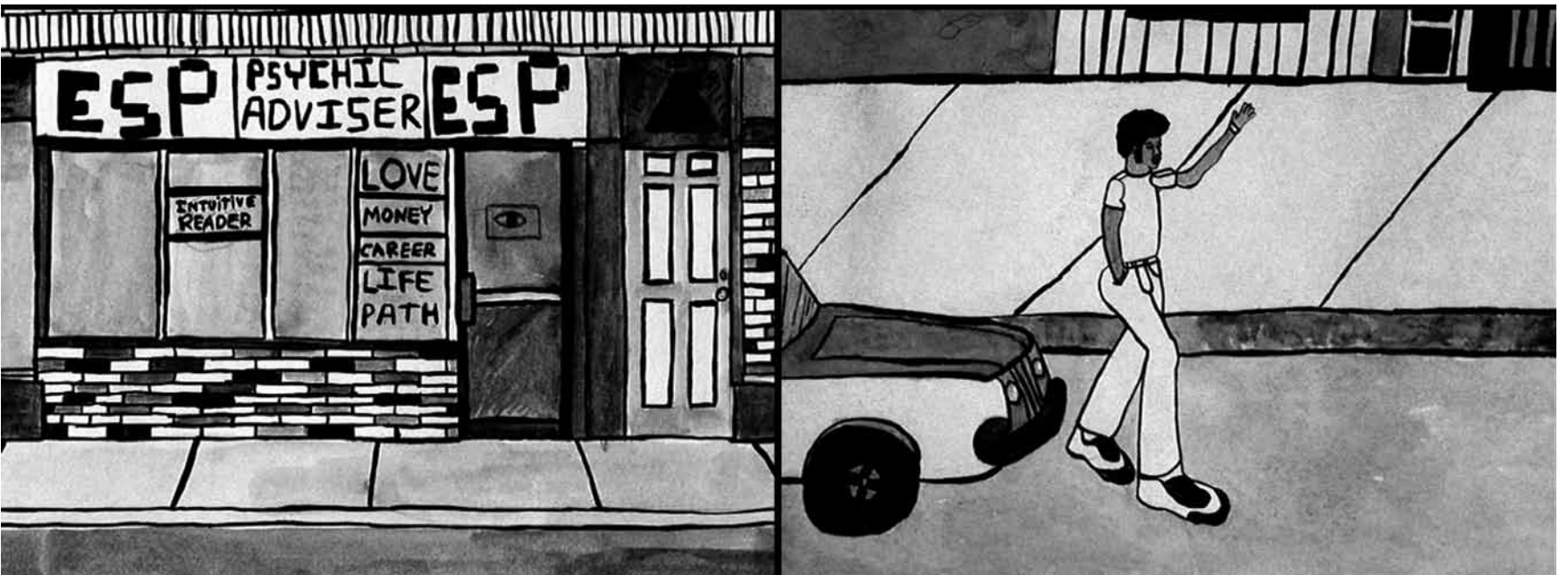


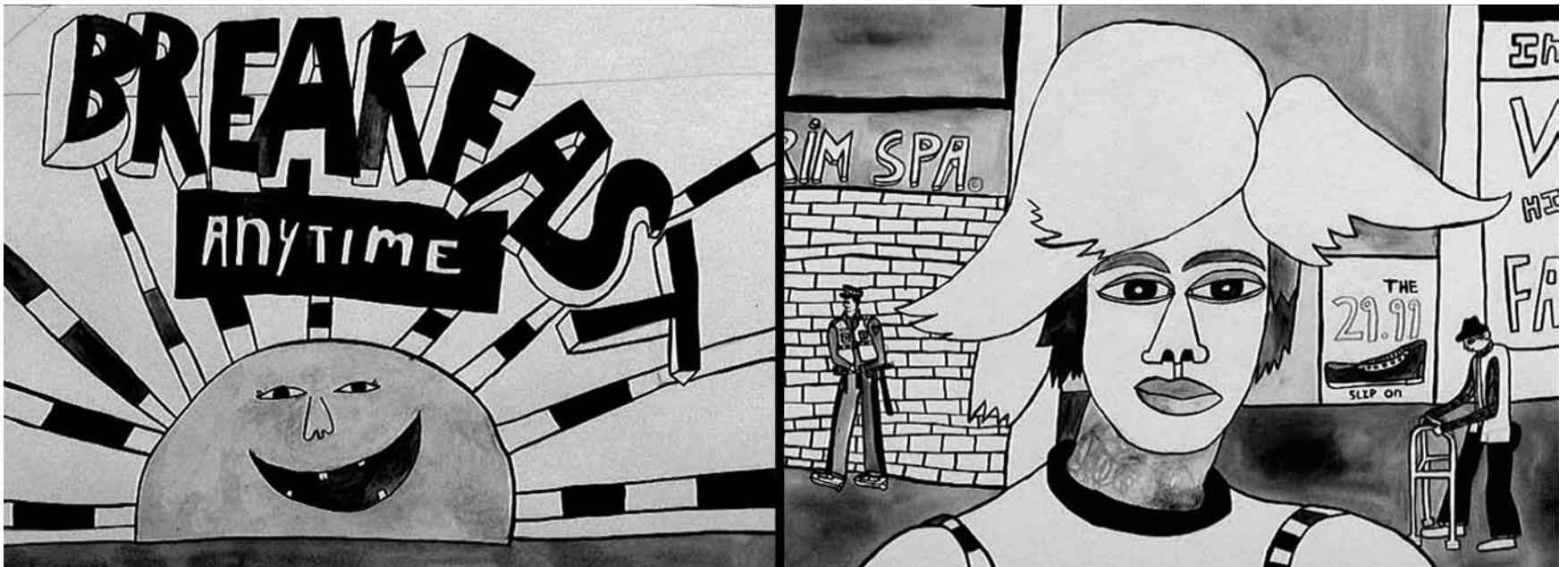


TRANSITORY STATES



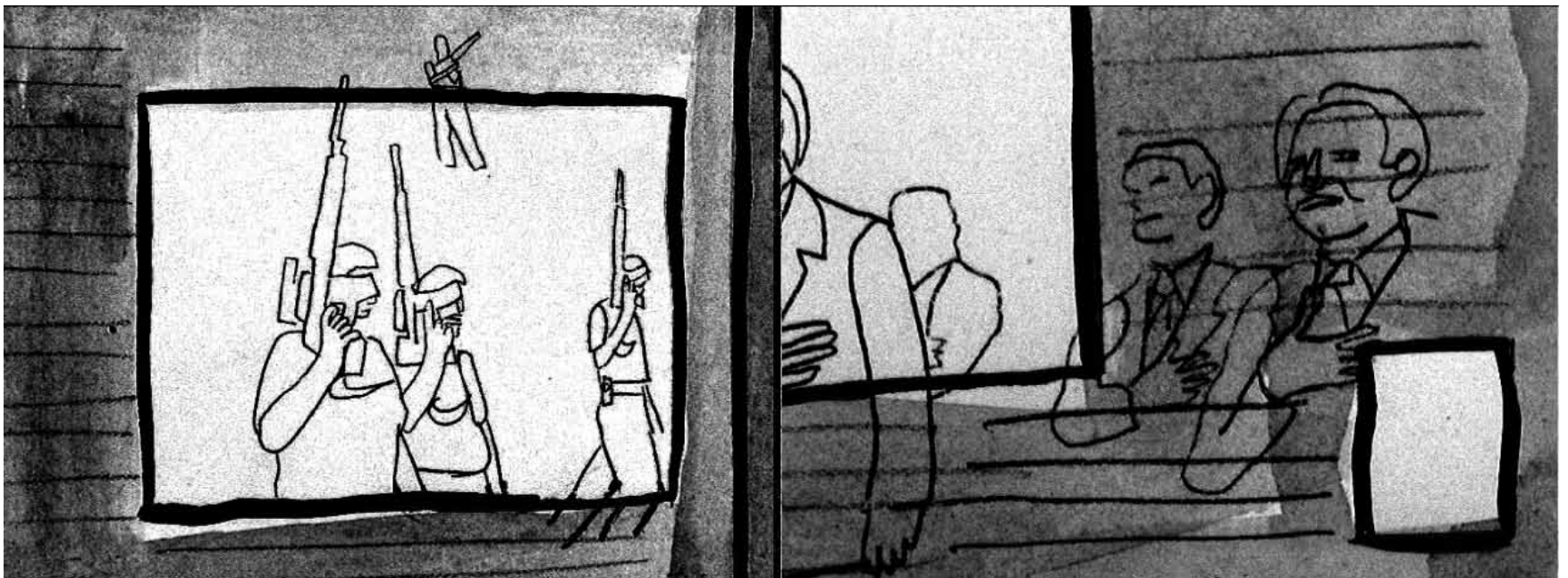
BY TINA KUKIELSKI





This page and previous – *Play Pause*
 (directed with Solveig Nelson), 2006.
 Courtesy: the artists

Opposite – Drawings from “Form of a
 Waterfall,” installation view, Orchard,
 New York, 2007. Courtesy: the artist



The story of Sadie Benning and the media she has used is the tale of her vision, approach or separation from reality. A tale of narratives developed to interpret genders and of many collaborations that brought new perspectives to her work. But it is also the story of solitary wandering with a Super8 camera, of prolific pauses in travels between one place and the next. The plot unfolds in a wide-ranging interview conducted by Tina Kukielski.

Tina Kukielski: I am really hoping that in this interview we can connect your video work of the 1990s to your recent painting. It seems to me that the video work is about your personhood. It has this very confessional style. It relies on performance and drawing and music, and it's very representational, whereas your recent painting is rather abstract.

Sadie Benning: So you're asking, how did I get from there to here?

tk: Exactly, but I'm not going to ask you that right away because I want it to unfold over the course of the conversation.

sb: OK, you've put the seed in the back of my head. It's planted.

tk: So, starting at the beginning, I know that in 1988, when you were 15, your dad gave you a PixelVision camera for Christmas – it's become so important in the folklore surrounding your work. Did it at first seem like a toy?

sb: When the camera arrived in my life, I hadn't been thinking at all about making videos. I was really interested in music and painting and drawing. So yes, the PixelVision was a toy, but at the same time it wasn't something I knew what to do with initially. But then a number of weirdly traumatic experiences happened. A friend got hit by a drunk driver and almost died on New Year's Eve. I was taking the bus home from the hospital. I got off the bus at 2 a.m. and someone starting shooting a gun in the bar on the corner. I ran home, completely freaked out. The next day I started making videos.

tk: And that first video was called *A New Year*.

sb: It was based on some of those stories, in fragments. There's a direct-address mode in it that feels confessional, and I was talking about things that were personal. But a lot of my subsequent videos were also really performative and distancing. I felt like I was acting, making something up. They're about things that aren't true, or things that are missing, and the gaps in my ability to depict something. The PixelVision camera itself has this really particular quality, like a Xerox machine, very high-contrast and grainy. What you shoot ends up looking like a comic book or a cartoon. I realized I like this medium because it isn't like any other medium. It doesn't look like video or film. It has its own built-in language. Every machine I've used since then has had some sort of built-in parameters that give it its own language. Its inherent structure, and the limitations of that structure, make it attractive to me.

tk: It seems to me like you were already thinking early on about how video could exist as a means to call out, directly address, your audience. Who at that time would have been your audience?

sb: The first five or six videos, I didn't show anyone. Now, every time I make something it

creates a way to be in contact with people and talk to them about things. I realized that if I made something and shared it, it would become a vehicle for conversation. Being queer and a teenager then, I had absolutely nothing to lose in terms of making friends or finding a community, because I had none.



tk: Maybe the fact that you didn't have a specific audience in mind allowed you to be more vulnerable.

sb: Today, I really want my audience to be as diverse as possible. A spectrum. When I was younger I was specifically interested in finding a queer community through my work, and that happened. Back then, the queer film festivals and other venues for my work were new and struggling – a community of people working together. I slowly started to feel stuck within that paradigm. So I decided to go to school at that point as a way of reevaluating, taking a step back. I was suddenly thinking about video through painting, thinking about painting through sculpture, thinking about sound through drawing. I'd also been feeling some purely technical frustration with video as a medium. Everything was always breaking. Eventually I started to shoot a lot on Super-8. With film, you're depicting the world in a much more literal way. You're getting what you see. Whereas with PixelVision you're not getting what you see, you're getting something that kind of looks like a drawing. When I started shooting with film it made me want to go back to drawing because I wanted to depict something that only "kind of" looked like what I was seeing. Also, drawing is much more direct than video. You're taking a thought in your brain and shooting it out to your hand, onto the page. The wavering of a hand-drawn line, the movement you make when you're drawing, it's like nerves. Something really bodily is happening.

tk: A lot of your early videos are related to your own rebellion and transgression.

sb: What kinds of rebellion and transgression do you see?

tk: A certain attraction to violence, or maybe the subjects of violence.

sb: It is directly related to my gender identity, and also to socioeconomic class. I grew up in a violent place. In the early 1980s, in inner-city Milwaukee there was crack, shootings, gang activity. It was not a safe place to be a kid. You couldn't play outside. So I was interested in vulnerability, and empathizing with other marginalized people.

tk: There is also a lot of humor and lightness in your work. One of the places where you really achieve that is in music.

sb: The way I looked at music in my early videos is different from how I look at it when I'm making my own music now. With the sampling in the videos, it's much more about how to place the music in relation to the narrative. Often I turn to music as a place to leave the narrative but also add some other layer so that there will be a kind of dissonance between what you're seeing and what you're hearing. So many love songs and the narratives within pop music, are very heterosexual. I was also dealing with performance and playing different gender roles in my early videos. Music helped me perform different genders, or it could imbue added layers of narrative that I couldn't do just by myself.

tk: How did the development of narrative occur in your work? As I see it, it was a kind of splintering of subjectivity that culminated in *Play Pause*. It occurs in a linear fashion: first you in the first person, and then a third person, and then a fracturing of that person so that our perspectives on the narrative are coming from very different sides and angles.

sb: It also has to do with collaborating. In a collaboration, by definition there is no single subjectivity. I've had a number of different collaborations, one with Solveig Nelson to make *Play Pause*, and then with Johanna Fateman and Kathleen Hanna as the band *Le Tigre*. There's this thing that starts to happen, an amalgamation of multiples. Whereas when I work alone I feel like I'm collaborating within myself. Today I can't make an idea happen just in video, or just in any one form. It happens in a painting, it happens in a drawing, it happens in a video, it happens in a record. That has come from having conversations with other people and building ideas outside of myself.

tk: That's an interesting answer, it makes complete sense to me. With the albums you're working on now, you do everything: You play guitar, you do the beats, you do the singing. Why did you choose *not* to collaborate?

sb: When I left *Le Tigre*, I started painting and

I was working on *Play Pause* for four or five years. It was a really long process and during that time I was also recording and making a lot of music by myself. I sometimes feel that in order to be clear about an idea, I have to be alone with it. But then in other cases, collaborating can allow for something to happen that I couldn't have made on my own at all.

tk: You spend a lot of time wandering with a camera or a recorder. How did that become a part of your work? Is it about looking for subject matter, or making field recordings?

sb: There's a real relation between inside and outside in my work. I like to spend a lot of time alone working. And I really like to be social and out in the world. In my early videos, the camera wasn't portable. There was no battery pack, so I could go out into the world, but only with an extension cord connecting me to the house. Whereas with film I could go out into the world and shoot.

tk: Wandering is essential for many artists, it's not necessarily unique to your practice, but it seems to me that your source material of late includes an exceptionally wide spectrum of people and things.

Wipe, Montana
Gold Shock Blue
Light and Ace
Fluorescent
Rocket Red,
2011. Courtesy:
the artist



sb: I can answer that in a more specific way in relation to *Play Pause*. Most of the video takes place in these transitory states: driving, taking the bus, being on the subway, moments in between places, going to or from somewhere. So it's very much about public space and being out in the world. That video, when I started making the drawings for it, was all about sex and these fantastical awkward moments when you don't know what's happening. That was very much an inside space. It shifted. I was making these very internal drawings and being inside a lot, and then September 11 happened, and the whole political climate changed. I sold my car and stopped buying gas, and decided I'd ride my bike everywhere. I started spending most of my time outside, doing things out in the world.

tk: You have described the sex drawings in *Play Pause* as being about the in-between moments, just after sex, or just before sex. And simultaneously, when they appear, there are these various colored gels and shapes moving across the screen.

sb: I think I put the abstract images with the sex because I wanted people to have the option to look at something else. I do think sexuality is hard to depict. *Play Pause* gets to the sex through dance, and a kind of nightclub feeling. So it could just be that someone is making all this up in their head while masturbating. I didn't want it to feel real. It feels stilted and strange and awkward. I think sexuality is an embarrassing thing. I feel like I need to deal with that embarrassment somehow.

tk: The geometric relationships in the small colored drawings in *Form of a Waterfall* also seem to me to be about an abstracted form of sexuality. Do you get frustrated when people constantly ask you about sexuality and gender in relation to your work?

sb: No, I think it's interesting to talk about. Although there's a lot of other things to talk about in terms of form, structure, materials, process – things that are more intellectual or conceptual and aren't just about my life story. But I also understand how these narratives of identity get infused into people's readings of artists and their work. In terms of my recent paintings, I was thinking and reading a lot about fabrication and the handmade, and these places in between where something looks like it's mass-produced but also like somebody touched it. So I was thinking less about gender or power and more about tactility and what's possible.

tk: For you, I believe, drawing is a place to escape. A real way to disconnect from a dominant, ever-present reality in order to open yourself up to

a slightly more abstract, perhaps even unconscious, realm.

sb: In some of Agnes Martin's interviews and writings about her work, she sounds like she gets into almost a trance in order to allow a vision to come to her and enable her to make her work. That could be the unconscious. It could be a lot of things. Drawing is meditative. Half the time I make drawings and give them away, and I see them later and think, wow, I honestly have no memory of making that, I was in a trance. It's the opposite when you're editing video. You can't be in a trance, because you're really conscious of all the decisions you're making. Whether you're walking around observing the world or in a spaced-out state, maybe it's about allowing an openness in your mind so that an idea can happen.

tk: You've also said you think painting is a lot about performance. Do you mean the way the audience interacts with the painting is performative, or do you mean that painting, for you, is a performance?

sb: I think it's both. In video, performance takes place over time, and if you're editing, you're planning for the viewer to sit and watch over an expanse

Wipe, Rust-
oleum Flat
Black and Rust-
oleum Hi Gloss
Harbor Blue,
2010. Courtesy:
the artist



of time, which the frames, cut next to each other, build. Whereas in a painting the idea of time is layered, on top of one another, hidden. There's a lot of mystery underneath a painting that you don't have access to. So the performativity in painting has a different kind of endpoint where you don't get to see the beginning, you just see the end.

tk: I'm thinking about the *Transitional Effects* paintings, and how important the cutaway, the slice, the wipe, is in those works. It seems like you're saying that it's in that space, in a sense, that time is embedded. For me as a viewer, it raises questions about how those two things came together. Were they once one single piece? Or were they two pieces that conjoined to be a couple?

sb: In relation to time, the paintings are about being paused or frozen. A wipe is usually just the effect that gets you from one scene to the next. You're not supposed to pause between the scenes, you're not supposed to look at that. So I'm just holding it where the cut happens. It's the in-between moment – the transition – that I am focusing attention on. I was interested in this conceptually and as a personal space. To literally embody a transition to not be either-or. So the wipe paintings are about unequal parts, about fractures and splits, about editing and rejoining.

tk: Now that you have an occasional teaching job in California, where your father lives, the two of you have been spending more time together. He's clearly a big influence on your artistic development. Do you want to say anything about the relationship between your work and your dad?

sb: There really isn't any way to put it into words, except that I feel fortunate to have a parent who understands what I do and from whom I learn so much. He's been a really radical figure in my life. He's been directly influential, and also not-there. He oscillates in a way that has affected how I make work. At this point I feel close to him as a person, and I can't separate him as an artist from him as my dad. He's just a really interesting person to know. And in terms of thinking about structure and how to put something together and how to think about duration and timing, I learn a lot from just driving with him and talking. Simply living, day to day. Talk about wandering... any kind of wanderlust I have is directly related to the time I spend with him, because we're almost always in a vehicle, moving, going somewhere, in the middle of something. And it's always different, it's never the same.

tk: It gives new meaning to the idea of the pause.

sb: That's true.

La storia di Sadie Benning e dei media che ha usato è la storia della sua visione della realtà e del suo avvicinamento o del suo distanziamento da essa. È la storia di narrative che si sviluppano interpretando i generi sessuali, e delle molte collaborazioni che hanno regalato nuove suggestioni all'artista. Ma è anche la storia di un vagabondare solitario con una Super8 in mano, o delle prolifiche pause di viaggio fra un luogo e l'altro. Una storia che si dipana nell'ampia intervista con Tina Kukielski.

DI TINA KUKIELSKI

Tina Kukielski: Con quest'intervista, mi auguro di riuscire a collegare i tuoi video degli anni Novanta ai tuoi recenti dipinti. Mi sembra che il tuo lavoro video riguardi la tua individualità. Possiede uno stile molto professionale. Si basa su performance, disegno, musica, ed è molto figurativo, mentre i tuoi recenti dipinti sono piuttosto astratti.



Sadie Benning: Quindi mi stai chiedendo come sono arrivata a questo punto?

tk: Esatto, ma non voglio chiedertelo subito, perché vorrei che si rivelasse nel corso della conversazione.

sb: Va bene, hai sepolto il seme in fondo alla mia mente. L'hai piantato.

tk: Dunque, partendo dall'inizio, so che, nel 1998, quando avevi 15 anni, tuo padre ti regalò per Natale una videocamera PixelVision che è diventata parte integrante delle leggende sul tuo lavoro. All'inizio ti sembrava un giocattolo?

sb: Quando quella videocamera entrò nella mia vita, non avevo mai pensato di realizzare dei video. Ero interessata alla musica, alla pittura e al disegno. Quindi, sì, la PixelVision era un giocattolo, ma al tempo stesso era qualcosa con cui inizialmente non sapevo cosa fare. Poi ebbi una serie di strambe esperienze traumatiche: un amico venne investito da un automobilista ubriaco e quasi morì la vigilia di Capodanno. Stavo tornando a casa in autobus dall'ospedale. Scesi dall'autobus alle due del mattino e qualcuno prese a sparare con una pistola nel bar all'angolo. Corsi a casa, fuori di me dall'agitazione. Il giorno dopo iniziai a fare video.

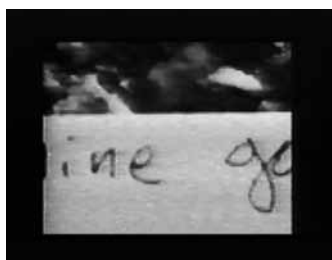
tk: E il tuo primo video s'intitolava *A New Year*.

sb: Si basava su alcune di quelle storie, frammentate. C'è un approccio diretto che sembra confessionale, e parlavo di cose personali. Molti dei miei video successivi erano invece anche molto teatrali e meno diretti. Avevo la sensazione di recitare, e allo stesso tempo d'inventare. Riguardavano sia cose non vere che cose perdute, e la mia incapacità di raffigurare qualcosa. La PixelVision di per sé ha questa qualità molto particolare, simile a una fotocopiatrice, ovvero di creare immagini con forte contrasto e sgranate. Quello che riprendi alla fine avrà l'aspetto di un fumetto o di un cartone. Mi resi conto che mi piaceva questo medium perché era diverso da qualunque altro medium. Non assomiglia al video o alla pellicola. Ha un linguaggio tutto suo. Ogni apparecchio che ho usato fin da allora aveva qualche sorta di parametro integrato che gli conferiva un linguaggio unico. La sua struttura intrinseca, e le limitazioni di quella struttura, lo rendono attraente per me.

tk: Mi pare che, agli inizi, tu stessi già pensando a come far vivere il video come veicolo per rivolgersi in modo diretto al pubblico. A quei tempi, chi era il tuo pubblico?



sb: I primi cinque o sei video non li mostrai a nessuno. Ora, ogni volta che faccio qualcosa, creo un modo per essere in contatto con la gente e parlare di cose varie. Mi resi conto che se avessi fatto qualcosa e l'avessi condiviso, sarebbe diventato un



argomento di conversazione. Ai tempi, essendo gay e adolescente, non avevo nulla da perdere in riguardo al fare amicizie o trovare una comunità, perché non ne avevo nemmeno una.



tk: Forse il fatto di non avere un pubblico specifico in mente ti permise di esporti maggiormente.



sb: Oggi voglio che il mio pubblico sia il più possibile vario. Uno spettro. Da giovane, ero con-

centrata sul trovare una comunità gay attraverso il mio lavoro, e così accadde. A quei tempi, i film festival gay e altri canali per il mio lavoro erano nuovi e faticavano a imporsi – erano una comunità di persone che collaboravano. Poi, lentamente, cominciai a sentirmi rinchiusa in quel paradigma. Così, a quel punto, decisi di andare a scuola come modo di rivalutare, facendo un passo indietro. All'improvviso mi ritrovai a pensare il video attraverso la pittura, la pittura attraverso la scultura, il suono attraverso il disegno. Stavo anche sperimentando delle frustrazioni puramente tecniche col video come medium. Ogni cosa si rompeva sempre. Alla fine iniziai a girare molto in Super 8. Con la pellicola raffiguri il mondo in modo molto più letterale. Ottieni quello che vedi. Mentre con la PixelVision non ottieni quello che vedi, ma qualcosa che assomiglia un po' a un disegno. Quando mi misi a girare in pellicola, mi venne la voglia di tornare al disegno, perché volevo rappresentare qualcosa che non assomigliasse "troppo" a ciò che vedevo. Inoltre, il disegno è molto più diretto del video. Afferrì un pensiero nella tua mente e lo cacci fuori dalla tua mano, sulla pagina. Il tremolio di una linea tracciata a mano, il movimento che fai mentre disegni, è come quello dei tuoi nervi. C'è in gioco qualcosa di molto corporeo.

tk: Molti dei tuoi primi video sono legati alla tua ribellione e trasgressione.

sb: Che tipo di ribellione e trasgressione ci vedi?

tk: Una certa attrazione per la violenza o, piuttosto, per i soggetti della violenza.

sb: È direttamente legato alla mia sessualità, nonché alla mia classe socio-economica. Sono cresciuta in un posto violento. Nei primi anni '80, nel centro di Milwaukee c'erano crack, spatarie, delinquenza delle gang. Non era un posto sicuro in cui crescere. Non potevi giocare all'aperto, così m'interessavo alla vulnerabilità e all'empatia con altra gente marginalizzata.

tk: Ci sono anche molto umorismo e leggerezza nel tuo lavoro. Uno degli ambiti dove spiccano di più è la musica.

sb: Il modo in cui consideravo la musica nei miei primi video è diverso rispetto a come la considero ora, quando la compongo. Con le campanionature nei video, è più una questione di come collocare la musica in rapporto alla narrazione. Spesso mi rivolgo alla musica come luogo dove abbandonare la narrazione, ma anche dove aggiungere qualche altra dimensione, di modo che ci sia una sorta di dissonanza tra ciò che vedi e ciò che ascolti. Tantissime canzoni d'amore, e le narrazioni inerenti alla musica pop, sono molto eterosessuali... Facevo anche performance e interpretavo identità sessuali differenti nei miei primi video. La



Above – “Transitional Effects,” exhibition view, Participant, Inc., New York, 2011. Courtesy: the artist

Bottom, right – Wipe, Rust-oleum Gloss Regal Red and Ace Fluorescent Sun Glow Orange, 2010. Courtesy: the artist

Opposite, bottom – Flat is beautiful, 1998. Courtesy: the artist and Video Data Bank

Bottom, left – Play Pause Tapes: Soundtracks for Looking and Listening, 2007. Courtesy: the artist

Opposite, top – Drawing for Play Pause, 2001-06. Courtesy: the artist

Previous page – A New Year, 1989. Courtesy: the artist and Video Data Bank



musica mi aiutava a interpretare generi sessuali diversi, o poteva infondere ulteriori dimensioni narrative che non avrei potuto esprimere da sola.

tk: Come è avvenuto lo sviluppo della narrazione nel tuo lavoro? Per come la vedo io, è stata una sorta di frantumazione della soggettività culminata in *Play Pause*. Avviene in maniera lineare: prima tu in prima persona, poi in terza persona, poi una frattura di quella persona così che i nostri punti di vista sulla narrazione vengano da lati e angoli molto diversi.

sb: C'entra anche la collaborazione. In una collaborazione, per definizione non c'è una singola soggettività. Io ho avuto una serie di collaborazioni, una con Solveig Nelson per realizzare *Play Pause*, e poi con Johanna Fateman e Kathleen Hanna come band Le Tigre. C'è qualcosa che si attiva, simile a un amalgama di molteplicità. Mentre quando lavoro da sola, mi sembra di collaborare con me stessa. Oggi non posso realizzare un'idea solo in video o in un'unica forma. Essa si esprime in un dipinto, in un disegno, in un video, in un disco. Qualcosa che avviene perché ho avuto conversazioni con altre persone e costruito idee al di fuori di me stessa.

tk: È una risposta interessante, ha perfettamente senso. Negli album a cui stai lavorando ora, fai tutto: suoni la chitarra, ti occupi della parte ritmica e vocale. Perché hai scelto di non avvalerti delle collaborazioni?

sb: Quando lasciai i Le Tigre, mi misi a dipingere ed era da quattro o cinque anni che lavoravo a *Play Pause*. Era un processo veramente lungo, e durante quel periodo stavo anche registrando e realizzando molta musica da sola. A volte sento che per avere chiarezza su un'idea, devo convivere in solitudine. Tuttavia, in altri casi, la collaborazione può permettere che accada qualcosa che non avrei mai potuto fare da sola.

tk: Trascorri molto tempo andando in giro con una macchina da presa o con un registratore. Come è divenuta parte del tuo lavoro questa pratica? Si tratta di cercare un argomento, o di fare registrazioni sul campo?

sb: C'è un vero rapporto tra l'interno e l'esterno nel mio lavoro. Mi piace trascorrere molto tempo al lavoro, da sola. E mi piace molto stare tra la gente e nel mondo. Nei miei primi video, la videocamera non era portatile. Non c'era la batteria, quindi potevo sì andare fuori nel mondo, ma solo con una prolunga che mi teneva collegata a casa mia. Mentre con la pellicola potevo andare in giro per il mondo e filmare.

tk: Girovagare è essenziale per molti artisti, e non è necessariamente una peculiarità del tuo lavoro, ma mi sembra che i tuoi ultimi oggetti d'interesse comprendano una gamma eccezionalmente ampia di persone e di cose.

sb: Posso rispondere in modo più specifico in rapporto a *Play Pause*. Gran parte del video ha luogo in questi stati transitori: guidare, prendere l'autobus, stare in metropolitana, momenti fra un luogo e l'altro, andando o venendo da qualche parte. Quindi riguardano molto lo spazio pubblico e lo stare fuori nel mondo. Quel video, quando iniziai a farne i disegni, era tutto sul sesso e quei fantastici goffi momenti in cui non sai cosa sta succedendo, e non sei neanche molto sicuro... Lì c'era per la gran parte uno spazio interno. È mutato. Facevo questi disegni molto "interni" e stavo molto al chiuso, e poi ci fu l'11 settembre e l'intero clima politico cambiò. Vendetti la mia macchina e smisi di usare benzina, e decisi che sarei andata ovunque in bicicletta. Presi a trascorrere gran parte del mio tempo all'aperto, facendo cose nel mondo esterno.

tk: Hai descritto i disegni sessuali in *Play Pause* come dei momenti intermedi, subito dopo il sesso o appena prima del sesso. E simultaneamente, quando compaiono, ci sono queste forme e gelatine variopinte che si muovono attraverso lo schermo.

sb: Credo di aver messo le immagini astratte assieme al sesso perché volevo che la gente avesse l'alternativa di guardare qualcos'altro. Trovo che la sessualità sia difficile da rappresentare, e *Play Pause* arriva al sesso attraverso il ballo e una specie di atmosfera da night club. Quindi potrebbe essere solo che qualcuno si stia immaginando tutto mentre si masturba. Non volevo che sembrasse reale. Ha qualcosa di innaturale, strano e goffo. Trovo la sessualità una cosa imbarazzante. Sento il bisogno di venire a patti con quell'imbarazzo in qualche modo.

tk: Analogamente, anche i rapporti geometrici nei piccoli disegni colorati in *Form of a Waterfall* mi sembrano l'astrazione di una forma di sessualità. Provi frustrazione quando la gente ti fa costantemente domande su sessualità e identità sessuale in rapporto al tuo lavoro?

sb: No, per me è interessante discuterne. Anche se ci sono molte altre cose di

cui parlare in termini di forma, struttura, materiali, procedura – cose che sono più intellettuali o concettuali e che non riguardano solo la storia della mia vita. Ma capisco anche che queste narrazioni identitarie s'infondono nella lettura che la gente fa degli artisti e del loro lavoro. Per quanto riguarda i miei recenti dipinti, ho letto e riflettuto molto su fabbricazione e fattura a mano, e quegli ambienti intermedi dove qualcosa sembra prodotto in serie ma anche come se qualcuno lo avesse toccato. Quindi pensavo meno all'identità sessuale o al potere e più nello specifico alla tattilità e a che cosa sia possibile.



tk: Credo che disegnare per te sia una via di fuga. Un vero e proprio modo per sconnettersi da una realtà dominante e perenne allo scopo di abbracciare un regno lievemente più astratto, forse persino inconscio.

sb: In alcune delle interviste ad Agnes Martin e degli scritti sul suo lavoro, sembra che lei entri quasi in *trance* per permettere che le giunga una visione che le permetta di fare i suoi lavori. Questo potrebbe essere l'inconscio. Potrebbe essere molte cose. Disegnare è meditativo. La metà delle volte che faccio dei disegni e li do via, in seguito, quando li vedo, penso: "Wow, francamente, non ricordo proprio di averlo realizzato, ero in *trance*". Quando monti un video è il contrario. Non puoi essere in *trance*, perché sei molto consapevole di tutte le decisioni che stai prendendo. A prescindere che si vada in giro a osservare il mondo o ci si trovi in uno stato alterato, forse si tratta di facilitare un'apertura mentale che permetta all'idea di avverarsi.



tk: Hai anche detto che, secondo te, la pittura riguarda molto la performance. Intendi dire che il modo in cui lo spettatore si rapporta col dipinto è interattivo, o che per te la pittura è una performance?

sb: Entrambe le cose, credo. Nel video, la tua performance ha luogo nel tempo e, se stai montando, prevedi che lo spettatore stia seduto a guardare per un lasso di tempo dato dai fotogrammi, montati uno accanto all'altro. Mentre in un dipinto l'idea del tempo sta negli strati, messi uno sopra l'altro, nascosti. Sotto un dipinto c'è molto mistero a cui non si ha accesso. Quindi la performance nella pittura ha un diverso tipo di stadio finale dove non puoi vedere l'inizio, ma solo la fine.

tk: Sto pensando ai dipinti di *Transitional Effects*, e a quanto sia importante lo stacco, la sezione, la tendina, in quei lavori. È come se tu stessi dicendo che è in quello spazio, in un certo senso, che è incorporato il tempo. Quale spettatore, mi spinge a domandarmi come si siano incontrate quelle



Old Waves Record One / Old Waves Record Two, installation view, Participant, Inc., New York, 2011. Courtesy: the artist and Participant, Inc., New York

Below – Drawings for *Play Pause*, 2001-06. Courtesy: the artist

due cose. Prima erano un lavoro unico? O due lavori che si sono congiunti in una coppia?

sb: In rapporto al tempo, beh... i dipinti sono come in pausa o congelati. Una tendina in genere è solo quell'effetto che ti conduce da una scena alla successiva. Non dovrebbe esserci una pausa tra le scene, non è una cosa da mostrare. Così io mi soffermo dove avviene lo stacco. È sul momento intermedio, sulla transizione, che concentro l'attenzione. Questa cosa

sb: Non c'è veramente altro modo di spiegarlo a parole, tranne che mi sento fortunata ad avere un genitore che capisce cosa faccio e dal quale imparo così tanto. È stata veramente una figura essenziale nella mia vita che mi ha direttamente influenzata, e che non è stata sempre presente. Oscillando tra le queste due posizioni, mio padre ha influenzato il mio modo di lavorare. Ormai mi sento legata a lui come persona e non posso separare l'artista dal padre. È veramente una persona interessantissima da conoscere. E riguardo a come pensare la struttura, a come mettere insieme qualcosa, a come concepire durata e tempo,



m'interessava concettualmente e come spazio personale. Rappresentare letteralmente una transizione nel suo non essere né questo né quello. Quindi i dipinti sono su parti diseguali, su fratture e schegge, su montaggio e ricongiunzione.

imparo molto soltanto conversando con lui mentre siamo in giro in macchina. Semplicemente vivendo, di giorno in giorno. A proposito di girovagare... Tutta la mia sete di vagabondaggio è direttamente legata al tempo che passo con lui, perché siamo quasi sempre in un veicolo, in spostamento, diretti da qualche parte, nel mezzo di qualcosa. Ed è sempre diverso, non è mai la stessa cosa.

tk: Ora che insegni occasionalmente in California, dove vive tuo padre, voi due state trascorrendo più tempo insieme. Lui è chiaramente una forte influenza sul tuo sviluppo artistico. Vorresti dire qualcosa sul rapporto tra il tuo lavoro e tuo padre?

tk: Dà un nuovo significato all'idea di pausa.

sb: È vero.

