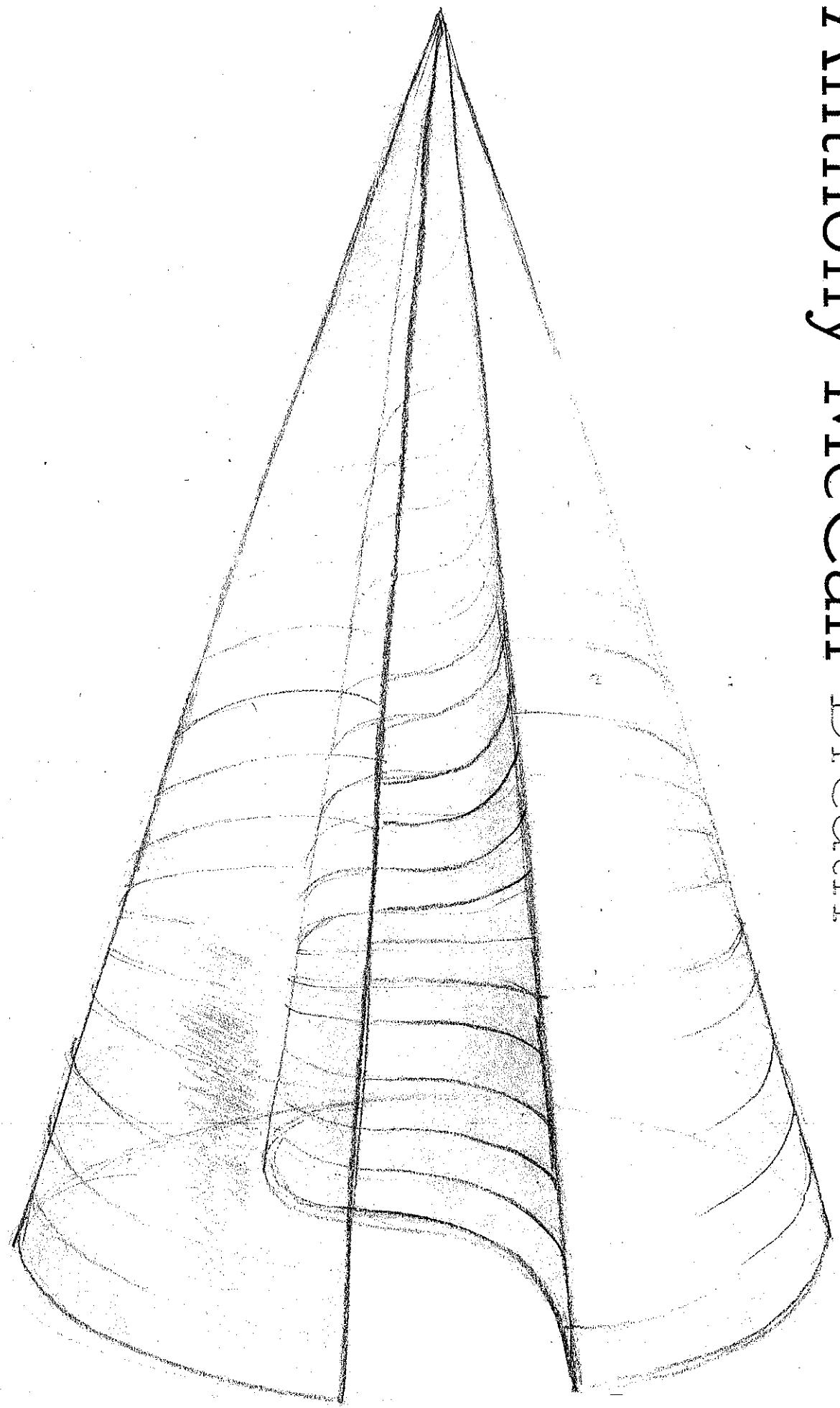


# Anthony McCall Breath



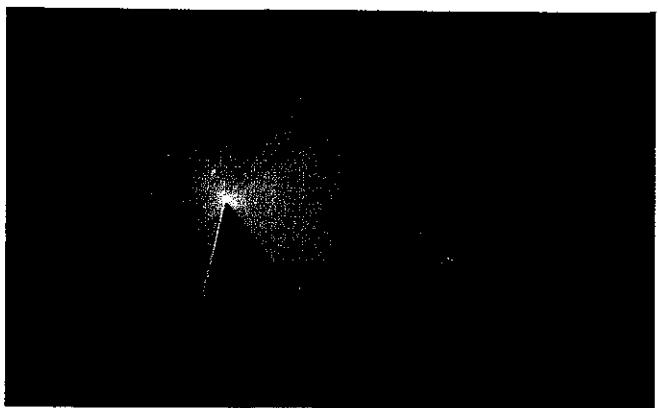
# ommario Contents

06	<b>Introduzione</b> Introduction Serena Cattaneo Adorno
08	Light-Play Hal Foster
30	Breath 2004
34	Meeting You Halfway 2009
42	Breath II 2004
48	Between You and I 2006
56	Breath III 2005
62	Coupling 2009
70	Intervista Interview Tyler Coburn
90	Apparati Appendix

Light-Play Hal Foster

All'interno di uno spazio buio, sul rumore di un proiettore 16mm, una matita di luce bianca attraversa per intero una stanza vuota sino a raggiungere una parete distante sulla quale si percepisce soltanto un punto luminoso. Lentamente il punto assume la forma di un arco e una piccola sezione conica lucente appare come intagliata nello spazio. Nei 30 minuti del film, l'arco si trasforma in un cerchio e un intero cono di luce si disegna nella stanza. Nel corso di questa descrizione è impossibile non avere la tentazione di toccare la luce come se si trattasse di una forma solida e osservare il cono come se fosse una scultura, ed è inevitabile avere la voglia di muoversi dentro, attorno e attraverso la proiezione, come se in qualche modo si fosse allo stesso tempo soggetto-protagonista e regista.<sup>1</sup> Questa è l'esperienza di *Line Describing a Cone* (1973), il primo dei "solid-light" films, film di luce solida di Anthony McCall, ormai un classico del cinema strutturalista.

Andiamo avanti nel tempo di 33 anni. Ci troviamo sempre in uno spazio buio, ma questa volta senza rumore. Il proiettore digitale è silenzioso, ce ne sono due, collocati sopra lo spettatore e la figura proiettata, anche questa doppia, sul pavimento, ai nostri piedi. Questa figura è molto più complessa di una linea che descrive un cono: non ha né un inizio, né una fine evidente, il suo sviluppo non può essere facilmente predetto, anzi è difficilmente comprensibile. Il risultato è che, durante i 16 minuti della proiezione, si tende a osservare il tracciato sul pavimento più assiduamente di quanto non si faccia con un lavoro orizzontale come *Line*, nel tentativo di comprendere la logica delle sue configurazioni nel tempo, logica che definisce anche i fasci di luce mobili che cadono dall'alto, sebbene di questa correlazione si abbia più la coscienza che la percezione. Gradualmente (è necessaria più di un'iterazione) si intuisce che una delle due figure è un'ellisse che si contrae e si espande, mentre l'altra figura è un'onda che viaggia verso la prima, c'è anche una linea che ruota attraverso l'onda, rendendo più complesse entrambe le forme. Allo stesso tempo una "wipe"<sup>2</sup> cinematografica molto lenta, collega le due figure in modo tale che una eclissi sempre l'altra, creando nel processo pause e collegamenti



*Line Describing a Cone*, 1973. Veduta dell'installazione installation view, *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-77*, Whitney Museum of American Art, New York, 2000-01

You enter a dark space to the whirr of a 16mm film projector, and a pencil of white light cuts across the empty room to a distant wall, where it registers only as a dot. Slowly the dot becomes an arc, and a small section of a cone is carved out of the space. As the 30 minutes of the film elapse, the arc grows into a circle, and a full cone of light is described in the room. During the time of this describing, you cannot help but touch the light as though it were a solid and investigate the cone as if it were a sculpture, cannot help, in fact, but move in, through, and around the projection as though you were somehow its subject-protagonist and director in one.<sup>1</sup> Such is the experience of *Line Describing a Cone* (1973), the first of the "solid-light" films of Anthony McCall, and now a classic of structural film.

Fast-forward 33 years. Again you enter a dark space, but there is no sound. The digital projector is silent, and there are now two of them, located above you, with the projected figure, also now double, on the floor at your feet. This figure is far more complex than a line describing a cone. It has no obvious beginning or end, and its development cannot be readily anticipated—indeed, it scarcely can be understood. As a result, over the 16 minutes of this projection, you tend to observe the tracing on the floor more assiduously than you do with a horizontal piece like *Line*, in order to tease out the logic of its configuration in time, a logic that also defines the moving veils of light that fall from above—though you know this correlation more

1 Ai bei vecchi tempi quando le proiezioni e le sedi espositive non erano perfettamente asettiche, McCall si affidava al fumo e alla polvere presenti nell'ambiente; ora introduce foschia nello spazio.

2 Termine tecnico cinematografico che indica una tendina che riproduce l'effetto di una pagina che viene girata, *ndt*.

1 In the good old days of grungy film and art venues, McCall relied on ambient smoke and dust to articulate the light; now he introduces mist into the space.

che producono aperture e chiusure nei fasci di luce. Lentamente, si osserva anche che, nel corso del ciclo, una figura si trasforma nell'altra: l'ellisse diventa l'onda e viceversa. Questa è l'esperienza di *Between You and I* (2006), una delle sei proiezioni verticali esposte all'Hangar Bicocca.

Tra la prima serie di film, rappresentata da *Line*, e la seconda rappresentata da *Between* c'è stata una lunga pausa; ciononostante McCall li chiama tutti "film di luce solida".<sup>3</sup> Luce solida è un bellissimo paradosso che evoca antichi misteri (ad esempio, la luce è fatta di particelle o di onde?), e McCall ci invita a giocare con questo paradosso, a toccare le proiezioni come fossero palpabili, mentre i nostri corpi le attraversano con facilità, ci invita a credere in questi diversi volumi, anche se si tratta solo di luce, e così via. Il gioco è sicuramente sensuale, ma anche cognitivo; più volte viene da chiedersi, "Dov'è l'opera? È sul muro [o sul pavimento?] È nello spazio? Sono io l'opera?".<sup>4</sup> In effetti bisogna riflettere anche su questo, "qual è il mezzo artistico qui?". Si tratta di un film, e questo è evidente, ma un film snaturato, completamente spogliato, ridotto a una proiezione di luce in uno spazio buio. Ma allo stesso tempo il film va oltre, in quanto scolpisce volumi e disegna linee. Tuttavia anche questo è stato messo in discussione, specialmente in merito alle proiezioni recenti, in digitale, e quindi tecnicamente non filmiche (ma nessuna possiede il lieve sfarfallio dei primi lavori).<sup>5</sup> "Sono sempre andato alla ricerca del film 'definitivo', quello che non doveva essere altro che se stesso", ha ricordato recentemente McCall, e questo è perfettamente in sintonia con il vecchio progetto modernista.<sup>6</sup> Ma in realtà quello che viene rivelato non è tanto l'essenza di un film, quanto il riconoscimento che i mezzi artistici non funzionano in questo modo, che non si tratta di tante noci da

than perceive it. Gradually (it requires more than one iteration) you see that one of the two figures is an ellipse that contracts and expands while the other figure, a wave, travels toward it; there is also a line that rotates through the wave, complicating both forms. At the same time, a very slow filmic "wipe" connects the two figures such that the one is always eclipsing the other, making breaks, which produce apertures in the veils of light, and forging connections, which produce closures, in the process. Gradually, too, you see that, in the course of a cycle, one figure turns into the other—ellipse becomes wave and vice versa. This is the experience of *Between You and I* (2006), one of the six vertical projections installed at Hangar Bicocca.

Between the first series of films represented by *Line* and the second represented by *Between*, there was a long hiatus in this work; nonetheless, McCall calls them all solid-light films.<sup>2</sup> It is a beautiful paradox, solid-light, one that conjures up old mysteries (e.g., is light particle or wave?), and McCall invites us to play with the paradox—to touch the projections as if they were material even as our bodies pass through them with ease, to believe in the various volumes even though they are nothing but light, and so on. The play is sensuous, to be sure, but it is also cognitive, for again and again we are prompted to ask, "Where is the work? Is the work on the wall [or the floor]? Is the work in space? Am I the work?"<sup>3</sup> In effect, this is also to ponder, "What is the medium here?" It is film, evidently enough, but film denatured, stripped bare, reduced to projected light in dark space. At the same time, however, film is expanded here, in the sense that it is made both to sculpt volumes and to draw lines. But so, too, is it questioned, particularly in the recent projections, which are digital and so, technically speaking, not filmic at all (they have none of the slight flicker of the early pieces).<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Il termine è di McCall. Per un eccellente resoconto sul lavoro intermedio si veda Branden Joseph, "Sparring with the Spectacle", in Christopher Eamon (a cura di), *Anthony McCall: The Solid Light Films and Related Works* (Evanston, IL: Northwestern University Press, 2005).

<sup>4</sup> McCall in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn", [www.KultureFlash.com](http://www.KultureFlash.com), n. 230, 30 gennaio 2008.

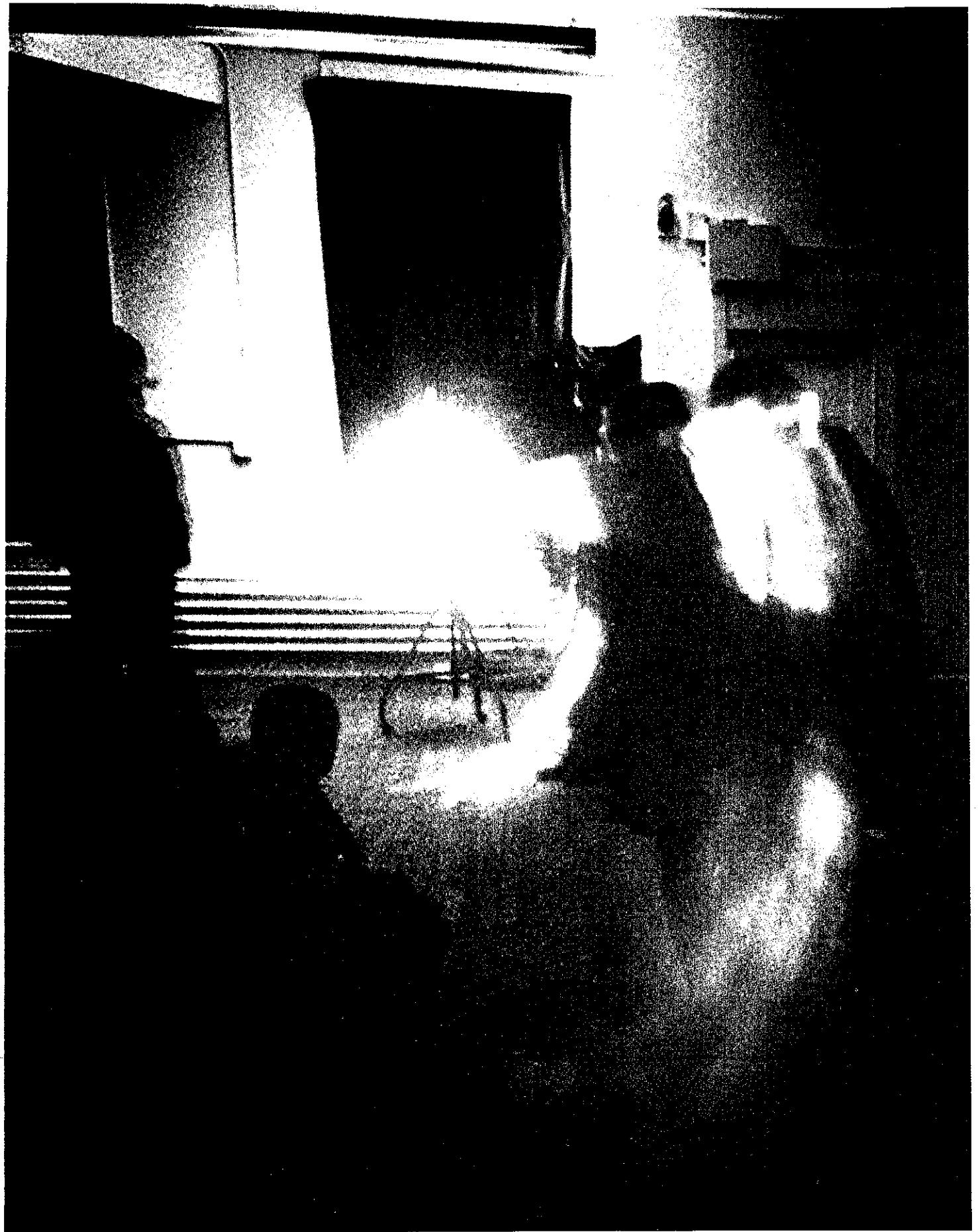
<sup>5</sup> McCall commenta così l'ambiguità del termine "film": "Personalmente uso ancora la parola 'film', in quanto comoda, descrittiva scorciatoia per un'opera, nonostante 'film' letteralmente indichi il mezzo. 'Film', tuttavia, è un parola semplice, modesta, che suona familiare e collega i lavori recenti ai primi film materialisti, sebbene, in qualche modo, essi siano andati oltre. Gli altri termini inoltre sono macchinosi ('sculture proiettate', 'installazioni di luce e tempo' ecc)." McCall, comunicazione privata con l'autore, 29 gennaio 2009.

<sup>6</sup> McCall in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn".

<sup>2</sup> The term is McCall's. For an excellent account of the intervening work, see Branden Joseph, "Sparring with the Spectacle," in Christopher Eamon, ed., *Anthony McCall: The Solid Light Films and Related Works* (Evanston, IL: Northwestern University Press, 2005).

<sup>3</sup> McCall, in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn," [www.KultureFlash.com](http://www.KultureFlash.com), no. 230, January 30, 2008.

<sup>4</sup> McCall comments on the ambiguity of the word "film" as follows: "I personally still use the word 'film' as a convenient, descriptive shorthand for a 'work,' even though 'film' is, strictly speaking, the word for the medium. Yet 'film' is a simple, modest, familiar word, and it correctly connects the recent pieces to their materialist film-practice roots, even though they have in some way grown beyond them. And other terms are cumbersome ('projected sculpture,' 'time-based light installations,' etc.)." McCall, personal communication to the author, January 29, 2009.



*Line Describing a Cone*, 1973. Veduta dell'installazione installation view, Artist's Space, New York, 1974. Photo © Peter Moore, 1974

schiacciare, con un frutto da tenere e un guscio da buttare, ma di una matrice di convenzioni e condizioni non solo soggette alle trasformazioni tecnologiche, ma in gran parte definite attraverso le molte relazioni con le altre arti. Pertanto, la ricerca del film "definitivo" implica altri mezzi, e nel processo McCall ridisegna il campo estetico attorno a lui (intendo "estetico" in senso completo, che coinvolge anche i sensi).

La prima forma artistica implicata è il cinema, che in gran parte, ancora una volta, McCall supera, non solo nello spazio illusionistico e nella narrazione immaginaria, ma anche nel presupposto immaginario di questo "altrove" (come lo chiama lui) – lo spettatore fisso in un posto, seduto, con gli occhi incollati allo schermo, per lo più ignaro dell'apparecchio, dell'ambiente, del pubblico, e via dicendo.<sup>7</sup> È il "primo film che esiste nello spazio reale, tridimensionale" ha scritto McCall in merito a *Line*, ed "esiste solo nel presente".<sup>8</sup> Questo qui-e-ora vale anche per gli altri film, e tuttavia, ancora una volta, l'effetto non è quello di realizzare un film in una condizione fissa di purezza autonoma. Al contrario, il film è messo in "corrispondenza" con le altre arti – in primis il cinema – soprattutto nelle proiezioni orizzontali, poi con la scultura, in particolare nelle proiezioni verticali, e infine, secondo me più profondamente con la scultura, in entrambi i casi.<sup>9</sup>

"L'unità di misura è il corpo" dice McCall a proposito delle dimensioni delle sue proiezioni. Le proiezioni non solo usano le proporzioni del corpo, ma spingono a muoversi, giocare, sperimentare, anche a danzare, con la luce che si muove a sua volta; s'interagisce con il film come se lo spettatore fosse il suo soggetto.<sup>10</sup> Il corpo come punto di riferimento

"I was always searching for the ultimate film, one that would be nothing but itself," McCall recently recalled, and this is entirely in keeping with one version of the old modernist project.<sup>5</sup> Yet, finally, what is disclosed here is less any essence of film than the recognition that mediums do not operate in this way, that they are not so many nuts to crack, with a core to grasp and a shell to discard, but a matrix of conventions and conditions that are not only subject to technological transformation, but largely defined in differential relation to other arts. Thus this search for "the ultimate film" implicates other mediums, and in the process McCall reshapes the aesthetic field around him (I mean "aesthetic" in the strong sense, involving the senses as well).

The first implicated art is cinema, much of which, again, McCall pares away, not only its illusionistic space and fictional narrative, but also the precondition of this imaginary "elsewhere" (as he calls it) – the viewer fixed in place, seated, in fact, eyes locked on the screen, mostly oblivious to apparatus, ambience, and audience alike.<sup>6</sup> It is "the first film to exist in real, three-dimensional space," McCall has written of *Line*, and it "exists only in the present."<sup>7</sup> This here-and-now-ness holds for the other films as well, and yet, once more, the effect is not to deliver film into a stable state of autonomous purity. Rather, film is placed in "correspondence" with other arts – cinema first, especially in the horizontal projections, then sculpture, especially in the vertical projections, but finally (in my view at least) sculpture more profoundly in both.<sup>8</sup>

"The body is the important measure," McCall says of the dimensions of his projections. Not only do they assume its scale, but they also incite us to move – to play, to experiment, even to dance – with the light as

<sup>7</sup> McCall: "All'inizio i film erano concepiti per essere proiettati in spazi vuoti, senza sala proiezione, schermo o sedute. Solo un grande spazio vuoto." *Ibidem*.

<sup>8</sup> Anthony McCall, "Line Describing a Cone and Related Films", *October*, n. 103, inverno 2003, p. 41.

<sup>9</sup> Il cambiamento è legato a uno spostamento che avviene nel luogo e nel pubblico. Si veda, *ibidem*, pp. 56-64. George Baker affronta queste "corrispondenze" in modo acuto in "Film Beyond Its Limits", in Helen Legg (a cura di), *Anthony McCall: Film Installations*. Coventry, Warwick Arts Centre, 2004.

<sup>10</sup> Si potrebbe fare un parallelo con la danza; su questa relazione si veda McCall, "Line Describing a Cone and Related Films", pp. 59-60.

<sup>5</sup> McCall, in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn."

<sup>6</sup> McCall: "From the start the films were intended to be shown in empty spaces, without a projection room, a screen or rows of seats. Just a large empty space." *Ibid.*

<sup>7</sup> Anthony McCall, "Line Describing a Cone and Related Films," *October*, no. 103 (Winter 2003), 41.

<sup>8</sup> This shift between correspondences to cinema and sculpture in the horizontal and vertical projections also has to do with a shift in venue and audience. See *ibid.*, 56-64. George Baker probes these "correspondences" very intelligently in "Film Beyond Its Limits," in Helen Legg, ed., *Anthony McCall: Film Installations* (Coventry: Warwick Arts Centre, 2004).

è una delle connessioni chiave con la scultura, l'altra è rappresentata dai film che ritagliano volumi nello spazio. Questo è fondamentale nella scultura e non solo nelle sue forme tradizionali perché, soprattutto quando i proiettori coinvolgono il pavimento, il film implica anche l'installazione.<sup>11</sup> Si potrebbe andare avanti trovando altre corrispondenze. Ad esempio, al di là dell'installazione, i film di luce solida fanno riflettere sui parametri architettonici degli spazi dove sono proiettati. Inoltre, mentre i film scolpiscono lo spazio, tracciano anche delle linee, e quindi implicano il disegno.<sup>12</sup> Sono disegni di luce, letteralmente *photografie* in movimento (e dopotutto i film sono questo), quindi anche questo mezzo espressivo è coinvolto. In molti modi la grande piacevolezza fornita dall'opera scaturisce proprio dalla sperimentazione di una diversa fenomenologia di questi mezzi per scandagliare le possibili ontologie. Sensuale e cognitivo, lo spazio dei film di luce solida è anche filosofico.

Il gioco performativo nell'ambito estetico di McCall emerge in un momento ben definito, in stretta relazione all'analisi riflessiva del cinema strutturalista (a cui ha partecipato sia a Londra, sia a New York), così come il campo allargato della scultura dopo il Minimalismo (sperimentato soprattutto a New York, dove ha vissuto dal 1973).<sup>13</sup> McCall mette in evidenza il suo impegno in entrambe le pratiche, ad esempio, mediante la convinzione che gli spettatori dei primi film, in particolare, tendono a rivolgersi verso il proiettore, lontani dalla figura proiettata, per poter riflettere sulla realtà dell'apparato piuttosto che sull'apparizione dell'immagine, così come molti soggetti platonici non erano affascinati dalla mera illusione proiettata sulla parete della grotta. Non

it moves in turn; again, we interact with the films as though we are their subject.<sup>9</sup> This bodily reference is one key connection with sculpture; another is that the films carve volumes out of space. This is fundamental to sculpture not only in its traditional guises, for, especially when the projectors engage the floor, the films implicate installation, too.<sup>10</sup> One could continue with other correspondences. For example, beyond installation, the solid-light films invite us to think about the architectural parameters of given venues. Moreover, just as the films sculpt space, they also trace lines, and so implicate drawing as well.<sup>11</sup> In fact, they are drawings in light, literal *photo-graphs* in motion (after all, this is what film is), and so this medium, too, is engaged. In many ways the great pleasure afforded by the work comes as we move from an experiencing of the different phenomenologies of these mediums to a puzzling over their possible ontologies and back again. Sensuous and cognitive, the space of the solid-light films is also philosophical.

The play with the aesthetic field performed by McCall emerged at a particular moment, in close relation to the reflexive analysis of structural film (in which he participated in London and New York) as well as the expanded field of sculpture after Minimalism (experienced primarily in New York, where he has lived since 1973).<sup>12</sup> McCall evidences his commitment to both practices, for example, in his belief that viewers of the early films in particular tended to turn toward the projector, away from the projected figure, in order to reflect on the reality of the apparatus rather than on the appearance of the image, like so many Platonic subjects no longer captivated by the mere illusion projected on the cave wall. This was not always the case, however:

<sup>11</sup> Chrissie Iles puntualizza in "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art", *October*, n. 104, primavera 2003, p. 80. Tre dei lavori che seguono *Line* sono installazioni: *Long Film for Four Projectors* (1974), *Four Projected Movements* (1975), e *Long Film for Ambient Light* (1975). Si veda McCall, "Line Describing a Cone and Related Films", pp. 51-56.

<sup>12</sup> *Line* in particolare evoca storie classiche sulla rappresentazione, sia positive sia negative, come le ombre nella caverna in Platone, e "la sposa di Corinto" che disegna la sagoma del suo amato in Plinio.

<sup>13</sup> Si veda McCall, "Line Describing a Cone and Related Films", pp. 57-62, e Joseph, "Sparring with the Spectacle", passim.

<sup>9</sup> One might mention the correspondence to dance as well; on this connection, see McCall, "Line Describing a Cone and Related Films," 59-60.

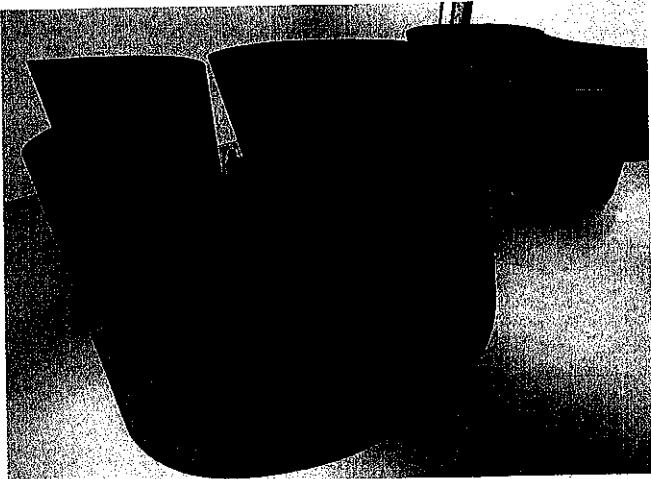
<sup>10</sup> Chrissie Iles makes this point in "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art," *October*, no. 104 (Spring 2003), 80. Three works that followed *Line* are essentially installations: *Long Film for Four Projectors* (1974), *Four Projected Movements* (1975), and *Long Film for Ambient Light* (1975). See McCall, "Line Describing a Cone and Related Films," 51-56.

<sup>11</sup> *Line* in particolare evoca classica origin-stories of representation, both negative and positive, such as the shadows on the cave wall in Plato and "the Corinthian maid" tracing the silhouette of her lover in Pliny.

<sup>12</sup> See McCall, "Line Describing a Cone and Related Films," 57-62, and Joseph, "Sparring with the Spectacle," passim.

è sempre stato questo il caso: gli spettatori sono stati attenti al tracciato e, data la crescente complessità delle proiezioni verticali, ora lo sono ancora di più. Non si gioca solo con il paradosso della luce solida, ma anche con la tensione tra il film-come-disegno ("il lavoro è sul muro o sul pavimento?") e il film-come-sculpture ("il lavoro è nello spazio?"). Questa tensione sviluppa quella generata da molti oggetti minimalisti, tra la forma conosciuta e la forma percepita, tra una data Gestalt (come il cubo) e le sue molteplici manifestazioni viste da diverse prospettive. Nel Minimalismo questa discrepanza viene attivata dallo spettatore che si muove attorno all'oggetto nello spazio; con i film di luce solida è generata anche dal movimento delle figure proiettate. Infatti, man mano che le figure diventano più intricate, la tensione tra il conosciuto e il percepito si intensifica, ma mai al punto in cui lo spettatore si sente sopraffatto dalla complessità o stordito dalla velocità. In parte è questo il motivo per cui McCall parte dal principio che "lo spettatore dovrebbe essere la cosa più veloce nella stanza", altrimenti (forse a causa di una primordiale reazione di fronte a un imminente pericolo) si tenderebbe a fermarsi prima della figura in movimento, restando nel ruolo passivo di osservatore.<sup>14</sup>

Lo spettatore in questo modo non è bloccato, anzi è spinto a muoversi fuori e dentro, attraverso e intorno alle varie proiezioni. Questo accade anche con gli ultimi lavori di Richard Serra, il complemento più vicino a McCall nella scultura vera e propria, dove la torsione di alcune forme, come le ellissi, è chiaramente pertinente ai film più recenti. Certamente McCall ha il vantaggio della trasparente permeabilità della luce, ma alcune delle questioni sollevate dai due artisti (che si conoscono da 30 anni) sono simili. Con Serra, ad esempio, ci si adopera per mettere in relazione la



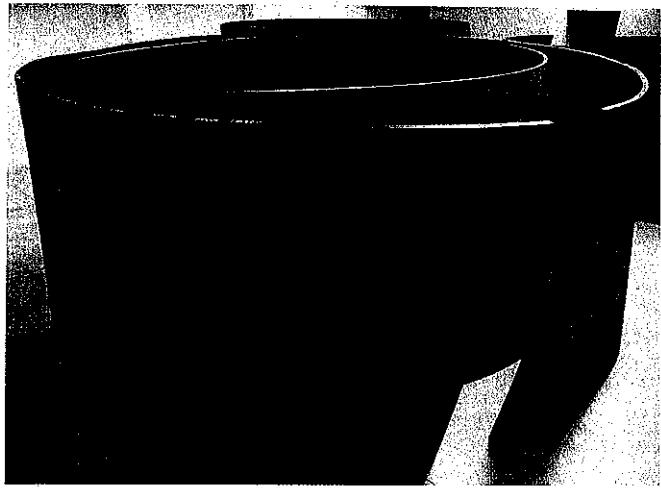
Richard Serra, *Band*, 2006

viewers also attended closely to the tracing, and, given the increased complexity of the vertical films, they do so even more now. That is, they play not only with the paradox of solid-light, but also with the tension between the film-as-drawing ("is the work on the wall or the floor?") and the film-as-sculpture ("is the work in the space?"). This tension develops that produced by many Minimalist objects, between the known form and the perceived shape, between the given gestalt (such as a cube) and its manifold manifestations from various perspectives. In Minimalism this discrepancy is activated by the viewer set in motion by the object in space; with the solid-light films it is also produced by the movement of the projected figures. Indeed, as the figures become more intricate, the tension between the known and the perceived becomes more intense, but never to the point where the viewer feels overwhelmed by complexity or stunned by speed. This is so in part because McCall hews to the principle that the viewer should be "the fastest thing in the room," for otherwise (perhaps due to a primordial reaction to a possible

<sup>14</sup> McCall: "Tento di impostare la velocità del moto su una soglia tra il non movimento e il movimento. Si capisce che il mutamento è in corso, ma anche che ci vuole tempo. Questo riduce l'ansia provocata dall'azione imminente. Permette di osservare davvero il cambiamento, un'esperienza molto rara da provare. Lo spettatore è la cosa più veloce nella stanza". In Graham Ellard e Stephen Johnstone, "Anthony McCall", *Bomb Magazine*, n. 97, primavera 2006, p. 75.

<sup>15</sup> McCall si sofferma su un'altra differenza cruciale: "La gente attribuisce comunemente [le emozioni che provano durante le proiezioni] alla magia dei fasci di luce, ma non sono così sicuro che questa sensazione piacevole funzionerebbe se si camminasse dentro o attorno a delle diapositive proiettate

<sup>13</sup> McCall: "I try to set the speed of motion at a threshold between no movement and movement. You recognize that change is underway, but you can tell that it is going to take a while. It reduces the anxiety about what may happen next. And it enables you to really watch change, which is actually a rather rare experience. You, the watcher, become the fastest thing in the room." Graham Ellard and Stephen Johnstone, "Anthony McCall" (interview), *Bomb Magazine*, no. 97 (Fall 2006), 75.



Richard Serra, *Double Torqued Ellipse*, 1997

sperimentazione dei suoi spazi, interni ed esterni, con l'immagine della scultura nel suo complesso, o, in termini architettonici, per correlare l'elevazione della struttura con la sua pianta. Anche in McCall, specialmente nei film verticali, c'è il desiderio di tenere unite le forme generate dai fasci di luce che cadono dall'alto con i disegni delle linee proiettate tracciate in basso. Come Serra, McCall, con il procedere del suo lavoro, rende più complessa questa correlazione, come se ci stesse conducendo, in quanto spettatori che parlano la sua lingua, attraverso una serie di prove e imprese. In entrambi i casi, lo spettatore ha il compito di conoscere ogni nuovo lavoro, accompagnando l'artista nello sviluppo delle sue composizioni.<sup>15</sup>

Quest'ultima parte riguarda la capacità visiva. Subito prima di *Line Describing a Cone*, lo storico dell'arte Michael Baxandall pubblica uno studio epocale sull'arte rinascimentale, *Painting and Experience in 15th-Century Italy* (1972) dove sostiene che i maestri del primo Rinascimento hanno sia assunto, sia superato le capacità ordinarie dei loro

danger) one would tend to stop before the mobile figure and remain a passive observer.<sup>13</sup>

The viewer is not so arrested; again, one wants to move in and out, through and around, the various projections. This is also the case with the later pieces of Richard Serra, the closest complement to McCall in sculpture proper, whose torquing of such shapes as ellipses is clearly relevant to the recent films. Of course, McCall has the advantage of the sheer permeability of light; nevertheless, some of the questions raised by the two artists (who have known each other for 30 years) are similar. With Serra, for instance, one works to correlate the experience of his spaces, interior and exterior, with the image of the sculpture as a whole, or, in architectural terms, to correlate the elevation of the structure with its ground plan. With McCall, too, especially in the vertical films, one strives to hold together the shapes of the light veils that fall from above with the patterns of the projected lines traced below. And like Serra, McCall complicates this correlation as his work advances, as if to lead us, as viewers schooled in his language, through a progression of tests or performances. In both cases the viewer is entrusted to learn each new piece, in effect to accompany the artist in the development of his compositions.<sup>14</sup>

This last point is about visual skill. Just prior to *Line Describing a Cone*, the art historian Michael Baxandall published an epochal text in the study of Renaissance art, *Painting and Experience in 15th-Century Italy* (1972), which argues that early Renaissance masters both assumed and advanced the quotidian talents of their viewers. The ability to gauge different sizes, practiced at the marketplace, might also be entertained in the contemplation of spatial perspective (in Piero della Francesca, say),

o simile. Suppongo che la chiave di tutto questo sia nel movimento lento - o lento disvelamento della struttura - ovviamente rappresentata dai fasci di luce. Non credo si tratti solo della permeabilità alla luce a rendere diversi i miei lavori dall'acciaio Corten. C'è un elemento in più in gioco: nel *Torqued Ellipse* di Serra, il movimento (e di conseguenza la rivelazione) è ottenuto grazie al moto dello spettatore. Lo stesso vale per le mie installazioni proiettate, tranne che le forme sono anch'esse in movimento. Vi è dunque una dinamica tra la rivelazione provocata dal mutamento dei lavori proiettati e la rivelazione come prodotto del percorso esplorativo del visitatore che si muove. Questo è grosso modo ciò che accade quando si fondono cinema e scultura!". McCall, comunicazione privata con l'autore, 29 gennaio 2009.

<sup>14</sup> McCall elaborates one crucial difference as follows: "People commonly attribute [the emotions they experience in the projections] to the magic of the veils of light, but I am not so certain that this reported pleasure would work if they were walking into or around projected slides of similar forms. I suspect that it is the slow motion—or the slow disclosure of structure—embodied, of course, as veils of light, that is the key to this. So I don't think it is just the permeability of light that separates my pieces from those made of Cor-ten steel. Rather, it is the fact that there is an additional element in play: in a Serra *Torqued Ellipse*, the motion (and therefore the arrival at disclosure) is offered by the walking visitor. The same is true with my projected installations, except that the forms themselves are on the move as well. So there is a dynamic between the disclosure being offered by the mutation of the projected work and the disclosure as a product of a visitor's walking exploration. This is roughly what you get when you fuse cinema and sculpture!" McCall, personal communication to the author, January 29, 2009.



spettatori.<sup>16</sup> L'abilità di valutare le diverse dimensioni, esercitata al mercato, può anche essere impiegata nella contemplazione della prospettiva spaziale (vedi Piero della Francesca) oppure l'abilità nell'eseguire complesse danze di gruppo può anche essere sfruttata nell'apprezzamento dei gruppi figurativi (ad esempio in Pisanello). "La maggior parte di ciò che chiamiamo 'gusto' sta in questo", scrive Baxandall, "la conformità tra le discriminanti richieste da un dipinto e le capacità di discernimento dello spettatore. Si gode nell'esercitare le proprie capacità e in particolare quel vivace esercizio d'abilità che è utilizzato seriamente

Fra Angelico, *Annunciazione*, ca. 1430-32

or the ability to dance in complicated ensembles might also be tapped in the appreciation of figural groupings (in Pisanello, say). "Much of what we call 'taste' lies in this," Baxandall writes, "the conformity between discriminations demanded by a painting and skills of discrimination possessed by the beholder. We enjoy our own exercise of skill, and we particularly enjoy the playful exercise of skills which we use in normal life very earnestly."<sup>15</sup> The playful exercise of visual expertise is also solicited by McCall, whose work

<sup>16</sup> Michael Baxandall, *Painting and Experience in 15th-Century Italy*. Oxford, Oxford University Press, 1972, p. 34. Trad. it. *Pittura ed esperienze sociali nell'Italia del Quattrocento*. Torino, Einaudi, 1978.

<sup>15</sup> Michael Baxandall, *Painting and Experience in 15th-Century Italy* (Oxford: Oxford University Press, 1972), 34.

nella vita quotidiana". Questo vivace esercizio di perizia visiva viene sollecitato anche da McCall, il cui lavoro offre una piacevole pedagogia delle proprietà di linea, volume, spazio e movimento. (In effetti, un titolo come *Line Describing a Cone* non può non richiamare un testo come *Punkt und Linie zu Fläche* di Vasilij Kandinskij, uno dei più importanti trattati nella formazione del Bauhaus).<sup>17</sup> Si attivano competenze che vanno dalla geometria euclidea di base alle equazioni matematiche avanzate, e c'è un grande piacere in questo apprendimento informale. Anche l'esperienza è sociale: ho visto completi sconosciuti discutere sull'intreccio delle forme proiettate e bambini assorti inventare giochi improvvisati nei volumi proiettati.

Questa intima interazione, sia privata che pubblica, è la chiave dei film di luce solida. Invitano davvero a porsi la domanda, "Sono io l'opera?", ma la risposta non è solipsistica e non ha niente a che fare con le desinenze semi-paranoiche di molte riflessioni moderne sulla visione.

Si pensi "all'immagine del mondo" di Heidegger, alla sua tesi secondo cui la prospettiva ha assicurato la moderna visione del mondo come "riserva permanente" tecnologica e dell'individuo come suo maestro strumentale, oppure si pensi al pensiero di Sartre o Lacan "sullo sguardo" e alle loro tesi secondo cui, anche se riusciamo ad avere il controllo "sull'immagine del mondo", ne siamo comunque anche soggetti, soggetti allo sguardo dell'altro (come negli altri) e allo sguardo come altro (come nel nostro contesto inumano). "Io sono nell'immagine" scrive minaccioso Lacan, "io sono foto-grafato" dalla luce del mondo, interrogato sulla mia mancanza dal suo sguardo.<sup>18</sup> Questa inflessione semi-paranoica la troviamo anche in Foucault (lo sguardo istituzionale che ci disciplina) e nelle teorie sul cinema (il cinema classico ci posiziona come spettatori in modo pregiudiziale in base al genere). Nessuna di queste posizioni è sbagliata in sé; credo però che McCall sia contro le ipotesi ansiose sulla visione che ne sono alla base. Le sue proiezioni sono proporzionate al corpo,

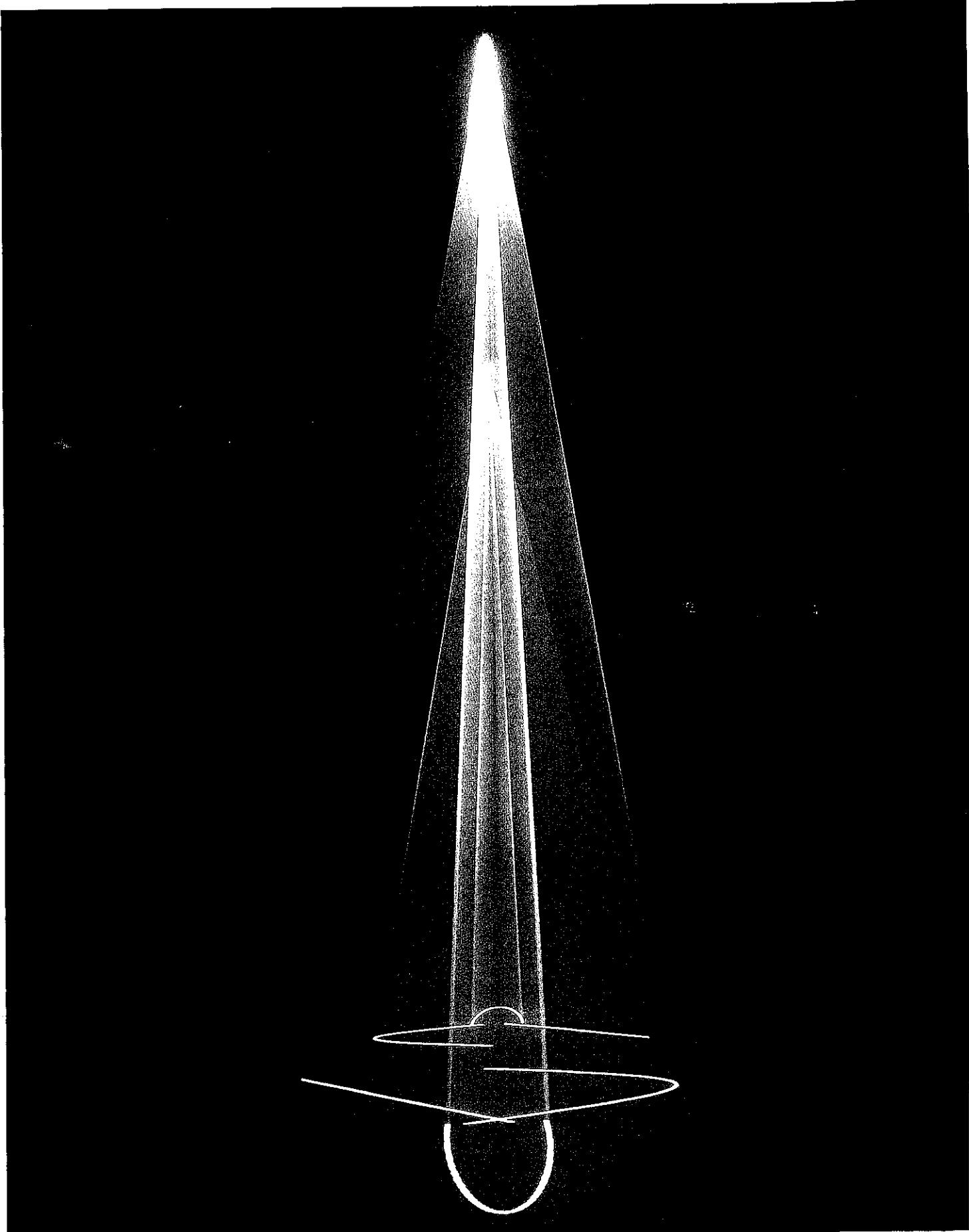
offre a pleasurable pedagogy in properties of line, volume, space, and movement. (In fact, a title like *Line Describing a Cone* cannot help but recall a text like *Point and Line to Plane* by Wassily Kandinsky, one of the great treatises in Bauhaus artistic training.) Skills that range from basic Euclidean geometry to advanced mathematical equations are entertained here, and there is delight in this informal learning. And the experience is sociable: I have seen complete strangers debate the intricacies of the projected forms, and rapt schoolchildren invent impromptu games in the projected volumes.

This intimate interaction, which is both private and public, is key to the solid-light films. They do indeed invite us to ask, "Am I the work?", but the question is not solipsistic, nor does it have any of the semi-paranoid inflection of many modern reflections on vision and visuality. Think of Heidegger on "the world picture," his argument that perspective underwrote the modern view of the world as a technological "standing reserve" and of the individual as its instrumental master; or consider Sartre and Lacan on "the gaze," their arguments that, even as we might assume this mastery over "the world picture," we are also subject to it, subject to the gaze of the other (as in other people) as well as to the gaze as other (as in our inhuman surround). "I am in the picture," Lacan writes ominously. "I am photo-graphed" by the light of the world, queried in my lack by its gaze.<sup>16</sup> This semi-paranoid inflection is also often active in Foucault (the institutional gaze that disciplines us) and in film theory (classic cinema positions us as spectators prejudicially according to gender). None of these arguments is wrong in its own terms; my point is simply that McCall demurs from the anxious assumptions about the visual that underlie them. His projections are scaled to the body, but they hardly discipline it (on the contrary), and they play with difference and division, but not in a traumatic way (again, far from it). Here the situation of being "in the picture, photographed by its light" is met with delight, not fear (let alone horror). In many ways McCall, like Serra, returns us to the

<sup>17</sup> Trad. it. *Punto, linea, superficie: Contributo all'analisi degli elementi pittorici*. Milano, Adelphi, 2004.

<sup>18</sup> Si veda Martin Heidegger, "The Age of the World Picture" (1938); Jean-Paul Sartre, *L'Être et le Néant* (1943), trad. it. *L'essere e il nulla*; e Jacques Lacan, *Le Séminaire, tome 11: Les Quatre Concepts fondamentaux de la psychanalyse* (1964), trad. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*. Per approfondire il discorso sullo scetticismo della visione si veda Martin Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley, University of California Press, 1993.

<sup>16</sup> See Martin Heidegger, *The Age of the World Picture* (1938); Jean-Paul Sartre, *Being and Nothingness* (1943); and Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis* (1973). For a rich account of this skepticism regarding the visual, see Martin Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought* (Berkeley: University of California Press, 1993).



*Between You and I*, 2006. Veduta dell'installazione installation view, Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne, 2006

ma difficilmente lo disciplinano (al contrario), giocano con la differenza e la divisione, ma non in modo traumatico (sono ben lungi dall'esserlo). In questo caso, "l'essere nell'immagine, essere fotografato dalla sua luce" diviene un incontro piacevole, non fa paura (per non parlare dell'orrore). In molti modi McCall, come Serra, ci riporta alla benevola fenomenologia di Merleau-Ponty, secondo cui ci posizioniamo prima di tutto come "corpi fatti della stessa carne del mondo", non come immagini che devono essere esaminate per l'effimera (dis)identificazione degli altri. I film suggeriscono un'estetica di "simmetrie, ripetizioni e sdoppiamenti" basati sulle comuni caratteristiche della nostra corporeità condivisa, che a sua volta suggerisce un'etica di intimità e reciprocità, piuttosto che di alienazione e aggressione.<sup>19</sup>

Tutte le proiezioni verticali presenti all'Hangar Bicocca, che includono *Breath I-III*, *Between You and I*, *Meeting You Halfway* e *Coupling* sono state realizzate a partire dal 2004 e, ad eccezione di *Between*, usano tutte un singolo proiettore. Si registra un importante cambiamento in questi lavori verticali: se i lavori orizzontali duplicano l'orientamento comune sia della proiezione cinematografica, sia del nostro punto di vista, qui il riferimento a cinema e visione è praticamente inesistente, e il ruolo del corpo è tanto più profondo come risultato. McCall offre inoltre importanti indicazioni su questi lavori attraverso la terminologia – non solo "impronta" per i disegni tracciati sul pavimento, ma anche "membrana" per le superfici di luce e "figura verticale" per i volumi descritti nello spazio.<sup>20</sup> Inoltre, i tre *Breath* evocano una profonda inspirazione ed espirazione, un'evocazione dell'incorporeità sia come immagine che organismo. Tuttavia per tutte queste associazioni fisiche, anche

benevolent phenomenology of Merleau-Ponty, for whom we are positioned, first and foremost, as bodies in "the flesh of the world," not as images to be screened for the volatile (dis)identification of others. The films thus suggest an aesthetic of "symmetries and repetitions and doublings" based on common properties of our shared corporeality, which in turn suggests an ethics of intimacy and reciprocity rather than one of alienation and aggression.<sup>17</sup>

All the vertical projections at Hangar Bicocca—*Breath I-III*, *Between You and I*, *Meeting You Halfway*, and *Coupling*—were made since 2004, and all except *Between* deploy one projector. A shift occurs with these vertical pieces: if the horizontal pieces redouble the usual orientation of both cinematic projection and our line of sight, here the reference to both film and vision is less insistent, and yet the engagement of the body is all the more profound as a result. McCall suggests as much in his terminology for these pieces—not only "footprint" for the patterns traced on the floor, but also "membrane" for the surfaces of light and "standing figure" for the volumes they describe.<sup>18</sup> Moreover, the three *Breath* pieces do evoke a lung inhaling and exhaling—an evocation of the body less as image than as organism. However, for all these corporeal, even physiological associations, there are also strong architectural resonances: McCall sometimes refers to the vertical shapes as "chambers," and even as they open and close before us, we tend to stand distinctly inside or outside them at any given point in time.<sup>19</sup> This architectural connection is deepened at Hangar Bicocca by the arrangement of the six projections in a long line down one of the great naves of this old industrial building.

The cycle of each film here varies between 6 and 32 minutes, and the projectors are positioned circa

<sup>19</sup> McCall, in Ellard e Johnstone, "Anthony McCall", p. 71. Ancora McCall: "La totale esperienza della nostra corporeità è in relazione agli altri. Per ciò la rappresentazione risulta in parte sbagliata, pensando che il corpo sia un oggetto che invece non è. Parlando in termini cibernetici, abbiamo un circuito di comunicazione, e i due corpi sono due nodi del circuito", in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn". Questa etica, che probabilmente rimanda a Martin Buber o Emmanuel Levinas, questa intimità si ritrova nei titoli delle recenti proiezioni come *You and I*, *Between You and I*, *Meeting You Halfway*, e *Coupling*.

<sup>20</sup> McCall utilizza spesso questi termini in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn" e in Ellard e Johnstone, "Anthony McCall".

<sup>17</sup> McCall, in Ellard and Johnstone, "Anthony McCall," 71. McCall again: "Our whole experience of our corporeal selves is in relation to others. So representation sort of got it wrong, because it thinks the body is an object, which it isn't. Cybernetically speaking, you have a circuit of communication, the bodies being two nodes within the circuit." "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn." This ethics, perhaps evocative of Martin Buber or Emmanuel Levinas, is also intimated by the titles of such recent projections as *You and I*, *Between You and I*, *Meeting You Halfway*, and *Coupling*.

<sup>18</sup> McCall uses these terms frequently in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn" and Ellard and Johnstone, "Anthony McCall."

<sup>19</sup> In addition, we tend not to be as interruptive of the light as we are in the horizontal pieces. This double connection to body and architecture is also remarked in the titles of two works-in-progress—*Skin* and *Skirt*.

fisiologiche, esistono forti risonanze architettoniche: a volte McCall si riferisce alle forme verticali come "camere", anche quando si aprono e si chiudono prima di noi, tendiamo a restare all'interno o all'esterno di esse, in un determinato punto temporale.<sup>21</sup> Questa connessione con l'architettura è ancor più intensa all'Hangar Bicocca, dove le sei proiezioni sono disposte in fila lungo una delle grandi navate di questo vecchio edificio industriale.

La durata ciclica di ogni film oscilla tra i 6 e i 32 minuti e i proiettori sono posizionati a circa 10 metri al di sopra del pavimento, così che ogni immagine proiettata risulta essere larga tra i 4,5 e i 3,3 metri di larghezza. *Breath* è un'ellisse che si contrae e si espande mentre un'onda la attraversa, producendo aperture e chiusure nella figura. In *Breath II* due onde viaggiano a velocità diverse, mentre l'ellisse intorno ad esse si espande e si contrae, e questa interazione produce ancor più aperture e chiusure (alcune delle quali appaiono, se si è all'interno della figura, come morti/fini improvvise). In *Breath III* l'ellisse che respira è all'interno dell'onda in movimento, e il risultato è che la loro configurazione mobile è ancora più aperta.

Come *Between You and I*, anche *Meeting You Halfway* consiste di due figure ellittiche parziali poste l'una di fronte all'altra. Nella prima metà del ciclo si contraggono entrambe lentamente per poi espandersi rapidamente (anche se lo fanno a velocità diverse), invece nella seconda metà un'ellisse segue questo schema, mentre l'altra fa l'opposto. Il movimento è solo verticale; quello orizzontale è dato da una "wipe fluttuante" che si muove avanti e indietro tra le due forme, rendendone visibile una e coprendo l'altra.<sup>22</sup> Come sempre nel lavoro di McCall, questo schema risulta logico finché si tratta di figura e ritmo, ma i volumi che si creano risultano, come dice l'artista, "abbastanza folli".<sup>23</sup> Infine, *Coupling* esplora una nuova forma, che l'artista chiama "onda circolare"

10 meters above the floor, such that the footprint of the single-projector pieces is circa 4.5 by 3.3 meters. *Breath* consists of an ellipse that expands and contracts as a wave travels through it, producing openings and closings in the figure as it does so.

*Breath II* puts two traveling waves into action, at different speeds, as the ellipse around them expands and contracts, and this interaction produces even more apertures and closures (some of which appear, if one is inside the figure, as sudden dead ends). In *Breath III* the breathing ellipse is inside the traveling wave, and their mobile configuration is far more open as a result.

Like *Between You and I, Meeting You Halfway* consists of two figures—partial ellipses that face each other. In the first half of the cycle both contract slowly and then expand rapidly (though they do so at different speeds), whereas in the second half one ellipse follows this pattern while the other does the reverse. The movement is only vertical; what horizontal motion there is comes from a "floating wipe" that moves back and forth across the two forms, revealing more of the one while covering more of the other.<sup>20</sup> As usual with McCall, this scheme sounds logical as far as figure and rhythm go, but the volumes thus created are, as the artist says, "quite demented."<sup>21</sup> *Coupling* explores a new form, which the artist calls a "circle wave" and explains as follows: when a violin string is bowed or plucked, a wave moves between fret and bridge, with different amplitudes, producing the sound we hear; now imagine this line, complete with undulations, as a circle. This is the primary element of *Coupling*, in which two such circle waves appear, one inside the other. The undulations not only distort both circles but also, at different times in the cycle, break the circles at opposite points, thus creating two openings, one to the exterior of the projection, the other in its interior. But this account only begins to describe the various footprints of these pieces; as for the veiled volumes, they have to be experienced *in situ*.

<sup>21</sup> Inoltre non tendiamo a interrompere la luce tanto quanto facciamo con i lavori orizzontali. Questa duplice connessione al corpo e all'architettura è rimarcata anche nei titoli di due lavori in produzione – *Skin* e *Skirt*.

<sup>22</sup> McCall fa una precisazione sulla "wipe fluttuante", come segue: "La wipe usata in *Between You and I* entra semplicemente in scena da sinistra, passa attraverso la scena ed esce a destra. Il risultato è che la forma ellittica è completa e intera; viene poi lentamente rimpiazzata dall'onda mobile, che

<sup>20</sup> McCall distingue la floating wipe as follows: "The wipe used in *Between You and I* simply enters the frame from the left, passes through the frame, and exits right. As a result, the elliptical form begins complete and whole; then it is very slowly replaced by the traveling wave form, which produces a shifting combination of the two figures. By the time the wipe has exited, the ellipse has vanished, replaced by the traveling wave form, complete and whole. The 'floating' wipe, on the other hand, never leaves the frame,



e spiega così: quando una corda di violino si piega o viene pizzicata, un'onda si muove tra tasto e ponte, con ampiezze diverse, producendo il suono che viene udito; ora si immagini questa linea, completa di ondulazione, come un cerchio. Questo è l'elemento principale di *Coupling*, in cui due onde circolari appaiono una dentro l'altra. L'ondulazione, non solo distorce entrambi i cerchi, ma, in diversi momenti del ciclo, rompe i cerchi in punti opposti, creando così due aperture, una esterna alla proiezione, l'altra interna. Questo resoconto può solo dare un'idea delle diverse

Anne-Louis Girodet De Roussy-Trioson, *Le Sommeil d'Endymion*, 1791

Inside the vertical projections, one is bathed in a pale, silvery light. This experience cannot help but evoke legendary encounters with celestial luminosity, some pagan, some Christian, that were favorite subjects of master painters: for example, on the pagan side, the mortal Danaë impregnated by Zeus with golden rain, or the mortal Endymion bathed in the light of his lover Selene, the moon, especially as pictured by Titian and Girodet, respectively; on the Christian side, the

produce uno spostamento delle due figure. Nel momento in cui la wipe se ne va, l'ellisse è svanita, rimpiazzata dall'onda mobile, completa e intera. La 'wipe fluttuante' invece, non lascia mai la scena, ma fluttua avanti e indietro al suo interno in un movimento liquido continuo con le due figure costantemente in gioco." McCall, comunicazione privata con l'autore, 29 gennaio 2009.

<sup>23</sup> McCall, comunicazione privata con l'autore, 22 gennaio 2009.

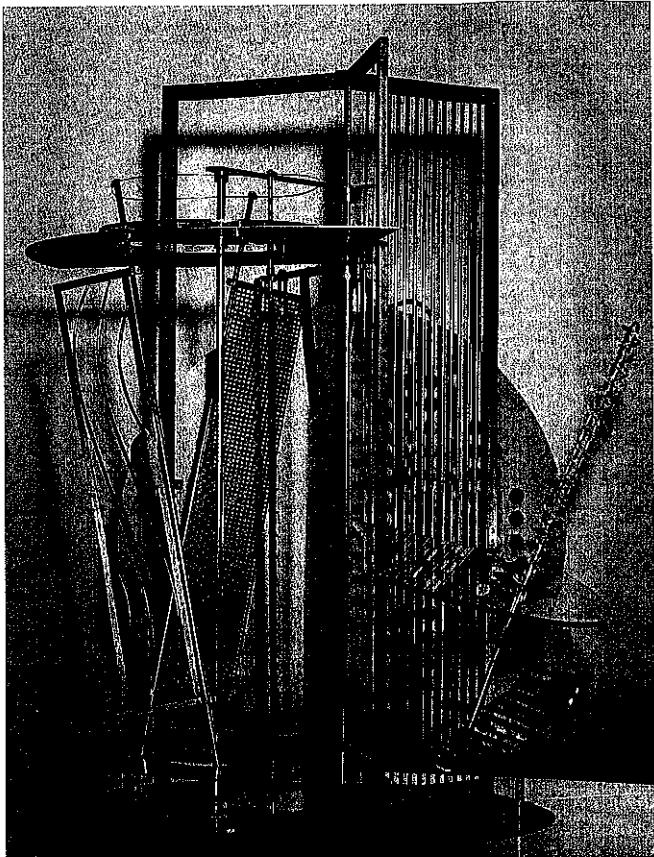
but floats back and forth within the frame in a continuous liquid motion with both figures always in play." McCall, personal communication to the author, January 29, 2009.

<sup>21</sup> McCall, personal communication to the author, January 22, 2009.

impronte lasciate da questi lavori; così come i volumi velati, vanno sperimentati *in situ*.

Nelle proiezioni verticali ci si trova immersi in una pallida luce argentea. È inevitabile che questa esperienza evochi incontri leggendari con luci celesti, sia pagane, sia cristiane, che sono stati i soggetti preferiti dei grandi maestri pittori, ad esempio: tra i soggetti pagani, la mortale Danae, ricoperta da Zeus da una pioggia d'oro o il mortale Endimione bagnato dalla luce della sua amata Selene, la luna, in particolar modo nelle raffigurazioni di Tiziano e Girodet; tra quelli cristiani, l'Annunciazione della Vergine, ovviamente, e la comunione estatica di Santa Teresa con Dio, entrambe raffigurate attraverso la luce. Difficile è discutere questa dimensione spirituale con un umanista materialista come McCall – «corpi, interazioni e scambi non sono idee divine», sostiene semplicemente – senza però negarne l'esistenza.<sup>24</sup> Un modo non religioso per intendere queste immersioni di luce è la curvatura fototropica della luce del cielo (la venatura argentea suggerisce quella lunare rispetto a quella solare). Un'associazione ancor più prosaica è quella con i fari da palcoscenico e, ancora, le proiezioni assomigliano a spettacoli in cui siamo coinvolti.

Vorrei concludere con un breve commento sulla collocazione storica dei film di luce solida, che è molto vasta. Ho già accennato al loro esordio nei primi anni Settanta, nell'ambito sia dei film strutturalisti, sia delle installazioni site-specific, ma essi rievocano anche un altro momento dell'avanguardia, gli esperimenti di luce di László Moholy-Nagy negli anni Venti e Trenta. Il lavoro maturo di Moholy si basava su una questione fondamentale: i mezzi espressivi associati alla «riproduzione» indiretta – di strumenti musicali in una registrazione, dell'apparire del mondo in una fotografia, di eventi drammatici in un film – possono aprirsi a una «produzione» diretta – quella di ogni



László Moholy-Nagy, *Licht-Raum-Modulator* (Light-Space-Modulator), 1922-30

Annunciation of the Virgin, of course, or the ecstatic communion of Saint Teresa with God, both of which were often figured by means of light. This spiritual dimension is difficult for a materialist humanist like McCall to discuss – “bodies and interactions and exchange are not divine ideas,” he has stated simply—but he does not deny that it exists.<sup>22</sup> One nonreligious way to think about this lovely bathing is as a phototropic bending toward the light of the sky (its silveriness suggests more moon than sun). An even more secular association is with stage spotlights, and, again, the projections resemble performances in which we take part.

I want to end with a brief comment about the historical place of the solid-light films, which is

<sup>24</sup> McCall, in Ellard e Johnstone, "Anthony McCall", p. 73. Questa intervista era incentrata su *Between You and I*, esposto per la prima volta nella sconsacrata Round Chapel a Londra.

<sup>22</sup> McCall, in Ellard and Johnstone, "Anthony McCall," 73. This interview focuses on *Between You and I*, which was first shown at the decommissioned Round Chapel in London.

suono, ogni luce, ogni movimento, in tutte le sue astrazioni? All'interno di questa ricerca modernista, Moholy scelse cinema e fotografia come strumenti privilegiati, quelli che quasi etimologicamente vedeva come una questione di luce scritta (*foto-grafata*) su un supporto. Secondo Moholy, questa nuova tecnologia della trasparenza filmica avrebbe sicuramente trasformato gli altri mezzi espressivi e già nel 1925 nel libro *Malerei, Photographie, Film* aveva proposto una nuova mappatura delle arti visive all'interno di un "intero settore di espressioni ottiche". La celebre teoria sulla "nuova visione" che Moholy ha elaborato nel 1929 nel libro *Von Material zu Architektur* che ridefinisce la pittura come "materia", la scultura come "volume" e l'architettura come "spazio", e che ha posto un passaggio necessario dalla prima condizione all'ultima, "dalla materia allo spazio". In breve, la trasparenza, veicolata da fotografia e cinema, diveniva in generale un "nuovo strumento di relazione spaziale".<sup>25</sup> Moholy continuò ad esplorare questa radicale smaterializzazione, in particolare nei suoi *Light Prop for an Electric Stage* (meglio conosciuti come *The Light-Space-Modulator*) e altri "spettacoli di luce", ma questo lavoro fu bruscamente interrotto a causa dell'esilio e poi della morte. McCall, durante il suo momento di neoavanguardia nei primi anni Settanta, ha effettivamente recuperato questo progetto dell'avanguardia che si era interrotto: i suoi film passano dallo schermo della "riproduzione" alla realtà della "produzione" e inoltre si muovono "dalla materia allo spazio" attraverso "spettacoli di luce". In tal modo McCall ha invertito l'enfasi hegeliana di Moholy sulla totale sublimazione di tutte le arti, riportando questa ricerca su visione e spazio nella materialità dei nostri corpi e delle architetture.

Va considerato che la smaterializzazione era un sogno per i modernisti come Moholy ed è oggi una pratica di default per molti artisti: in molte

multiple. I mentioned their emergence in the early 1970s, in the double context of structural film and site-specific installation, but they also evoke another avant-garde moment—the light experiments of László Moholy-Nagy in the 1920s and 1930s. Moholy based his mature practice on this fundamental question: can mediums associated with indirect "reproduction"—of musical instruments in a recording, of worldly appearances in a photograph, of dramatic events in a film—be opened to direct "production"—that is, of any sound, any light, any motion, in all its abstraction? In this modernist quest Moholy took, as his privileged mediums, the photograph and the film, which he understood almost etymologically as a matter of light written (*photographed*) on a support. This new technology of filmic transparency was certain to transform other mediums, according to Moholy, and already in his 1925 book *Malerei, Photographie, Film* (*Painting, Photography, Film*) he proposed a remapping of the visual arts into an "entire field of optical expression." It is this famous thesis of a "new vision" that Moholy elaborated in his 1929 book *Von Material zu Architektur* (published in English in 1932 as *The New Vision*), which redefined painting as "material," sculpture as "volume," and architecture as "space" and posited a necessary passage from the first condition to the last—"from material to space." In short, transposed from photography and film, transparency was to become a "new medium of spatial relationship" in general.<sup>23</sup> Moholy went on to explore this radical dematerialization, especially in his *Light Prop for an Electric Stage* (better known as *The Light-Space-Modulator*) and other "light-plays," but this work was cut short by exile and death. McCall effectively recovered this truncated avant-garde project in his own neo-avant-garde moment of the early 1970s: his films also pass through the screen of "reproduction" to the reality of "production," and they also move "from material to space" via "light-plays." Yet in doing so,

<sup>25</sup> Si veda László Moholy-Nagy, *Malerei, Photographie, Film* (1925), trad. it. *Pittura, fotografia, film*, Torino, Einaudi, 1987, e *Von Material zu Architektur* (1929), trad. it. *Dal materiale all'architettura*, Venezia, IUAV, 1969. Vedi anche il mio "The Bauhaus Idea in America", in Achim Borchardt-Hume (a cura di), *Albers and Moholy-Nagy: From the Bauhaus to the New World*, Londra, Tate Publishing, 2006.

<sup>23</sup> See László Moholy-Nagy, *Painting, Photography, Film*, trans. Janet Seligman (Cambridge, MA: MIT Press, 1969), and *The New Vision* (New York: Dover, 1938). Also see my "The Bauhaus Idea in America," in Achim Borchardt-Hume, ed., *Albers and Moholy-Nagy: From the Bauhaus to the New World* (London: Tate Publishing, 2006).

installazioni che coinvolgono la proiezione di film e video, la virtualizzazione di corpi e architetture è del tutto automatica. Anche in questo McCall offre un importante intervento con il suo insistere sulla rappresentazione e sul posizionamento: l'esperienza dei suoi film di luce solida, sia i primi, sia i più recenti, sebbene intensa e coinvolgente, non è sublime o schizoide: essa è, per quanto intima e contemplativa, un'esperienza sociale e interattiva in modo autenticamente "relazionale". Queste qualità hanno dato al suo lavoro una rinnovata importanza e raddoppiato la criticità della pratica contemporanea del faccia a faccia. Su questo punto l'ultima parola va all'artista: "Negli ultimi anni, ho sicuramente guardato con notevole interesse ai lavori in cui è coinvolto il tempo [film e videoinstallazioni]. Ovviamente, questo interesse non è stato spassionato. Quello che mi ha colpito più spesso è stato, a mio avviso, non tanto ciò che ho visto ma quello che mi sembrava assente, cioè un'attenzione a ciò che è presente, qui e ora."<sup>26</sup>

McCall reversed the Hegelian emphasis in Moholy on the utter sublimation of all the arts and regrounded this exploration of vision and space in the given materiality of our bodies and our architectures.

Whereas dematerialization was a dream for modernists like Moholy, it has become a default for many artists today: in much installation involving film and video projection, a virtualizing of bodies and architectures is all but automatic. Here again McCall makes an important intervention with his insistence on embodiment and emplacement: the experience of his solid-light films, early and recent, is one that, though immersive and intense, is not sublime or schizoid in its effects; it is also one that, though private and contemplative, is social and interactive in a way that is truly "relational." These qualities have given his work a renewed relevance and a redoubled criticality vis-à-vis contemporary practice. On this score the last word goes to the artist: "I have certainly been looking with considerable interest at the time-based work [in film and video installation] over the past few years. Obviously, this interest has not been dispassionate. What has often struck me, I think, is less what I have seen than what seems to be absent from what I have seen, namely, a focus on the physical here and now."<sup>24</sup>

<sup>26</sup> McCall, in "Round Table", p. 96.

<sup>24</sup> McCall, in "Round Table," 96.

# **Intervista Interview Tyler Coburn**

*Tyler Coburn: Come pensi sia cambiata negli anni la percezione del tuo lavoro?*

**Anthony McCall:** Negli anni Settanta il mio lavoro era visto principalmente da altri artisti e film-maker. Se andavi a una qualsiasi proiezione di cinema d'avanguardia, i tre quarti della sala erano occupati da film-maker. Non si trattava quindi di pubblico generico. Era una cosa di nicchia, perché ci conoscevamo tutti e tutti conoscevamo i nostri rispettivi lavori. A Londra c'era la London Film-makers' Co-op a Camden Town mentre qui a New York c'erano Collective for Living Cinema, Millennium Film Workshop e Anthology Film Archives.

**TC:** Sono molto interessato all'ascesa che c'è stata negli ultimi dieci anni della categoria "film e video d'artista", che si differenzia dal cinema e dal video sperimentale o d'avanguardia e che ora intrattiene rapporti con gallerie e musei. In una conferenza al Whitney nel 2001 hai detto che anche negli anni Settanta c'era una specie di rivalità tra i due campi. Ai tempi facevi parte della comunità del video d'avanguardia, mentre oggi il tuo lavoro è diventato l'emblema delle installazioni museali. Probabilmente questo è anche dovuto alle persone che promuovono il tuo lavoro, in questo momento.

**AM:** Il fulcro del mondo dell'arte si è spostato, adesso opere legate al concetto di tempo, tra cui il video, sono al centro del dibattito. È una cosa successa negli ultimi dieci o quindici anni. Il mio lavoro, anche se è apparso in alcune grandi mostre, come ad esempio Documenta nel 1977, era fuori del sistema delle gallerie. Oggi le cose sono cambiate ed è stato adottato dal mondo dell'arte come parte della storia del video e dell'installazione, ma ci tengo a far notare che esiste ancora una comunità di cinema d'avanguardia autonoma, che mantiene una relazione complicata con l'immagine in movimento all'interno del mondo dell'arte.

**TC:** Quale contesto preferisci? Quando Line Describing a Cone fu presentato al Whitney [in occasione di Into

*Tyler Coburn: How do you find the reception to your work has shifted?*

**Anthony McCall:** In the 1970s the work I made was shown mainly to other artists and filmmakers. If you went to any avant-garde film screening, I would say that three-quarters of the people in the audience were other filmmakers. It wasn't really a general public. That created something of a crucible, because we were closely involved with one another and one another's work. In London there was the London Film-makers' Co-op up in Camden Town. Here in New York there was the Collective for Living Cinema, Millennium Film Workshop, and Anthology Film Archives.

*TC: I'm very interested in the rise, over the past decade, of the category "artists' film and video," which is different from that of experimental or "avant-garde" film and video, and which has ties with galleries and museums. In a talk you gave at the Whitney in 2001, you mentioned that, even in the 1970s, there was something of a rift between the two realms. It seems like you were circulating within an "avant-garde" film and video community in that era, whereas now your work has become emblematic of exhibition-based installation. Presumably a lot of this has to do with the people who are currently championing your work.*

**AM:** The center of gravity has shifted in the art world, such that time-based work—video being one of them—has become one of its central discourses. That's happened in the last ten or fifteen years. Despite being shown in some large exhibitions like the 1977 Documenta, work like mine back then was outside the gallery system. But the shift has changed things, and my early work has been absorbed into the art world as part of the history of video and installation. But I'd want to note that there is still a separate avant-garde film community, and it's one that maintains an uneasy relationship to the moving-image culture within the art world.

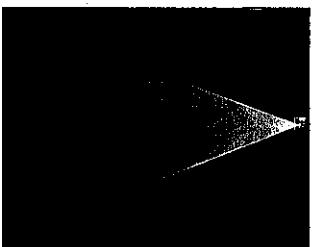
**TC:** Is there a preferred context? When Line Describing a Cone was installed at the Whitney [for Into the Light:

*the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977, 2000-01], credo fosse la prima volta in assoluto in cui veniva esposto con una durata così lunga.*

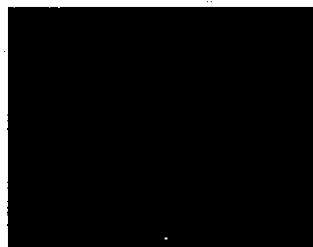
AM: Fu sicuramente la prima volta che mostrai *Line Describing a Cone* come un'installazione, anche se l'idea in sé non era nuova. Negli anni Settanta realizzai tre film che erano strutturati e pensati appositamente come opere di lunga durata all'interno di uno spazio: *Long Film for Four Projectors* [1974], *Four Projected Movements* [1975] e *Long Film for Ambient Light* [1975]. Fu allora che sviluppai per la prima volta l'idea di "ciclo", intendendo per ciclo una specie di struttura continua che fluisce e rifluisce come il moto di una marea.

TC: I tuoi esperimenti con la lunga durata risalgono addirittura ai tempi dei Fire Cycles [1973-74]. Alcuni di questi lavori duravano 12 o 13 ore.

AM: È vero. In un certo senso stavo sperimentando idee che sarebbero poi state incorporate in *Long Film for Four Projectors*. Quando Chrissie Iles mi propose di esporre *Line Describing a Cone* al Whitney era abbastanza aperta al modo in cui l'opera sarebbe stata presentata. Mi disse, "Possiamo proiettarlo in orari predeterminati, ma senti, se invece lo proiettassimo continuamente?". All'inizio l'idea di mandarlo in loop non mi convinceva molto perché pensavo che *Line Describing a Cone*, a differenza di molti altri miei film, avesse una struttura narrativa chiara e semplice, che manifestava le sue intenzioni sin dall'inizio e una volta giunti alla fine le realizzava. Alla fine decidemmo di farlo vedere come un'installazione. È piuttosto diverso dal vederlo una volta sola in una sala gremita di gente, ma mi resi conto che così si agevolava l'accesso al pubblico; allo stesso tempo mi ha aiutato a comprendere che esistono due modi diversi di presentare la stessa opera. Non era una questione di uno o l'altro.



*Line Describing a Cone*, 1973



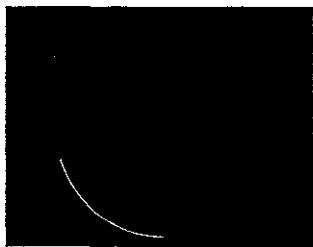
0 min.

*The Projected Image in American Art 1964-1977, 2000-01], I believe it was the first time the work was installed for such an extended duration.*

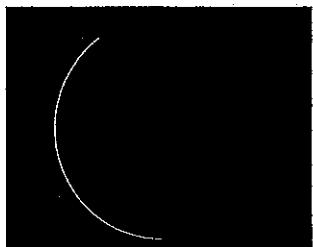
AM: It was certainly the first time that I had shown *Line Describing a Cone* as an installation. However, the idea of installation wasn't in itself foreign to me. In the 1970s three of my films were deliberately structured and thought of as extended-duration pieces that occupied the space continuously—*Long Film for Four Projectors* [1974], *Four Projected Movements* [1975], and *Long Film for Ambient Light* [1975]. It was during this period that I first developed the idea of the "cycle"—the cycle being a kind of continuous "tidal" structure that ebbed and flowed.

TC: Even as early as some of the Fire Cycles [1973-74], it seemed like you were experimenting with extended durations. Some of these works were 12 or 13 hours long.

AM: That's right, which in a way was my testing out the ideas that would then be incorporated into *Long Film for Four Projectors*. And when Chrissie Iles proposed showing *Line Describing a Cone* at the Whitney, she was quite open as to how we might show it. She said, "Look, we can show it at certain specific times, but what if we were to show it continuously?" I was quite resistant at first to the idea of looping it, because I had felt that *Line Describing a Cone*—rather uniquely out of all of those films of mine—had a very clear, simple, narrative structure: it declared its purpose and, by the end, it had realized it. But in the end that is what we did. The experience of the work as an installation is quite different from seeing it once—though as part of an assembled audience. But I came to appreciate the improved access to the public and also to realize that there were now two viable ways to present the same piece. It wasn't a question of one or the other.



6 min.



12 min.

**TC:** Quando l'hai presentato per la prima volta negli anni Settanta, quali erano le normali condizioni e la durata?

**AM:** Negli anni Settanta veniva fatto vedere a un pubblico assemblato per l'occasione, solitamente la sera. La gente arrivava, il proiettore veniva sistemato, la stanza diventava buia e il film era proiettato una volta sola. Era tutto abbastanza improvvisato.

**TC:** Si trattava di sale cinematografiche?

**AM:** No, sin dall'inizio i film erano stati concepiti per essere visti in spazi vuoti, senza sala proiezioni, schermo o file di sedie. Solo un grande spazio vuoto.

**TC:** Hai parlato dei sette lavori che vanno dal 1973 al 1975 come una serie. Quando hai iniziato, sapevi già quanti ne avresti fatti esattamente?

**AM:** No, non lo sapevo. All'inizio andavo abbastanza a naso, solo dopo aver terminato *Long Film for Ambient Light* mi resi conto di aver completato una serie. Da un punto di vista estetico ero finito in un vicolo cieco; a volte, se si esagera con decostruzioni e riduzioni si rischia di finire in zone dove resta poco spazio di manovra. Ai tempi di *Long Film for Ambient* ero consapevole di questo problema, ma era arrivato il momento giusto per fare una pausa e per alcuni anni mi dedicai ad altro. Presumevo che prima o poi sarei tornato a lavorare in questo formato ma il problema della visibilità era diventato una cosa insormontabile. Finché erano proiettati in loft o magazzini abbandonati, i film erano visibili essenzialmente perché c'era sempre molta polvere. E poi la gente fumava. Ma una volta che i lavori arrivarono nei musei, nelle kunsthalle o alle biennali, la visibilità divenne un problema serio. Provai diverse cose — feci degli esperimenti con il gesso e l'incenso, per esempio — ma si rivelarono tutte piuttosto insoddisfacenti. In un certo senso mi ero

**TC:** And when you first exhibited it in the 1970s, what was the normal context or duration?

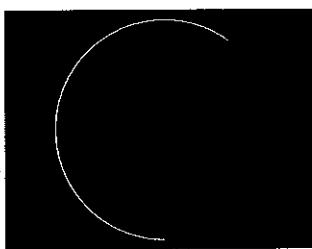
**AM:** In the 1970s it was normally shown to an assembled audience, typically in the evening. The audience would assemble, the projector would be organized, the room would be made dark, and the film would be shown once. Everything was rather improvised.

**TC:** Were these theater-based contexts?

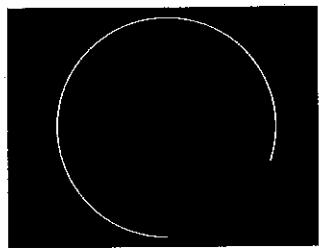
**AM:** No. From the start the films were intended to be shown in empty spaces, without a projection room, a screen or rows of seats. Just a large empty space.

**TC:** You've talked about these seven works from 1973-75 as a series. Did you know, going in, that there was a specific number you wanted to make?

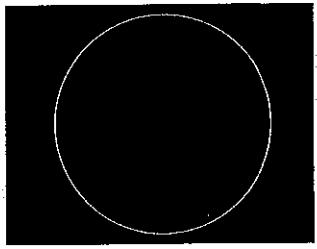
**AM:** No, I didn't know in advance. I pretty much followed my nose when I was working, but after making *Long Film for Ambient Light*, I did feel that I had completed a body of work. Aesthetically, I had also put myself into a bit of a corner; the strategies of deconstruction and reduction sometimes take you to places where you have little room to manoeuvre. I knew that I was doing it with *Long Film for Ambient Light*. But it was also the right time for me to pause, and I began working collaboratively for a few years. I did assume that I would return to this particular form again, but one of the things that had become insurmountable was the problem of visibility. When the films were shown in downtown lofts and rough warehouse spaces, the films were visible essentially because the spaces were full of dust. And of course, people smoked. But once they got to museums or kunsthalls or biennials, visibility became a major problem. And I tried various things—I experimented with charcoal and incense, for example—but they were all very unsatisfactory. So I had thwarted myself



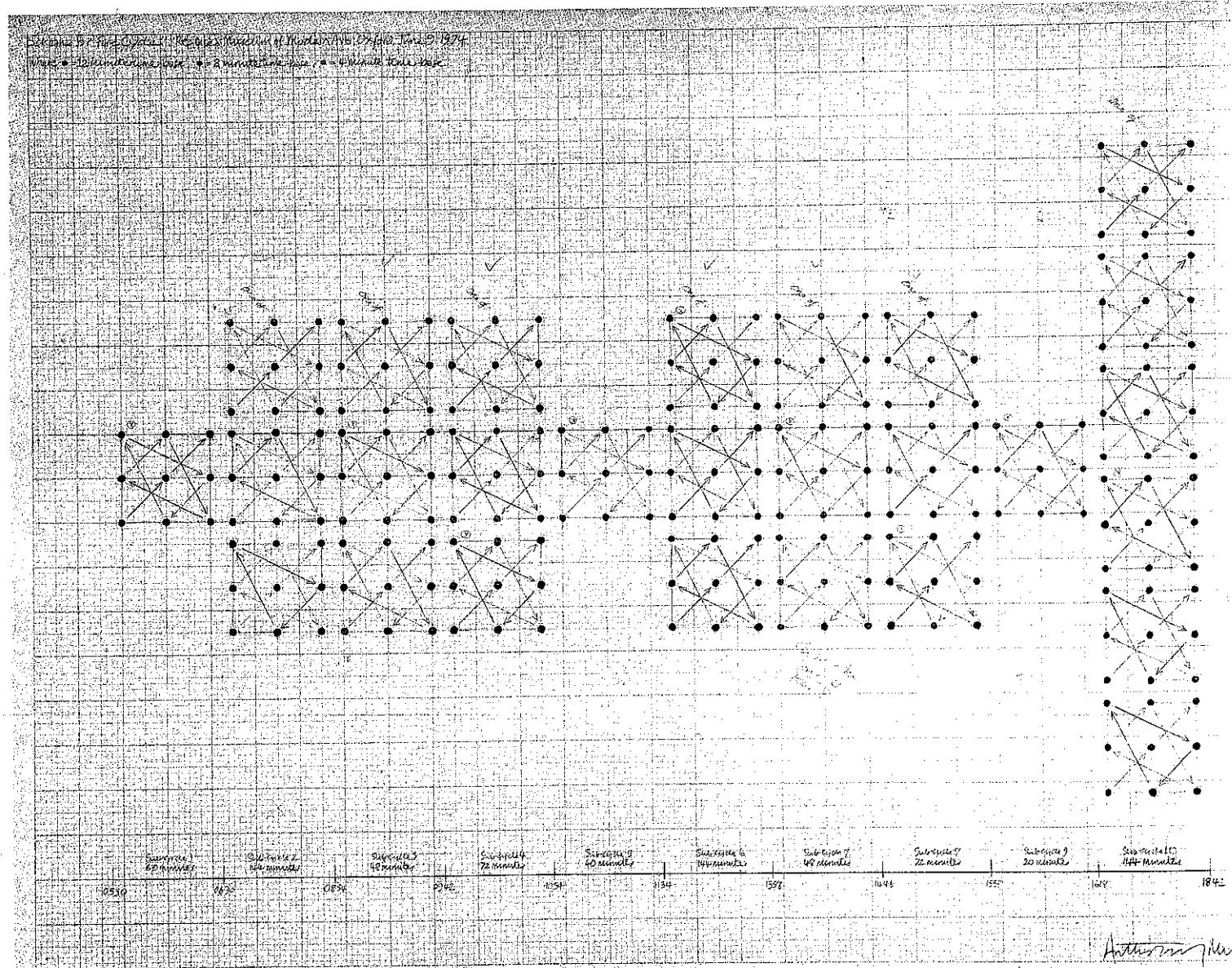
18 min.



24 min.



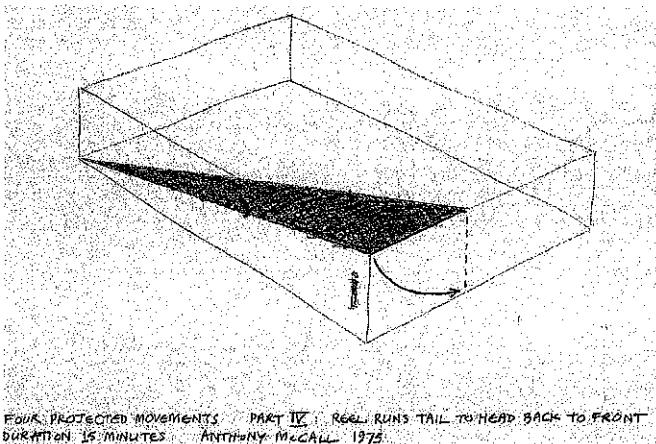
30 min.



Fire Cycles III, 1974. Specifiche per la performance di 13 ore score for the 13-hour performance



*Fire Cycles III*, 9 giugno 1974 June 9, 1974, Museum of Modern Art, Alden's Field, Oxford



*Four Projected Movements*, 1975. Studio per l'installazione (uno di quattro) installation study (one of four)

tarpato le ali da solo. Sapevo di aver creato una forma che mi soddisfaceva, ma al tempo stesso non vedeva come poter circoscrivere la questione fondamentale della visibilità. Successivamente, negli anni Novanta, divennero facilmente disponibili le prime macchine per la foschia artificiale e il problema fu completamente risolto. Si crearono le condizioni per tornare a lavorare, e infatti alcuni anni dopo ricominciai.

*TC: Al di là delle ragioni pratiche che ti hanno spinto a interrompere la serie dei "solid-light" films, Long Film for Ambient Light mi sembra una conclusione molto appropriata, se non provvisoria, in quanto slegata dalla presenza di materiali particolari o di un proiettore. In un certo senso sei stato in grado di fare qualcosa che non impiegasse nessun strumento di proiezione, pur aderendo all'obiettivo degli altri film a luce solida.*

*AM: Penso di sì. Da un punto di vista estetico era un momento di selezione e sottrazione, e io ero uno di quelli costantemente alla ricerca del film definitivo, che non avrebbe rappresentato altro che se stesso. Long Film for Ambient Light si rifaceva ai primi lavori in 16mm. Esisteva nel presente, la proiezione avveniva nello stesso spazio in cui si trovava il pubblico e si*

in some way: I knew that I had created a form that suited me; yet I didn't see how I could get around this fundamental issue of visibility. Later, during the 1990s, the first off-the-shelf fog machines were becoming available, which removed the problem entirely. This made a return possible, and a few years later I did, in fact, begin again.

*TC: Beyond the practical reasons for why you stopped the "solid-light" films series at that point, it strikes me that Long Film for Ambient Light is a very appropriate—if temporary—conclusion, insofar as the work isn't reliant on the presence of particulate matter or a projector. In a sense, you were able to produce something that didn't entail any of the units of projection, and yet fell in suit with the agenda of the rest of the solid-light films.*

*AM: I think that's right. Aesthetically, it was a time of distilling, of rendering down, and I was certainly always searching for the ultimate film, one that would be nothing but itself. *Long Film for Ambient Light* was continuous with the earlier 16mm pieces: it existed in the present tense, the projected event unfolded within the space that it shared with the audience, and it was based on light within a durational structure. All it had shed was the machinery and the optics of a film projector. At the time, despite the fact that I had obviously backed into three-dimensional and therefore "sculptural" space, I understood these ideas essentially in relation to "cinema." But over this past six years, I've become more consciously interested in the way that the cinematic and the sculptural can inform one another. I'm interested in the question of whether or not I'm practicing sculpture, and indeed what a sculptural practice means within an era of information and virtuality.*

*TC: When you say that you now approach the current solid-light films, which you're making digitally, with an eye towards their sculptural dimension, how is that manifest?*

*AM: Well, in the 1970s I was working with sets of ideas about duration, the creation of "an audience," the*

basava sulla luce all'interno di una struttura temporale. Non richiedeva null'altro che la macchina e la lente del proiettore. Nonostante il lavoro fosse palesemente radicato nel tridimensionale e conseguentemente nello spazio "scultoreo", allora comprendevo queste idee solo in relazione al cinema. Negli ultimi sei anni sono diventato più consapevole del modo in cui una forma cinematografica e una scultorea possono informarsi a vicenda. Mi interessa stabilire se sono uno scultore oppure no, e soprattutto che cosa significa esserlo in un'epoca di informazione e virtualità.

**TC:** Oggi ti avvicini ai solid-light films – che sono oramai creati digitalmente – con un occhio alla dimensione scultorea. Come si manifesta questo avvicinamento?

**AM:** Beh, negli anni Settanta lavoravo con schemi sulla durata, sulla creazione di un "pubblico", sugli apparati di proiezione ed esposizione, la struttura temporale e via dicendo. L'approccio alla forma e alla tecnica era pratico e diretto, come del resto si capisce analizzando la mia metodologia lavorativa e la scelta dei titoli per le opere: *Line Describing a Cone, Four Projected Movements* – semplici e descrittivi, in sintonia con i tempi. Trasferendo alcune di queste problematiche al giorno d'oggi ho mantenuto un interesse centrale per la durata, ma mentre prima queste idee riguardavano l'estetica, oggi sembrano più legate alla mortalità e al corpo. Se si inizia a pensare a come rappresentare un corpo all'interno di uno spazio tridimensionale, si affronta una problematica storica della scultura, volenti o nolenti. Ovviamente non cerco di realizzare immagini o modelli che rappresentano figure, ma se si lavora con un certo tipo di movimento, o si compone a coppie, o si scandisce il tempo in cicli, si sta già facendo qualcosa di vagamente fisico. Per esempio in *You and I, Horizontal III* [2007] c'è un attimo in cui l'ovale si espande all'improvviso, molto in fretta. I miei colleghi hanno descritto questo momento come una specie di "estasi".

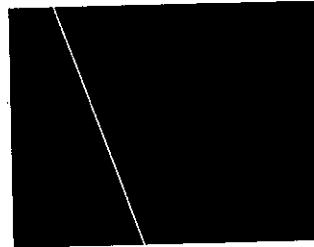
apparatus of projection and exhibition, temporal structure, and so on. The approach to form and to medium was straightforward and materialist. The approach and the titles of the works reflected this—*Line Describing a Cone, Four Projected Movements*—simple and descriptive, and very much a part of the temper of the time. I've brought some of this approach forward into the present, and I still have a central interest in duration as a central problem, but whereas for me in the 1970s these ideas were connected to aesthetics, now they seem more connected to mortality and the body. If you start thinking about representing the body and you are working in three-dimensional space, you are, whether you like it or not, connected to an ancient sculptural problematic. Obviously, I'm not trying to make pictures or models of bodies, but when you work with certain kinds of motion, or you compose in pairs, or you structure your time in cycles, you're already doing something that suggests the corporeal. In *You and I, Horizontal III* [2007], for example, there's a moment when the oval suddenly and rapidly expands; colleagues have sometimes referred to this moment as a sort of a "swoon."

Essentially what's going on with the motion of the elliptical forms in all of these recent films—in particular *Breath* [2004] and the *You and I* series—is the idea of breathing, which is to say the expansion and contraction of a volume. And what I'd always done, up to *You and I, Horizontal III*, was to make the expansion and the contraction mirror one another, so that the extent of the change of volume and the speed of the change would be equal for both the "inhale" and the "exhale"; it would be very measured and often extremely slow.

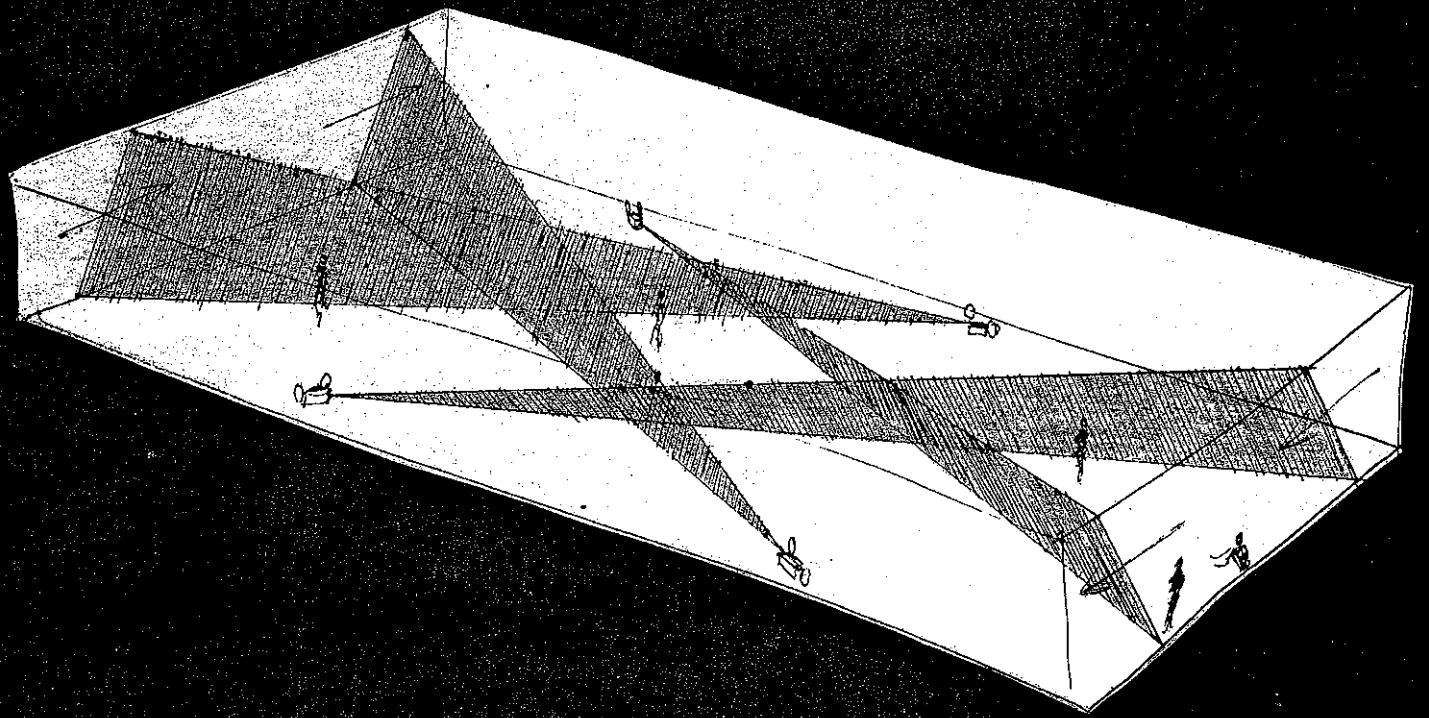
But, with *You and I, Horizontal III*, I threw this out of kilter; the volume displaced or replaced remained the same, but the speed of contraction was radically different from the speed of expansion. Starting with a tall, open, elliptical conical form that could easily contain your whole height, I made it very, very, very slowly contract—vertically—until the form had closed



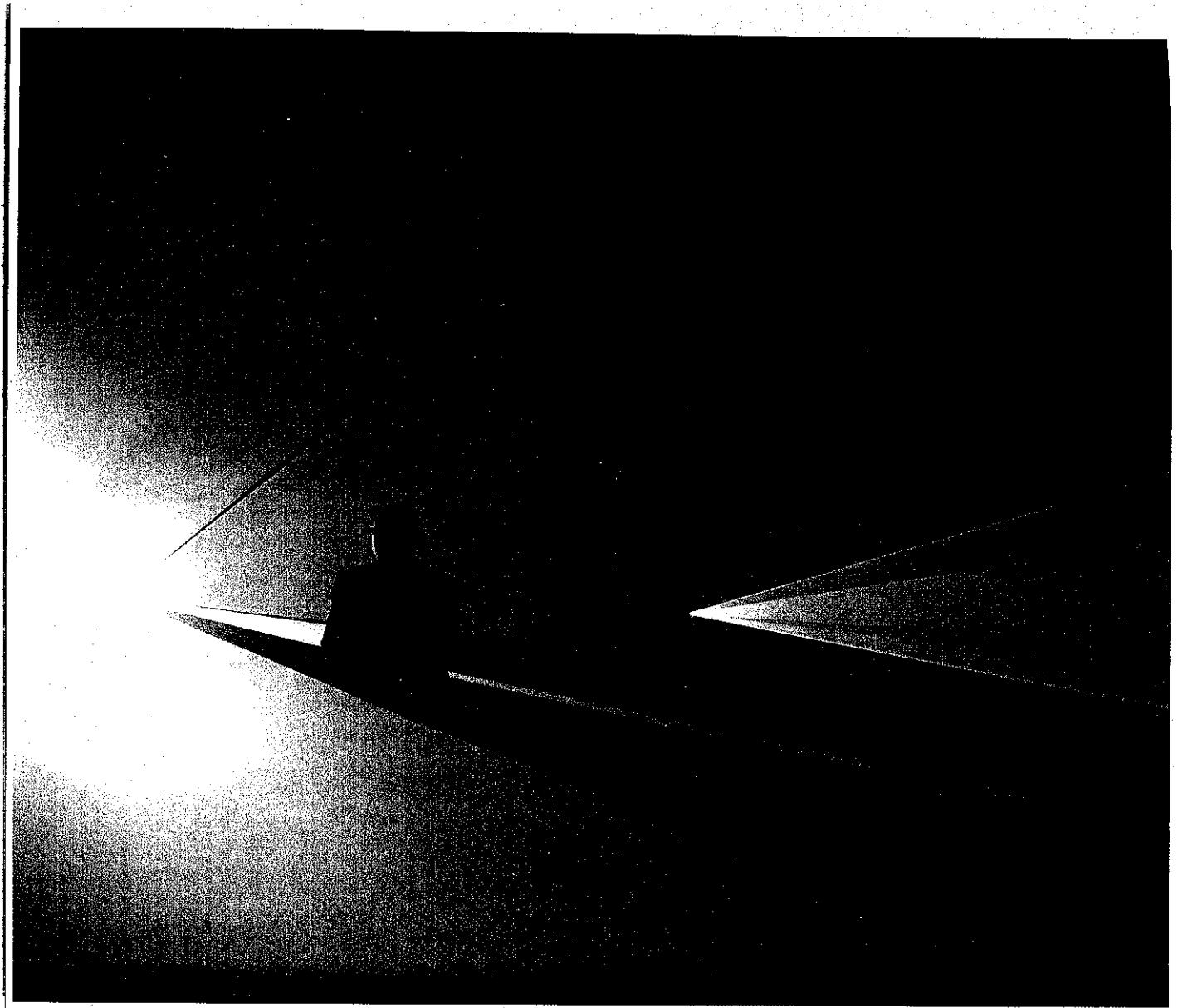
*Long Film for Four Projectors*, 1974.  
Veduta dell'installazione installation view



*Long Film for Four Projectors*, 1974.  
Fotogramma film frame



*Long Film for Four Projectors*, 1974. Disegno per l'installazione installation drawing



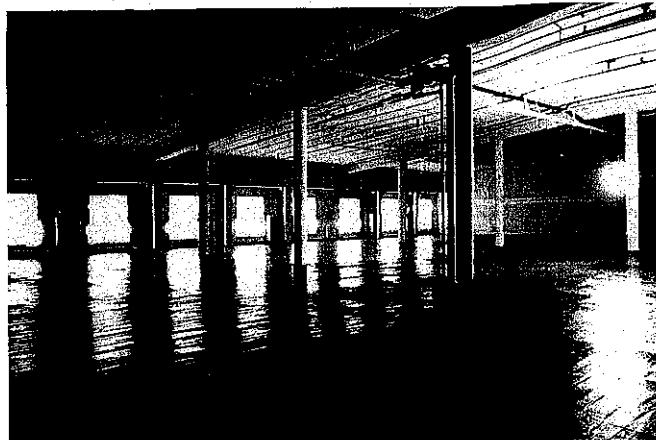
*You and I, Horizontal III*, 2007. Veduta dell'installazione installation view, Sean Kelly Gallery, New York

Fondamentalmente quello che succede con le forme ellittiche in movimento in tutti i miei film più recenti – in particolare *Breath* [2004] e la serie *You and I* – è l'idea del respiro, cioè la dilatazione e la contrazione di un volume. A partire da *You and I*, *Horizontal III*, ho fatto in modo che la dilatazione e la contrazione si riflettessero, in modo che il cambio di volume e la velocità di cambio fossero uguali sia in fase di “inalazione” che in fase di “esalazione”; in modo molto misurato ed estremamente lento.

Con *You and I, Horizontal III*, sono uscito dagli schemi. La quantità di volume che si spostava o veniva sostituita era la stessa ma la velocità della contrazione si differenziava in maniera radicale dalla velocità d'espansione. Iniziava con una forma conica ellittica aperta in grado di contenere una persona in piedi per poi farla contrarre molto, assai lentamente, verticalmente, fino a quando non si stringeva al punto da contenere solo testa e spalle. Poi improvvisamente il movimento si fermava per poi espandersi di nuovo rapidamente, tornando nell'arco di 10 secondi alla sua altezza originale. È veramente sorprendente. Non l'avevo mai fatto prima.

**TC:** Alcuni dei tuoi film degli anni Settanta, come *Four Projected Movements* e *Long Film for Four Projectors* avevano velocità variabili ma con cambi calcolati – questi film sembrano valutare le permutazioni della velocità.

**AM:** Erano sistematici. Branden [Joseph] descrisse *Long Film for Four Projectors* come “essere in un mulinello”. Si muove tutto a ritmi folli, ma si può osservarlo con calma perché il movimento si svolge entro dei parametri ben definiti. Ci sono delle zone morte in cui i raggi di luce non passano mai, e la traiettoria del movimento è prevedibile. E poi, ogni 35 minuti, l'installazione si ferma in modo che le bobine sui proiettori possano essere riavvolte.



*Long Film for Ambient Light*, 1975. Veduta dell'installazione, h. 14, 18 giugno 1975 installation view, Idea Warehouse, New York, 2pm, June 18, 1975

down to the point that it was only able to absorb your head and shoulders. There is a period where it rests. Then the form suddenly rapidly expands, returning in 10 seconds to its original full height. It's very surprising. I had never done that before.

**TC:** Certain of your 1970s films, like *Four Projected Movements* and *Long Film for Four Projectors*, had variable speeds, but the shifts were entirely calculated – and the films, if anything, were about structurally assessing the permutations of speed.

**AM:** They were systematic. Branden [Joseph] described the experience of *Long Film for Four Projectors* as “being in a whirlpool” – the whole thing is moving like crazy. But the reason why you can quietly look at it is because the motion operates within consistent boundaries; there are pockets of quiet through which the blades of light never pass, and the pattern of motion is predictable. And then, every 35 minutes, the installation pauses so that the reels can be rethreaded on the projectors.

**TC:** I also wanted to ask about another new film, *Turning Under* [2004], which I believe has the structure of two traveling waves.

**TC:** Volevo chiederti anche di un altro film, *Turning Under* [2004], che credo sia composto da due onde in movimento.

**AM:** In realtà sono un'onda in movimento e una linea orizzontale. L'onda incrocia la linea ed entrambe ruotano di 90 gradi. Le forme iniziano verticalmente e finiscono orizzontalmente. In un certo senso ha una struttura dalla A alla Z [come *Line Describing a Cone*].

**TC:** Sì, però c'è qualcosa nella natura dell'onda che impedisce di vederla come uno schema regolare.

**AM:** Credo che questo film si differenzi da altri lavori più recenti perché il movimento d'oscillazione è l'evento sensoriale più facile da individuare. La complessità deriva dall'interferenza che una forma compie sull'altra mentre si attraversano a vicenda durante la caduta al suolo. L'oscillazione è molto sensuale, figurata, l'unico modo per viverla in termini spaziali è stando all'interno. Se osservi bene l'immagine proiettata sul muro è bella ma non fa nient'altro che riferirsi all'oggetto tridimensionale.

**TC:** Ma a differenza di *You and I, Horizontal III*, in *Turning Under* c'era qualcosa che mi ha fatto sentire come se dovesse continuare a seguire l'immagine proiettata sul muro mentre assistevo alla proiezione. Sapevo che c'era una struttura autonoma nel film, ma per qualche ragione non potevo vederla come tale. Mi ha dato una certa ansia, perché mi sentivo come in mezzo a qualcosa che mi tratteneva e mi condizionava al tempo stesso.

**AM:** Sì, la domanda è, dov'è il lavoro? È sul muro? È nello spazio? Sono io? Perché non si riesce ad avere una visione completa dell'oggetto da nessuna parte, e naturalmente il lavoro si trova in uno stato di movimento perenne. È difficile da fermare o imprimere nella mente come se fosse una cosa che si può comprendere. Nel caso di *You and I, Horizontal III*,

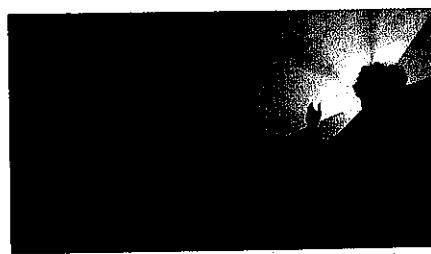
**AM:** Actually one traveling wave and one flat plane. The wave passes through the flat plane as they both turn through 90 degrees. The forms begin vertically and end horizontally. In a way, this film has an A-to-Z structure [like *Line Describing a Cone*].

**TC:** It does, but there's something about the nature of the traveling wave that also resists being read as a pattern.

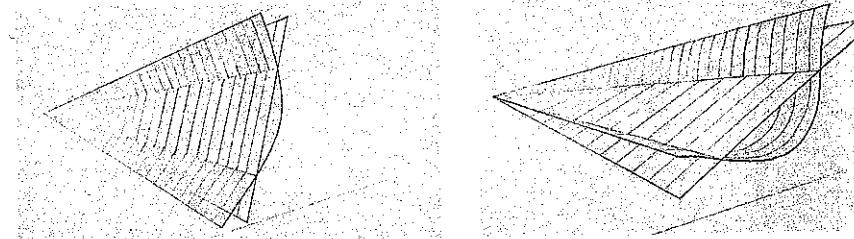
**AM:** I think that this film is rather unlike all the other new works because the undulating motion is the most noticeable sensory event. The complexity comes from the interference that one form performs on the other as one passes through the other during their mutual fall to the ground. The undulation is very sensual, very figural, and you can only really experience it spatially as you stand within it. If you look at the [projected image] on the wall, it's pretty, but it doesn't do anything more than anchor the three-dimensional object.

**TC:** But unlike *You and I, Horizontal III*, there was something about *Turning Under* that made me feel like I needed to continue to refer to the projected image while experiencing the projection. I knew there was a discernible structure to the film, but somehow I couldn't discern it. So that experience was actually one of great anxiety, because I felt like I was caught in something that was both affective and withholding.

**AM:** Yes, it's the question of, where is the work? Is the work on the wall? Is the work in space? Am I the work? Because you can't get a complete sense of the thing from any one of those places, and of course the work is in a state of motion—it is hard to pin it down, or to hold it in the mind as fully understood. And in the case of *You and I, Horizontal III*, which is a double projection, the drawing itself up on one of the walls is enormous. It's panoramic. You have the problem with that work—which is unique to the double-projector installations—that if you're in one of the more-or-less conical forms, you don't know what's going on in the other. And you



*Turning Under*, 2004. Veduta della mostra exhibition view, Musée départemental d'art contemporain, Rochechouart, 2007



*Turning Under*, 2004. Studi per l'installazione installation studies

che è una doppia proiezione, il disegno stesso su una delle pareti è enorme. È panoramico. Con quel lavoro c'è il problema – tipico delle installazioni che utilizzano due proiettori – che se ti trovi all'interno di una delle due forme coniche, non sai cosa succede nell'altra. Si può provare girandosi e fissando il disegno, ma a quel punto si vede un solo disegno continuo mentre ci sono due forme coniche nello spazio, e quindi non si può più essere sicuri. È molto difficile rispondere alla domanda, "Cos'è o dov'è l'oggetto?". Se si è assorbiti all'interno di una delle forme proiettate si è anche circondati. In questo tipo di situazione ci deve essere sia un elemento di piacere che di ansia.

Con *Line Describing a Cone*, una volta capito il principio per cui la linea sulla parete descrive lentamente un cerchio, e che quel cerchio sulla parete a sua volta crea un cono nello spazio, "sai già" quello che succede, e a quel punto puoi rilassarti ed esplorare la trasformazione della forma volumetrica. Nei lavori realizzati da quando ho ricominciato a produrre, le forme sono irregolari e interferiscono una con l'altra in modo più complesso. È più difficile capire come avviene la trasformazione e anche se ci riesci, le forme generate sono troppo irregolari per rimanere facilmente impresse nella memoria. Rispetto agli anni Settanta c'è un rapporto più equo tra la forma volumetrica e il disegno.

**TC:** Credo che vedere i nuovi film e confrontarli con *Line Describing a Cone* renda l'idea piuttosto bene.

**AM:** Senza contare che *Line Describing a Cone* sembra quasi artigianale a confronto con i lavori realizzati ora con l'uso del digitale! La consistenza della linea è irregolare, l'immagine trema un po', ci sono quei graffi minuscoli che appaiono come stelle cadenti.

**TC:** Quindi You and I, Horizontal III è il terzo della serie?

**AM:** Sì. La serie è iniziata con *You and I* [2005], un'installazione con due proiettori orientata

can try to grasp that by turning round and staring at the drawing, but then there is one single continuous drawing, whereas there are two conical forms in space, so then you can't be sure. The question of "what or where is the object?" is very difficult to answer. By being absorbed into one of the projected forms, you are also surrounded. There must be some element of both pleasure and anxiety in this kind of engagement.

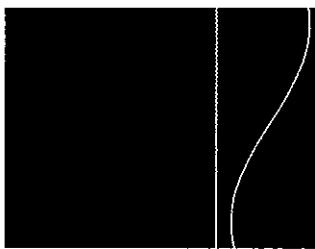
With *Line Describing a Cone*, once you've understood the principle that the line on the wall is slowly describing a circle, and that the circle on the wall is slowly creating a cone in space, you "know" what will ultimately happen so you can then simply enjoy and explore the coming-into-being of the volumetric form. With the works that I've made since I've started working again, the forms are more irregular and they interfere with each other in a more complex way; you may not quite grasp the rules of transformation, and even if you do, the forms being generated by them will be too irregular to commit to memory; there's a more equal relationship between the volumetric form and the drawing than there was in the 1970s.

**TC:** I think seeing the new films and comparing them to *Line Describing a Cone* really does make that point quite emphatically.

**AM:** And also how handmade *Line Describing a Cone* looks to me now, in comparison to the digitally produced pieces! The line thickness is uneven; the image shakes a little bit. There are tiny scratches, which project like shooting stars.

**TC:** So You and I, Horizontal III is the third in a series?

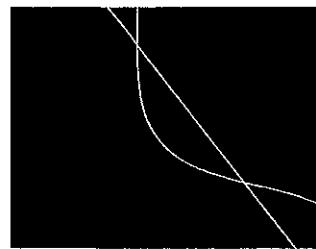
**AM:** Yes. It began with the vertically oriented, two-projector installation *You and I* [2005]. Then I made *Between You and I* [2006]. I began to refer to the vertical pieces as "standing figures." But if they were standing figures, then what were all the horizontal ones? I decided that they must be "recumbent." So I followed



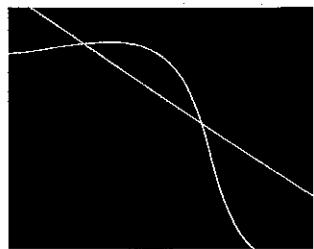
Turning Under, 2004. 0 min.



6 min.



12 min.



18 min.

verticalmente. Poi ho fatto *Between You and I* [2006]. Iniziai a pensare a questi lavori verticali come a delle "figure in piedi", ma se erano in piedi, com'erano quelle orizzontali? Decisi che dovevano essere "sdraiata". Quindi ho continuato facendo *You and I, Horizontal I*, a cui ha fatto seguito un altro lavoro con una sola proiezione, *You and I, Horizontal II*. Infine ho deciso di fare un'installazione con due proiettori orizzontali, che è diventata *You and I, Horizontal III*. Ogni volta che ne faccio una nuova, ci sono dei nuovi sviluppi.

**TC:** È interessante come all'interno della stessa serie hai preso certe progressioni schematiche e alcuni movimenti, come ad esempio il cancellare [wipe], per poi girarli in senso orizzontale. Se mostrassi i film verticali e orizzontali nello stesso spazio, la differenza sarebbe scioccante.

**AM:** Molto. Nove metri sono una distanza normale in orizzontale ma in verticale è una dimensione insolita per il tuo corpo. Troneggia sopra la tua testa.

**TC:** I film verticali sono il primo caso in cui la distanza tra spettatore e videoproiettore è predeterminata.

**AM:** Sì. E non puoi metterti davanti all'oggetto come con i film orizzontali, dove invece lo puoi coprire.

**TC:** C'è anche l'idea che spettatore e immagine proiettata siano compressi, e che uno sia sempre sopra l'immagine proiettata se si trova all'interno del fascio di luce.

**AM:** Da un paio d'anni chiamo le linee proiettate "impronte" per indicare che il vero corpo si trova nello spazio. Le impronte sono sul muro e il corpo è nello spazio. Nel caso delle installazioni verticali, si svolge in modo quasi letterale. Cammini sulle impronte.

**TC:** E titoli come *Between You and I* rinforzano l'idea di due figure in comunicazione.

this thought up by making *You and I, Horizontal I*, followed by another single-projector work, *You and I, Horizontal II*. Then I decided to make a two-projector horizontal installation, which became *You and I, Horizontal III*. Every time I make one of these, there are new developments.

**TC:** It's interesting how, in the same series, you've taken certain pattern progressions and certain movements, like the wipe, and then flipped them to a horizontal orientation. If the vertical and horizontal films were ever shown in the same environment, the differences would be striking.

**AM:** They would be very striking. 9 meters across a room is a normal distance, but 9 meters into the air is an unusual dimension relative to your own standing body. It's towering above your head.

**TC:** The vertical films are really the first cases where the spectator's distance from the projector is predetermined.

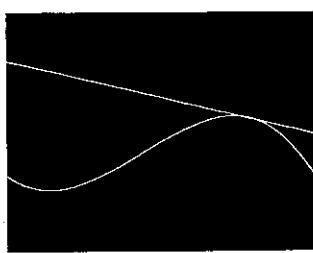
**AM:** Yes. And you can't get in the way of the object in the same way you can in the horizontal films, where you can block it.

**TC:** There's also the idea that the spectator and projected image are compressed, and that one is always standing on the projected image if one is standing within the projected light.

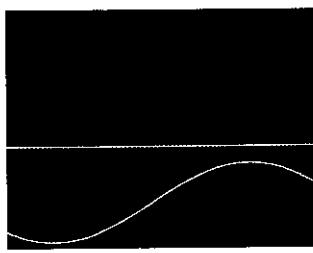
**AM:** For a couple of years now, I've referred to the projected lines as the "footprint" in order to point out that the real body is in space: you have the footprint on the wall, and the body in space. With the vertical ones, that's become quite literal. You're walking on the footprint.

**TC:** And the titles, like *Between You and I*, reinforce the idea of two figures in communication.

**AM:** In some kind of dialogue. Our whole experience of our corporeal selves is in relation to others. So



24 min.



30 min.

AM: In dialogo tra loro. Tutta la nostra esperienza in materia di fisicità funziona in rapporto con gli altri. In un certo senso la rappresentazione è una scienza inesatta perché tratta il corpo come un oggetto, cosa che invece non è. Se vedi la questione in termini di cibernetica, è un circuito di comunicazione, e i corpi sono come due nodi all'interno.

TC: I nuovi lavori sono proiettati digitalmente?

AM: Sì, adesso faccio tutto con proiettori digitali. Sono pensati per essere fatti così. Non uso più la pellicola.

TC: Però potresti trasferirli.

AM: Sì, una volta l'ho fatto. Il primo film che ho girato interamente in digitale è stato *Doubling Back* [2003], il primo che ho completato dopo il mio ritorno. Successivamente l'ho trasferito in 16mm e l'ho presentato alla Biennale del Whitney del 2004 ma l'assurdità di tutta l'operazione è diventata chiara quando mi sono accorto dei costi di trasferimento, che sono molto alti. Con gli stessi soldi avrei potuto fare sei nuovi lavori, e allora mi sono chiesto se è davvero così grave utilizzare proiezioni digitali. Prima, la maggior parte dei proiettori digitali erano LCD, dove il nero non è ben definito, non si ha la stessa chiarezza di forma che si ha in pellicola. Oggi però hanno inventato un nuovo proiettore digitale che si chiama DLP, dove il nero esce bene quasi come se fosse pellicola, ed è quello che ora utilizzo.

TC: Considerata la rarità dei proiettori a 16mm, oggi un proiettore finisce con l'essere più una distrazione che un bonus.

AM: È vero, i proiettori a 16mm sono diventati oggetti esotici. È come guardare un frammento archeologico o un dinosauro, la gente gli dedica troppa attenzione. Il fatto è che negli anni Settanta erano molto diffusi, come lo sono ora i proiettori digitali. Ci sono alcuni artisti (ad esempio Tacita Dean) che hanno una

representation sort of got it wrong, because it thinks the body is an object, which it isn't. Cybernetically speaking, you have a circuit of communication, the bodies being two nodes within the circuit.

TC: The new works are digitally projected?

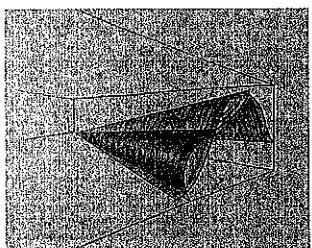
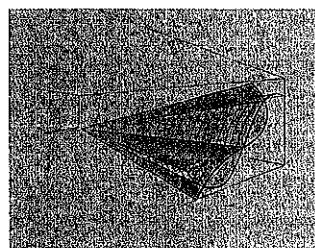
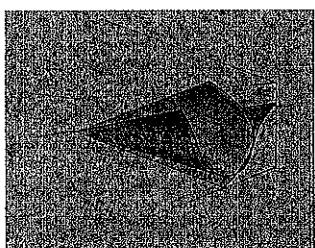
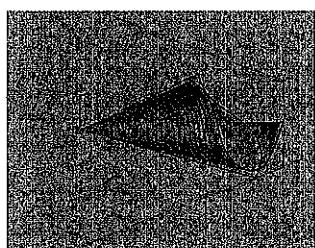
AM: They are. Everything is now done with digital projectors. The works are made to be shown that way – I don't work on film now.

TC: But you could transfer to film.

AM: Yes, and I once did. The first film that I made entirely digitally was *Doubling Back* [2003], the first work I completed after my return. But afterwards I made a transfer onto 16mm film, and at its first showing, which was at the Whitney 2004 Biennial, it was shown as a film. But the absurdity of that began to be clear when I reflected that the transfer costs were very high. With the same amount used for transferring this, I could have made six works if I wasn't using film, so I thought, how bad can digital projection really be? A lot of the digital projectors I had used before were LCD ones, which have a very poor black, so you didn't have the clarity of form that you have with film. But then a new kind of digital projector was invented around this time called the DLP projector, where the black value was almost as good as film, and that's what I now use.

TC: Given the rarity of 16mm projectors in this day and age, it also seems like an actual film projector might have been more of a distraction than an asset.

AM: That is quite true. 16mm projectors have become exotic. You might as well be looking at a piece of archeology, or a dinosaur. People pay too much attention to them. The point about 16mm projectors in the 1970s was that they were so familiar. And digital projectors are like that now. There are some artists (Tacita Dean, for instance) who are militant about the disappearance of



*Doubling Back*, 2003. Studi per l'installazione in sequenza a intervalli di 3 minuti sequential installation studies at 3-minute intervals

posizione militante nei confronti dell'estinzione della pellicola e della proiezione. Li capisco, ma per me non è un problema. Preferisco usare mezzi semplici e scontati.

**TC:** Nella fattispecie, se consideriamo come le tue proiezioni più recenti siano indebitate con la virtualità, la presenza/assenza del suono del proiettore digitale diventa un elemento molto importante.

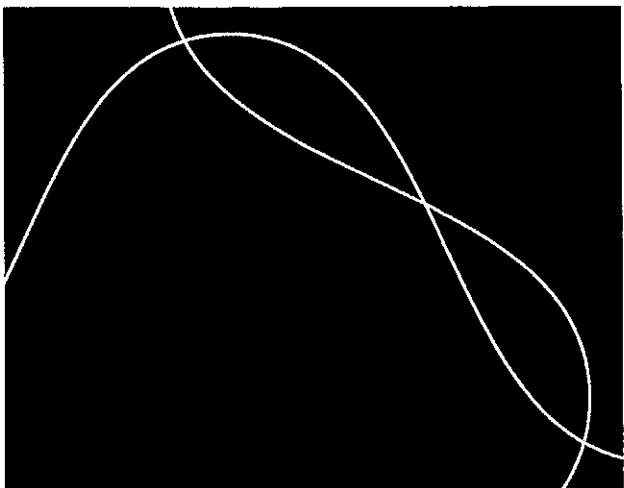
**AM:** Ero preoccupato della perdita del suono del proiettore. Fu un'altra ragione per cui per un po' pensai che l'analogico avesse qualcosa in più rispetto al digitale. Il proiettore produceva qualcosa che definirei una colonna sonora sub-udibile. È un ronzio di cui non ti accorgi finché non smette, e a quel punto ti rendi conto di quanto sia basso. Crea una presenza sottile e perpetua, che avvolge lo spazio e produce una dimensione privata perché copre le voci. Però mi sono accorto che quando ci si concentra, la mente crea una specie di ronzio molto simile, che funziona come il suono di un proiettore. Protegge la tua concentrazione.

**TC:** C'è una citazione di quando John Cage una volta si trovava in una camera anecoica...

**AM:** Sì, chiese del rumore di fondo. "Signor Cage, quello che sente è il suo stesso sangue."

**TC:** Per me, l'attivazione del corpo nelle tue mostre è completamente multi-sensoriale. Tutti i suoni, i tic e i mormorii, come hai detto tu, sono in sottofondo.

**AM:** Citare Cage è pertinente. All'inizio degli anni Settanta i suoi scritti e le sue performance erano una fonte d'ispirazione importante. Una delle sue idee era che "ogni spettatore è nel posto migliore", un concetto che accoppiava sia l'idea dello spettatore in quanto essere indipendente e non centralizzato, sia l'idea che ogni cosa sentita o vista in un determinato momento può essere importante.



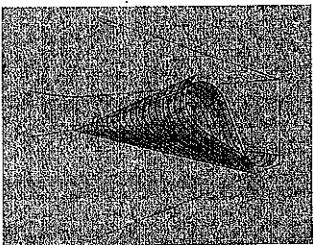
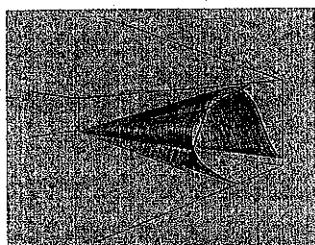
*Doubling Back*, 2003. Frame dal 21esimo minuto frame from the 21st minute

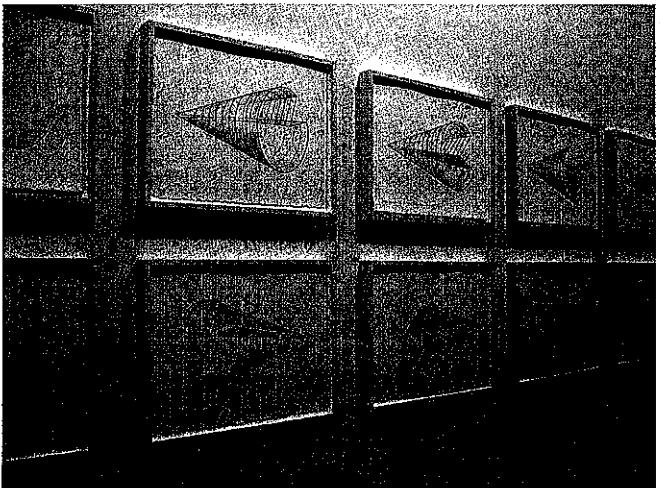
the film medium and film projection, and I do understand that. But for me, those aren't issues, and I like to use whatever medium is the simplest and most obvious.

**TC:** Particularly given how much your recent animations owe to virtuality, something about the absent-but-present sound of the digital projector is a very important element in viewing the works.

**AM:** I was worried about the loss of the sound of the projector. It was another reason why for a while I thought that the film projector had something over digital. The film projector itself produced what I call a sub-audible soundtrack: it's a whirring sound that you barely notice until it's not on, and then you realize how quiet it is. The whirring sound creates a subtle but continuous presence that envelops the space, and it provides privacy because it masks quiet conversation. But I've come to recognize that in fact when you're focused, your own mind has a murmur to it, which functions very much like the sound of the projector. It creates a cover for your own concentration.

**TC:** There's a quote from when Cage was once in an anechoic chamber...





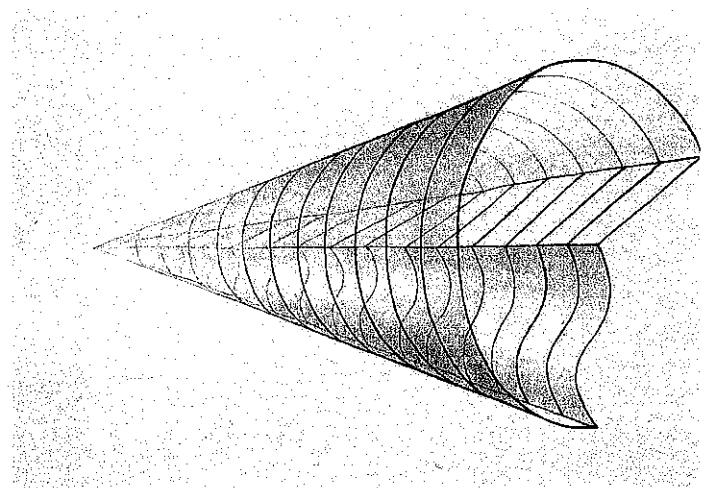
*Leaving*, 2007. Studi per l'installazione in sequenza  
sequential installation studies

**TC:** Puoi dirmi a cosa stai lavorando adesso?

**AM:** Il film a cui sto lavorando in questo momento si intitola *Leaving*, e ha una struttura narrante molto simile a *Line Describing a Cone* anche se al contrario, nel senso che si inizia con tutto e si finisce col niente. A differenza di *Line Describing a Cone*, c'è una forma di scambio per cui la perdita graduale dell'oggetto è bilanciata dall'aggiunta di un campo sonico tridimensionale generato da delle sirene da nebbia.

**TC:** È interessante il ruolo che riveste il suono nel tuo lavoro e il fatto che svolga una mappatura simile a quella della luce. Per *White Noise Installation* [1972], che non hai mai realizzato, avevi proposto di trasmettere due suoni appena sopra e sotto la scala dell'udibilità attraverso due amplificatori ai lati opposti di una stanza, a un'intensità tale che non sarebbe stato possibile sentirli anche se si manifestavano comunque fisicamente. Nella serie *Landscape for Fire* le sirene da nebbia sono diventate un modo per misurare lo spazio.

**AM:** Sì, la presenza delle sirene nelle performance all'esterno di *Landscape for Fire* e *Fire Cycle* allargava lo spazio della performance di 400 metri in ogni



*Leaving*. Studio per l'installazione con onda in movimento, 19esimo minuto  
installation study with traveling wave, 19th minute

**AM:** Yes, he asked about the roaring noise. "Mr. Cage, you are hearing your own blood."

**TC:** For me, the activation of the body in your exhibitions is entirely multisensory, so all of the sounds and tics and murmurs, as you put it, are foregrounded.

**AM:** It's apt you should mention Cage. I was stimulated in the early 1970s by his writing and performances. One of his ideas was that "everyone is in the best seat"—which contains, firstly, the idea of the spectator as a de-centralized— independent being, and secondly, the idea that everything within a given moment can be listened to or seen as significant.

**TC:** Can you tell me what you're working on at the moment?

**AM:** The film I'm working on right now, which is called *Leaving*, has a narrative structure very similar to *Line Describing a Cone*, but in reverse, so you begin with everything and end with nothing. But unlike *Line Describing a Cone*, there is a structure of exchange whereby the gradual loss of the visual object is balanced by the gradual addition of a three-dimensional sonic field based on foghorns.

**TC:** I'm interested in the role sound has played in your practice, and in how it enacts a mapping similar to the light works. For *White Noise Installation* [1972], which

**direzione.** In *Leaving*, lo scambio tra una cosa che puoi vedere e una che non puoi vedere e l'utilizzo delle sirene nella foschia – che danno l'idea dell'oceano o di un fiume, se vuoi, o comunque di un'area molto vasta – determinano la presenza di diversi tipi di risonanze poetiche all'interno della spazio espositivo.

**TC:** Tra l'altro – esattamente come i due proiettori in alcuni lavori della serie Between You and I funzionano in maniera relazionale sottointendendo uno scambio sociale – la sirena in quanto strumento pratico, implica due corpi e una modalità di comunicazione.

**AM:** La cosa interessante di una sirena, da un punto di vista scultoreo, è che serve a segnare uno spazio. Significa anche due cose: sicurezza e pericolo.

**TC:** Come saranno installate le sirene [in Leaving]?

**AM:** I suoni stessi delle sirene sono il frutto di un insieme di registrazioni da campo e di ricostruzioni di suoni sintetici. Saranno collocate all'interno di uno spazio circolare delineato da un'installazione con cinque amplificatori. Gli amplificatori formeranno un cerchio intorno al perimetro dello spazio. All'inizio si sentiranno appena, poi cresceranno di intensità, come se arrivassero da lontano, finché non convergeranno gradualmente verso lo spazio della proiezione, in modo che nel momento in cui la forma sarà svanita le sirene, ognuna al massimo volume, saranno presenti in tutti e cinque i punti della stanza.

**TC:** Ho letto che c'è un progetto nuovo che prevede l'utilizzo di un ponte o di un tunnel.

**AM:** Sì, è una delle cose capitata recentemente. Ho iniziato a interessarmi a progetti "off-site" che prevedono l'impiego di tempo, spazio e luce ma senza proiettarla. Uno di questi, *Crossing the Hudson*, è una proposta per un ponte ferroviario desolato che attraversa l'Hudson 130 chilometri a nord di Manhattan, in un punto in cui il fiume

*you never realized, you proposed having two sounds just above and below the range of apprehensible sound, played from speakers at opposite ends of the room at so great an intensity that, while they couldn't be heard, they were physically manifest. And with the Landscape for Fire series, the foghorn itself became a mode of mapping space.*

**AM:** Yes, the presence of foghorns in my outdoor *Landscape for Fire* and *Fire Cycle* performances extended the performance space by a quarter of a mile in every direction. In *Leaving*, the act of exchange between something you can see and something you can't, and the use of the foghorns within a mist-filled space—the suggestion of ocean or river, if you like, as well as the suggestion of vast space in every direction—sets up various kinds of poetic resonances within the black box.

*TC: Also, just as the two projectors in certain works from the Between You and I series function on a relational level that might imply social exchange, the foghorn, as a practical tool, implies two bodies and a mode of communication.*

**AM:** And what's so interesting about the foghorn, from a sculptural point of view, is that it's all about pinpointing a space. It also signifies two things: safety and danger.

**TC:** So how will the foghorns be installed [in Leaving]?

**AM:** The foghorn sounds themselves are constructed from a combination of field recordings and synthetic rebuilding. Each foghorn is spatially located within a 360-degree space that will be represented by a five-speaker installation. The speakers will form an approximate circle on the perimeter of a large space. You will barely hear the foghorns to start with, and they will appear, as it were, from a distance, then very gradually they'll converge on the projection space, so by the time the visual form has vanished, the foghorns at all five pitches, each at maximum amplitude, will be present in the room.

**TC:** I read there's a new project involving a bridge or a tunnel.

è largo 800 metri. Fu costruito originariamente nell'Ottocento per trasportare carbone dalla Pennsylvania al New England. Dal 1971 è in disuso ma dovrebbe essere convertito in un ponte pedonale. Il lavoro consiste nell'illuminare il ponte 365 giorni all'anno, partendo da una banchina e muovendosi lentamente e sistematicamente verso l'altra alla velocità di circa due metri a notte. Il primo giorno dell'anno successivo ricomincerà da capo. Il ciclo ripetitivo trasforma il ponte in una specie di calendario perpetuo.

**TC:** Come sarà illuminato il ponte?

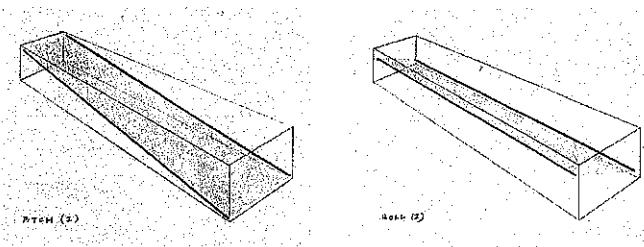
**AM:** I montanti della struttura saranno allineati con una striscia di led controllati da un solo computer, rendendo quindi possibile la programmazione di una configurazione temporale molto precisa. *Crossing the Hudson* ricorda vagamente *Line Describing a Cone*, per lo meno strutturalmente, anche se questa volta sarà un progetto pubblico di grandi dimensioni. In teoria dovrebbe esistere per un tempo indefinito. Il ponte sarà sempre parzialmente in divenire.

L'altro progetto è una proposta per la High Line, un binario ferroviario sopraelevato a Manhattan, che nel giro di un anno dovrebbe diventare un'area pubblica destinata al tempo libero. Si trova vicino all'Hudson e una volta era collegata al traffico del porto di New York. Comprende un tunnel di circa 60 metri che passa attraverso un edificio tra la 15esima e la 16esima strada. L'installazione dovrebbe occupare il tunnel intero. Le pareti laterali del tunnel saranno delimitate da strisce verticali di led, in modo da farle diventare una specie di schermo gigante. Su ogni schermo si vedrà una striscia orizzontale di luci che ricorderà le piste di decollo degli aeroporti, che andrà da un'estremità del tunnel all'altra. Evocherà molto uno dei miei lavori col fuoco, non sarà una linea dritta ma un insieme di punti collegati tra loro che formano

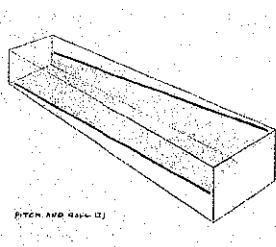
AM: Yes. That's the other thing that's happened recently: I've developed an interest in off-site projects that involve light and duration and space, but not projected light. One of them, *Crossing the Hudson*, is a proposal for a deserted railroad bridge that spans the Hudson 130 kilometers north of Manhattan, at a point where the river is 800 meters across. It was originally built for carrying coal from Pennsylvania to New England in the 1870s. Since 1971 it has been disused, but it's about to be converted into a pedestrian walkway. The piece consists of a 365-day lighting of the bridge, starting from one bank and moving slowly and systematically across to the other bank at a speed of about two meters a night. On the first day of the following year, it begins again. The repeating cycle turns the bridge into a kind of perpetual calendar.

**TC:** How will the bridge be lit?

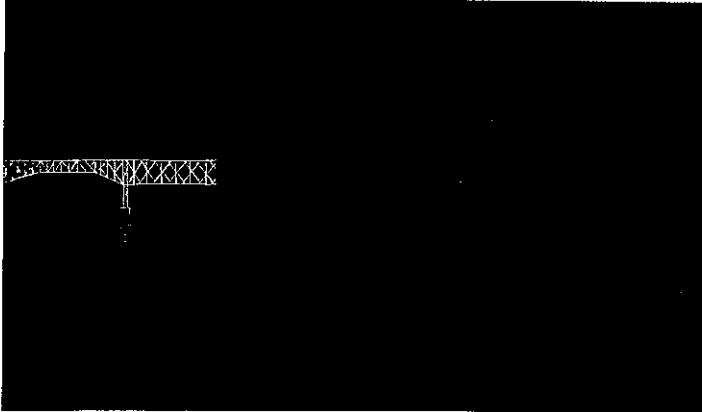
**AM:** The struts of the structure will be lined with strings of LED light-nodes. LED lights can be connected to a single controlling computer, so it's possible to set up a very precise durational structure. Structurally at least, *Crossing the Hudson* has some resemblances to *Line Describing a Cone*. But this would be a large-scale public project, which would ideally exist indefinitely. The bridge would always be in a partial state of coming-into-being. The other project is a proposal for the High Line, a disused elevated railway track in downtown Manhattan, which in a year or so will become a public recreational space. The High Line runs close to the Hudson and at one time was connected to the traffic of New York Harbour. It includes a 60-meter-long tunnel that passes clean through a building that runs from 15th to 16th Street. The proposed installation would occupy the entire tunnel. The tunnel's side walls would be lined with vertical strings of LED nodes, so that each of the walls would become a kind of giant screen. On each screen you would see a horizontal line of lights which would resemble a row of airport landing lights, running from one end of the tunnel to the other. It would look



*Crossing*, 2007. Studi per moto Pitch-and-roll Pitch-and-roll motion studies



*Landscape for Fire III*, 30 novembre 1972  
November 30, 1972, Oxford Students' Art Council Alden's Field, Oxford



Studio per l'installazione di *Crossing the Hudson* installation study for *Crossing the Hudson*, Poughkeepsie Railroad Bridge, New York, 2007



Studio per l'installazione di *Crossing* installation study for *Crossing*, High Line Tunnel, New York, 2006-07

**una linea. E ogni fila di luci sarà in movimento costante, lenta, molto lenta, parallelamente una all'altra, salendo e scendendo e cambiando angolazione. Il movimento ricorderà le oscillazioni di una nave in alto mare.**

**TC:** È bello che con questi progetti "off-site" tu sia riuscito a elaborare cose che si rifanno alla storia e alla tradizione degli spazi, pur restando fedele allo spirito del tuo lavoro.

**AM:** Sono degli sviluppi. Il movimento nasce direttamente dai film, la tecnologia no. Sono realista in materia di progetti pubblici anche se, al contrario di quelli in studio, possono richiedere anni prima di essere realizzati.

**TC:** Immagino che l'aver abbandonato l'arte per qualche decennio ti abbia dotato di una certa pazienza che forse molti artisti non hanno.

**AM:** Oh, non saprei. Considerato che ho passato 20 anni a fare altro, credo di essere abbastanza di fretta. Mi diverto e so che questi momenti non durano per sempre, ma ora come ora mi sento molto produttivo.

very much like one of my fire pieces; it wouldn't be a straight line, but a set of points that connect to suggest a straight line. And each row of lights would be in constant motion—slow, very slow motion—moving in parallel to one another, rising and falling and changing in angle. The motion would be reminiscent of the pitching and rolling of a ship at sea.

**TC:** It's nice that with these off-site projects, you've developed things that feed into the history and lore of the spaces, without failing to produce something that feels very much your own.

**AM:** It's an extension. The motion comes straight out of the films, but the technology doesn't. I'm realistic about public projects, though—compared to studio projects, they may need years to realize.

**TC:** I imagine, having left art for a series of decades to do other things, you have a sense of patience that many artists might not.

**AM:** Oh, I don't know. Given that I spent 20 years doing other things, I think I'm in a hurry. I'm having a good time and I know that one's not always on a roll. But I am feeling very productive at the moment.

---

Tyler Coburn è un artista e critico che vive a New York. Mostre recenti includono *In Practice* (SculptureCenter, New York), *Put On* (Circus Gallery, Los Angeles), *Love Is a Cannibal*, a cura di Becky Smith proprietaria di Bellwether (Sloan Fine Art, New York), e *Ghostwriters*, una collaborazione con l'artista e direttore di i-cabin Sebastian Craig (Jack the Pelican Presents, New York). Coburn ha progettato e presentato opere alla Renwick Gallery, New York; Guild & Greyshkul, New York; Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive in California; alla Whitechapel Art Gallery di Londra. Laureato in lettere comparate alla Yale University, collabora regolarmente con *ArtReview*.

---

Tyler Coburn is an artist and critic based in New York. Recent exhibitions include *In Practice* (SculptureCenter, New York), *Put On* (Circus Gallery, Los Angeles), *Love Is a Cannibal*, curated by Bellwether owner Becky Smith (Sloan Fine Art, New York), and *Ghostwriters*, a collaboration with artist and i-cabin director Sebastian Craig (Jack the Pelican Presents, New York). Coburn has screened and performed work at Renwick Gallery, New York; Guild & Greyshkul, New York; Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive, California; and the Whitechapel Art Gallery, London. He holds a BA in Comparative Literature from Yale University and is a contributing editor to *ArtReview*.

## Anthony McCall

Nato nel 1946  
a St. Paul's Cray,  
Inghilterra

Vive e lavora  
a New York

Born 1946,  
St. Paul's Cray,  
England

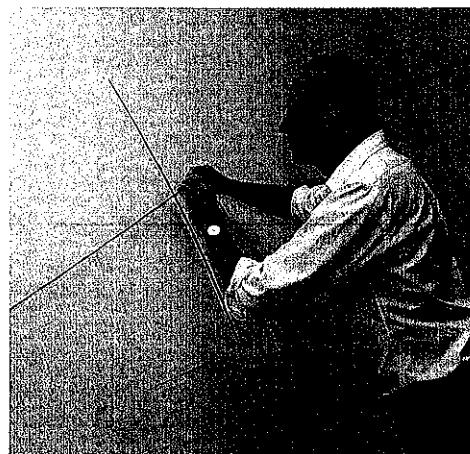
Lives and works  
in New York

## Mostre personali & proiezioni Solo Exhibitions & Screenings

- The Clocktower, New York, 1974
- Anthony McCall: Solid Light Films*, Collective for Living Cinema and Film Forum, New York, 1974
- Museum of Modern Art, Oxford, UK, 1974
- London Film-Makers' Cooperative, London, 1974-75
- Artists Space, New York, 1974-76
- Millennium Film Workshop, New York, 1974-76
- Collective for Living Cinema, New York, 1975
- Galerie St. Petri, Lund, S, 1975
- Museum of Art, Carnegie Institute, Pittsburgh, 1975
- Four Projected Movements*, Serpentine Gallery, London, 1975
- Musée Nationale d'Art Moderne, Paris, 1976
- Cineprobe, The Museum of Modern Art, New York, 1976
- Neue Galerie, Aachen, D, 1976
- Anthony McCall: Film Installations*, Mead Gallery, Warwick Art Centre, University of Warwick, Coventry, UK, 2004
- Anthony McCall: Films de Lumière Solide*, Centre Georges Pompidou / La Maison Rouge, Foundation Antoine de Galbert, Paris, 2004
- Doubling Back/Turning Under*, Gagosian Gallery, London, 2004
- Long Film for Four Projectors*, Tate Britain, London, 2004
- Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Barcelona, 2005
- Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main, 2005
- You and I, Horizontal*, Galerie Martine Aboucaya, Paris, 2005
- You and I, Horizontal II (Swell)*, Vardy Gallery, University of Sunderland, UK, 2006
- You and I, Horizontal*, Galerie Thomas Zander, Köln, D, 2006
- You and I, Horizontal*, LIA - Lieu d'Images et d'Art, Grenoble, F, 2006
- Between You and I*, Peer Gallery e and the Round Chapel, London, 2006
- Between You and I et autres films de lumière solide*, FRAC - Rhône-Alpes, IAC - Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne, F, 2006
- Four Projected Movements: A Film Project by Anthony McCall*, Arthur Ross Architecture Gallery, Columbia University Graduate School of Architecture, New York, 2006
- You And I, Horizontal III*, Sean Kelly Gallery, New York, 2007
- Anthony McCall: Elements pour une retrospective*, Musée départemental d'art contemporain, Rochechouart, F, 2007; Serpentine Gallery, London, 2007-08; Utzon Center, Aalborg, DK, 2008-09
- You and I, Horizontal III*, Galerie Martine Aboucaya, Paris, 2008
- Breath: The Vertical Works*, Hangar Bicocca, Milano, 2009

## Mostre collettive & proiezioni Group Exhibitions & Screenings

- A Survey of the Avant-Garde in Britain*, Gallery House, London, 1972
- Súm at the Reykjavik Art Festival, Iceland, 1972
- Photography Into Art*, Camden Art Center, London, 1972-73
- Autumn Arts Festival, Fylkingen Society for Contemporary Music and Arts, Stockholm, 1973
- Works: Words*, The Clocktower, New York, 1974
- Festival of Independent British Cinema, Arnolfini Gallery, Bristol, 1975
- Ideas*, The Idea Warehouse, New York, 1975
- New Media I*, Malmö Konsthall, Malmö, S, 1975
- Paris: 9th Biennale de Paris, Musée d'art Moderne | de la Ville de Paris, Paris, 1975
- Luminous Realities*, Wright State University Art Gallery, Dayton, Ohio, 1975
- The Festival of Expanded Cinema, Institute of Contemporary Arts, London, 1976
- Arte inglese oggi 1960-76*, Palazzo Reale, Milano, 1976
- International Forum of Avant-Garde Film, 30th International Film Festival, Edinburgh, 1976
- Where Are You Standing* (con with Joseph Kosuth e Sarah Charlesworth), XXXVII Biennale di Venezia, 1976
- Plan & Space*, Academy of Fine Arts, Ghent, B, 1977
- Documenta 6, Kassel, 1977
- Film als Film: 1910 bis Heute*, Kölnischer Kunstverein, Köln, 1977
- Four and Seven*, San Francisco Art Institute, San Francisco, 1977
- Préface*, Centre d'Art Contemporain et Ecart, Geneva, 1978
- La mano dell'occhio*, Giornate Internazionali del Cinema d'Artista, Salone Brunelleschiano dell'Istituto degli Innocenti, Firenze, 1978
- Art and Cinema*, XXXVIII Biennale di Venezia, 1978
- Camere incantate: Espansione dell'immagine*, Palazzo Reale, Milano, 1980



Anthony McCall mentre crea eseguendo *Five-Minute Drawing*, 1974, Musée départemental d'art contemporain, Rochechouart, 3 luglio 2007 July 3, 2007

# Apparati Appendix



London Film-Makers' Co-op, 1974.  
Manifesto cinematografico cinema poster

*The American Century: Art & Culture 1900-2000. Part II, 1950-2000*, Whitney Museum of American Art, New York, 2000

*Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*, Whitney Museum of American Art, New York, 2001-02; The Cleveland Museum, Cleveland, 2002; Fundação Centro Cultural de Belém, Lisbon, 2004-05

*Shoot Shoot Shoot: The First Decade of the London Film-Makers' Cooperative & British Avant-Garde Film 1966-76*, Tate Modern, London, 2002

51st Melbourne International Film Festival, Melbourne, Australia, 2002

*X-Screen: Film Installations and Actions in the 1960's and 1970's*, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Wien, 2003-04

Whitney Biennial 2004, Whitney Museum of American Art, New York, 2004

*Wavelengths*, Toronto International Film Festival, Toronto, Canada, 2004

*Expanded Cinema: Film as Spectacle, Event and Performance*, Hartware MedienKunstVerein, Dortmund, D, 2004

*Eyes, Lies & Illusions*, Hayward Gallery, London, 2004

Avanto Helsinki Media Art Festival, Helsinki, 2004

Kill Your Timid Notion Festival (con | with Sachiko M), Dundee Contemporary Arts, Dundee, Scotland, 2004

*The Trouble with Talkies*, Double Agents / ADI Space, London, 2005

*The Continuous Present. Peter Campus & Anthony McCall: Works from the Seventies*, Leslie Tonkonow Artworks + Projects, New York, 2005

Produced at Eyebeam, Eyebeam, New York, 2005

Experimenta 2006, Fourth Festival of Experimental Cinema in India, Bombay, 2006

*Lichtkunst aus Kunstlicht*, ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, D, 2005-06

Art 38 Basel / Art Unlimited, Basel, 2006

*The Expanded Eye*, Kunsthaus Zürich, Zürich, 2006

*Beyond Cinema: The Art of Projection*, Hamburger Bahnhof, Berlin, 2006-07

On/Off, 49 Nord 6 Est, FRAC Lorraine, Metz, F, 2006

On the Collective for Living Cinema, Orchard, New York, 2007.

*Project, Transform, Erase: Anthony McCall and Imi Knoebel*, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, 2007

*Insubstantial Pageant Faded*, Western Bridge, Seattle, 2007

*Lights, Camera, Action: Artists' Films for the Cinema*, Whitney Museum of American Art, New York, 2007

*Held Together with Water: Art from the Sammlung Verbund*, MAK Museum für Angewandte Kunst, Wien, 2007

Art 38 Basel, Art Film, 2007

No. 1: *Destroy, She Said*, Julia Stoschek Collection, Düsseldorf, 2007

*The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*, Hirshhorn Museum, Smithsonian Institution, Washington, DC, 2008

*Geometry of Motion 1920s/1970s*, Museum of Modern Art, New York, 2008

*Spring Wound*, Orchard, New York, 2008

*Synthetic Times*, National Art Museum of China, Beijing, 2008

Singapore Biennial, Singapore, 2008

*News from the Mount Analogue*, Musée départemental d'art contemporain, Rochechouart, F, 2008

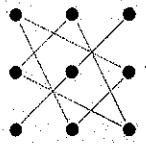
*Notation: Calculation and Form in the Arts*, Akademie der Künste, Berlin, 2008; ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, 2009

*Cinema Sim: Narratives & Projections*, Itaú Cultural, São Paulo, 2008

*Light Insight*, NTT InterCommunication Center ICC, Tokyo, 2008-09

*Seeing Double*, Galerie Thomas Zander, Köln, 2008-09

## Museum of Modern Art Oxford



FIRE CYCLE  
5.30pm to 5.30pm, Alden Field, Alden Road  
(behind University College sports ground).  
Schematic drawings at the Museum.



LINE DESCRIBING A CONE  
and other fireworks  
2.30pm, at the Museum, 30 Pembroke Street,  
Oxford OX1 1BP. Tel: 0865 722233

SOLID FIGURES  
Anthony McCall  
June 9 1974

Museum of Modern Art Oxford, 1974.  
Manifesto per la mostra exhibition poster

**Selezione di film**  
Selected Films

*Stages*, 1971  
16mm, colore, muto, 1 minuto  
16mm, color, silent, 1 minute

*Circulation Figures*, 1972  
16mm non montato, colore e bianco e nero, muto, 18 minuti 12 secondi  
16mm raw footage, color and black-and-white, silent, 18 minutes 12 seconds

*Minature in Black & White*, 1972  
ottantuno diapositive 35mm, caricatore circolare, mini-schermo in plexiglas  
eighty-one 35mm slides, carousel projector, miniature Plexiglas screen

*Streaks*, 1972  
ottantuno diapositive 35mm, caricatore circolare eighty-one 35mm slides, carousel projector

*Slit Scan*, 1972  
ottantuno diapositive 35mm, caricatore circolare eighty-one 35mm slides, carousel projector

*Landscape for Fire*, 1972  
16mm, colore, suono, 7 minuti  
16mm, color, sound, 7 minutes

*Earthwork*, 1972  
16 mm, colore, suono, 3 minuti 20 secondi  
16mm, color, sound, 3 minutes 20 seconds

*Landscape for White Squares*, 1972  
16 mm, colore, suono, 3 minuti 20 secondi  
16mm, color, sound, 3 minutes 20 seconds

*Line Describing a Cone*, 1973  
16mm, bianco e nero, muto, 30 minuti  
16mm, black-and-white, silent, 30 minutes

*Conical Solid*, 1974  
16mm, bianco e nero, muto, 10 minuti  
16mm, black-and-white, silent, 10 minutes

*Partial Cone*, 1974  
16mm, bianco e nero, muto, 15 minuti  
16mm, black-and-white, silent, 15 minutes

*Cone of Variable Volume*, 1974  
16mm, bianco e nero, muto, 10 minuti  
16mm, black-and-white, silent, 10 minutes

*Long Film for Four Projectors*, 1974  
16mm, bianco e nero, muto, 6 ore (installazione)  
16mm, black-and-white, silent, 6 hours (installation)

*Four Projected Movements*, 1975  
16mm, bianco e nero, muto, 75 minuti (installazione)  
16mm, black-and-white, silent, 75 minutes (installation)

*Long Film for Ambient Light*, 1975  
24 ore (installazione)  
24 hours (installation)

*Argument*, 1978  
16mm, colore, suono, 75 minuti  
16mm, color, sound, 75 minutes  
in collaborazione con  
collaboration with  
Andrew Tyndall

*Sigmund Freud's Dora*, 1979  
16mm, colore, suono, 40 minuti  
16mm, color, sound, 40 minutes  
in collaborazione con  
collaboration with  
Claire Pajaczewska, Andrew Tyndall,  
Jane Weinstock

**PLAN & SPACE ■ MEL BOCHNER ■ NIGEL HALL ■ BERNARD JOUBERT ■ BARRY LE VA ■ TEODOSIO MAGNONI ■ ANTHONY Mc CALL ■ FRED SANDBACK**

Koninklijke Academie Ghent, 1977.  
Manifesto per la mostra exhibition poster

*Doubling Back*, 2003  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 30 minuti (installazione)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 30 minutes (installation)

*Turning Under*, 2004  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 30 minuti (installazione)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 30 minutes (installation)

*Breath*, 2004  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 6 minuti (installazione verticale)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 6 minutes (vertical installation)

*Breath II*, 2004  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 10 minuti (installazione verticale)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 10 minutes (vertical installation)

*Breath III*, 2005  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 15 minuti (installazione verticale)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 15 minutes (vertical installation)

*Coupling*, 2005  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 30 minuti (installazione)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 30 minutes (installation)

*Exchange*, 2005  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 30 minuti (installazione verticale)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 30 minutes (vertical installation)

*You and I*, 2005  
due videoproiettori, computer, file QuickTime, due macchine per foschia artificiale, 60 minuti (installazione verticale)  
two video projectors, computer, QuickTime Movie file, two haze machines, 60 minutes (vertical installation)

*You and I, Horizontal*, 2006  
videoproiettore, computer, file digitale, macchina per foschia artificiale, 50 minuti (installazione)  
video projector, computer, digital file, haze machine, 50 minutes (installation)

# A SURVEY OF THE AVANT-GARDE IN BRITAIN

Gallery House London

August 18th–October 15th 1972

Part 2 September 12th–September 30th 1972

Vince Bagni, John Beattie, David Lanzier, Ed Herring,  
Jon Bird, Gerard Heuvelink, Peter Berry, Paul Wood,  
Kevin Wright, David Hodderwell, Ian Blackwell, Anthony McCall,  
OHO Project: John Lukham, Andrew Dippes, Jeffrey Slave.

Private view

Tuesday September 12th 6.30 p.m. Drinks

Drs. Sigi Kress/Robert Brooks 30 Prince's Gate, Exhibition Road, London SW7 Tel. 01-589 7207 Ext. 21

Gallery House, London, 1972.

Invito announcement card

## *Between You and I*, 2006

due videoproiettori, computer, file QuickTime,  
due macchine per foschia artificiale, 32 minuti  
(installazione verticale)

two video projectors, computer, QuickTime Movie file,  
two haze machines, 32 minutes (vertical installation)

## *You and I, Horizontal II (Swell)*, 2006

videoproiettore, computer, file digitale, macchina per  
foschia artificiale, 30 minuti (installazione)  
video projector, computer, digital file, haze machine,  
30 minutes (installation)

## *You and I, Horizontal III*, 2007

due videoproiettori, computer, file QuickTime,  
due macchine per foschia artificiale, 32 minuti  
(installazione)

two video projectors, computer, QuickTime Movie file,  
two haze machines, 32 minutes (installation)

## *Leaving (Two Quarter-Turns)*, 2008

videoproiettore, computer, file QuickTime, macchina  
per foschia artificiale, 20 minuti (installazione)  
video projector, computer, QuickTime Movie file, haze  
machine, 20 minutes (installation)

## *Leaving (Four Half-Turns)*, 2008

videoproiettore, computer, file QuickTime, macchina  
per foschia artificiale, 30 minuti (installazione)  
video projector, computer, QuickTime Movie file, haze  
machine, 30 minutes (installation)

## *Leaving (With Two-Minute Silence)*, 2009

due videoproiettori, computer, file QuickTime, due  
macchine per foschia artificiale, due altoparlanti,  
32 minuti (installazione)

two video projectors, computer, QuickTime Movie file,  
two haze machines, two audio speakers, 32 minutes  
(installation)

## *Coupling*, 2009

videoproiettore, computer, file QuickTime,  
macchina per foschia artificiale, 16 minuti  
(installazione verticale)

video projector, computer, QuickTime Movie file,  
haze machine, 16 minutes (vertical installation)

## *Meeting You Halfway*, 2009

videoproiettore, computer, file QuickTime,  
macchina per foschia artificiale, 15 minuti  
(installazione verticale)

video projector, computer, QuickTime Movie file,  
haze machine, 15 minutes (vertical installation)

## Selezione di performance Selected Performances

### *Fire Event I, II, III, IV*,

27 novembre 1971 November 27, 1971  
studio performances, London

### Maud Heath's Monument,

2 aprile 1972 April 2, 1972  
open-air performance, Wick Hill, Wiltshire, UK

### *Landscape for White Squares I*,

24 maggio 1972 May 24, 1972  
open-air performance, London

### *Landscape for Fire I*,

10 giugno 1972 June 10, 1972  
open-air performance, Pearman's Grove Farm,  
Reading, UK

### *Smoke Without Fire*,

21 agosto 1972 August 21, 1972  
Richard Demarco Gallery, Edinburgh

### *Landscape for Fire II*,

27 agosto 1972 August 27, 1972  
open-air performance, North Weald, UK

### *Landscape for Fire III*,

30 novembre 1972 November 30, 1972  
open-air performance, Oxford University, Oxford

### *Landscape for White Squares II*,

18 dicembre 1972 December 18, 1972  
open-air performance, North Weald, UK

### *Earthwork*,

19 dicembre 1972 December 19, 1972  
open-air performance, North Weald, UK

### *Landscape for Fire IV*,

29 marzo 1973 March 29, 1973  
open-air performance, Colchester School of Art,  
Colchester, UK

### *Fire Cycles I*,

13 aprile 1973 April 13, 1973  
open-air performance, William Paterson University,  
Wayne, New Jersey

### *Fire Cycles II*,

3 settembre 1973 September 3, 1973  
open-air performance, Fylkingen Society for  
Contemporary Music and Arts, Stockholm

### *Fire Cycles III*,

9 giugno 1974 June 9, 1974  
open-air performance,  
Museum of Modern Art, Oxford

### *Five-Minute Drawing*,

20 giugno 1974 June 20, 1974  
Art Meeting Place, London

### *Two-Minute Drawing*,

30 novembre 1974 November 30, 1974  
The Kitchen, New York

**Monografie**  
Monographs

Eamon, Christopher (a cura di editor). *Anthony McCall: The Solid Light Films and Related Works*. Evanston, Illinois, Northwestern University Press & New Art Trust/Göttingen, Steidl, 2005.

Testi di texts by Branden W. Joseph, Jonathan Walley.

Ergino, Nathalie (a cura di editor). *Anthony McCall*, catalogo della mostra exhibition catalogue, IAC - Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne. Numero speciale special issue

Semaine, revue hebdomadaire pour l'art contemporain, 48.06, n. 114, 2006.

Testi di texts by Nathalie Ergino, Philippe-Alain Michaud.

Legg, Helen (a cura di editor). *Anthony McCall: Film Installations*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Mead Gallery, The University of Warwick, UK. Coventry, Warwick Arts Centre, 2004.

Testi di texts by George Baker, Lisa Le Feuvre, Anthony McCall.

Michelon, Olivier. *Anthony McCall: Elements for a Retrospective 1972-1979/2002-2007*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Serpentine Gallery e and Musée départemental d'art contemporain, Rochechouart, con with Monografik Editions, Paris, 2007.

**Libri e cataloghi**  
Books and Catalogues

Altstatt, Rosanne, e and Ralf Sausmkat. *Turbulent Screen: The Structural Movement in Film and Video*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Edith-Russe-Haus für Medienkunst, Oldenburg. Oldenburg, Edith-Russe-Haus für Medienkunst/Berlin, Revolver, 2003.

Appelt, Dieter, Amelunxen, Hubertus von, & Peter Weibel. *Notation: Calculation and Form in the Arts*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Akademie der Künste, Berlin; ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe. Berlin, Akademie der Künste, 2008.

Bouhours, Jean-Michel (a cura di editor). "Anthony McCall", in *L'Art de Mouvement: Collection Cinématographique du Musée National d'Art Moderne, 1919-1996*. Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, pp. 262-63.

Brougher, Kerry, & Gordon, Kelly. *The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Hirshhorn Museum, Washington, DC. Washington, Hirshhorn Museum / London, D. Giles Ltd, 2008.

Dusinberre, Deke. *The Festival of Expanded Cinema*, catalogo della mostra exhibition catalogue. London, Institute of Contemporary Arts, 1976.

Hanhardt, John. "The Medium Viewed", in *A History of the American Avant-Garde Cinema*, catalogo della mostra exhibition catalogue. New York, American Federation of Arts, 1976.



University of Maryland, 1976.  
Manifesto per la mostra exhibition poster

Iles, Chrissie. *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*, catalogo della mostra exhibition catalogue. New York, Whitney Museum of American Art / Harry Abrams, 2001.

Iles, Chrissie, Momin, Shamim M. & Debra Singer. *Whitney Biennial 2004*, catalogo della mostra exhibition catalogue. New York, Whitney Museum of American Art / Harry Abrams / Steidl, 2004.

MacDonald, Scott. *A Critical Cinema 2: Interviews with Independent Filmmakers*. Berkeley, University of California Press, 1992, pp. 157-74.

McCall, Anthony, & Andrew Tyndall (a cura di editors). *Argument: A Project by Anthony McCall & Andrew Tyndall*. New York, Jay Street Film Project, 1979. Nuova edizione pubblicata da new edition published by Lux, London, 2006.

Michalka, Matthias (a cura di editor). *X-Screen: Film Installations and Actions in the 1960's and 1970's*, catalogo della mostra exhibition catalogue, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Wien. Köln, Walter König, 2003.

Michaud, Philippe-Alain. "LimeLight: Le Cinéma Géométrique de Anthony McCall" in *Sketches: Histoire de l'art, cinéma*. Paris, Kargo & L'Éclat, 2006, pp. 135-54.

Schor, Gabrielle (a cura di editor). *Held Together with Water: Art from the Sammlung Verbund*, catalogo della mostra exhibition catalogue, MAK Museum für Angewandte Kunst, Wien. Ostfildern, Hatje Cantz, 2007.

Sitney, P. Adams (a cura di editor). *The Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*. New York, New York University Press, 1978, pp. 250-54.

Walley, Jonathan. "The Paracinema of Anthony McCall and Tony Conrad" in Schuenmann, Dietrich (a cura di editor). *Avant-Garde Critical Studies*. Amsterdam, Editions Rodopi, 2005.

- Azoury, Philippe, & Lebovici, Élisabeth. "McCall, L'âmelight". *Liberation*, 1 ottobre 2004 October 1, 2004, pp. 31-32.
- Baker, George. "Film Beyond It's Limits". *Grey Room* 25, autunno 2006 Fall 2006, pp. 92-125.
- Baker, George, Mathew Buckingham, Hal Foster, Chrissie Iles, Anthony McCall, & Malcolm Turvey. "The Projected Image in Contemporary Art" (tavola rotonda roundtable). *October*, n. 104, primavera 2003 Spring 2003, pp. 71-96.
- Berwick, Carly. "Remain in Light". *ArtNews*, settembre 2007 September 2007, pp. 128-29.
- Bobka, Vivian. "Eye, Gaze, Screen: Anthony McCall". *Texte zur Kunst*, n. 68, dicembre December 2007.
- Bonnet, Frédéric. "Aujourd'hui, j'ai Découvert les Vagues Ondulantes". *Le Journal des Arts*, n. 264, 7-20 settembre September 2007, p. 15.
- Carroll, Noel. "The Soho Syndrome (Interview with Anthony McCall and Andrew Tyndall)". *Soho Weekly News*, 30 agosto 1979 August 30, 1979, pp. 38-48.
- Ciccone, Patrick. "Film Theory of Relativity". *Columbia Daily Spectator* 125, n. 129, 19 novembre November 19, 2001, p. 7.
- Curtis, David. "Festival of Expanded Cinema". *Studio International* 191, marzo 1976 March 1976, p. 211.
- Dasgupta, Gautam. "Interview: Anthony McCall: Formalist Cinema and Politics". *Performing Arts Journal* 1, n. 3, 1977, pp. 51-61.
- Dormont, Richard. "Dazzlingly Brilliant". *Daily Telegraph*, 4 dicembre 2007 December 4, 2007, p. 27.
- Drathen, Doris von. "Reale Gegenwarten". *Künstler Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst*, n. 79, 2007.
- Dusinberre, Deke. "On Expanding Cinema". *Studio International* 190, novembre-dicembre 1975 November-December 1975, pp. 220-24.
- Ehrenberg, Felipe. "On Conditions (Felipe Ehrenberg Discusses the Work of Anthony McCall)". *Art and Artists* 7, giugno 1973 June 1973, pp. 39-43.
- Ellard, Graham & Johnstone, Stephen. "Anthony McCall's 'Miniature in Black and White'". *I+I*, n. 2, estate 2005 Summer 2005, p. 6.
- Ellard, Graham & Johnstone, Stephen. "Anthony McCall" (intervista interview). *Bomb Magazine*, n. 97, autunno 2006 Fall 2006, pp. 92-125.
- Godfrey, Mark. "Light Years" (intervista interview). *Frieze*, n. 99, maggio 2006 May 2006, pp. 124-129.
- Goodeve, Thyrza Nichols, e Giuliana Bruno. "The Mobile Muse". *Parkett*, n. 66, inverno 2003 Winter 2003, pp. 6-10.
- Heartney, Eleanor. "Anthony McCall at Sean Kelly". *Art in America*, ottobre 2007 October 2007, p. 203.
- Hoberman, J. "Celestial Events". *The Village Voice*, 13 novembre 2001 November 13, 2001, p. 109.
- Hunt, Ian. "Anthony McCall: Peer London March 23 to April 23". *Art Monthly*, n. 296, maggio 2006 May 2006.
- Le Feuvre, Lisa. "Anthony McCall". *Tema Celeste*, n. 94, dicembre 2002 December 2002, pp. 57-59.
- LeGrice, Malcolm. "Line Describing a Cone". *Studio International*, n. 187, febbraio 1974 February 1974, pp. 82-83.
- Lequeux, Emmanuelle. "Quand la lumière prend corps". *Le Monde*, 5-6 agosto 2007 August 5-6, 2007, p. 17.
- Loyer, Beatrice. "Lumière Solide". *Techniques & Architecture*, n. 488, febbraio-marzo 2007 February-March 2007, pp. 118-121.
- Lubbock, Tom. "Let there Be Light". *The Independent*, 3 dicembre 2007 December 3, 2007, pp. 12-13.
- MacDonald, Scott. "The Cinema Audience: Some New Perspectives". *Film Criticism* 3, primavera 1979 Spring 1979, pp. 32-40.
- McCall, Anthony. "Line Describing a Cone and Related Films". *October*, n. 103, inverno 2003 Winter 2003, pp. 42-62.
- McCall, Anthony. "Anthony McCall Talks About His Solid Light Films". *Artforum* XLII, n. 10, estate 2004 Summer 2004, pp. 218-219.
- McCall, Anthony, & Andrew Tyndall. "Nostalgia: A Film by Hollis Frampton". (Manoscritto inedito unpublished manuscript), 1978, 14 pp.
- McCall, Anthony, & Andrew Tyndall. "Sixteen Working Statements". *Millennium Film Journal* 1, primavera-estate 1978 Spring-Summer 1978, pp. 29-37.
- Michaud, Philippe-Alain. "Line Light: Le Cinéma Géométrique de Anthony McCall". *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, n. 85, autunno 2003 Fall 2003, pp. 78-89.
- Michelson, Annette, & P. Adams Sitney. "A Conversation on Knokke and the Independent Filmmaker". *Artforum* XIII, maggio 1976 May 1976, pp. 63-66.
- Princenthal, Nancy. "Illuminations for a Dark Place". *Art in America*, marzo 2002 March 2002, pp. 96-101.
- Rayns, Tony. "Exprmnt 5: Line Describing an Impasse". *Sight and Sound International Film Quarterly*, 44, n. 2, primavera 1975 Spring 1975, pp. 78-80.
- Rich, B. Ruby. "Light for Light's Sake". *Chicago Reader* 7, gennaio 1978 January 1978.
- Schwabsky, Barry. "Anthony McCall: Peer /Peer at the Round Chapel". *Artforum* XLIV, n. 10, estate 2006 Summer 2006, pp. 370-371.
- Snibbe, Scott. "Body, Screen and Shadow". *San Francisco Media Arts Council (SMAC) Journal*, gennaio 2003 January 2003.
- Viveros-Fauné, Christian. "Into the Light." *New York Press*, 16-22 gennaio 2002 January 16-22, 2002, p. 27.
- Walley, Jonathan. "The Material of Film and the Idea of Cinema". *October*, n. 103, inverno 2003 Winter 2003, pp. 15-30.
- Walley, Jonathan. "An Interview with Anthony McCall". *The Velvet Light Trap*, n. 54, autunno 2004 Fall 2004.
- Weinstock, Jane. "The Subject of Argument". *Downtown Review* 1, 1979, pp. 6-8.
- Weinstock, Jane. "Sigmund Freud's Dora?". *Screen* 22, 1981, pp. 73-79.
- Yue, Genevieve. "The Last Picture Show: Film and Video Installation in the Late '60's and Early '70's". *Senses of Cinema* (online film journal), n. 28, settembre-ottobre 2003 September-October 2003, [www.sensesofcinema.com](http://www.sensesofcinema.com).