

NEW YORK

Our Future Is About Expansion

BY CECILIA ALEMANI

Their latest project (shown) at the Creative Time Quadrennial on Governors Island, is a video in which New York and its most prestigious art institutions – the Guggenheim, the Whitney – are invaded by zombies. In the past they stood out for their guerilla-style actions: they chased the *Floating Island* of Robert Smithson on a boat made with a mock orange gate of Christo, they attached public artworks around the city of New York, and transformed the big apple into an enormous pizza. These explosive interventions are by The Bruce High Quality Foundation, a group between the fictitious and the alternative that is popping up around town with subversive force.

cecilia alemani How many are you?

bruce high quality foundation We're generally between 7 and 12 central participants at any given time, depending on the project. But many of our projects have incorporated more people than that. For *Cats on Broadway*, a gentrification fable as musical theater revival set in Bed-Stuy, Brooklyn, we had a cast and crew of over 60 people. For *Isle of the Dead* we had a cast of 300 or so zombies.

ca Who exactly is Bruce High Quality?

bhgf Bruce High Quality was a social sculptor who was able to produce only a limited number of works before his untimely death. The foundation exists to create work in his spirit and to disseminate his legacy.

ca How did you guys meet?

bhgf We met in art school in New York City.

ca Let's talk about your latest production, premiered at Plot 09, Creative Times's Quadrennial that is taking place at Governors Island, *Isle of the Dead*. Do you think the art world will end like that?

bhgf The art world will probably not end in a zombie holocaust, but it did begin that way and probably will again. After painting died, it came back to life in a strange new, oddly more self-conscious form. After the market crashed in 1987 (a couple years later for the art world), it came back to life in a new form. So we never thought of our movie as being predictive in any real sense. It's much more about exactly where we're at now. A zombie is just any living being hell-bent on remembering the past, and everyone is talking about the past these days. The good ol' 60s, the good ol' 70s. Back when junkies were visible and lofts were available and an MFA didn't mean so much. But those who can remember the past nostalgically are doomed to repeat it grotesquely. We're preoccupied with the artifice of history, nightmare or not, but only inasmuch as it pertains to the here and now.

ca Did you have a good time filming?

bhgf Filming is one of the least fun things we do. It involves waking up far too early, everything going wrong, and the footage not being what we expected. For *Isle of the Dead*, filming the scene with 300 zombies was stressful but exhilarating. It was such a stupidly ludicrous idea that it felt great to see it finally materialize.

ca What was your relationship with Governors Island? Can you talk about the project you did in collaboration with Latitudes during "No Soul For Sale"?

bhgf Latitudes was invited to participate in "No Soul for Sale", a sort of fair/exhibition for the not-so-commercial aspects of the art world, and they asked us if we could create a scenario for them to work in during the show. We had been spending a lot of time on Governors Island planning and filming *Isle of the Dead* and we discovered an abandoned Burger King complete with a bowling alley that had been used by the military and coast guard stationed there. Rain comes in through



holes in the ceiling. Cobwebs and burger grease cover rusting kitchen equipment. The building is, like the rest of the "non-historic" part of the island, slated for demolition to make way for what will likely be a large public park. The idea of recycling furniture from a commercial megalith, pre-fab furniture born of a '60s utopian design approach, for a not-for-profit exhibition, seemed a perfect fit to us.

ca Latitudes also invited you to be part of the exhibition "Greenwashing", which took place at Fondazione Sandretto Re Rebaudengo in Turin last year. Can you talk about *Beyond Pastoral* (Shroud of Turin) (2008), the project you showed there and your relationship with the environment and its perils?

bhgf The piece we showed at Sandretto was a sort of relic of an earlier project. A few months before the "Greenwashing" exhibition we were invited to participate in a show at exit art titled "electric lab". The theme of the show was electricity, and since there is a BP gas station across the street from the space, we replicated it as a 1/5 scale model, powering it with lemons and limes. The lemons and limes were arranged on the floor in the shape of the BP logo, and wired in series to work as battery cells that generated enough energy to power the gas station's light and sound system (like a giant potato clock). As the lemons and limes began to rot, the station lost its power and the logo its color. Eventually the mould on the fruit became toxic and was removed in a toxic cleanup performance involving hazmat suits. While the piece mocked the company's attempts at rebranding itself as an ecofriendly corporation, it also poked fun at the idea that alternative energy will somehow save the world. For the "Greenwashing" show in Turin, we exhibited a gauze cloth that had registered the imprint and color of the decayed fruit, playing off the pseudo-religious language of the Green Movement and the miracle we'd need to actually save the planet.

ca How do you come up with an idea? Do you collaborate on all levels, from creation to production?

bhgf Our ideas are always in response to context, what we think and how we feel about some situation going on around us or directly effecting the worlds we care about. What does it mean to be an artist now? In New York? Internationally? What does the market have to do with creative action? How do art history and its agents create the present? The future? What does public art mean? What does collaboration mean? Our collaboration is an ongoing conversation. We generate ideas together and we realize them together. It matters what kind of screws go in the wall and what kind of lights go on the ceiling. Metaphors have to resist gravity just like people do.

ca Some of your projects are very much related to the art world itself: *Heaven Forbid*, a reaction to Ugo Rondinone's *Hell Yes!* sign attached to the New Museum facade; *The Gate*, Not the Idea of the Thing But the Thing Itself on New York's *Waterways*, Fall 2005, in which you followed Robert Smithson's *Floating Island* with a tiny boat made out of an orange gate of Christo, and *Public Sculpture Tackle*, an assault on public sculptures throughout the city of New York. Can you talk about that, also in relation to possible future evolution of your work?

bhgf The future of The Bruce High Quality Foundation is about expansion. We believe that fiction is a regenerative force that has the potential to transform the art world and we hope to practice fiction at every level of the system. The next wave of projects for us focuses on arts education. Contemporary arts education is a nebulous thing. It's easy to understand how technique can be taught, but that's not all that is going on. That other part, the part where the possibilities of expression are driven to a crisis point, is very much how we understand the potential of art itself. So we're making a metaphor – founding a university, BHQFU, to allow art and education to service each other.

ca It seems that your work is extremely performative. How do you relate to white cube space? Do you prefer the public domain or the commercial?

bhgf There is a tension set up between "public space" and "commercial space" that oversimplifies what is going on. In New York, for instance, there is very little actual public space. Generally, somebody owns it. And if it isn't a private company, it's still regulated municipally. There is something exhilarating about doing

something without permission, creating an audience out of whoever happens to be there. But moving those projects into exhibitions in “art world” spaces and publications affords us the possibility of intervening in history, complicating the public record, and opening fissures for the future. History requires precedents be set, and we hope our practice will be a platform for future artists to take license from.

ca Let's talk about Empire. Can you tell me how you came up with the idea behind the exhibition? How was it articulated throughout the gallery space?

bhgf Like all our work, *Empire* was a response to what was going on around us, in this case, the trouble on Wall Street. New York is the Empire State, so we decided to look at the way our city has represented itself as an empire and how that connects to historical cycles. A central resource for us was the Thomas Cole painting cycle, “The Course of Empire”, so we divided the show into five rooms, but didn't follow his narrative program. His paintings show empire as a steady progression from a utopian pastoral state through the height of empire to war and desolation.

We wanted to portray those aspects of empire in a non-mutually exclusive way. In a sense, everything is always wonderful and screwed up at the same time. For one room we recreated the Thomas Cole series, but invited artist friends to collaborate on the paintings, adding and editing material as they saw fit. Another room contained *Pizzatopia*, an 11-foot diameter model of Manhattan covered in cheese. It's utopian, dystopic and consumable all at the same time. In another room we showed *Hooverville*, a photograph of Depression era hobos warming themselves over a barrel fire in the middle of a giant scale model of New York City (we shot it on location at the Queens Museum's Panorama). The photograph was flanked by an aging army of miniature terracotta ATMs.

ca Do you have any confirmed upcoming projects?

bhgf Yes. We're opening a free school, BHQFU, this September 11th. There will be classes and talks and critiques and performances. The idea is that the school will create itself over time, develop its own curriculum as it goes. As an aspect of BHQFU, we're doing a lot of public educational projects this fall. We're developing presentations and videos about the relationship between the art market and arts education, the metaphor of seduction in patronage, and the misunderstood legacy of irony in art history. We'll be showing these on September 10th at Macy's Department Store, on September 16th at an exhibition in the Cooper Union School of Art, on October 2nd at Prelude 09, October 3rd at PS1, and then we'll be doing a solo show at Susan Inglett, opening December 4th. In the Spring, we're planning to take BHQFU on a cross-country tour, assuming we can raise some money.



Opposite – The Bruce High Quality Foundation, *Rite of Spring*, 2009. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation and Cueto Project, New York.

This page, clockwise – The Bruce High Quality Foundation, *Still from L'eau de vie, un film de Jean-luc Godard*, 2005. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation and Susan Inglett Gallery, New York.

The Bruce High Quality Foundation, *Rite of Spring (Groundbreaking)*, 2009. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation and Cueto Project, New York.

The Bruce High Quality Foundation, *Heaven Forbid*, 2008. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation.

The Bruce High Quality Foundation, *Cats*, 2007. Courtesy: the Bruce High Quality Foundation and Cueto Project, New York.

DI CECILIA ALEMANI

Il loro progetto più recente, in mostra alla quadriennale di Creative Time a Governors Island, è un video in cui New York e le sue istituzioni artistiche più prestigiose – il Guggenheim, il Whitney – sono invase da zombie. Nel passato si sono distinti per interventi in stile guerriglia: hanno inseguito la *Floating Island* di Robert Smithson con una barca che replicava uno dei gate arancioni di Christo, hanno attaccato opere di arte pubblica in giro per New York, e hanno trasformato la grande mela in un'enorme pizza. Chi si cela dietro questi interventi esplosivi è The Bruce High Quality Foundation, un collettivo tra il fittizio e l'alternativo che sta punteggiando la città con interventi dalla forte carica sovversiva. Cecilia Alemani li ha intervistati.



cecilia alemani In quanti siete?

bruce high quality foundation In genere, se ci prendi in un determinato momento, siamo tra i sette e i dodici elementi principali, a seconda del progetto cui stiamo lavorando. Ma molti dei nostri progetti hanno coinvolto un numero ben più grande di persone. Per *Cats on Broadway*, una favola sulla trasformazione di un quartiere popolare in quartiere residenziale di lusso, sotto forma di revival teatrale/musicale, ambientato a Bed-Stuy, Brooklyn, avevamo un cast di oltre sessanta persone. Per *Isle of the Dead* avevamo un cast di circa trecento zombie.

ca Chi è esattamente Bruce High Quality?

bhqf Bruce High Quality era uno scultore sociale che riuscì a produrre solo un numero limitato di opere prima della precoce dipartita. La fondazione esiste per creare lavori che rispettino lo spirito delle sue opere e per diffondere l'eredità che ci ha lasciato.

ca Come vi siete incontrati?

bhqf Ci siamo incontrati alla scuola d'arte a New York.

ca Parliamo della vostra ultima produzione, che ha debuttato a Plot 09, la Quadriennale di Creative Times che si sta svolgendo a Governors Island: *Isle of the Dead*. Pensate che il mondo dell'arte andrà a finire così?

bhqf Il mondo dell'arte probabilmente non finirà in un olocausto di zombie, ma è cominciato a quel modo, e probabilmente lo farà ancora. Dopo che la pittura è morta, è tornata in vita sotto una nuova forma, stranamente auto-consapevole. Dopo che il mercato è crollato nel 1987 (un paio d'anni più tardi per il mondo dell'arte), è tornato in vita sotto forma diversa. Così non abbiamo mai pensato al nostro film come a qualcosa di realmente profetico, ma piuttosto di più attinente alla situazione attuale. Uno zombie è semplicemente qualsiasi essere vivente condannato a ricordare il passato, e tutti parlano del passato in questi giorni. I cari vecchi anni Sessanta e Settanta. Quando i drogati erano visibili, i loft disponibili e un Master in Fine Arts non significava molto. Ma quelli che ricordano il passato con nostalgia, sono condannati a ripeterlo in modo grottesco. L'artificio dell'arte ci interessa, che sia un incubo oppure no, ma solo nella misura in cui riguarda il qui e ora.

Clockwise – The Bruce High Quality Foundation, *Rite of Spring (Groundbreaking)*, 2009. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation and Cueto Project, New York.

The Bruce High Quality Foundation, *Public Sculpture Tackle Love*, 2007. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation.

Foundation, *One World, One Dream*, 2008. Courtesy: DUVE, Berlin.

The Bruce High Quality Foundation, *Rent a Strike*, 2007. Courtesy: The Bruce High Quality Foundation and Cueto Project, New York.



ca *Vi siete divertiti durante le riprese?*

bhgf Fare un film è una delle cose meno divertenti che si possano fare. Significa che bisogna svegliarsi decisamente troppo presto, che tutto va storto, e che il girato non è mai come te lo saresti aspettato. Per *Isle of the Dead*, girare la scena con trecento zombie è stato stressante, ma esilarante. Era un'idea così stupidamente grottesca, che alla fine è stato fantastico vederla materializzarsi.

ca *Com'è stato il vostro rapporto con Governors Island? Potete dire qualcosa sul progetto in collaborazione con Latitudes durante "No Soul For Sale"?*

bhgf Latitudes è stato invitato a partecipare a "No Soul For Sale", - una sorta di fiera/mostra sugli aspetti meno commerciali del mondo dell'arte -, e ci ha chiesto di creare uno scenario in cui potesse lavorare durante l'esposizione. Avevamo trascorso molto tempo a Governors Island per progettare e filmare *Isle of the Dead* e abbiamo scoperto un Burger King abbandonato, con tanto di pista da bowling, che era stato usato dai militari e dalle guardie costiere di stanza lì. La pioggia entra dai buchi nel soffitto. Ragnatele e grasso di hamburger coprono le attrezzature della cucina, che si stanno arrugginando. L'edificio, come tutta la parte restante, "non storica", dell'isola è destinato alla demolizione per lasciare spazio a quello che sarà, probabilmente, un grande parco pubblico. L'idea di riciclare i mobili di un megalite commerciale, l'arredamento in serie nato dall'approccio progettuale utopico degli anni Sessanta, per una mostra no profit, ci è sembrata una scelta perfetta.

ca *Latitudes vi ha anche invitati a partecipare alla mostra "Greenwashing", che si è svolta alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino lo scorso anno. Potete dire qualcosa di Beyond Pastoral (Shroud of Turin) (2008), il progetto che vi avete esposto, e del vostro rapporto con l'ambiente e i suoi pericoli?*

bhgf L'opera che abbiamo esposto alla Fondazione Sandretto era una sorta di reliquia di un precedente progetto. Alcuni mesi prima della mostra "Greenwashing" siamo stati invitati a partecipare a uno show all'Exit Art intitolato "Electric Lab". Il tema della mostra era l'elettricità, e poiché c'è una stazione di rifornimento BP che si trova dall'altra parte della strada rispetto allo spazio espositivo, l'abbiamo riprodotta sotto forma di modello in scala 1 a 5, fornendole elettricità per mezzo di limoni e lime. I limoni e i lime erano disposti sul pavimento a formare il logo BP, ed erano collegati in serie con dei fili in modo da funzionare come le celle di una batteria, che generavano una quantità di elettricità sufficiente ad azionare le luci e l'impianto audio della stazione di servizio (come un gigantesco orologio "a patata"). Man mano che i limoni e i lime cominciavano a marcire, la stazione di servizio perdeva energia e il logo il suo colore. Alla fine la muffa sulla frutta era divenuta tossica ed è stata rimossa nel corso di una performance di pulizia che ha previsto l'uso di tute protettive per il trattamento di materiali a rischio biologico. L'opera si prendeva gioco dei tentativi della BP di presentarsi agli occhi del pubblico come un'azienda amica dell'ambiente ma, al tempo stesso, ridicolizzava la convinzione che le energie alternative avrebbero potuto, in qualche modo, salvare il mondo. Per la mostra "Greenwashing" a Torino abbiamo esposto una garza su cui erano rimasti impressi l'impronta e il colore della frutta marcia, facendoci così beffe del linguaggio pseudo-religioso del Movimento Verde e del miracolo di cui avremmo bisogno per salvare realmente il pianeta.

ca *In che modo vi vengono le idee? Collaborate a tutti i livelli, dall'invenzione alla produzione?*

bhgf Le nostre idee sono sempre una risposta al contesto, ai nostri pensieri e sentimenti rispetto a una situazione che si sta verificando intorno a noi o che tocca direttamente i mondi che ci stanno a cuore. Che cosa significa essere un artista al giorno d'oggi? A New York? A livello internazionale? Che cosa ha a che fare il mercato con l'azione creativa? In che modo la storia dell'arte e i suoi agenti creano il presente? Il futuro? Che cosa significa arte pubblica? Che cosa significa collaborazione? La nostra collaborazione è una continua conversazione. Generiamo idee insieme, e le realizziamo insieme. Riguarda anche il tipo di viti che mettiamo nel muro e il tipo di luci che appendiamo al soffitto. Le metafore devono resistere alla gravità, esattamente come le persone.

ca *Molti dei vostri progetti riguardano il mondo dell'arte stesso: Heaven Forbid, una risposta al neon Hell Yes! di Ugo Rondinone sulla facciata del New Museum; The Gate, Not the Idea of the Thing But the Thing Itself (2005), sulle vie d'acqua di New York, in cui avete seguito la Floating Island di Robert Smithson con una barchetta ricavata da uno dei gate arancioni di Christo, e Public Sculpture Tackle, un assalto alle sculture pubbliche in tutta New York. Potete parlare di questo aspetto, in rapporto anche alla possibile evoluzione futura del vostro lavoro?*

bhgf Il futuro di The Bruce High Quality Foundation parla di espansione. Crediamo che la *fiction* sia una forza rigenerativa che ha il potenziale di trasformare il mondo dell'arte e, speriamo, di praticare *fiction* a ogni livello del sistema. La nostra prossima ondata di progetti si focalizzerà sull'educazione all'arte. L'educazione all'arte contemporanea è una cosa nebulosa. È facile comprendere come si possa insegnare una tecnica, ma non è a questo che si riduce il tutto. L'altra parte, quella dove le possibilità di espressione sono spinte fino a un punto critico, si avvicina molto al modo in cui intendiamo il potenziale dell'arte stessa. Perciò stiamo

creando una metafora, stiamo fondando un'università, la BHQFU, per consentire all'arte e all'educazione di essere l'una al servizio dell'altra.

ca *Sembra che il vostro lavoro sia estremamente performativo. Come vi relazionate con lo spazio dello white cube? Preferite lavorare nella sfera pubblica o in quella commerciale?*

bhgf Esiste una tensione tra "spazio pubblico" e "spazio commerciale" che semplifica eccessivamente ciò che sta accadendo. A New York, per esempio, esiste, in realtà, ben poco spazio pubblico. In genere qualcuno ne è proprietario. E se non è di una società privata, è pur sempre regolamentato a livello municipale. C'è una componente di euforia nel fare qualcosa senza permesso, nel creare un pubblico a partire da chi si trova per caso in un determinato luogo. Ma spostare questi progetti all'interno di mostre nel "mondo dell'arte" ci dà la possibilità di intervenire nella storia, di complicare il passato pubblico e di aprire degli spiragli per il futuro. La storia richiede che siano fissati dei precedenti, e noi speriamo che le nostre azioni diventino una piattaforma da cui gli artisti futuri possano discostarsi liberamente.

ca *Parliamo di Empire. Mi potete dire come vi è venuta l'idea che sta dietro alla mostra? In che modo è stata realizzata nello spazio della galleria?*

bhgf Come tutti i nostri lavori, *Empire* era la risposta a ciò che stava accadendo intorno a noi, in questo caso i guai a Wall Street. New York è l'Empire State, perciò abbiamo deciso di studiare il modo in cui la nostra città si è autorappresentata come un impero e il modo in cui questo fatto è connesso ai cicli storici. Una fonte fondamentale per noi è stato il ciclo pittorico di Thomas Cole "The Course of Empire", perciò abbiamo diviso la mostra in cinque sale, senza però seguire il suo programma narrativo. I suoi dipinti mostrano l'impero come una successione ininterrotta da uno stato utopico e pastorale, passando attraverso un apice di potenza, fino alla guerra e alla desolazione. Volevamo ritrarre quegli aspetti dell'impero in un modo non reciprocamente esclusivo. In un certo senso, tutto è sempre meraviglioso e, al tempo stesso, incasinato. Per una delle sale abbiamo ricreato la serie di Thomas Cole, ma abbiamo invitato degli amici artisti a collaborare ai dipinti, aggiungendo e rielaborando il materiale, nel modo che avessero ritenuto più opportuno. Un'altra sala conteneva *Pizzatopia*, un modello di Manhattan, del diametro di oltre tre metri, ricoperto di formaggio. È utopico, distopico e consumabile allo stesso tempo. In un'altra sala abbiamo esposto *Hooverville*, una fotografia di vagabondi dell'epoca della Depressione che si scaldavano davanti a un fuoco in un barile in mezzo a un gigantesco modello in scala di New York City (abbiamo scattato la foto sul posto al Panorama del Queens Museum). La fotografia era fiancheggiata da un esercito di vecchie miniature in terracotta di ATM.

ca *Avete progetti di prossima realizzazione già confermati?*

bhgf Sì. Apriremo una scuola gratuita, la BHQFU, il prossimo 11 settembre. Vi saranno lezioni, seminari, criticismo e performance. L'idea è che la scuola si crei da sé, con il passare del tempo, che costruisca il proprio curriculum man mano che opera. Come parte della BHQFU, realizzeremo molti progetti pubblici di didattica quest'autunno. Stiamo sviluppando presentazioni e video sul rapporto tra il mercato dell'arte e l'educazione all'arte, la metafora della seduzione nel mecenatismo e l'incompreso retaggio dell'ironia nella storia dell'arte. Li metteremo in scena il 10 settembre nei grandi magazzini Macy's, il 16 settembre in una mostra alla Cooper Union School of Art, il 2 ottobre a Prelude 09, il 3 ottobre al PS1, e poi avremo una mostra monografica per l'inaugurazione della galleria Susan Inglett il 4 dicembre. In primavera abbiamo in progetto di portare la BHQFU in un tour per tutta la nazione, nella speranza di poter raccogliere un po' di soldi.

AGENDA NEW YORK

Lisa Cooley Fine Art 34 Orchard Street, Lower East Side – www.lisa-cooley.com – One of the most interesting new galleries to be opened on the Lower East Side in 2008, in recent months Lisa Cooley has presented the first solo shows of young New York artists such as Alex Fleming and Matt Sheridan Smith, alternated with a sophisticated program of performances and special events on Sunday evenings.

Cedar Lake Contemporary Ballet 547 W 26th Street, Chelsea – www.cedarlakedance.com – One of the best dance troupes on the New York scene, currently under the lead of

French director Benoit-Swan Pouffer. In recent times he has brought many new European choreographers to the US to work with the Cedar Lake artists, whose productions tour around the world and are also performed in their own space amid the galleries of Chelsea.

Ludlow 38 30 Ludlow Street, Lower East Side – www.ludlow38.org – Designed by Ethan Breckenridge and Liam Gillick in a former Chinese store, Ludlow 38 is a non-profit space that presents experimental projects featuring young international artists. The program is developed in coordination with German institutions invited to collaborate with the gallery: this year, the European Kunsthalle Cologne.