

Anthony McCall

José Luis Espejo

02-08-2010



Anthony Mc Call parece asentado dentro de la vanguardia norteamericana más cool. Del post-minimal de Matta-Clark o Richard Serra al conceptual de Sol Lewitt, las Cone Series se presentan como esculturas expandidas centradas en la potencia de la luz para generar espacio. Dentro del cine ha sido incluido junto con Tony Conrad en lo que Ken Jacobs ha llamado **Paracinema** basándose en las propiedades formales y ontológicas del medio cinematográfico. También se puede relacionar con el **cine estructural** o materialista inglés y en cualquier caso con el tipo de artista que permite hablar del medio audiovisual con herramientas de análisis escultóricas.

Una vez presentado su currículum, pensar hoy el cine de Anthony McCall como una obra inmersiva evidencia una tendencia crítica y artística que no piensa la producción cultural a partir de sus materiales y sus formas, sino desde el efecto en el público. Esto tiene (ya adelantábamos) una relación directa con los mecanismos de proyección, pero también con las manipulaciones de estos que re-configuran la percepción del espacio y el tiempo de los espectadores.

En relación al medio tecnológico la obra de [Anthony Mc Call](#) genera un espacio a partir de la luz, usando el proyector de modo concreto y creando de este modo, mediante una herramienta cinematográfica, un espacio más allá de la profundidad de campo. Genera en definitiva otro espacio ficticio que no es el que reproduce la película/film. Una maniobra que más allá del contexto norteamericano de los años 70, se opone a esa obligada naturaleza cinematográfica del mismo modo que otros medios artísticos se oponían a la perspectiva italiana. Podemos decir que una parte de la vanguardia de los 70 estaba tratando de desmontar los espacios ficticios del arte. En el caso de McCall la reflexión sobre el funcionamiento del medio va más allá en [Long Film For Ambient Light](#), donde sólo se usó la luz, el espacio y la duración como elementos cinematográficos. Situada primero en un loft de Manhattan en 1975 y reproducida en 2007 en la [Sydney Moving Image Coalition](#), la obra presenta literalmente un espacio cinematográfico. Una habitación cuyas ventanas han sido tamizadas con un material translúcido, se llena y vacía de luz natural según avanzan los 50 días de la instalación.

Pero las obras de McCall también transfiguran, como decíamos, la percepción del espectador. El espacio de consumo de este cine deja de ser para un grupo que mira hacia un punto y pasa a ser para distintas personas independientes, que asimilan esta luz desde distintos puntos de vista. En lugar de concentrar, dispersa a los espectadores. Es por estas transformaciones en el espectador por lo que McCall puede interesarnos ahora, al parecerse sus instalaciones a los lugares de consumo de cultura contemporánea. Si atendemos al trabajo de [Greg Pope & Gert-Jan Prins](#), a [Fades](#) de Carsten Nicolai e incluso a ejemplos no incluidos en círculos artísticos, veremos que trabajos de luz solida siguen repitiéndose a partir de distintos medios y están completamente asimilados dentro de un publico generalizado.

Anthony McCall

José Luis Espejo

02-08-2010

Anthony Mc Call seems settled in the cooler American avant-garde. Between the post-minimal of Matta-Clark or Richard Serra to the conceptual art of Sol Lewitt, the Cone Series are presented as expanded sculptures focused on the power of light to create space. Within cinema has been included along with Tony Conrad in what Ken Jacobs calls [Paracinema](#), based on the formal and ontological properties of the film medium. We could relate it also to [structuralist](#) or materialist English cinema, or in any case with the kind of artist who speaks about the audiovisual media with tools of analysis linked to sculpture.

Today, the films of Anthony McCall are considered immersive pieces, and this fact proves that current critical and artistic trends do not think cultural production in terms of materials and forms, but from its effects on the public. This has (as we said before) a direct relationship with the mechanisms of projection, but also with the manipulations which reshape the perception of the space and time of the audience.

In technological terms, the work of McCall generates space from light, using the projector in certain ways which create, using a cinematographic tool, a space beyond the depth of field. Ultimately, it generates a fictional space not produced by the film. It is a move beyond the context of the American seventies, opposed to the film nature of that time in the same way as other artistic media were against the Italian perspective.

We could say that a part of the avant-garde of the seventies was trying to dismantle the fictitious spaces of art. In the case of McCall, his reflection on the operation of the environment goes beyond in *Long Film For Ambient Light*, which only uses light, space and length as elements. Located first in a Manhattan loft in 1975 and played in 2007 at the *Sydney Moving Image Coalition*, this piece presents literally a cinematic space. A room whose windows have been sifted with a translucent material, it is filled with natural light and emptied as the 50 days of the installation pass.

But the works of McCall also transfigure, as we have said, the perception of the audience. The space of consumption of the film is no longer for a group of people that looks towards a point, it is for independent people which take the light from different points of view. Instead of concentrating the audience, it is dispersed. McCall interest us for these transformations in the viewer, his installations are similar to the places where we consume contemporary culture nowadays. If we consider the work of *Greg Pope & Gert-Jan Prins*, Carsten Nicolai's *Fades* or even examples not included in artistic circles, we will see that the work with solid light continues repeating in different media and are fully assimilated from any kind of audience.



sens xperiment

INMERSIÓN SENSORIAL

2011

www.sensxperiment.es
www.mediateletpos.net/sensxperiment