’acqua; gli oggetti hanno origine come un’idea liquida nella mente di un progettista, espressa attraverso programmi di modellazione in 3D e poi stampata in una forma fisica. Il prodotto prende vita quasi naturalmente.

**KMG:** Questo ci conduce a un altro corpus di lavori. Mentre qualsiasi altra cosa tu faccia sembra essere tenuta in una sospensione rigidamente orchestrata di altre sculture, testi, musica, le tue sculture di ghiaccio hanno un altro registro, si sciolgono semplicemente nel mondo.

**JS:** Le sculture di ghiaccio si basano sul simbolo generico e illustrativo di una persona attiva. Di solito stanno danzando o correndo. Potresti trovare questa figura nel logo di una scuola materna, di un ospedale o di un centro di riabilitazione. Essa rappresenta l’ubiquità della cura, l’individualità, la semplicità, la comunità e l’ottimismo, fra le altre cose. Certamente questi ideali non sono sostenibili considerando lo stato attuale della nostra economia globale. I lavori di ghiaccio riguardano questa insostenibilità ma sono vuoti al pari dei loghi da cui hanno origine.

Opposite, Left - Jasper Spicero and Bunny Rogers, *Time Still Passes*, 2013, installation view of “Random House” at Arcadia Missa, London, 2013. Courtesy: the artist

Opposite, Right - *Judith*, 2014, installation view of “Babyblue 14” at Google France, Paris, 2014. Courtesy: the artist