



Rona Pondick

Rona Pondick WORKS 1986–2001

THE METAMORPHOSIS OF AN OBJECT MAKER:
AN INTERVIEW WITH RONA PONDICK

*LA MÉTAMORPHOSE D'UNE FABRICANTE D'OBJETS:
UN ENTRETIEN AVEC RONA PONDICK*

Galerie Thaddaeus Ropac • PARIS, FRANCE

Sonnabend Gallery • NEW YORK, USA

Galleria d'Arte Moderna Bologna • BOLOGNA, ITALY

DeCordova Museum • MASSACHUSETTS, USA

Groninger Museum • GRONINGEN, THE NETHERLANDS

The Metamorphosis of an Object Maker: An Interview with Rona Pondick BY OCTAVIO ZAYA

Octavio Zaya: Instead of body parts integrated in a landscape of beds, bottles, teeth, ears, furniture, clothes, and newspapers, this time you have gone further. You are using animals to keep on poking our psyche. How did this new work emerge?

Rona Pondick: I wanted to work with new images and new materials. Since I didn't know how to start, it made sense to begin by saying what I wouldn't do. I wouldn't use repetition, proliferation, or scatter. Nor would I use funky materials or found objects. I wanted to try to make meaning in a different way. I turned to modeling and carving, old forms of making sculpture, but new to me. I began working with 3-D computer scanning and 3-D computer modeling. I also started casting in materials like stainless steel and silicone rubber.

OZ: Did you think you were breaking with your past?

RP: Absolutely.

OZ: So this was a trying and experimental time?

RP: Of course. I didn't know where I was going or how I was going to do it. I told myself it didn't matter if I failed. I just needed to work and trust myself. It took a year before the *Dog* materialized in a way that made sense. The *Dog* has had a very interesting evolution. It started almost four years ago. I have remade it now four or five times. I made it twice in wax before getting to the first cast in metal and I am now recasting it in a new metal—yellow stainless steel.

OZ: Besides the ongoing material and technological development, what cultural references or stories were you dealing with while creating these new pieces?

RP: When I combined my head with the animal body of a dog my first thoughts were about mythology and the use of these images in art. The animal/ human hybrid and monsters have a long presence in art. You see them starting in neolithic times and they turn up throughout Egyptian, Greek, and Roman periods. It doesn't end there; you see these monstrous hybrids in work by individual artists like Goya, Redon, and Bosch and now filmmakers create characters like Dracula, Frankenstein, the Fly, Alien, the Terminator. . . . a pretty long fascination. Why this fascination and why for so long? What does it mean?

La Métamorphose d'une fabricante d'objets: *Un entretien avec Rona Pondick* PAR OCTAVIO ZAYA

Octavio Zaya: Au lieu de parties du corps intégrées dans un paysage de lits, de biberons, de dents, d'oreilles, de meubles, de vêtements et de journaux, ce coup-ci, vous êtes allée plus loin. Vous utilisez des animaux pour continuer à aiguillonner notre psyché. Comment ces nouveaux travaux sont-ils venus au monde?

Rona Pondick: Je voulais travailler avec de nouvelles images et de nouveaux matériaux. Comme je ne savais pas par où commencer, c'était une bonne idée de démarrer en disant ce que je ne voulais pas faire. Je n'allais pas utiliser la répétition, la prolifération ou l'éparpillement. Je n'allais pas non plus me servir de matériaux bizarres ou d'objets trouvés. Je voulais essayer une autre façon de produire du sens. Je me suis mise à modeler et à travailler en taille directe: des techniques de sculpture anciennes, mais nouvelles pour moi. Je me suis lancée dans la numérisation et la modélisation 3-D par ordinateur. J'ai aussi commencé à mouler des matériaux comme l'acier inoxydable et le silicone.

OZ: Avez-vous eu le sentiment de rompre avec votre passé?

RP: Absolument.

OZ: Il s'est donc agi d'une éprouvante période d'expériences?

RP: Bien sûr. Je ne savais pas où j'allais ni comment j'allais m'y prendre. Je me disais que ça n'avait pas d'importance si j'échouais. J'avais simplement besoin de travailler et de me faire confiance. Il a fallu un an pour que *Dog* se matérialise d'une manière convaincante. *Dog* a eu une évolution très intéressante. Le travail sur cette pièce a commencé il y a presque quatre ans. Je l'ai refait quatre ou cinq fois. Je l'ai fait deux fois en cire avant d'en arriver à la première fonte métallique et maintenant je le coule dans un nouveau métal: l'acier inoxydable jaune.

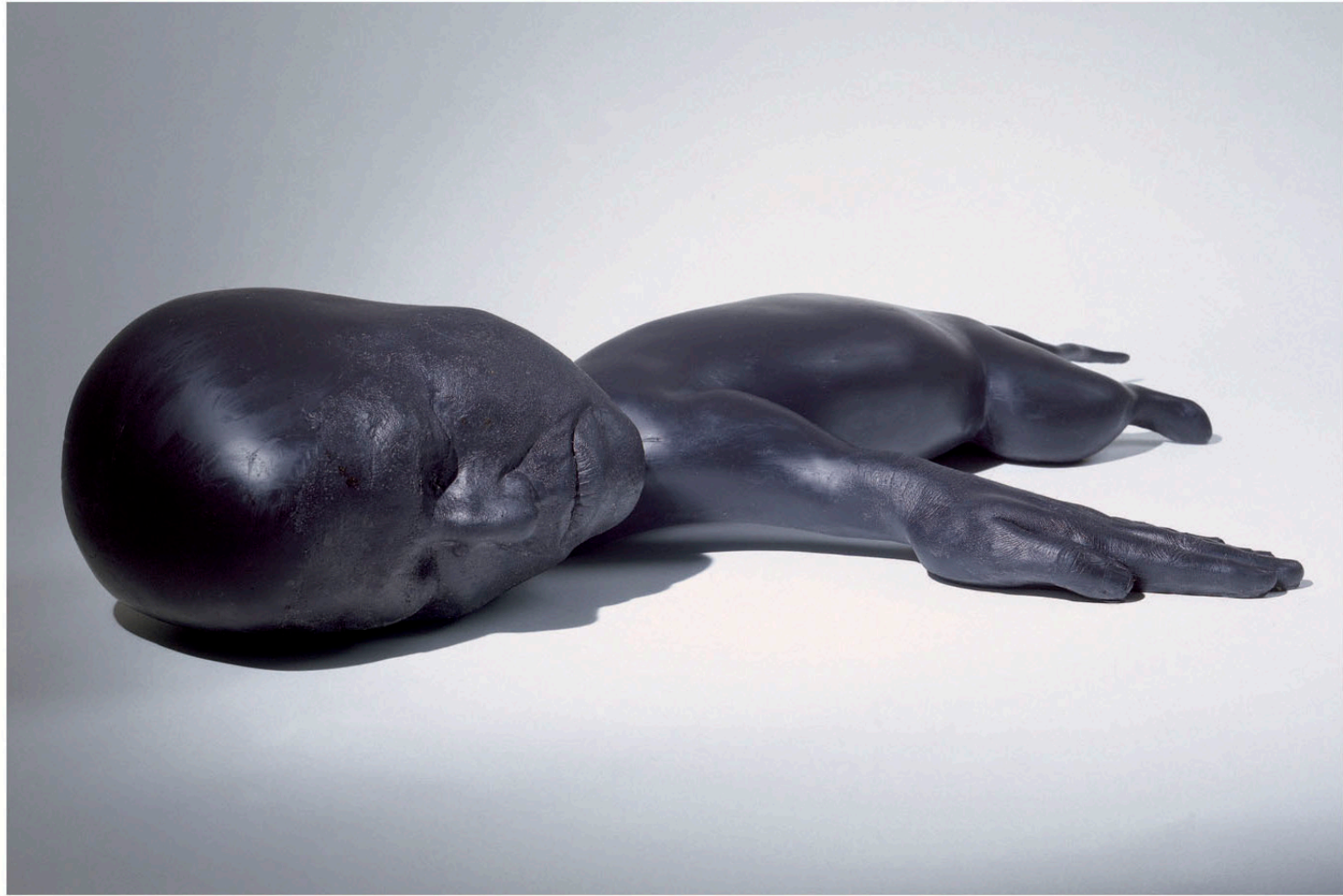
OZ: Outre l'évolution matérielle et technologique que vous entreprenez, quelles références culturelles, quelles narrations, avez-vous eu à l'esprit en créant ces nouvelles œuvres?

RP: Quand j'ai combiné ma tête avec le corps d'un animal, d'un chien, j'ai d'abord pensé à la mythologie et à l'utilisation de ces images dans l'art. Les hybrides d'animal et d'humain et les monstres sont présents depuis longtemps dans l'art. On les voit apparaître au néolithique et on continue à les rencontrer au cours des périodes égyptienne, grecque, et romaine. Ça ne s'arrête pas là; on voit ces hybrides monstrueux dans les œuvres d'artistes comme Goya, Redon, et Bosch, et puis les cinéastes créent des personnages comme Dracula, Frankenstein, la Mouche, Alien, Terminator. . . . c'est une fascination qui dure depuis pas mal de temps. Pourquoi cette fascination? Pourquoi une telle persistance? Qu'est-ce que cela signifie?



58, 59. DOG, 1998-2001





60, 61. MARMOT, 1998-99



62, 63. FOX, 1998-99



64, 65. COUGAR, 1998-99

OZ: Pieces such as *Dog, Fox, Cougar, Marmot, and Monkeys* are hybrid compositions, mutants of sorts. By now I'm used to your reluctance to explain or characterize your work. And yet, I would like to know what made you go in this direction; cloning, the genetic revolution of late?

RP: You can go into more transgressive, more emotional, more "off" subjects with an animal than you can with humans so I combined them.

OZ: How long is it taking you to do these pieces? You are still working on *Monkeys* and it seems it won't be ready for a while longer.

RP: I think I'm on the fourth year now. It has become a very complicated structure to resolve. I want it to feel fluid and frenetic in energy and move like a baroque sculpture. I needed to integrate my cast arms into eight different postures with the monkey bodies. I must have recast my arm in twenty different positions trying to work out the postures and composition of the monkeys. It took me two years just to work out these relationships and get a fluid movement. At the same time I have also been modeling the animal bodies. I wanted to attach two of my own heads to two of the monkey bodies. I wanted these heads in the same scale of the other six monkey heads so they felt totally integrated into the mix. I needed my head to be six inches tall and I didn't want to model it. I wanted it to feel like a life cast with skin texture and detail, like a death mask. A friend had suggested to me that if I used 3-D computer scanning and 3-D computer printing I could take a life cast of my head and reduce it to any size I wanted.

OZ: For some of these pieces you have used rapid-prototyping. This new technology enables you to render a computer scan of your head in three dimensions.

RP: The other day I showed you the original casting of my head that all of the heads in these sculptures have come from. Casting my head was so unpleasant. I decided to make all the sculptural changes on my original by hand to avoid having to recast. To prepare the head for scanning, I took one of my casts, sanded off my hair, reshaped the head into an egglike shape, with no neck. This cast became the model from which we scanned. The level of detail I wanted made this very difficult. Each time we would scan the head, the computer would crash. In the end we needed three-quarters of a million dots or cloud points to create my head. The file was so big the computer was always crashing. What was suppose to take a week took six months. Then we had problems producing my head three dimensionally. It took another six months, but it was really worth it.

OZ: Plusieurs de vos œuvres—*Dog, Fox, Cougar, Marmot, Monkeys*—sont des compositions hybrides, des espèces de mutants. Je connais maintenant votre réticence à expliquer ou à caractériser votre travail. Mais j'aimerais quand même savoir ce qui vous a poussée à vous engager dans cette direction: le clonage, la révolution génétique en cours?

RP: On peut aller plus loin dans la transgression, aborder des sujets plus émotionnels, plus "hors limites" avec un animal qu'avec l'être humain, alors je les ai combinés.

OZ: Combien de temps cela vous prend-il de réaliser ces sculptures? Vous travaillez toujours à *Monkeys*, et il va falloir encore un moment pour que cette œuvre soit prête, semble-t-il.

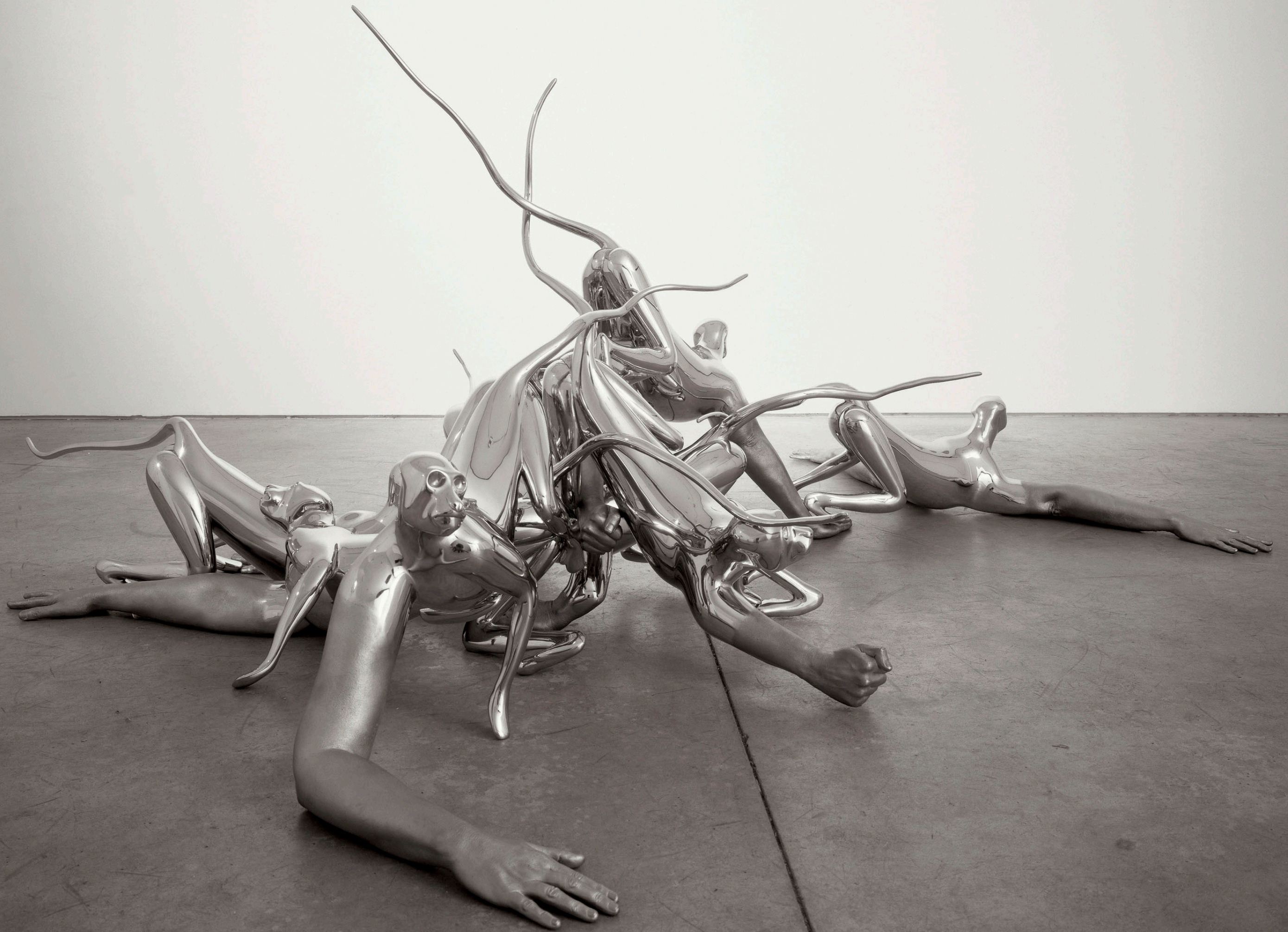
RP: Je crois que j'en suis à la quatrième année. C'est devenu une structure très compliquée à résoudre. Je souhaite qu'elle dégage une sensation d'énergie fluide et frénétique et qu'elle bouge comme une sculpture baroque. Il fallait que je combine les moulages de mes bras avec les corps de singe dans huit postures différentes. J'ai dû mouler mon bras dans vingt positions différentes en essayant de mettre au point les postures et l'assemblage des singes. Il m'a fallu deux ans rien que pour mettre au point ces relations obtenir un mouvement fluide. Au cours de la même période, j'ai aussi travaillé au modelage des corps animaux. Je voulais rattachier deux de mes propres têtes à deux corps de singes. Je voulais que ces têtes soient à la même échelle que les six autres têtes de singe pour qu'elles donnent l'impression d'être complètement intégrées dans ce mélange. Il fallait que ma tête fasse une quinzaine de centimètres et je ne voulais pas la modeler. Je voulais qu'elle donne l'impression d'un moulage sur le vif, qu'il y ait la texture de la peau, les détails, comme sur un masque mortuaire. Quelqu'un m'a suggéré d'utiliser la numérisation informatique en 3-D et l'impression en 3-D, ce qui me permettrait de faire un moulage de ma tête et de le réduire à la taille que je désirais.

OZ: Pour certaines de ces pièces, vous avez utilisé le procédé du prototypage rapide. Cette nouvelle technologie vous permet de créer un modèle numérisé de votre tête en trois dimensions.

RP: L'autre jour, je vous ai montré le moulage originel de ma tête, celui d'où proviennent toutes les têtes qui figurent dans ces sculptures. L'opération du moulage était vraiment désagréable. J'ai donc décidé de faire à la main tous les changements sculpturaux nécessaires sur l'original, pour éviter de devoir prendre une nouvelle empreinte de ma tête. Pour préparer la tête à la numérisation, j'ai pris un de mes moulages, j'ai passé mes cheveux au papier de verre, j'ai donné à la tête une forme d'œuf, sans cou. Cet objet est devenu le modèle qui a été numérisé. J'exigeais un rendu si détaillé que cela rendait l'opération très difficile. Chaque fois que nous numérisions la tête, l'ordinateur plantait. Au bout du compte, il nous fallait 750,000 points pour créer ma tête. Le fichier était si énorme que l'ordinateur n'arrêtait pas de planter. Ce qui était censé prendre une semaine a pris six mois. Ensuite, on a eu du mal à produire ma tête en trois dimensions. Il a fallu encore six mois, mais ça valait vraiment la peine.



66-71. MONKEYS, 1998-2001



OZ: While you use cutting-edge technology and address current and pressing issues, the appearance of the work propounds compositions and many sculptural production problems of centuries long past. How do you handle this balancing act?

RP: Every time I take a step forward I take a step backward. I will do whatever is necessary to make my work. If it means learning a new technology or using a technology from the past, I will use it. What's interesting to me is that I can now use old and new technologies to make a single sculpture. I don't use a technology for the sake of using technology nor do I care if it is old or new or cutting edge. I think of technology as a tool, like a hammer or saw and nothing more. I don't relate to modeling, carving or 3-D computer technology any differently.

OZ: In your previous installations, even if the piece was very repulsive or arcane, you managed to bring the viewer in by staging or creating an inviting and challenging environment to be explored. Now the focus is exclusively on the object.

RP: I am thinking about my work differently than I did four or five years ago. In the past I was interested in how a person moved through a room and how I could affect them with vast numbers of things scattered all around. I made meaning in the past through scattering, repeating, and creating a proliferation of images that surrounded and engulfed the viewer. Now I want to do the exact opposite and make self-contained objects. My sculptures are either walking, reclining, seated, or climbing. They claim their physical spaces like territorial animals. The human parts of the sculptures are cast from my own body. I have gone to great lengths to have a high level of detail in the skin texture. The animal bodies, on the other hand, are highly smoothed and polished. I want the human, detailed, skin texture to merge naturally into the animal bodies. I want these two extreme states to feel like they have collided in one body. The physical posture of each animal and the human gesture help merge these two foreign bodies. Although I want my sculptures to occupy a room in a different way than I did in the past, I still want my work to be about a kind of emotional and psychological state that makes you aware of your own body.

OZ: Alors que vous utilisez une technologie d'avant-garde et que vous abordez des problèmes actuels et brûlants, votre travail met en avant, par son aspect même, des questions séculaires de composition et de production sculpturale. Comment vous sortez-vous de cet exercice d'équilibriste?

RP: Toutes les fois que j'avance d'un pas, je recule d'un pas. Je ferai tout ce qui est nécessaire pour réaliser mon travail. S'il faut que je m'initie à une nouvelle technologie ou que j'utilise un procédé ancien, je le ferai. Ce qui m'intéresse, c'est que je peux maintenant utiliser toutes sortes de techniques, anciennes et nouvelles, pour créer une seule et même sculpture. Je ne fais pas appel à une technologie donnée par passion pour la technologie, et ça m'est égal qu'une technique soit ancienne, nouvelle ou d'avant-garde. Pour moi, la technologie est un outil, comme un marteau ou une scie, et voilà tout. Qu'il s'agisse de modelage, de taille directe ou de numérisation 3-D, mon attitude est la même.

OZ: Pour vos installations précédentes, même si l'œuvre avait quelque chose de répugnant ou d'ésotérique, vous arriviez à faire participer le spectateur en mettant en scène ou en créant un environnement attirant ou stimulant qui demandait à être exploré. Maintenant, l'accent est mis exclusivement sur l'objet.

RP: Je ne pense plus à mon travail de la même manière qu'il y a quatre ou cinq ans. Par le passé, je m'intéressais à la façon dont une personne se déplaçait dans une pièce; je cherchais à voir comment je pouvais agir sur cette personne au moyen d'un très grand nombre de choses éparpillées un peu partout. Je produisais du sens en éparpillant, en répétant et en créant une prolifération d'images qui entourait et engloutissait le spectateur. Aujourd'hui, je veux faire exactement le contraire, je veux faire des objets qui se suffisent à eux-mêmes. Maintenant, mes sculptures marchent ou grimpent, elles sont couchées ou assises. Elles s'emparent de leur espace physique comme des animaux territoriaux. Les éléments humains des sculptures sont des moulages de mon propre corps. J'ai tout fait pour que la texture de la peau soit extrêmement détaillée. Les corps d'animaux, par contre, sont aussi lisses que possible, sans aspérités. Je veux que la texture de la peau humaine, avec tous ses détails, se mélange naturellement aux corps d'animaux. Je veux que ces deux états extrêmes donnent l'impression de s'être confondus pour devenir un seul corps. La posture physique de chaque animal et le geste humain facilitent la fusion entre ces deux corps étrangers. Même si je souhaite que mes sculptures occupent l'espace de la pièce d'une autre manière que ce que je cherchais dans le passé, je continue à vouloir susciter par mon travail une sorte d'état émotionnel et psychologique qui vous amène à prendre conscience de votre propre corps.



72, 73. UNTITLED ANIMAL,
1999-2001



74, 75 PINE MARTEN, 2000-01

OZ: I recall you mentioning *The Sleep of Reason Produces Monsters*, the title of an etching from Goya's *Caprichos* series. When I first saw your new work, I thought you were probing and questioning our technologic and scientific advances and the direction it was taking us. You can easily understand that this could be a legitimate interpretation of your new work. I'm interested in the correlation with the title of that piece because when Goya created it in 1797, the Enlightenment in Spain was coming to a crashing end. Your irrational mutations that seduce us with their repelling beauty, are they trying to foretell something?

RP: I think we have to have another interview in about four years for me to really answer that.

OZ: For the first time, this new work uses images of yourself. In a certain twisted way, it is the portrait of a nightmare.

RP: From the beginning, my work has been about a metamorphosis. It brings me back to Franz Kafka and the idea of transformation, something in flux. If you go back to my scatological pieces, the breast pieces, the shoe pieces, the teeth pieces, all were about a metamorphosis: things mutating. And I don't mean mutating in a scientific way. Each piece was about an evolution. Within each sculpture, the form would start shifting, and, as the form shifted, the meaning changed. The imagery was as much about me then as the imagery is now. In my previous work the sculptures were more internal, now the sculptures are more external. My new work can be read more easily as a self-portrait. I think my work has been and will probably always be about a metamorphosis. Sometimes I think what you do is spiral around, and say the same thing over and over again, even when you try hard to say it differently, you're still saying the same thing.

OZ: Jorge Luis Borges?

RP: Exactly. I don't think an artist ever goes in a linear direction, nor is life linear. Look at history. We are in an endless spiral. We think we are moving forward, but we are repeating and going around and around, thinking we are moving forward. In my new work I'm stepping back into history and I'm also stepping forward. I'm doing both simultaneously.

OZ: You are projecting the nightmarish genetic-scape of our imagination to come, as much as dealing with Bernini's compositions and Donatello's sculptures.

RP: In our last interview when you asked me who my influences were, I said Kafka and my mother. Now I would add Bernini and Donatello.

OZ: Je me rappelle vous avoir entendue citer le titre d'une gravure qui fait partie des *Caprichos* de Goya, *Le Sommeil de la raison engendre des monstres*. La première fois que j'ai vu vos dernières œuvres, je me suis dit que vous remettiez en question nos progrès technologiques et scientifiques et la direction dans laquelle ils nous entraînent. Il vous est facile de comprendre que cela pourrait constituer une interprétation légitime de votre travail récent. Si je m'intéresse à la corrélation avec le titre de cette gravure, c'est que lorsque Goya l'a créée, en 1797, l'Ère des Lumières connaissait en Espagne un fin désastreuse. Vos mutations irrationnelles, qui nous séduisent par leur beauté repoussante, tentent-elles de présager quelque chose ?

RP: Je crois qu'il faudrait qu'on ait un nouvel entretien dans environ quatre ans pour que je puisse répondre à cette question.

OZ: Pour la première fois, ces nouvelles œuvres utilisent des images de vous-même. Sous une forme passablement aberrante, c'est le portrait d'un cauchemar.

RP: Depuis le début, mon travail parle de métamorphose. Cela me ramène à Franz Kafka; c'est l'idée de la transformation, d'un flux. Si vous revenez à mes œuvres scatologiques, à celles où figurent des seins, des chaussures, des dents, je pense qu'il y est toujours question de métamorphose, de la mutation des choses. Je n'emploie pas le mot mutation au sens scientifique. Chacune de ces pièces parlait d'évolution. À l'intérieur de chaque sculpture, la forme se mettait à bouger; à mesure que la forme bougeait, le sens changeait. Le contenu visuel était tout autant lié à moi à l'époque qu'aujourd'hui. Dans ce que j'ai fait auparavant, les sculptures étaient plus intérieures; aujourd'hui, elles sont plus extérieures. Mon travail récent s'interprète plus facilement comme un autoportrait. Je pense que mon travail a toujours parlé et parlera toujours de métamorphose. Quelquefois, je me dis que ce qu'on fait, c'est d'évoluer en spirale et de redire tout le temps la même chose, même quand on fait beaucoup d'efforts pour la dire différemment, on dit toujours la même chose.

OZ: Jorge Luis Borges?

RP: Exactement. Je ne crois pas qu'un artiste puisse suivre une direction linéaire, pas plus que la vie n'est linéaire. Regardez l'histoire. Nous sommes pris dans une spirale sans fin. Nous croyons que nous avançons, mais nous nous répétons et nous tournons en rond, en imaginant que nous allons de l'avant. Dans mon travail récent, je fais un pas en arrière dans l'histoire et je fais aussi un pas en avant. Je fais les deux simultanément.

OZ: Vous projetez le paysage génétique cauchemardesque de notre imagination à venir, en même temps que vous nouez un lien avec les compositions du Bernin et les sculptures de Donatello.

RP: Lors de notre dernier entretien, quand vous m'avez demandé qui m'avait influencé, j'ai répondu : Kafka et ma mère. Maintenant, j'ajouterais le Bernin et Donatello.



76, 77. RAM'S HEAD,
2000-01