

# Céline Condorelli

## *Diversions*

Versão PT

---

GALERIA VERA CORTÊS tem o prazer de apresentar “Diversions”, a nova exposição individual de Céline Condorelli na galeria.

### Conversa entre Céline Condorelli e Filipa Ramos

**Filipa Ramos:** Em grande parte, “Diversions” anda à volta da lógica e da estética do desporto, e esse facto levou-me a pensar na importância do jogo e do jogar [*play*<sup>1</sup>] no teu trabalho. O que te atrai nesses temas?

**Céline Condorelli:** Também incluis o desporto no jogar e nos jogos—uma pessoa joga voleibol, e toca [*play*] piano, e também joga xadrez ou às escondidas. O verbo é o mesmo embora não pensemos necessariamente nestas atividades como pertencendo à mesma categoria. Excepto que para a maioria das pessoas estas atividades acontecem fora do horário laboral. Comecei a pensar no jogar porque estava à procura do oposto de trabalho, se isso existir: como imaginar o tempo exterior ao trabalho. Também pensei em jogar como algo que convoca um encontro íntimo com a forma, com os objetos. No voleibol, a bola é agarrada, apertada, atirada; tocar música envolve o manuseamento muito físico de um instrumento, como jogar xadrez. A maneira como o jogar requer este agarrar de um corpo é precisamente o que é quase sempre proibido nos objetos culturais, na arte. Não podes tocar neles, só em circunstâncias excepcionais (como numa coleção para “manusear”), mas é suposto que eles te toquem.

**FR:** Nunca pensei nisso até agora, mas em português existe a diferença entre jogar por divertimento (brincar, que vem de *vinculum*, criar uma ligação) e jogar no desporto (jogar, que vem de *iocor*, divertir-nos), como se o primeiro fosse uma atividade social e o último uma procura de prazer. Esta exposição situa-se no triângulo entre o lazer,

---

<sup>1</sup> Em inglês a palavra *play* significa tanto jogar como tocar, por exemplo, *play a game or play the piano*.

o gozo, e a exceção, considerando a maneira como estas atividades inventam e seguem as suas próprias regras, e também pensando na maneira como as pessoas e os objetos se relacionam entre si: como se podem abordar, tocar e manipular.

Da tua pesquisa extensa sobre o jogar, que tem muitas declinações—desde conceber parques infantis a criar instalações que ativam jogos específicos (como os peões), a recriar elementos gráficos de espaços desportivos—quais são os principais elementos formais, materiais e também ideológicos que acabaram por fazer parte deste corpo de trabalho?

**CC:** Normalmente, não me apercebo do que estou a fazer em relação às partes formais ou materiais—preciso sempre de encontrar o suporte certo para a tarefa que tenho em mãos. Para mim, a clareza surge daquilo que é preciso fazer, das ações que exijo da peça e das ideias que estou a trabalhar. Existe uma espécie de eu colectivo e distribuído, que não corresponde necessariamente a mim. Claro que também procuro isto através de colaborações e diálogos extensos com outras pessoas. Mas algumas coisas ficam, talvez relacionando-se com a tua pergunta, como a recusa de um certo elitismo e da natureza exclusiva do sistema da arte, e a ideia de incluir entendimentos não-discursivos, materiais ou diretos do ambiente construído como experiências estéticas válidas em si mesmas (de maneira a que as crianças que se atiram para cima de uma estrutura para escalar tenham um encontro tão válido com um artefacto como uma historiadora de arte que o estuda através de fotografias). Este desejo em incluir outras maneiras de ver e de fazer, e desta maneira expandir as nossas próprias noções de conhecimento, e cultura, está muito no centro da tua prática. Já aprendi muito contigo neste aspecto. O que quer dizer para ti a relação entre lazer e cultura?

**FR:** A tua questão faz-me pensar sobre a noção de “tempo livre”, muitas vezes associada com o lazer e cultura, e faz-me pensar no que seria o seu antónimo. Tempo confinado? Tempo encurralado? Tempo preso? Qualquer destas opções diz muito sobre a percepção do trabalho como um dever desagradável que é imposto. Dentro desta óptica, o lazer e a cultura são luxos, coisas que talvez só aconteçam se e quando nos for “possível” “gastar” tempo a “consumir” cultura. Brrrr. É horrível quando nos apercebemos como o caminho para o lazer e para a cultura é feito através de condições económicas e financeiras, que definem quem tem, e quem não tem acesso ao descanso, à experiência e à memória. Mas se por um lado, a relação entre o lazer e a cultura é frequentemente associada com privilégio, por outro lado, também nos leva à liberdade e ao prazer, que é onde as coisas começam a ficar mais interessantes, porque o seu imenso potencial emancipatório é revelado. Será que conseguimos ajudar a criar um mundo em que o privilégio significa algo especial, que não é apenas para poucos mas para todos? Em que o lazer não é o oposto mas antes uma parte importante do trabalho? Em que a cultura não é o que se opõe ao trabalho e ao lazer mas o que os une? Tenho esperança que sim. É o que traz sentido ao estarmos aqui, em fazer o que fazemos. E relacionado com isso vem, quase inevitavelmente, uma pergunta sobre o teu processo de trabalho. Como consegues, por exemplo, levar uma prática artística a sério enquanto te divertes com os jogos ou, vice-versa, como é que levas os jogos a sério enquanto te divertes com a arte?

**CC:** Acabaste de descrever as contradições e complexidades que assombram a cultura e a sua posição na sociedade. É deprimente de muitas maneiras mas é também importante perceber, já que é esse o lugar onde trabalhamos. Eu acho que a cultura é uma coisa séria, ou para citar Marco Scotini, “a cultura não é uma pastelaria, um lugar onde se vai comprar merengue”. No entanto, não acho que os encontros culturais têm que ser um castigo, e levar o público a afastar-se ainda mais do que já estão...

O meu processo de trabalho está cheio de tentativas e contradições, grandes questões e pequenos truques, mas não estou interessada em enigmas, ou em ser difícil; Estou interessada em mudar relações sociais, em tornar as coisas visíveis. Por isso, o processo de trabalho desenvolve-se a partir de ideias, posições e políticas, de maneira a tentar torná-las experiências estéticas exatas, visualmente tão apelativas que puxam as pessoas para dentro delas, estejam ou não interessadas nos assuntos. Existem muitas maneiras válidas de sermos puxados, aqui voltamos à resposta anterior, se alguém decide se banhar na emoção de uma instalação ou mergulhar num discurso específico, e quando eu acerto, significa ser puxada para um discurso do qual nunca fizemos parte, e isso é ao mesmo tempo prazeroso e expansivo.

**FR:** Ao fazê-lo, a tua prática é muitas vezes colaborativa, e tem sido ao longo de muitos anos, tanto na produção de obras de arte individuais como no desenvolvimento de projetos onde o artístico e o curatorial se juntam. Como vês o aspecto colaborativo do teu trabalho em relação a estas tentativas em fazer as pessoas pensar sobre as intenções e preocupações que estão no seu cerne?

**CC:** Voltei ao que escrevemos sob o título “colaborar” no “Eastside Projects User’s Manual Draft #5” (Fevereiro de 2012), exatamente há 10 anos. Ainda acredito nessas palavras e não me lembro como foi escrito e por quantos de nós, o que me parece apropriado. Onde se lê: “Acreditamos em trabalhar em conjunto para alcançar a mudança. A colaboração baseia-se na dependência mútua, é imprevisível, precária, frágil. É movida por indivíduos e pelo desejo de multiplicar o seu potencial para ultrapassar a escassez ou a desigualdade, de uma maneira que não conseguem fazer sozinhos”.

**FR:** É bonito voltares às origens do Eastside Projects, uma declinação de “Support Structure”, um projeto colaborativo que tu e o Gavin Wade organizaram entre 2003 e 2009. “Phase 1: In support of Art” (2003) fornecia um sistema expositivo e um armazém para obras de arte para as pessoas comissariarem exposições por um dia, todos os dias, na galeria Chisenhale, em Londres. Enquanto destacavam a importância do apoio logístico e estrutural, davam ao projeto uma espécie de lógica-de-jogo, em que era preciso responder a determinados materiais, espaços, objetos e regras, para alcançar os objetivos. Em paralelo, em “Phase 2: In support of Corporations” (2004), trouxeste crianças da escola primária à Economist Plaza, convidando-as a falar das suas necessidades e desejos para melhorar as áreas de trabalho e de descanso, destacando a importância da brincadeira e do bem-estar num espaço corporativo. Isto sugere que elementos do brincar e do jogo se têm manifestado em diferentes fases da tua história artística, de forma frequente, como maneiras de falar sobre e ativar processos de transformação social. Que tipos de características que definem os desportos de competição estás interessada em debater aqui?

**CC:** Nunca pensei na lógica de jogo de “Support Structure”, mas é mesmo verdade. Dois trabalhos nesta exposição, “Limits to Play” e o grupo de peças “dates/sports” usam a linguagem formal de campos desportivos de forma a chamar a atenção para as constantes exclusões presentes nestas atividades, como jogar, que temos tendência a considerar não-políticas. Já trabalhei bastante sobre as exclusões na cultura, e nos museus e galerias, que aqui aparecem como instituições de lazer, já que ver exposições é o que as pessoas possam talvez fazer aos fins de semana, nos seus “tempos livres”, assim como fazer desporto e manter-se em forma, por exemplo. Claro, são só algumas pessoas. Enquanto as linhas que delimitam os campos desportivos parecem familiares, as datas que estão ao lado nem tanto: estas indicam o ano em que as mulheres foram autorizadas a competir ou participar de forma pública nestes desportos. O que nos traz de volta às questões sobre a noção preocupante de “tempo livre” e que lugar tem a liberdade dentro dessa noção.

**Céline Condorelli** vive e trabalha entre Londres e Lisboa.

Uma seleção de exposições e projetos inclui: *Céline Condorelli: After Work*, South London, Reino Unido (2022); *Our Silver City 2094*, Nottingham Contemporary, Nottingham, Reino Unido (2022); *Dos años de vacaciones*, TEA Tenerife Espacio de las Artes, Tenerife, Espanha (2021); *Deux ans de vacances*, FRAC Lorraine - Metz, França (2020); *Ground Control*, Bildmuseet, Umeå, Suécia (2020); *Every Step in the Right Direction*, Singapore Biennial (2019); *Art Encounters Biennial*, Timisoara, Roménia (2019); *Céline Condorelli*, Kunsthau Pasquart, Biel, Suíça (2019); *Host / Vært*, Kunsthau Aarhus, Dinamarca (2019); *Zanzibar*, King’s Cross Projects, Londres, Reino Unido (2019); *Geometries*, Locus Athens, Grécia (2018); *Anren Biennial*, Chengdu, China (2018); *Céline Condorelli: Epilogue, P!*, Nova Iorque, EUA (2017); *Wall to Wall*, Museum of Contemporary Art Leipzig, Alemanha (2017); *Proposals for a Qualitative Society (Spinning)*, Stroom Den Haag, Haia, Países Baixos (2017); *Corps à Corps*, IMA Brisbane, Austrália (2017); *Conversation Piece* (commissioned sculptures), MASP, São Paulo, Brasil; *The Eighth Climate (What Does Art Do?)*, Gwangju Biennial, Coreia do Sul (2016); *Liverpool Biennial*, Reino Unido (2016); *20<sup>th</sup> Biennial of Sidney*, Australia (2016); *Display Show*, Stroom den Haag, Eastside Projects, Temple Bar Gallery, The Hague, Birmingham, Dublin (2015–2016); *bau bau*, HangarBicocca, Milão, Itália (2014).

# Céline Condorelli

## *Diversions*

EN version

---

GALERIA VERA CORTÊS is pleased to present “Diversions”, new solo exhibition by Céline Condorelli.

### **A conversation between Céline Condorelli and Filipa Ramos**

**Filipa Ramos:** “Diversions” largely revolves around the logics and aesthetics of sports, and this led me to realise the importance of games and play in your work. What attracts you to them?

**Céline Condorelli:** You also set sports in play and games—one plays volleyball, plays the piano, and also plays chess or hide-and-seek. The verb remains the same while we don’t necessarily think of these activities in the same category. Except that for most people, they take place outside the time of work. I started looking at play because I was looking for the opposite of work, if such a thing is possible: how to imagine time outside labour. I also thought of play as summoning an intimate encounter with form, with objects. In volleyball the ball is held, squeezed, thrown; playing music entails a really physical handling of an instrument, like playing chess. The way playing requires this corporal hold is precisely what’s usually forbidden from cultural objects, from art. You can’t touch those but in exceptional circumstances (such as ‘handling’ collection), yet they are supposed to touch you.

**FR:** I never thought of it until now, in Portuguese there’s the difference between playing for fun (*brincar*, which comes from *vinculum*, to bond) and playing for sports (*jogar*, from *iocor*, to amuse oneself), as if the former was a social activity and the latter a quest for pleasure.

This exhibition stands in the triangulation between leisure, enjoyment and exception, considering how these activities invent and follow their own rules, also thinking of how people and objects relate to one another: how they may be approached, touched and manipulated.

From your extensive research on play, which has a lot of declinations—from conceiving playgrounds to creating installations that activate specific games (such as spinning tops), to recreating the graphic spatializations of sports—what are the core formal, material and also ideological elements that made their way into this body of work?

**CC:** I don't usually understand what I'm doing in relation to formal or material cores—I need to figure out the right medium every time in relation to the task at hand. Clarity emerges for me from what needs to be done, the actions I demand from the work and ideas I am working with. There is something of a collective, distributed self, which doesn't necessarily correspond to me. Of course this is also something I seek through extensive collaborations and dialogues with others. But some things remain, perhaps in relationship to your question, such as the refusal of a certain elitism and the exclusionary nature of the art system, the idea of including non-discursive, material and direct understandings of the built environment as valid aesthetic experiences in their own right (so that the kids throwing themselves onto a climbing structure have as valid an encounter with an artefact as an art historian studying it through photographs). This desire to include other ways of seeing and doing, and in this way expand our own notions of knowledge, and culture, is very much at the centre of your practice, and I have learnt a lot from you in this regard. What does the relationship between leisure and culture mean to you?

**FR:** Your question makes me think about the notion of “free time”, often associated with leisure and culture, and to wonder what its antonym could be. Confined time? Trapped time? Arrested time? Any of these options is telling of the perception of labour as a forceful, imposed and unpleasant duty.

Under such optics, leisure and culture appear as luxuries, things that may only happen if and when you can “afford” to “spend” time by “consuming” culture. Brrrr. It's horrible when we perceive how the road to leisure and culture can be paved by economical and financial terms that define who has, and who has not, access to rest, experience and memory.

But if on the one hand the relationship between leisure and culture is often associated with privilege, on the other hand, it also leads us to freedom and pleasure, which is where things start to get more interesting, because their huge emancipatory potential is revealed. Can we help to create a world in which privilege means something that is special not for a few but for all? In which leisure is not the opposite but rather an important part of labour? In which culture is not what opposes labour and leisure but what weaves them together? I trust so. It's what gives sense to being here, doing what we do. And in relation to this comes, almost inevitably, a question about your work process. How do you manage, for instance, to take an artistic practice seriously while remaining playful about games or, vice-versa, to take games seriously while remaining playful about art?

**CC:** You've just outlined the contradictions and complexities haunting contemporary culture and its position in society. Depressing in many ways, but also important to understand as this is the place in which we work. I think culture is a serious matter,

or to quote Marco Scotini, “culture is not a patisserie, a place to go and buy meringue”. However I don’t think cultural encounters need to feel like a punishment, and drive audiences further away than they already are...

My work process is filled with attempts and contradictions, big questions and small tricks, but I’m not interested in riddles, or being difficult; I’m interested in changing social relations, in making things visible. So the work process develops from ideas, positions and politics in order to try and make them into aesthetically precise experiences, so visually compelling as to pull people into them whether they are interested in the issues or not. There are many valid ways of being pulled, which goes back to the earlier answer, whether one decides to bathe in the feeling of an installation or dive into a specific discourse, and when I get it right, it means being pulled into a discourse one has never been part of, which is both pleasurable and expansive.

**FR:** While doing so, your practice is often collaborative, and it has been so for many years, both in the making of single artworks and in the development of projects where the artistic and the curatorial are brought together. How do you see the collaborative aspect of your work in relation to these attempts at making people think about the intentions and preoccupations that are at the core of it?

**CC:** I went back to what we wrote under the headline “collaborating” in the *Eastside Projects Manual*, Draft 5, February 2012, so exactly 10 years ago. I still stand by it and cannot remember how it was written and with how many of us, which seems appropriate. It reads like this: *We believe in working collaboratively towards change. Collaboration is based on mutual dependence, it is unpredictable, precarious, fragile. It is driven by individuals through the desire to multiply their potential to overcome scarcity or inequality in a way they cannot alone.*

**FR:** It’s nice that you go back to the foundations of Eastside Projects, a declination of *Support Structure*, the collaborative project you and Gavin Wade ran from 2003 to 2009. *Phase 1: In support of Art* (2003) provided a display system and art storage for people to curate exhibitions for one day, every day, at London’s Chisenhale Gallery. While highlighting the importance of logistic and structural support, the project also relied on a sort of game-logic, in which you had to respond to certain materials, spaces, objects and rules, to achieve your aims. In parallel, in *Phase 2: In support of Corporations* (2004), you brought elementary school children to the Economist Plaza, inviting them to point out their needs and desires to improve the working and rest areas, highlighting the importance of playfulness and wellbeing in such a corporate space. This to suggest that elements of playfulness and games have manifested themselves at different stages of your artistic history, often as ways of speaking about and activating process of social transformation. What kinds of features that define competitive sports are you interested in debating here?

**CC:** I never thought of *Support Structure*’s game logic, it’s absolutely true. Two works in this exhibition, *Limits to Play* and the *dates / sports* works use the formal language of sport grounds (or pitches) in order to zoom in on the inherent exclusions

present in what we tend to consider as non-political activities, such as playing. I have previously worked quite a bit on the exclusions of culture and museums or galleries, which appear here as institutions of leisure, in the way that seeing exhibitions is what people might do at weekends, in their “free time”, as well as playing sports and keeping fit for example. Of course that’s only some people. While the sports pitches’ lines look very familiar, less so the dates next to them: these indicate the year in which women were first able to compete or participate publicly in these sports. Which brings us right back to the questions around this troubling notion of “free time” and what place freedom has in it.

**Céline Condorelli** lives and works between London and Lisbon.

A selection of exhibitions and projects include: *Céline Condorelli: After Work*, South London, UK (2022); *Our Silver City 2094*, Nottingham Contemporary, Nottingham, UK (2022); *Dos años de vacaciones*, TEA, Tenerife, Spain (2021); *Deux ans de vacances*, FRAC Lorraine - Metz, France (2020); *Ground Control*, Bildmuseet, Umeå, Sweden (2020); *Every Step in the Right Direction*, Singapore Biennial (2019); *Art Encounters Biennial*, Timisoara, Romania (2019); *Céline Condorelli*, Kunsthau Pasquart, Biel, Switzerland (2019); *Host / Vært*, Kunsthal Aarhus, Denmark (2019); *Zanzibar* (commissioned sculpture), King’s Cross Projects, London, UK (2019); *Geometries*, Locus Athens, Greece (2018); *Anren Biennale*, Chengdu, China (2018); *Céline Condorelli: Epilogue, P!*, New York, USA (2017); *Wall to Wall*, Museum of Contemporary Art Leipzig, Germany (2017); *Proposals for a Qualitative Society (Spinning)*, Stroom Den Haag, The Hague, Netherlands (2017); *Corps à Corps*, IMA Brisbane, Australia (2017); *Conversation Piece* (commissioned sculptures), MASP, São Paulo, Brazil; *The Eighth Climate (What Does Art Do?)*, Gwangju Biennale, South Korea (2016); *Liverpool Biennial*, UK (2016); *20<sup>th</sup> Biennial of Sidney*, Australia (2016); *Display Show*, Stroom den Haag, Eastside Projects, Temple Bar Gallery, The Hague, Birmingham, Dublin (2015–2016); *bau bau*, HangarBicocca, Milan, Italy (2014).





Céline Condorelli, *Limits To Play*, (detail) 2020.

[PRESS KIT](#)