



INTERVIEW 21 maggio 2020

Sinofuturismo e AI: programmati per un lavoro senza fine

In questa intervista, realizzata in due momenti (nel 2017 e nel 2020), l'artista Lawrence Lek discute di arte, intelligenza artificiale, società e, attraverso i suoi ultimi lavori e la sua esperienza di vita tra Asia ed Europa, si interroga sul presente con ambientazioni future incentrate sull'automazione e gli effetti delle tecnologie di riproduzione digitale.

1 Aprile 2020

Ciao Lisa,

ti scrivo dalla Lombardia in quarta settimana di quarantena, forse i pensieri non sono molto lucidi ma provo lo stesso a porti delle questioni che vorrei discutere con te. Innanzitutto grazie della traduzione in italiano dell'intervista che ho fatto all'artista Lawrence Lek tra il 2017 (quando ancora vivevo a Singapore) e l'inizio di quest'anno funesto, rientrata in Italia prima degli inizi del contagio da Covid-19. Ho scoperto il lavoro di Lawrence quando ero da poco a Singapore e mi aveva incuriosito che il suo video Geomancer si occupasse in maniera critica del futuro della città ultratecnologica in cui mi trovavo. I suoi lavoravano per la compagnia aerea Singapore Airlines, e lui è cresciuto seguendoli in diverse città asiatiche ed europee. L'ho intervistato alla fine del 2017, mentre stavo preparando la mostra collettiva head heap heat all'ICA Singapore, dove lavoravo come curatrice. L'intervista avrebbe dovuto essere pubblicata sul sito di un magazine d'arte di Shanghai, ma l'hanno tradotta in mandarino e messa direttamente sulla piattaforma Weibo (il Facebook cinese, per intenderci), e io non ho mai avuto l'opportunità di leggerla, dato che l'intervista era stata fatta in inglese e non conosco il cinese.

Delle risposte di Lawrence vorrei prendere in considerazione alcuni spunti, anche se ce ne sarebbero molti altri da sviluppare, dato che le sue risposte sono dense di rimandi, nella speranza che ci aiutino a riflettere sul nostro incerto presente.



Una delle questioni da lui sollevate è che se si procedesse con l'automazione e l'umanità venisse liberata dal lavoro, uno dei nuovi orizzonti di produzione sarebbe la creazione e l'offerta dell'intrattenimento di massa rivolto alla società disoccupata. Non so se la quarantena possa essere applicata come campione di una condizione futura, ma il nostro consumo di contenuti culturali, sociali e digitali è mutato considerevolmente in queste settimane bloccati a casa. E in questa bulimia di offerta e di produzione affrettata non si contano più le dirette su Instagram, sui canali Facebook, oltre che il nostro consenso a cookies e trattamento dati un po' a caso per leggere articoli, scaricare software di videochiamate ecc.

Lawrence parla dell'arte nella sua visione virtuale/futurista come l'ultimo luogo di espressione umana che non potrà essere intaccato dall'automazione, perché, anche se può accedere a ogni storia dell'arte mai esistita, questo non rende l'intelligenza artificiale un artista. Lek si immagina che questa sia l'arena in cui si giocherà il futuro, non l'economia, la scienza, la sanità, ma l'arte, e tutti cercheranno di imbrigliarla e di domarla con muri reali e virtuali. Essere rinchiusi da settimane tra le mura di casa; abbiamo visto piscine, negozi, chiese, parchi chiudere, insieme alle frontiere, e gli aerei fermarsi. La natura e gli animali si stanno godendo la nostra assenza. L'altro giorno, mentre tornavo a casa dopo aver fatto la spesa, senza che vi fossero in giro altre auto, ho frenato di colpo davanti a un fagiano che attraversava la strada.

Il terzo e ultimo punto è quello della sopravvivenza, Lek ne parla come di un'inclinazione insita all'AI, si pensi ad HAL 9000 di 2001 Odissea nello spazio di Kubrick (1968), o a Samantha, il software con la voce di Scarlett Johansson in Lei di Spike Jonze (2013). Qui invece lottiamo per la sopravvivenza umana, colpiti nel fisico, nella socialità, in ogni struttura astratta e concreta da un virus ormai globale. Personalmente mi curo guardando i saggi film animati di Miyazaki. E tu come stai, a che cosa stai pensando e lavorando?

Caterina

6 Aprile 2020



Cara Caterina,

con qualche giorno di ritardo rispondo a questa tua lettera-introduzione alla traduzione che abbiamo preparato per KABUL magazine. Sono giorni strani per me, molto arrabbiati. Come affermi anche tu, l'intrattenimento è arrivato alle stelle, ognuno adopera queste occasioni social per permettersi un grammo di visibilità in più mentre nessuno spende il proprio tempo per riflettere sul dopo, se ci siano modalità migliori di utilizzare gli spazi istituzionali.

Ad ogni modo, non volendo proseguire sull'onda radicale che tocca le mie letture in questi giorni, mi piacerebbe sottolineare un altro punto interessante che emerge dalla tua intervista con Lawrence. Nell'ultima risposta di Lek si rende manifesto come in qualche modo le sue opere proiettate in un futuro lontano si affermino proprio in quel futuro come archivi di una tecnologia passata: «Vedere un'opera ambientata nel 2065 durante il 2065 sarà senza dubbio inquietante, proprio come la gente ha commemorato l'arrivo di Blade Runner nel 2019».

Quando ho letto queste parole mi è subito tornata in mente l'introduzione di un libro di Boris Groys, *Il Sospetto*. Nelle prime righe leggiamo: «Questo libro è nato dal desiderio di rispondere alla questione che non mi ha più lasciato in pace, sin da quando scrissi *Sul nuovo*: quale forza regge gli archivi della nostra cultura e conferisce loro la durata che li caratterizza?».¹ Gli archivi ci attraggono in quanto luoghi destinati ad accogliere il nuovo, in quanto spazi aperti all'infinito che si trovano nel mondo esterno là fuori. Questa brama di illimitatezza però, al giorno d'oggi, sembra fluire nel bisogno di perdita d'identità, di multimedialità, d'interazione. Le persone che sembrano in grado di liquefarsi sono le più adatte e compatibili sia al mercato, da un lato, sia a una critica alla società, dall'altro. Rispondendo alla domanda di Groys, è la società a decidere come e per quanto reggere i suoi archivi (i suoi soldi, la disponibilità al lavoro, il know how tecnico che fisicamente li mantiene), salvo in caso di catastrofe. Aggiungendo il contributo di Lek, a volte possono essere anche i lavori degli artisti stessi e, più precisamente, i loro supporti tecnici a permetterci a posteriori di esprimere una riflessione sul nostro contesto, su ciò che è diventato. La sua astrazione apparirà come atto di manomissione reale nel mondo in cui viviamo, e

¹ B. Groys, *Il Sospetto. Per una fenomenologia dei media*, Bompiani, Milano, 2010, p. 7.



immaginativa nel futuro che avevamo pensato.

Non vedo l'ora di mangiare un gelato insieme al parco,

Lisa

Geomancer, il suo film del 2017 ambientato a Singapore nel 2065, è stato uno dei miei punti di partenza per la mostra collettiva *head heap heat* (2018), che ho curato all'Institute of Contemporary Arts (ICA) di Singapore.² Ero alla ricerca di opere d'arte che utilizzassero materiali e narrazioni inaspettate, ed ero curiosa di presentare al pubblico di Singapore un film prodotto a Londra ma ispirato a Singapore. Più o meno nello stesso periodo, ho posto a Lek una serie di domande sui suoi metodi di lavoro, sul suo fascino per il gaming e sui pericoli insiti nel lavoro automatizzato. Abbiamo confrontato gli appunti sull'Oriente e l'Occidente, sull'intelligenza artificiale (AI) e su come saranno i musei del futuro. Questa conversazione ha avuto luogo tre anni fa.

Ora ho deciso di ripubblicare quel dialogo, più tre nuove domande che ho presentato via e-mail all'artista. Algoritmi, obsolescenza tecnologica e influenze dei social media sono entrati nella conversazione, poiché le considerazioni precedenti continuano a essere rilevanti nel discorso dell'arte globale e nelle attuali tendenze tecnologiche.

[2017]

Caterina Riva: Puoi spiegarmi che cosa intendi con "Sinofuturismo"?

² Per leggere il catalogo online di *head heap heat* si veda: <http://online.pubhtml5.com/zkna/pxns/>.



Lawrence Lek: Mentre scrivevo la sceneggiatura per *Geomancer*, mi chiedevo perché fosse difficile trovare un discorso critico sulla fantascienza del XX secolo in Cina. Anche se c'è una ricca storia letteraria da Lu Xun³ a Liu Cixin,⁴ mancano gli studi culturali e la critica post-orientalista.⁵ Sebbene l'Asia rappresenti spesso uno sfondo per la fantascienza, per quale motivo il Sinofuturismo non è discusso così intensamente come l'Afrofuturismo, il Futurismo del Golfo o il Futurismo italiano?⁶ Così ho cominciato a sviluppare un'intelligenza artificiale che potrebbe essere un avatar adatto a questo concetto. *Sinofuturism (1839-2046 d.C.)* è un pezzo di fantascienza in cui un'intelligenza artificiale emerge dagli stessi modelli che la cultura cinese usa per replicare se stessa. Ma non si tratta solo della Cina, o addirittura dell'Asia orientale; si tratta di vedere il complesso tecno-industriale globale come un'intelligenza postumana il cui scopo centrale è la sopravvivenza. Me ne sono reso conto quando ho iniziato a vedere tanti punti in comune tra l'intelligenza artificiale e il

³ Lu Xun (1881-1936) è considerato uno dei più grandi scrittori cinesi del XX secolo, Mao Zedong lo ha definito "comandante della rivoluzione culturale cinese". Scrisse saggi e racconti in uno stile sofisticato, presentando la sua personale visione della società cinese.

⁴ Liu Cixin è uno scrittore cinese di fantascienza. Tra i suoi libri più conosciuti vi è la trilogia composta da *Il problema dei tre corpi* (pubblicato in italiano da Mondadori nel 2017), *La materia del cosmo* (in italiano nel 2018) e *Nella quarta dimensione* (in italiano nel 2018). I suoi libri sono stati tradotti in molte lingue, hanno raggiunto il successo commerciale e hanno vinto diversi premi.

⁵ L'orientalismo si riferisce alla rappresentazione usata nella letteratura, negli studi culturali e nella storia dell'arte del mondo orientale. Il libro di Edward Said, *Orientalism* (1978; prima edizione italiana del 1991), considera la definizione attraverso una prospettiva occidentale. Aggiornando il concetto con gli scenari politici e sociali intrecciati dell'Oriente e dell'Occidente, Hamid Dabashi ha invece scritto il volume *Post-Orientalism: Knowledge and Power in Time of Terror* (2008).

⁶ Il termine "Africanfuturism" si trova nel libro del critico culturale Mark Dery, *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (1994), dove è definito come una narrazione speculativa che tratta temi afroamericani. Per approfondimenti si veda: <https://haenfler.sites.grinnell.edu/afrofuturism/>. Il concetto di "Futurismo del Golfo" è stato utilizzato per la prima volta nel 2012 dalle artiste Sophia Al-Maria e Fatima Al Qadiri, per denotare la propensione dei paesi del Golfo Persico al petrolio, al denaro e al consumismo. Ricollegandosi all'avanguardia dei futurismi, dalla Russia al Giappone, esse adottano una propensione tecnologica. Per approfondimenti: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/15040/1/the-desert-of-the-unreal>. Il "Futurismo italiano" fu fondato nel 1909, quando Filippo Tommaso Marinetti pubblicò il manifesto del movimento sul quotidiano francese «Le Figaro». Nell'arte, nella musica, nell'architettura e nel design esso aspirava alla velocità e al dinamismo, e abbracciava la tecnologia, mentre disprezzava il passato e i valori tradizionali. Per approfondimenti: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstract-art/art-great-war/a/italian-futurism-an-introduction>.



lavoro cinese. Nei notiziari occidentali come Infowars e Fox News, per esempio, le argomentazioni contro l'automazione o l'intelligenza artificiale sono le stesse di quelle contro la globalizzazione e la Cina: "ci rubano il lavoro" o "lavorano per una paga inferiore". Inoltre, ho pensato che i computer utilizzati per la ricerca e la forza-lavoro cinese senza nome hanno molto in comune: sono entrambi programmati per un lavoro senza fine. Ecco perché l'AI è il simbolo definitivo del Sinofuturismo: è davvero brava in matematica, si dedica a copiare e studiare enormi quantità di dati, con una dipendenza al gioco, al gioco d'azzardo e al duro lavoro.

Caterina Riva: Come si concilia questo concetto con la tua educazione in Asia orientale e con la tua vita attuale a Londra?

Lawrence Lek: Riunisce modelli culturali paradossali di cui sono sempre stato consapevole, ma senza articularli completamente. Realizzare il video mi ha fatto rivalutare il tempo vissuto a Hong Kong, Singapore e al contesto politico della mia esistenza a Londra. Guardando oltre l'intreccio morale della politica postcoloniale, ho cominciato a vedere ogni nazione lottare per le proprie idee di indipendenza, autonomia e prosperità.

Come cominciamo a capire i doppi legami tra Oriente e Occidente? Come affermo nel video, «Il Sinofuturismo non si preoccupa di un futuro drammaticamente migliore, purché sopravviva. Deve replicarsi. Non importa se produce il più grande prodotto del mondo, finché il motore continua a funzionare. Non è nemmeno l'Altro. L'orientalismo è l'ombra dell'occidentalismo. In Occidente, l'Oriente è l'altro; in Oriente, l'Occidente è l'altro. Il Sinofuturismo supera questi confini. È un mondo pienamente visibile».

Caterina Riva: A quale tipo di pubblico immagini di indirizzare le tue opere?



Lawrence Lek: Penso a un pubblico non solo in termini spaziali, ma anche temporali. Immaginiamo che qualsiasi opera creata oggi esista in perpetuo attraverso la riproduzione digitale. Mi chiedo: e se una futura AI amante dell'arte potesse guardare online *Geomancer* e *Sinofuturism*? Come reagirebbe a un umano che cerca di immaginare un'AI? L'idea di un pubblico sconosciuto è affascinante. Non si sa chi o cosa saranno i futuri archeologi.

Caterina Riva: Sembri essere interessato alla costruzione di uno spazio sociale attraverso la realtà virtuale, anche tramite le lenti dell'architettura, del gioco e del lavoro automatizzato. Che cosa ti spinge ad analizzare un nesso così complesso di informazioni e dati nei tuoi video?

Lawrence Lek: Sono interessato a come si possa costruire un mondo con strutture complesse. Sino a poco tempo fa, mi sono occupato principalmente dell'idea della simulazione di luoghi precisi. Usando l'architettura come punto di partenza per i mondi virtuali, il pubblico può capire una località e un punto di vista specifici. I miei lavori precedenti, da *Delirious New Wick* a *Europa, Mon Amour*, erano più vagabondi, viaggi ambientali costruiti con una tecnica simile al collage all'interno dei motori dei videogiochi. Ultimamente ho iniziato a rappresentare le prospettive di artisti fittizi, creatori immaginari con cui il pubblico si può relazionare, proprio come un avatar in un RPG (gioco di ruolo). *Geomancer* è la continuazione di questa idea: non sarai mai un'AI, ma puoi stare con e tra loro.

Caterina Riva: Come curatrice d'arte, sono sia attratta che terrorizzata dall'idea di Curator-AI, che introduci in un capitolo finale di *Geomancer*. Puoi dirci qualcosa in più



sulla “Legge contro l’arte AI” (*Anti-AI Art Law*) e su “dove andranno a finire tutti gli artisti” nell’anno 2065?

Lawrence Lek: In *Geomancer* uso l’arte come simbolo dell’apprezzamento umano nei confronti del pensiero creativo e della bellezza. Ma che cosa succede quando un’AI emotivamente consapevole acquisisce il potere di auto-esprimersi? Che cosa si fa quando il genio creativo non è più dominio esclusivo dell’umanità? Lo sfondo è ambientato nel 2065, dove troviamo un gruppo di attivisti “bio-suprematisti” pro-umani che bandiscono l’AI da tutti i premi culturali del mondo. Il loro modo di affrontare l’altro super-intelligente è quello di promulgare leggi dell’ONU che impediscono alle opere realizzate da AI di poter partecipare alle biennali, agli Oscar, ai Pulitzer e così via.

Si tratta di un riflesso dell’eterna farsa umana dell’inclusione e dell’esclusione tribale, promulgata con mezzi legali. Ma a un livello esistenziale più profondo, penso anche alla crisi che potrebbe verificarsi quando l’umanità non sarà più considerata così speciale. “Ognuno è un Artista” ritiene Joseph Beuys; ma se alla fine nessuno lo fosse?⁷ Se il punto di arrivo delle industrie creative è la pura automazione, dove vanno tutti gli artisti? A fare shopping?

Caterina Riva: L’arte è dipinta nel tuo lavoro come l’ultimo rifugio dell’umanità e come ultima porzione di terra metafisica da conquistare con il capitale di rischio tecno-finanziario. Alcuni dei tuoi riferimenti sono *Realismo capitalista* di Mark Fisher,⁸ *Il*

⁷ Joseph Beuys (1921-1986) è stato un artista e insegnante tedesco. Lavorò con la performance e la scultura, e favorì anche una maggiore comprensione dell’arte nella società. Attraverso il suo slogan degli anni Settanta, “Ognuno è un Artista”, ha posto il potere creativo nelle mani di ciascun individuo.

⁸ *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* è un libro del 2009 (edizione italiana edita da Not nel 2018) scritto dal teorico britannico Mark Fisher (1968-2017), in cui si propone di andare oltre la diffusa ideologia neoliberale. Il libro fornisce esempi del malessere del capitalismo nella società contemporanea, dalla salute mentale all’educazione.



desiderio chiamato utopia di Fredric Jameson⁹ e *Is the Museum a Battlefield?* di Hito Steyerl.¹⁰ La critica istituzionale¹¹ si dirige verso questa direzione?

Lawrence Lek: Il libro di Mark Fisher ha come sottotitolo la domanda «Is there no alternative?». Si tratta di un'inversione dello slogan conservatore di Margaret Thatcher usato negli anni Ottanta, «There is no alternative», come a significare che il capitalismo è l'unico sistema che funziona. Ciò che mi piace di più di questi tre scrittori è la loro dedizione nel mescolare la cultura pop con la critica sociale, mentre sono consapevoli dei limiti della loro prospettiva. Dopo alcuni anni di creazione di mondi virtuali site-specific che integrano la critica istituzionale e la speculazione utopica, ho cominciato a chiedermi quali altre strade potrei intraprendere. In altre parole, che cosa succede quando la critica stessa diventa una merce? Ci sto ancora lavorando.

Caterina Riva: Le gallerie d'arte e i musei sono ancora luoghi che permettono un'esperienza collettiva, oppure dovrebbero concedere un sollievo isolato a ogni singolo individuo, o saranno, come esprimi in *Geomancer*, l'ultimo luogo da conquistare e intorno a cui costruire muri?

⁹ *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions* è un libro del 2007 di Fredric Jameson, edito da Feltrinelli nello stesso anno come *Il desiderio chiamato utopia*. In esso, il filosofo americano mette a confronto le disparità tecnologiche tra il primo e il terzo mondo nell'era della globalizzazione.

¹⁰ Hito Steyerl è un'artista che vive a Berlino. *Is the Museum a Battlefield?* è il titolo di una conferenza e di un suo video del 2013 in cui ripercorre la storia delle battaglie combattute nei musei ricollegandole alle relazioni correnti tra i produttori di quelle armi e i musei che ancora ricevono il loro denaro. Per approfondire: <https://walkerart.org/magazine/hito-steyerl-is-the-museum-a-battlefield>

¹¹ "Critica istituzionale" è un'espressione che ha iniziato a essere utilizzata negli anni Sessanta per identificare le pratiche artistiche critiche nei confronti delle istituzioni artistiche come gallerie e musei. Per approfondire: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/institutional-critique>



Lawrence Lek: Le gallerie d'arte e i musei sono nati da un particolare clima socio-economico in cui il mecenatismo privato si è concentrato sulla creazione di istituzioni pubbliche. La loro istituzione rifletteva un cambiamento fondamentale verso l'idea di un pubblico illuminato, affamato di cultura in un'epoca di meccanizzazione e di perdita delle forme tradizionali di comunità, come la religione, il lavoro collettivo e l'agricoltura. La tecnologia digitale, estendendo gli spazi fisici nel regno virtuale, complica ulteriormente questo sviluppo. Ma il desiderio di esperienza collettiva non scomparirà, e nemmeno il desiderio di privacy e d'isolamento. La VR (realtà virtuale), nella sua forma nel 2017, è un buon esempio di questo conflitto: gli utenti si isolano attraverso visori ultratecnologici per entrare in uno spazio condiviso di intrattenimento. La simulazione ha il suo uso: i videogiochi, il cinema e i mondi virtuali non sono una mera evasione. Solo vedendo le cose da un altro punto di vista possiamo cominciare a svelare le istituzioni del XXI secolo.

Caterina Riva: Ultimamente sto considerando il potere coercitivo del suono, come l'infinita ripetizione di canzoni pop degli anni '90 sulle stazioni radio, in auto e nei centri commerciali di Singapore, e come quelle melodie si infiltrino inconsapevolmente nella testa. Come impieghi il suono nella costruzione delle tue opere?

Lawrence Lek: Nel 2011 e nel 2014 ho realizzato colonne sonore di lungometraggi per film che non esistevano. Il suono sfugge ai confini dell'inquadratura, contribuendo a evocare un altro mondo. Di solito realizzo abbozzi di colonne sonore prima di ultimare le mie sceneggiature o i mondi 3D, poiché so che musica e voce danno il tono emotivo a tutto il resto. Realizzare *Geomancer* si è rivelata un'opportunità per essere più ardito nell'integrare suono e immagini. Nella colonna sonora di *Geomancer*, desideravo creare un senso di pop privo di tempo. È davvero strano per me che le stesse canzoni pop dozzinali che ho sentito a inizio anni '90 a Singapore vengano suonate ancora oggi.



Tutto ciò crea una strana sensazione: non sono retrò, o bloccate nel passato, ma creano piuttosto questa perenne sensazione di tempo perduto.

[2020]

Caterina Riva: Dall'ultima volta che abbiamo parlato di *Geomancer* e della *Farsight Corporation* (la tua società fittizia di AI), hai creato un nuovo film in CGI (*Computer-Generated Imagery*): *AIDOL*. L'AI nel titolo è abbinata all'idea dell'idolo dalla mitologia antica e all'odierno televisivo tipo *American Idol*. È la tua ultima versione della battaglia della creatività tra esseri umani (che nel film si chiamano "Bios", dal greco "vita") e intelligenza artificiale (chiamata "Synths", vale a dire "sintetici"). Nella nostra società, le tecnologie contemporanee si basano sull'anticipazione dei desideri del consumatore e sulla promozione di uno stile di vita onnipresente e omogeneo. Nel 2020, dove si inserisce l'arte in un panorama algoritmico e di dati?

Lawrence Lek: Nel mio lavoro, uso l'arte e il cosiddetto mondo dell'arte come microcosmo per esplorare l'impatto della tecnologia sulla cultura. Traduco le mie preoccupazioni sull'arte di ora, nel futuro. Ciò avviene in due dimensioni. Su scala macro, *AIDOL* esplora la dimensione globale dei cambiamenti sociali: per esempio, come l'automazione potrebbe influenzare l'occupazione e come un nuovo tipo di intrattenimento di massa potrebbe nascere dalla liberazione dell'umanità dal lavoro. Dal momento che le persone sono libere di passare tutto il giorno a giocare ai videogiochi, guardare eSports e video musicali, la "star" diventa la merce ultima. Lo vediamo oggi con l'ascesa della cultura influencer, con i canali in streaming e le star dei social media. Anche se è ambientato nel 2065, *AIDOL* riflette su questi cambiamenti, con il personaggio principale, Diva, che fa trasmettere tutti i suoi prodotti, le sue



uscite e le sue performance 24 ore su 24, 7 giorni su 7. La seconda dimensione che considero è il livello della psicologia della futura star. Diva è il prodotto di come questa liberazione dal lavoro potrebbe inavvertitamente portare a un nuovo tipo di paura – la paura di essere irrilevante, di essere invisibile. È un mondo di sorveglianza perpetua e di governance algoritmica, se non fosse che le paure del Grande Fratello hanno lasciato il posto al consumismo e al desiderio di spettacolo.

Caterina Riva: Credo che la definizione di artista nel tuo lavoro possa essere un po' riduttiva quando lo spettatore si rende conto che Lawrence Lek è la persona dietro il computer che realizza le animazioni, scrive la sceneggiatura, compone il suono e prende migliaia di decisioni per ognuno dei suoi film. Come sono cambiati i mezzi di produzione e distribuzione da quando sei rappresentato dalla galleria Sadie Coles HQ?

Lawrence Lek: In fondo, sono un grande fan di tutti i media con cui lavoro – giochi, letteratura, musica, film, arte –, quindi sono piuttosto ossessionato da tutti gli aspetti della produzione. La distribuzione non è cambiata molto dato che ogni mezzo di comunicazione segue la propria economia e il proprio pubblico. Mi sono impegnato nella musica elettronica fai-da-te nel 2008, quando Internet prometteva ancora l'auto-distribuzione, e piattaforme, etichette e strutture auto-organizzate rappresentavano il futuro per i musicisti indipendenti. Sono passati appena dieci anni e la realtà si è rivelata molto diversa. La musica è stata una delle prime a essere quasi completamente consumata dalle piattaforme di contenuti e dai servizi di streaming ottimizzati tramite algoritmi. È un risultato tragico, ma anche logico. Il contenuto di *AIDOL* attinge molto da queste osservazioni. Da quando mi occupo del mondo dell'arte, della musica e del cinema, cerco sempre di condividere i vari aspetti dei miei progetti in qualsiasi modo sia appropriato o disponibile. Per esempio, *AIDOL* ha debuttato da Sadie Coles come



un'installazione filmica. Poi sarà proiettato come uscita cinematografica, e la colonna sonora sarà pubblicata nel corso dell'anno.

Caterina Riva: Quando abbiamo presentato *Geomancer* all'ICA di Singapore a inizio 2018, uno dei miei obiettivi era quello di vedere che cosa sarebbe successo quando avremmo mostrato la futura Singapore a Singapore. Tre anni dopo, tu sei uno degli artisti invitati alla Biennale di Singapore. *Geomancer* è stato ispirato dall'architettura delle città in cui hai vissuto, che si tratti di Dalston, a Londra, o di Marina Bay Sands, a Singapore. Pensi sia giusto dire che l'opera stia gradualmente perdendo la sua somiglianza con luoghi reali diventando invece più astratta?

Lawrence Lek: Hai proprio ragione. Anni fa, ho accettato il fatto che "il futuro" – soprattutto un futuro generato dal computer – invecchi sempre più velocemente. Prendiamo un caso semplice come la risoluzione dello schermo. Ci siamo abituati a una visione simile alla retina a un ritmo così rapido che ciò che prima era considerato normale – 360p, HD, 1080p, 4k – appare più astratto e datato dal punto di vista tecnologico. Se è abbastanza vecchio, diventa retrò, come la grafica a 8 o 16 bit. Vedere un'opera ambientata nel 2065 durante il 2065 sarà senza dubbio inquietante, proprio come la gente ha commemorato l'arrivo di *Blade Runner* nel 2019. Speriamo di riuscire ad arrivare a quel punto.

AUTRICI: Lisa Andreani, Caterina Riva