

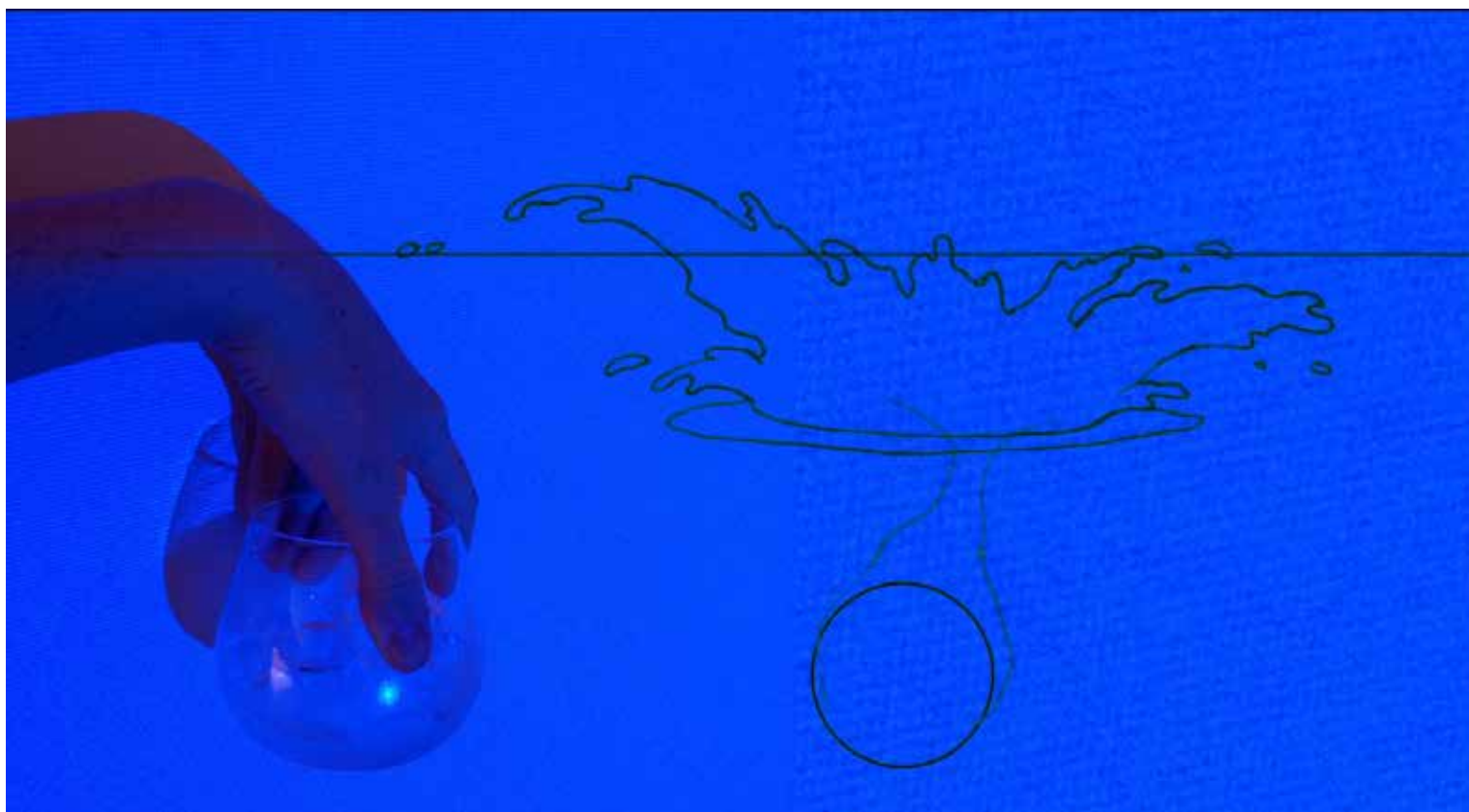
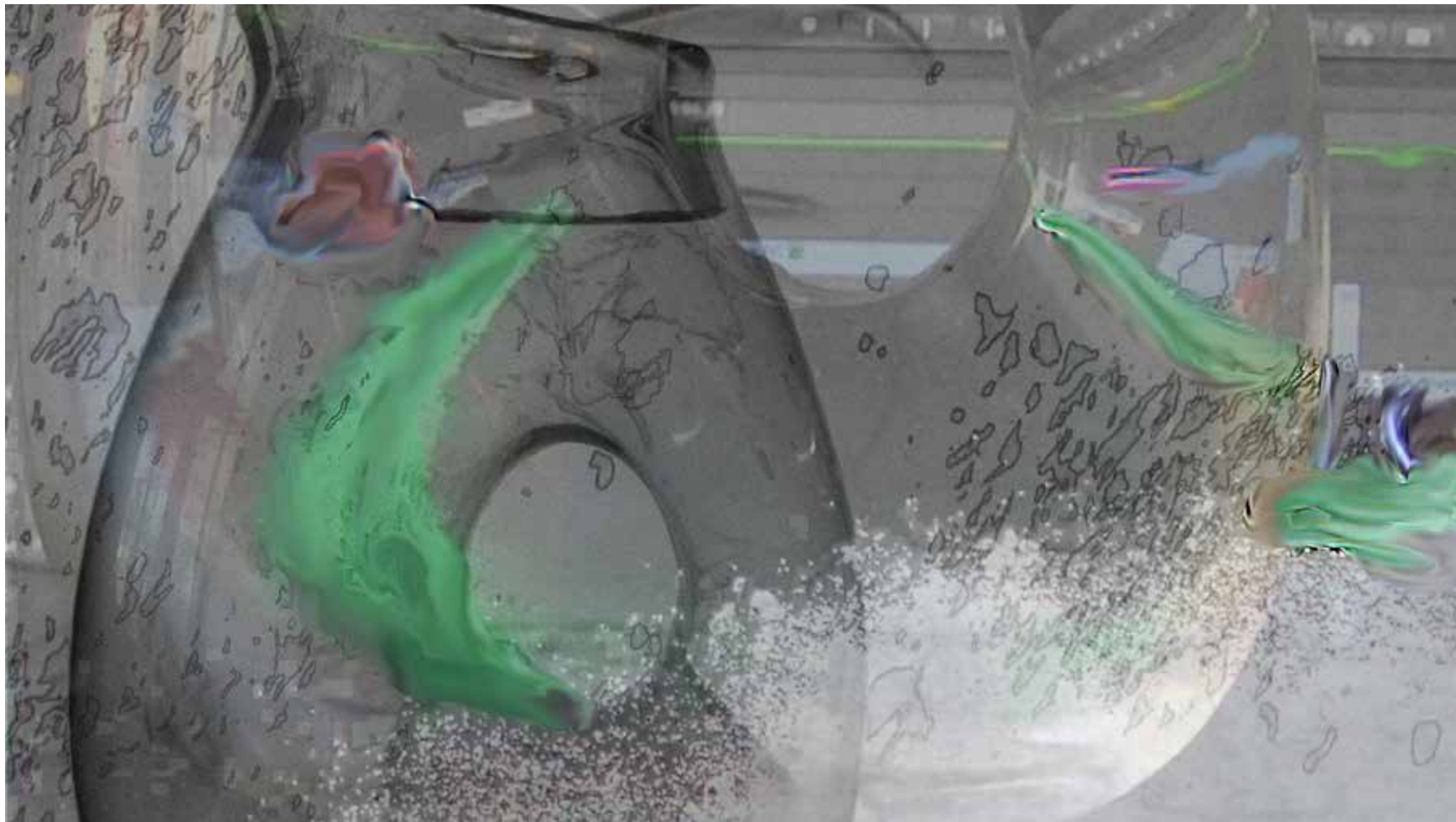
A State of Constant Becoming

Rachel Rose

interviewed by Laura McLean-Ferris

The personal experience of a state of inertia has prompted Rachel Rose to wonder about states of being on the borderline of life and death. Laura McLean-Ferris talks with the artist about the results of this research: a video that explores vital phenomena through different historical models.

L'esperienza personale di una condizione d'inerzia ha spinto Rachel Rose a interrogarsi sugli stati dell'essere fra la vita e la morte. Laura McLean-Ferris parla con l'artista dell'esito di queste ricerche: un video che esplora i fenomeni vitali attraverso diversi modelli storici.



Stills from *Drifting to Drop*, 2013 (in progress). Courtesy: the artist.

Laura McLean-Ferris: *Let's begin with discussing your recent video work, *Sitting Feeding Sleeping* (2013), which is an extended rumination on the crossovers between different forms of life—from cryogenics to zoo animals or robots—that provide a way of thinking about consciousness and being. How did you come to make this work?*

Rachel Rose: The video started as a personal thing, a way to understand what I was feeling at the time—which was a numbness to making anything. Under all this, there lurked a feeling of deathfulness: being alive, yet feeling dead. I chose three spaces where I thought I might be able to feel something—a cryogenics lab, a robotic perception lab and the zoo—and used them as prostheses for understanding the conditions of this feeling.

LMF: *And what did you feel once you got into those spaces? What triggered the creation of this particular video?*

RR: I drove out to Arizona, to this cryogenics lab, where bodies referred to as “time-capsule humans” are pumped with nitrogen. With their blood circulating in an indefinite cycle, they're actually legally deemed only half-dead. Nearby, in San Diego, I went to a robotic perception lab. I had actually ended up there through a dog researcher at Columbia who had done some work with real dogs. This particular lab was the one that famously invented the first robotic pet dog, the Aibo. When I got there to shoot the lab, they were actually working with human emotional intelligence and robotic perception—developing a robot that can read how we feel. In their own way, they are trying to understand the conditions of feeling and not feeling. I traveled to zoos across the country, and while they varied in terms of theme—organized like theaters, cities, parks, ecological preserves, or malls—they all shared certain materials like concrete, plexiglas, fluorescent lighting, plastic, painting and, most importantly, the aesthetics of preservation.

LMF: *The video mentions much longer the creatures are surviving with human care...*

RR: All the animals were living drastically extended lives, emptied of sexual, social and survival cues. So I had found these three examples of the animal, the human, and the machine, all caught in a state between being and not being alive. The fourth space that emerged unexpectedly was actually Adobe Premiere itself. I had never edited before, so the editing timeline, which flattens footage into one continuum, became supple ground to feel this deathfulness, too.

LMF: *Would you say that this flatness, this feeling of “deathfulness,” relates to something particular about our contemporary mode of existence, or are these more timeless concerns about how to live, what it means to be human and so on?*

RR: I think I feel it as a state, like any other, that can occur in us. Deathfulness basically depends on a semblance of aversion and indifference to our environment. It does feel particular to now, in that our formulations of time, space and the body are increasingly in-

different: abandoning the vulnerability that's central to the feeling of being alive. The video explores phenomena for understanding life throughout history—the zoo, a 19th-century model, the cryogenics lab, a Seventies model, and the robotics lab, a model from today—but they all share an elaboration of this abandonment.

LMF: *Is it your sense that the distance between humans and the technological inanimate, the animal or the dead is somehow reduced?*

RR: Yes, I feel this. In the theory of montage, people talk about the importance of intervals over movement. It's in the intervals of the cut that actions find their reactions, however distant. This idea of the interval is how I feel about the animal, body, technology in distance/proximity—it is one whole which is constantly becoming, showing itself in basic things, like light, which cut together across distances. For example, at the zoo the animals are sustained by technology. They literally live in fluorescent-lit cages. I'm typing this on a laptop. I can spend a day illuminated by this fluorescent glow. We're closely lit.

LMF: *Yes, there is this sense of the interdependence of things in the line “the zoo animals would die without you,” as well as in the confusion as to where the narrator's modulated voice is coming from—occasionally it seems to be the voice of the thinking animals, like the polar bear, for example.*

RR: With my voice, I tried to empty it of my personality, and to do this I used some muscle techniques that singers use to relax their vocal chords. I recorded the text lying down, under comforters and pillows, speaking with as little inflection as possible. I then took this into Ableton music software, added a lot of volume and autotuned it to various notes, based on the note I speak in, namely F. So when its tuned to A my voice distorts more than when it is tuned to G, where the autotune only effected the edges, the fringes, of the words. I wanted the voice to move like the edits—layering, cutting, and crossing footage—accelerating, decelerating, in constant variation. Often this involved exporting a frame into Photoshop, smearing and adjusting layers over layers, and then importing this back to Premiere. In the video's last minute, I expanded this process from stills to an entire movement: I filmed the computer screen as I enlarged the smudge tool in Photoshop, and with one mouse move I pushed the footage of the polar bear out of the frame. The file was heavy and it took minutes for the computer to process the smudge. The bear lethargically cruised across the screen. This slowness of the computer as it processed this movement simulated the real slowness of the real bear in the zoo, bringing bear and computer together in time. So I treated the editing timeline as a form of perception itself (distinct from the camera), where I could find that same vital, shared contingency of living that animals and our bodies actually face.

LMF: *Perhaps we could move on to talking about your new project, in which you have filmed an exotic dancer/stripper dancing around the artworks in a private collection. What mo-*

tivated this as an idea—to have a real human body dancing against and around artworks, and a very particular type of body, also...?

RR: The project actually started through thinking about the body in Kabuki theatre. In Kabuki, there's this traditional structure to the timing of narrative through which the body moves—the Jo, the Ha, and the Kyu. Jo: the auspicious and slow opening, soft, drawing the audience in. Ha: speeding up, culminating in a moment of drama, heightened tempo. And Kyu: returning to a calm state. The energy of the body has this formlessness moving through time. I wanted to work with someone who was adept with timing and contours of the body to bring out energies—of pace, tempo, color—and apply that to things like a Rodin sculpture, which we think of as static. So I'm trying to extract movement from people, from things, from the camera shot or from the editing, so that everything becomes mutually animated. For example, I re-filmed the footage of her dancing with a vase in front of my computer screen, so that the vase becomes a kind of second lens to the camera, a new editing filter, its contours changing her movements as she changes a sculpture.

LMF: *Again, this comes to a kind of proximity or blurring between states, showing up the permeability of borders between us and other things...*

RR: I guess I thought of it as way to get deeper into materiality, into the impermanent state of being a body against the tactile state of being a sculpture or an editing timeline. Her body against sculpture has to do with sensation, in the same way I experience the screen as a sensation—a living force through which this impermanence can move, something that feels true to me about the quality of screen-life now. The project is somehow a way of feeling the opposite of deathfulness: aliveness.

LMF: *In a previous conversation, you mentioned your conception of video editing as a form of gardening. Could you perhaps elaborate on this?*

RR: So, I'm also working on this project, *Video Garden*, which I shot in the New York Botanical Gardens, using a slow motion camera to track around everything from the tractors and the cafeteria to the organized gardens and manmade lake. The video takes a simple formal element like a red dot from a pixel of a shot in the rose garden and moves it back along the timeline to an earlier shot, like that of a tractor. Overlaid, the dot is out of context. But as the video progresses, it plants into its proper frame—though only for a moment—and is then released back into the flow of shots, the flow of the garden. It's a way of lapsing time from the future into the present. Colonizing one frame with extractions from another, the circuit of camera to image to edit is used to augment its elementary aspects, like the pixel, color, scale. In this, the timeline becomes a way of creating a video of a garden, of gardening itself.

Laura McLean-Ferris: *Iniziamo parlando della tua recente opera video *Sitting Feeding Sleeping* (2013), che consiste in un'ampia meditazione sui cambiamenti di stato di diverse forme di vita. Come sei arrivata a realizzare questo lavoro?*

Rachel Rose: Il video è nato come una risposta personale, un modo per cercare di comprendere come mi sentivo all'epoca: apatica nei confronti di qualsiasi cosa. E sotto tutto ciò si affacciava un senso di morte: essere viva, ma sentirsi morta. Ho scelto tre spazi in cui ritenevo di essere in grado di provare qualche emozione: un laboratorio di criogenetica, un laboratorio di percezione robotica e lo zoo, e li ho usati come protesi per comprendere le condizioni di questo mio sentire.

LMF: *E cosa hai provato quando sei entrata in quegli spazi? Cosa ha innescato la creazione di questo video in particolare?*

RR: Sono andata in auto in Arizona, al laboratorio di criogenetica, dove nei corpi che vengono definiti "umani nella capsula del tempo" viene pompato l'azoto. Il sangue circola in un ciclo indefinito, dal punto legale vengono considerati morti solo a metà. Lì vicino, a San Diego, sono poi andata in un laboratorio di percezione robotica. Era il famoso laboratorio che ha inventato il primo animale domestico robotico, Aibo. Quando sono arrivata per fare le riprese al laboratorio stavano lavorando sull'intelligenza emotiva umana e sulla percezione robotica, sviluppando un robot che può leggere i sentimenti umani. A modo loro stanno cercando di comprendere le condizioni in cui è possibile provare le emozioni oppure non provarle. Sono andata in vari zoo in tutto il Paese, e se sono diversi quanto al tema (magari sono organizzati come teatri, città, parchi, riserve ecologiche oppure centri commerciali), tutti condividono però materiali specifici come il cemento, il plexiglas, le luci fluorescenti, la plastica, la pittura e, soprattutto, l'estetica della conservazione.

LMF: *Nel video si parla di quanto a lungo le creature riescono a sopravvivere grazie alle cure umane...*

RR: Tutti gli animali vivono vite che sono drasticamente più lunghe, svuotate di stimoli sessuali, sociali e di sopravvivenza. Io avevo individuato questi tre esempi, l'animale, l'umano e la macchina, tutti colti in uno stato fra essere e non essere vivi. Il quarto spazio che è emerso inaspettatamente è stato Adobe Premiere. Non avevo mai fatto editing sui miei video prima, e la timeline degli interventi, che appiattisce tutti gli scatti in un continuum unico, è diventata terreno fertile per avvertire questo senso di morte.

LMF: *Secondo te questo appiattimento, questo senso di "morte", fa riferimento a qualcosa della nostra modalità di esistenza contemporanea, oppure si tratta di preoccupazioni atemporalmente relative a come si vive, cosa significa essere umani, e così via?*

RR: Secondo me, si tratta di uno degli stati in cui possiamo trovarci. Fondamentalmente il senso di morte dipende da una parvenza di

avversione e d'indifferenza nei confronti del nostro ambiente. Sembra tipico del momento attuale, in quanto i nostri modi di esprimere il tempo, lo spazio e il corpo sono sempre più indifferenti: abbandonano la vulnerabilità che sta al centro del senso di essere vivi. Il video studia i fenomeni per capire la vita attraverso la storia – lo zoo, il modello ottocentesco, il laboratorio di criogenetica, il modello degli anni Settanta e il laboratorio di robotica, un modello di oggi – ma tutti condividono un'elaborazione di questo abbandono.

LMF: *Ritieni che la distanza fra gli umani e ciò che è tecnologico e inanimato, animale o morto si sia in qualche modo ridotta?*

RR: Sì, credo di sì. Nella teoria del montaggio [NdT la "teoria del montaggio delle attrazioni" formulata da Eisenstein] la gente parla dell'importanza degli intervalli rispetto al movimento. È negli intervalli del taglio che le azioni trovano le corrispondenti reazioni, per quanto distanti. Questa idea dell'intervallo è quello che io sento per l'animale, il corpo, la tecnologia nella distanza/prossimità: è un tutto unico, in costante divenire, che si mostra negli elementi fondamentali, come la luce, che trascende le distanze. Per esempio, allo zoo gli animali vengono mantenuti dalla tecnologia. Vivono letteralmente in gabbie illuminate a fluorescenza. In questo momento, sto scrivendo su un laptop. Sono capace di trascorrere un giorno intero illuminata da questo riflesso fluorescente. Siamo sempre ben illuminati.

LMF: *Sì, c'è questo senso di interdipendenza delle cose, della serie "gli animali allo zoo morirebbero senza di noi", come succede anche nella confusione rispetto al luogo da cui proviene la voce impostata del narratore: a volte sembra la voce degli animali che pensano, come per esempio l'orso polare.*

RR: Ho tentato di svuotare la voce della mia personalità, e per farlo ho usato alcune tecniche muscolari che i cantanti impiegano per rilassare le corde vocali. Ho registrato il testo stando distesa, fra coperte e cuscini, parlando con il minor numero d'inflessioni possibile. Poi ho preso il software musicale Ableton, ho aggiunto molto volume e lo ho accordato automaticamente su varie note, basandomi su quella che caratterizza il mio parlato, che praticamente è il FA. Volevo che la voce si muovesse come i miei interventi di editing: sovrapponendo, tagliando e incrociando le riprese, accelerando e decelerando in variazione costante. Spesso questo ha comportato l'esportazione di un'inquadratura in Photoshop, l'intervento e la messa a punto di strati su strati, e poi la re-importazione del tutto su Premiere. Nell'ultimo minuto del video, ho ampliato il processo dai singoli fotogrammi a un intero movimento: ho filmato lo schermo del computer mentre ingrandivo lo strumento "Sfoca" di Photoshop, e con un movimento del mouse ho spinto l'immagine dell'orso polare fuori dall'inquadratura.

LMF: *Per il tuo ultimo progetto hai filmato una ballerina spogliarellista dall'aspetto esotico che balla intorno alle opere d'arte di una collezione privata. Perché quest'idea di avere un corpo umano reale che balla sullo sfondo di opere*

d'arte e intorno a queste, e per giunta un corpo molto particolare?

RR: A dire il vero il progetto è partito grazie alla riflessione sul corpo nel teatro Kabuki. Nel Kabuki esiste una struttura tradizionale che scandisce i tempi del racconto attraverso cui il corpo si muove: il Jo, lo Ha e il Kyu. Jo è l'avvio lento e pieno di auspici, dolce, e attira il pubblico. Ha è l'accelerazione che culmina in un momento drammatico, di tempo accelerato. E Kyu: il ritorno a uno stato di calma. L'energia del corpo si esprime nel tempo in questo modo privo di forma. Volevo lavorare con qualcuno che fosse esperto di tempistica e di movimenti del corpo per "estrarre" l'energia (di ritmo, tempo e colore) e applicarla a oggetti che ci appaiono statici, come una scultura di Rodin. Per questo cerco di "estrarre" il movimento dalle persone, dagli oggetti, dalle riprese della telecamera o dagli interventi di editing, in modo che tutto si animi reciprocamente. Per esempio, ho ri-filmato il girato della ballerina che balla mettendo un vaso davanti allo schermo del computer, perché il vaso diventasse un specie di seconda lente della telecamera, un nuovo filtro, con i contorni che modificano i movimenti della donna quando si sposta da una scultura all'altra.

LMF: *In una nostra precedente conversazione, hai fatto riferimento alla tua idea di video editing come forma di "giardinaggio". Puoi spiegarci meglio?*

RR: Dunque, sto lavorando anche a questo progetto, *Video Garden*, per il quale ho filmato ai giardini botanici di New York usando una telecamera slow motion per riprendere tutto, dai trattori al caffè, dai giardini curati al laghetto artificiale. Il video registra un elemento formale semplice, come per esempio un pixel rosso, tratto dalla ripresa di una rosa del giardino, e lo riporta indietro nella timeline, a una ripresa precedente, per esempio quella di un trattore. Se viene sovrapposto, il puntino è fuori contesto. Mano a mano che il video procede si inserisce nella cornice giusta, benché solo per un attimo, e poi rientra di nuovo nel flusso di riprese, nel flusso del giardino. È un modo per vedere il tempo al rallentatore dal futuro fino al presente. Colonizzando una ripresa con estratti da un'altra, il circuito che va dalla telecamera all'immagine all'editing viene impiegato per accrescerne gli aspetti elementari, come i pixel, il colore, le dimensioni. Così la timeline diventa un modo per creare il video di un giardino, del giardinaggio in sé.

