

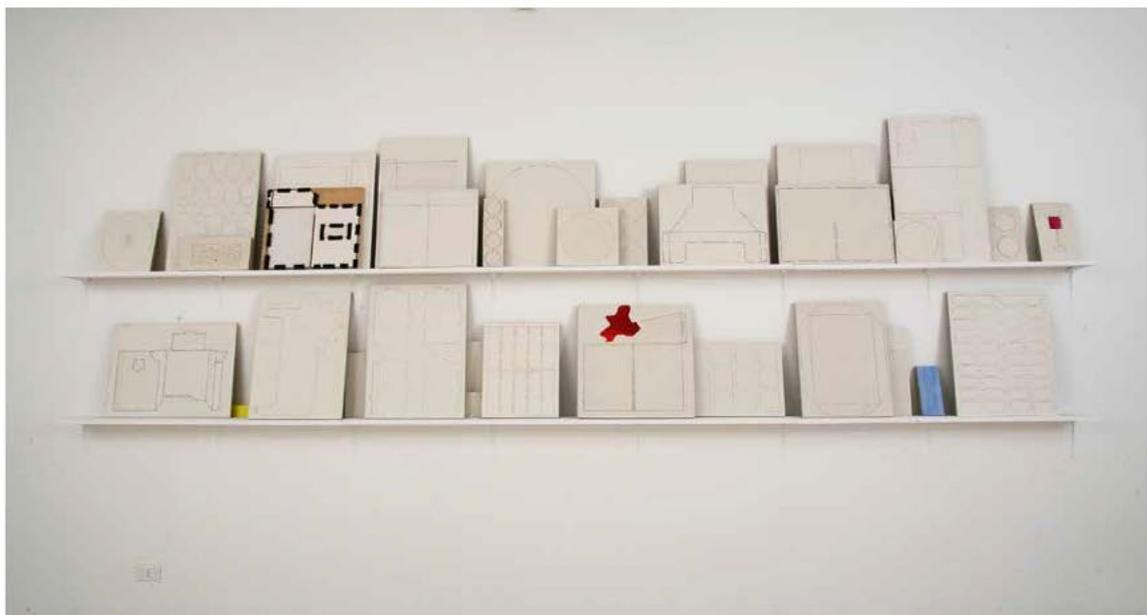
LONDON

Christina Mackie is a London-based Canadian artist whose constellations of objects span the natural world, 3D animations, detritus and diamonds. Working towards a solo exhibition at The Renaissance Society in spring and a soon-to-be-published artist's book on the recent project *The Judges*, her itinerant installations are often arresting as idiosyncratic "geological" matrices or palpable tests of hu-

man perception. Mackie's practice meanders between the real and the imagined in an investigation of qualities of earthly "matter," tracing figuration and testing current production conditions. While her work accumulates and hints at spectres of both the future and past, these seem to be bound in the strong capacities of our current realm of objects.

A CONSTANT DRIFT

BY RHEA DALL



The Dies, 2008. Collection: Tate Gallery, London.
Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London

Rhea Dall *I just saw your piece at Frieze, wonderful, silent work. Displayed at the fair, it gave me a full-blown sense of being taken elsewhere & even of time traveling, possibly into your studio or to an analogous space of coding. This work, entitled The Dies, is a white frieze of different rectangular elements placed on two shelves, looking almost like a series of signs, codes. Could you explain how these came about?*

Christina Mackie I started working on these plates placed on the shelves in the late Eighties, it must have been about 1988-89. I found the panels near my studio. They are specimen steel strips set in plywood blocks, testifying to some of the last industrial production happening in London, and made to cut out or bend certain shapes. I would paint the panels with an old-fashioned chalk gesso over and over again, hiding both the metal figures and their plywood base. Originally the work marked the end of painting for me, a moment where the support became more important than the painting. It created a fine white body in the shape of the rectangular plates... And so I would leave them drying, and wait for the shapes of the steel to appear. I just put the panels aside and let the rusting of the metal bleed through the chalk, like a photographic process.

rd *As in other work of yours—for instance the piece The Judges (2008-13), an itinerant display of workshop tabletops on trestles, bearing an array of elements, such as clay shapes (alluding to judges' heads in Hogarth's The Bench), watercolor cups (in use when the work was not on display), crystals, fruit, clay, and photographs—the display of The Dies on the shelves seems malleable, arrested only for a moment. Did you display this differently on other occasions?*

CM Well, I didn't start exhibiting until the end of the Nineties—before that I would do small shows for non-artist friends, who obviously thought I was crazy; it was fun, but gallery shows only happened fifteen years after that.

I showed *The Dies* first in 2008 at Sonia Rosso in Turin. I had a larger studio then, where I could start playing with *The Dies* again and complete the work. Before that they had been in my studio and I had been working on them, on and off, in different constellations with other augmentations, developing my ideas.

rd *Many of your works take form over many years, shape and reshape...*

CM Well to me, really until you show it the work is current. I still have quite a lot of work I started in my twenties and thirties that I haven't found the right place to show or that I possibly haven't accepted yet. Time travel happens continuously—remoulded work, used again, different contexts, placed differently. I'm not interested in making monumental or permanent things, it's not the aim. And I just think that is impossible anyway. There's a constant drift of stuff in the world.

rd *What is the figuration in The Dies, what are the rectangular squares? Some of them have small diamonds on them—it's humorous—and there's a wine glass on the far right of the upper panel...*

CM I guess I felt it was a kind of message. Many of the panels look like circuit boards. These have small holes for the fret saw blade to enter, and on some of the blocks I put crystals in the hole. It had a kind of message, a nerve, something that's passed on. At the same time, they are images of things recognizable but distant. It's like a synapse, circuitry, calling cards or something.

rd *With that in mind, it looks like you almost made a hidden typography or font.*

CM It looks like a code or language that you would be able to read. I think that language is key. It's about language. Also with the M on one of the top-right panels.



The Judges II, 2012. Collection: Arts Council, London.
Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London



Above - *The Dies IV*, 2008. Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London

Below - *The Judges III*, installation view at Nottingham Castle Museum & Art Gallery, 2013. Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London.
Photo: Andy Keate

Opposite, left - *The Judges II*, 2012. Collection: Arts Council, London. Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London

Opposite, right - *Stills from Fallforce*, 2012. Collection: Arts Council, London. Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London





rd *It's a little bit like you signed it.*
 CM True, I'm going to stick to that, that's a good idea.

rd *There's a certain interest in the reception—happening between the subject and the object, blurring this dichotomy—at play in your work. It occurs to me that this is also true of The Dies.*

CM When you look at them, you have a kind of visceral response, you can't keep your mind from starting to unfold the figures their drawings point to. So they move.

rd *It seems like you're listening to things, not only making them, summoning them...*

CM I've worked quite a lot with applying a minimal amount of force. I always feel it's better to approach things from many angles, then you have a possible chance of getting somewhere near the center... giving things space to enable their nature to be revealed...

In my infrequent watercolors the sedimentary action of the mineral and vegetable pigments, separating and settling, draws something out. The sedimentation of pigments, as with other natural functions, reveals forms. You can find faces. For *The Judges* series of quickly made clay chunks I was looking for such a physical proof of figuration, although I am generally uninterested in figuration or narrative.

rd *Another more obvious gesture of "animism" happens in the use of detritus from the studio—for instance in your Trestle people—a series of found objects embellished with straps, raising humorous forms...*

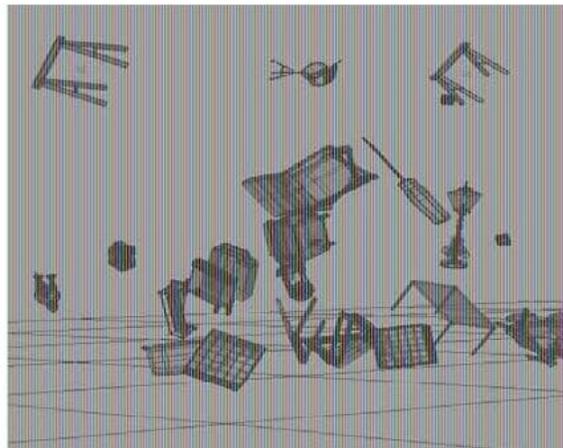
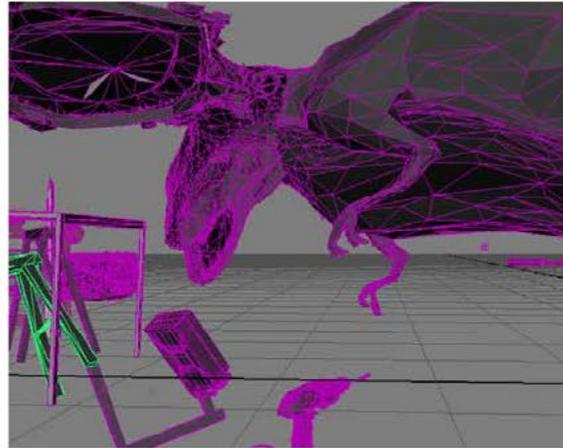
CM Yeah, these are made from things that have had some fascination about them for years and that I had not been able to throw away. I here was something intriguing, particularly about the handmade mass-produced objects—old door latches, wooden wheels, plastic lights, hand-split wood. Objects become the fabric of your life, and I wanted to incorporate them in the work and give them a composite, new function. *The Dies*, too, are a kind of detritus. In that way, that particular work was originally also a reaction to things happening at that time, people getting things manufactured at vast expense, insisting on shiny newness.

rd *You've obviously taken quite an interest in new technologies, computer animations, new methodologies of making and producing objects...*

CM I started working with the computer around the time of *The Dies* in the late Eighties. I had a job in a pub, and when I got in I would sketch the customers or their dogs leaning on the bar via the use of primitive computer drawing programs. The slightly later works, *Bloop and Foo*, done on the Amiga computer became more complex, both works enabling play with image sequences via simple interactive software.

When the Internet was new, we all tried to make works for it. I constructed things with HyperCard—a program for manipulating data and the user interface—an early version of HTML... It was a simple thing to do—but very clunky back then. Later, in the Nineties, I made a lot of videos edited with

manipulation, using tracking, roto, layers... specialized programs. I was spending all my time working inside the box—working on the computer. Since 2005, I decided to make things again, taking the long way round—i.e. making objects "in full res"—using only straightforward moving image clips if I needed them. Recently I worked with computer animation in the piece *Fall Force* (2011), depictions of objects falling and bouncing. I wanted to investigate how things react to each other, depending on how hard or fragile they are. And how you allocate material depth, solidity, weight, sponginess, hardness and crystalline quality to objects within the digital realm, in the complex, miniaturized space, which leads only within its particular deception. I wanted to make something more complicated again, something that did not immediately read as sculpture.



rd *It seems a lot of your work alludes to hidden qualities of our surroundings—possible effects to come or being moved in our relation to objects in hindsight—a kind of object "capacity" as Manuel DeLanda might put it, where the knife is defined by the active ability to cut, not only its shape, weight, etc.*

CM The original panels in *The Dies* imply action, emergent possibilities. I am not sure whether that can be considered an emergent property. These are strong signs because they speak of a lot of things that we might know in the world. The shapes themselves can actually form something. I guess the final shape of these prototypes must have cut thousands of its negatives. It's like medieval pattern books, you know, books of forms that made up the world, holding alphabets, geometries, numbers, bestiaries.

rd *The panels in The Dies almost seem archaic with their silent white coats in relation to some of your work around computer-animated imagery...*

CM There's a reminiscence of the north, the prairies, and the long winters of my childhood in Canada during which we kids would have to play outside the whole time, because it was supposedly healthy. I used to be stamping out maps and room plans in the snow in old ladies' backyards... You can do many things with snow... I guess *The Dies* became about the whiteness, the kind of "non" or reluctant signs. A language of the mute. But I did not want them to be mainly white. I was interested in the fact that they were stained. I wanted the ghost to show.



Trestlepeople II, 2014. Collection: Arts Council, London.
Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London

LONDON ~ *Christina Mackie*



Above - *The Dies III*, 2008.
Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London



The Libraries I, 2010.
Courtesy: Supportico Lopez, Berlin; Catriona Jeffries, Vancouver; Herald St, London

A CONSTANT DRIFT

di Rhea Dall

Christina Mackie, un'artista canadese che vive a Londra, accoglie, nelle sue costellazioni di oggetti, il mondo naturale, l'animazione in 3D, scarti e diamanti. Lavorando in vista di una personale che si terrà in primavera alla Renaissance Society e per il libro sul recente progetto *The Judges*, Mackie realizza installazioni itineranti, sorprendenti nella capacità di presentarsi come peculiari matrici "geologiche" o esperimenti sulla percezione umana. L'attività di Mackie si snoda tra il reale e l'immaginario, in un'indagine sulle proprietà della "materia" terrena, rintracciando allegorie e testando le condizioni di produzione attuali. Mentre il suo lavoro si accumula e rimanda a spettri del futuro e del passato, questi ultimi sembrano legati alle forze e alle qualità del reale mondo degli oggetti.

Rhea Dall: Ciao Christina, ho appena visto il tuo lavoro a Frieze, un'opera magnifica e silenziosa. Mi ha trasmesso la sensazione di essere trasportata altrove o addirittura di viaggiare nel tempo, forse nel tuo studio o in uno spazio di codifica analogica. Questo lavoro, intitolato *The Dies*, è un fregio bianco di elementi rettangolari diversi, sistemati su due mensole, che ricordano una serie di segni, di codici. Ci racconti come sono nati?

Christina Mackie: Ciao Rhea, ho cominciato a lavorare a queste lastre collocate su mensole verso la fine degli anni Ottanta, sarà stato il 1988-89. I pannelli li ho trovati vicino al mio studio. Sono campioni di strisce d'acciaio inserite in blocchi di compensato, a testimoniare un aspetto della produzione industriale in corso a Londra, fatti per ritagliare o piegare certe forme. Io ho ripetutamente verniciato i pannelli con un tipo di gesso tradizionale, fino a nascondere le figure di metallo e la base di compensato. In origine, per me il lavoro segnava la fine della pittura, un momento in cui il supporto era diventato più importante della pittura. Ne è risultato un bel corpo bianco a forma di targhe rettangolari. Poi ho fatto asciugare e aspettato che ricomparissero le forme dell'acciaio. Ho messo da parte i pannelli e lasciato che la ruggine del metallo filtrasse attraverso il gesso, come avviene nel procedimento fotografico.

RD: Come succede in altri tuoi lavori (per esempio in *The Judges* (2008-13), presentazione itinerante di piani da lavoro su cavalletto, sormontati da una serie di elementi - forme d'argilla che alludono alle teste dei giudici del dipinto *The Bench* di Hogarth, bicchieri con colori a tempera, usati quando il lavoro non era esposto, cristalli, frutta, argilla e fotografie), la presentazione di *The Dies* sulle mensole sembra malleabile, ferma solo per un istante. In altre occasioni hai presentato questo lavoro in maniera diversa?

CM: Intanto ho cominciato a mostrarlo solo alla fine degli anni Novanta: prima organizzavo piccole mostre per amici non artisti che, ovviamente, mi consideravano matta; era divertente, ma le mostre nelle gallerie sono arrivate solo quindici anni dopo. Ho esibito *The Dies* per la prima volta nel 2008 da Sonia Rosso, a Torino. Avevo uno studio più grande in cui potevo ricominciare a giocare e completare il lavoro. I pannelli erano rimasti chiusi nel mio studio e ci lavoravo di tanto in tanto, creando costellazioni diverse con altre aggiunte, elaborando le idee.

RD: Molti tuoi lavori vengono creati nell'arco di diversi anni, prendono forma o la cambiano...

CM: Finché non lo espongo, per me un lavoro è ancora in corso. Ho diverse cose cominciate a venti o trent'anni per le quali non ho trovato lo spazio espositivo ideale o che forse non ho ancora accettato. Il viaggio nel tempo avviene di continuo: lavori rimodellati, riutilizzati, contesti diversi, collocazioni diverse. Non m'interessano creazioni monumentali o permanenti, non è quello il mio scopo. E comunque trovo che sia impossibile. Nel mondo le cose sono in costante flusso.

RD: Qual è l'allegoria di *The Dies*, che cosa rappresentano i rettangoli? Alcuni hanno piccoli diamanti - lo trovo spiritoso - e c'è un bicchiere di vino sull'estremità destra del pannello superiore.

CM: Immagino che per me rappresentasse una specie di messaggio. Molti pannelli ricordano i circuiti stampati, che hanno dei forellini in cui entra la

lama della sega da traforo e su alcuni ho inserito dei cristalli. Quel lavoro conteneva una specie di messaggio, un'audacia, qualcosa che perdura. Al tempo stesso, sono immagini di cose riconoscibili ma distanti. È come una sinapsi, un sistema di circuiti, biglietti da visita o roba del genere.

RD: A maggior ragione, sembra quasi che tu abbia creato dei caratteri tipografici nascosti.

CM: Sembra un codice o un linguaggio che però si può leggere. Per me la lingua è fondamentale. Questo lavoro riguarda la lingua. Su uno dei pannelli in alto a destra c'è anche la lettera "M".

RD: Sembra quasi che tu l'abbia firmato.

CM: È vero, mi piace, è un'ottima idea.

RD: Nei tuoi lavori si nota un certo interesse per l'interazione che avviene tra oggetto e oggetto, confondendo tale dicotomia. A me sembra che questo possa valere anche per *The Dies*.

CM: Guardando i pannelli si ha una specie di reazione viscerale, non si può evitare che la mente cominci a dispiegare le immagini indicate dai disegni. Perciò si muovono.

RD: Sì ha l'impressione che tu ascolti le cose, non ti limiti a crearle, a evocarle...

CM: Ho approfondito parecchio l'idea di applicare il minimo della forza. Trovo che sia meglio accostarsi alle cose da varie angolazioni, perché così si ha l'occasione di avvicinarsi al centro... di lasciare alle cose lo spazio che consente alla loro natura di rivelarsi...

Nei miei rari acquerelli nasce qualcosa dall'azione sedimentaria dei pigmenti minerali e vegetali, che si separano e si depositano. La sedimentazione dei pigmenti, come avviene con altre azioni naturali, rivela forme. Vi si possono trovare dei volti. Per la serie di pezzi d'argilla lavorati velocemente di *The Judges* cercavo proprio questa prova fisica dell'allegoria, anche se in genere l'allegoria e la narrazione non m'interessano.

RD: Un altro gesto evidente di "animismo" si verifica nell'uso degli scarti dello studio - per esempio nel tuo *Testlepeople* - una serie di oggetti riutilizzati abbelliti con scarti che danno vita e fanno spiritose...

CM: Sì, sono fatti con le cose che mi affascinavano da anni e non ero stata capace di gettare. C'era qualcosa d'intrigante, soprattutto negli oggetti artigianali prodotti in serie: vecchi chiavistelli, ruote di legno, luci di plastica, legno tagliato a mano. Gli oggetti diventano il tessuto della tua vita e io volevo includerli nel mio lavoro e dare loro una funzione nuova e composita. Anche *The Dies* è una specie di scarto. In tal senso, quel lavoro era in origine anche una reazione a quanto succedeva all'epoca, alla tendenza di acquistare cose fabbricate ad altissimo costo, all'insistenza sul nuovo di zecca.

RD: Ti sei evidentemente appassionata alle nuove tecnologie, animazione al computer, nuove metodologie per misurare e produrre gli oggetti...

CM: Ho cominciato a usare il computer ai tempi di *The Dies*, verso la fine degli anni Ottanta. All'epoca lavoravo in un pub e quando uscivo realizzavo gli schizzi dei clienti poggiati al bancone, o dei loro cani, con i primi programmi per disegnare. I lavori successivi *Bloop* e *Foo*, fatti con l'Amiga, erano più complessi ed entusiasmanti per mettere a nudo con le sequenze di immagini tramite un semplice software interattivo.

Quando Internet era una novità, tutti cercavamo di fare dei lavori per la rete. Io realizzavo cose con HyperCard - un programma per manipolare i dati e l'interfaccia utente - una prima versione dell'html... Era facile, ma molto arzigogolato per l'epoca. Poi, negli anni Novanta, ho fatto vari video montati tramite la manipolazione, usando video tracking, rotoscopia, livelli... programmi specializzati. Passavo tutto il tempo davanti al computer. Dal 2005 ho deciso di tornare a creare, ho scelto il percorso più lungo - cioè realizzare oggetti "a piena risoluzione" - ricorrendo solo a semplici immagini in movimento

se mi servivano. Di recente ho lavorato con l'animazione per *Fall Force* (2011), oggetti che cadono e rimbalzano. Volevo indagare l'interazione tra le cose in base alla loro solidità o fragilità. È il modo in cui si assegnano profondità, solidità, peso, malleabilità, durezza e proprietà cristalline agli oggetti nel mondo digitale, nel complesso spazio miniaturizzato interpretabile solo nel suo peculiare inganno. Volevo tornare a cose più complesse, che non venissero immediatamente interpretate come sculture.

RD: Sembra proprio che gran parte del tuo lavoro alluda alle proprietà nascoste di ciò che ci circonda - eventuali effetti futuri o in atto nel nostro rapporto a posteriori con gli oggetti - una sorta di "capacità" degli oggetti, come direbbe Manuel Del and, dove il coltello è definito dalla sua "capacità" di tagliare, non solo dalla sua forma, dal suo peso e così via

CM: I pannelli originali di *The Dies* implicano l'azione, le possibilità nascenti. Non sono certa che questo si possa considerare una proprietà nascente. Sono segni forti perché parlano di molte cose del mondo che magari conosciamo. Le stesse forme possono, a loro volta, dare vita a qualcosa. Credo che la forma finale di questi prototipi debba avere migliaia di suoi negativi. Come i manuali medievali, libri di forme che inventavano il mondo, contenendo alfabeti, geometrie, numeri, bestiami.

RD: Con il loro rivestimento bianco e silenzioso, i pannelli di *The Dies* sembrano quasi arcaici rispetto ai tuoi lavori realizzati tramite l'animazione al computer...

CM: Ci sono reminiscenze del nord, delle praterie e dei lunghi inverni della mia infanzia in Canada, durante i quali noi bambini dovevamo giocare sempre all'aperto perché era considerato sano. Nella neve dei giardini di vecchie signore creavo con i piedi mappe e piantine di stanze... Con la neve si possono fare molte cose... Credo che *The Dies* parli del bianco, dei "non" segni o segni riluttanti. La lingua dei muti. Tuttavia non volevo che i pannelli fossero di una bianchezza assoluta: mi piaceva il fatto che fossero macchiati. Volevo che il fantasma si palesasse.