

LONDON

Full Frontal: Because We Can't Think in Three Dimensions

A CONVERSATION BETWEEN
ANTHEA HAMILTON AND ALICE CHANNER

Alice Channer and Anthea Hamilton share a particular feeling for two-dimensional things. Both reject the fullness of sculptural art and find inspiration in the Duchampian idea of the “infra-thin”. In the following conversation the two British artists start with their works to discuss the reasons behind the impossibility – for both – of reasoning in three-dimensional terms.

alice channer Attached are my finger and my arm. I wanted to ask you about body parts. Your work usually contains flattened human body parts, never whole bodies. Would you agree, and why do you think this is?

anthea hamilton The only flat one that occurs in a 3-D space is the leg always made with a cut from waist to toe, intended as a type of *measure* and figurative by default; it's what happens in this default that makes things, that creates an additional space for things to get interesting. So, the motif of the leg does lots of technical things: it implies movement, gender, raises things off the ground, sets the scale, refers to ancient imagery—a receiver for anything else the viewer might assign to it and, in this way, it's passive—something I'm looking for in all my elements. It couldn't be a whole body, nor the hands, nor the face because, for me, that would infer something expressive or, worse still, narrative. I can't think in three dimensions—I don't like the idea that something could be happening in an image that I can't see. My mode of image making is maybe more diagrammatic, I see this in your work too... Perhaps it's a question of rendering? Or rendering versus information? There's a drastic difference from print to the cut image, though both have a matter of factness about them. What does the printed image do for you?

ac It seduces me! It gives me something to work both with and against. There is a kind of tension in the printed image that has been very fertile territory for me recently. I think this comes from the way in which a two-dimensional, printed image flattens a three-dimensional object into its surface, particularly when this object is a human body. In your use of the flat leg, I always feel this tension, because the leg is both what is absent and what is very dynamically being made present by the work. Your legs rearrange everything else (art and not art) around them; they animate and activate, create movement and direction. I see them as a kind of bridge into and out of the work. When we showed together in “Art Now: Strange Solution” at Tate Britain, one of your works, *Pulley*, set a flat, wood, cut-out leg in a block of concrete. I was struck by how your leg was literally stepping out of this solid weight, into a more in-between, flat place.

Whether I like it or not, all my works are made up of flat surfaces—this is my sensibility, and very much a property of the world I live in I think. So in making work, I'm always trying to pull or push flat surfaces; to pleat, stretch, curve, fold, expand or

contract these flat things to give them volume and body. These surfaces have been sheet metal, fabric, paper, even marble, which I use like a flat surface. It's only recently that I have considered volume and body in relation to printed images. In the South London Gallery show, there are three works, *Cold Metal Body*, *Large Metal Body* and *Warm Metal Body* that are made by stretching digitally printed images to the full height of the gallery. The images are of very dramatic classical drapery, which I have flattened and violently stretched. There's a tension that I'm after in doing that—it's difficult to achieve technically because the files to print are so big (20 meters long), and there is both elegance and a deliberate awkwardness in these incredibly distorted prints. I wonder, how does that tension compare to the passivity you were talking about? It's very interesting for me to hear you using the word “passive,” because it sounds at such odds with how vigorous and assertive, even athletic your works and working methods seem to me.

ah Perhaps I'm using “passive” as shorthand for a type of looking that artworks can provoke and, in turn, the attitude they present when the objects and images are latent—in my case, it's a found object or, in your recent “Body” works, the figures that have undergone this stressed transformation. I equate this to an animalistic way of looking. In this, the image of the work can be brazen while still being powerless too: a 7.5 x 7.5 meter high man strapped to a scaffold (like *Colossus* at Rhodes), flexed out like the Vitruvian man. The formal qualities of the image do all the work of showing dynamics of spaces, a specific era, classical masculinity, but in fact he's only there to highlight how much more tremendous the city skyline is. And, that hole beneath his crotch, that's there to walk through, to pass through the image and the whole work, positioned so each night the sun sets between his legs. Ambiguity is key for me. It's very much about locating positions where you can't respond because of the multitude of possible responses, so there's not much to be said in front of a piece of work. To ask the question of “who's that in the picture,” or “where did you get that from” is more like awkward, polite conversation in front of the work because it's visually explicit—what you see is what you see. To begin with, I was very interested in the framework of the silhouette as a type of line that didn't offer any information of it's contained substance, but became about rigorous veracity. A complete inertia of the object/image: am I really just looking at a melon, a hole, a crotch? But this differs to your approach of how a work offers discussion. The speed

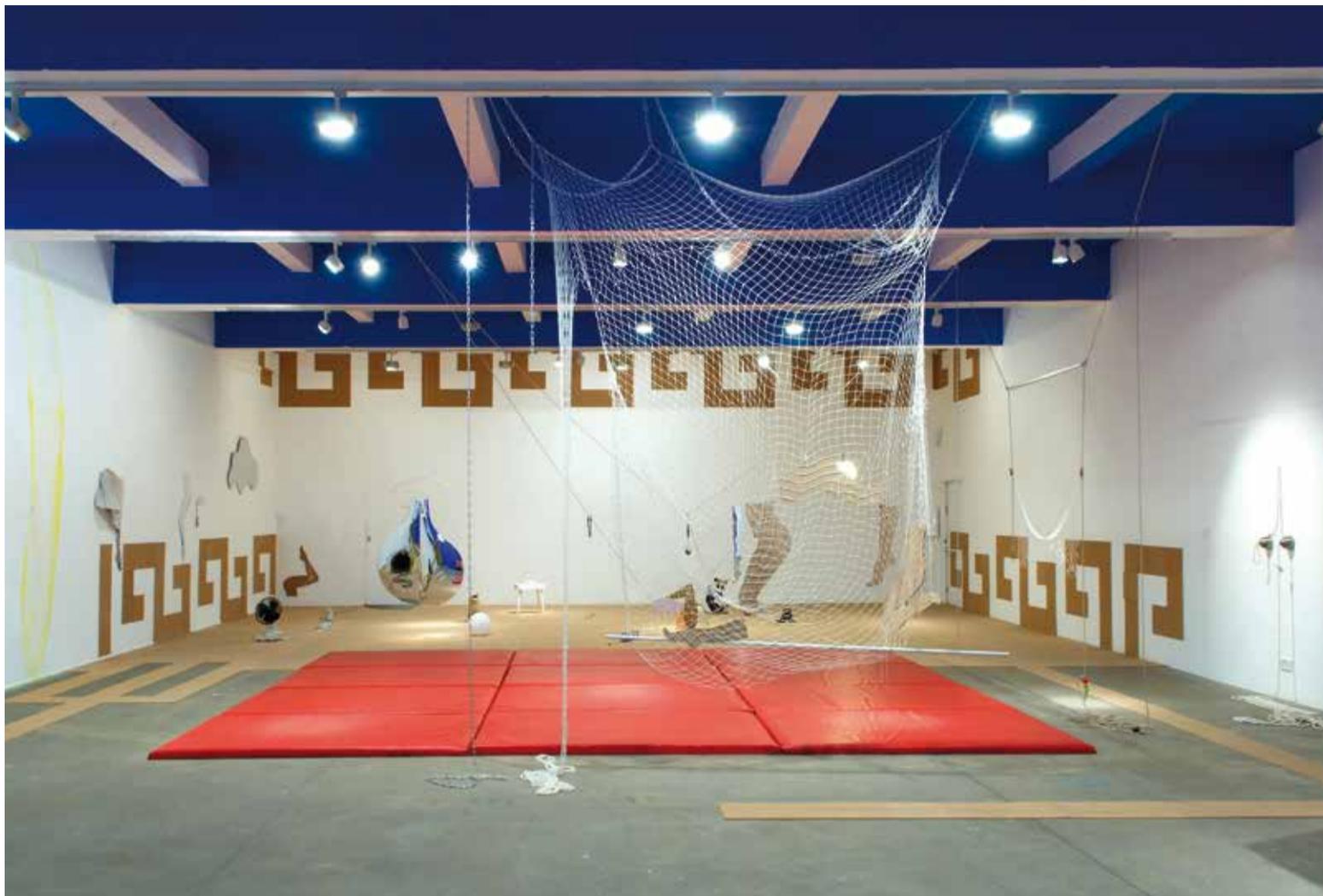
of the actions in the work, like the sabre-like cuts marking out the form of your leg in marble, happen at such a pace, you almost need to ask “what happened there?” as it zips before your eyes. What you see satisfies through the elegance of the making, but I also want categorization of the actions occurring. Flatness is expanded from 2-D into something 3-D via the time required to add facts to the objects you make and show. Does this idea also question the distinction for you between flatness and thinness?

ac I'm not sure, but maybe it's interesting to think about that in relation to Duchamp's idea of the infra-thin, or infra-slim. I don't think an object could ever be truly flat, only a surface. And it's interesting that he never uses the word ‘flat’ either. Flat things, clothes for example, which might not even qualify as objects, aren't enough on their own, they need to be embodied, expanded into something else, or exist in relation to or as part of other elements, and that's why they are such useful things for me. Duchamp's infra-thin is just a step away from flat and into thin. Its very in-between, this place he describes, which I think both of our practices are. And he describes it in terms of things that are supposedly “absent”—the warmth left on a seat after someone has got up, or the sound of corduroy trousers rubbing together. The place he is describing is very narrow, thin, in-between, NOT flat, but definitely present. And so bodily, very pervy! Are there any flat things that you think of in relation to your work?

ah Flatness tends to imply an edge, right? And I often think about the change of material as the change in tempo from one density to another. Pistoletto talks about something very similar to the infra-thin in relation to his “Mirror Paintings,” he says the action takes place on the line that demarcates the mirror and the silkscreened image, it's a time-based event.

I was thinking about Escher—all the detail provided in the drawings can't ever make you believe this could be possible. Maybe things have to exist only as flat to denote the insubstantiality of their ideas. Technically, maybe the drawings are interesting, concave becoming convex, shadows that we usually rely on to describe form as the tool for confusion, but he has to put people in the drawing to prove it's a fantasy—they are horrible! Tell me about the body in space for you.

ac Well, I want both the mind and the body in my work—I think too often art has been divided up into one or the other. So the body in space for



Top – Anthea Hamilton, *Gymnasium*, exhibition view, Chisenhale Gallery, London, 2008. Courtesy: the artist

Bottom – Alice Channer, “Body Conscious,” installation view, The Approach, London, 2011. Courtesy: the artist and The Approach, London



Alice Channer, Cold Metal Body, 2012, installation view, "Out of Body," South London Gallery, 2012. Courtesy: the artist and South London Gallery, London. Photo: Andy Keate

Opposite – Anthea Hamilton, Curve Proposal, 2010. Courtesy: the artist

me would be one that is both physical and mental, both verbal and non-verbal. You talked about the kind of looking artworks provoke—I want looking and feeling and being in my work. And a key part of bringing about this kind of embodied being is for me to try to absorb as much as possible into the objects and exhibitions I make, so that they have layers and layers of being, some physical and others mental. For example, there are two recent, long low, horizontal sculptures I have made, *Amphibians* and *Reptiles*. When I look at them, I can feel and see that they are made of cold blooded, reptilian materials; mirror polished stainless steel, marble and aluminum, and that they slink and stretch across the floor like lizards. If I've done my part of the work well, it doesn't need to be said that the titles come from the way Fredric Jameson describes postmodern architecture as "amphibious" in *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, because I can feel my relationship to the distance-less spatial dynamic he describes when I move around the works. But nevertheless, there is this layer of reference (a word I dislike) that exists as part of the work; it's just the way it's worn that's important I think—not on the sleeve! The word "reference" makes me think of something very language based, that sits on the surface, 2-D.

ah And also what is 3-D is the volume of the room, of which we're both hyper-aware...

ac Yes, I think exhibition making is such a crucial part of both our practices. All these elements are things that I put into a room so that they can be expanded, stretched, unpacked, in different kinds of time and place—some immediate, others more long term. That is different to the passivity you talk about. And to go back to Duchamp's *infra-slim*, I'm trying to include both what is absent and what is present in my work, because I'm not sure what the difference is between the two. There is a lot of what might be called "research" that happens, but all of this is absorbed into the work, not held on its surface as reference or language. I think this is a risky way of working, but I want to take that risk because, like you, I also have an aversion to narrative. I think about the work as a whole, and the exhibitions I make, as trying to bring about a kind of embodied being, in myself, in the room and in any encounter with it. And this is definitely the moment at which it becomes truly 3-D.

You say you can't think in three dimensions, and I would say the same myself, but we're both bringing our inability to bear on making exhibitions and works that need, most of all, to be experienced in real time and real place. I think that's key to both our practices—that we begin with what we are unable to do and proceed from there. It's really interesting to me that you haven't yet mentioned sculpture in relation to your work. I went to a traditional sculpture school, and that's where I found out that I definitely couldn't think in three dimensions. But working through this, I realized that it gave me a position, somewhere to start and some kind of tension. Do you ever imagine your work in relation to sculpture, or is it more useful to see it in relation to image making?

ah Although I'm driven formally and make judgments by the classic concerns of line, tone and weight, the way I'm wild for Michelangelo's *David* and his big feet at the Victoria & Albert museum is perhaps for more base reasons than how it's connected to a history of sculpture, I'm not stirred by the squat thingness of sculpture in a room. I can contradict myself here straight away and say that I'm blown away by Lynda Benglis and the "slump" and how I couldn't help but respond to this in my understanding of a sunken Moe Szydlak mask, but, here still, it's an image that creates the form. What I'm not interested in is a heritage of Sculpture, I find that exclusive to art as a whole.

I think there's a counterbalance in the work that needs to be satisfied by things being against one another as you said—but I find your work has its strength by its mode of a powerful march, whereas I operate by dispersion. The points where *accuracy* is deployed in the making process occurs in divergent places. I've been thinking a lot about the casts of leggings in the SLG show, how it went from a real object to metal via so many processes—can we talk about this more? How much is it about the original? I find it like a maths problem—I'm stuck at why you don't want to have the real thing.

ac I love the way you describe the weight of the term sculpture and your repulsion to all of that. I'm also trying to work against that, by making things that are physically very present, but light, and composed entirely of flat surfaces. But of course, I am fascinated by it too, which is why I made an aluminum cast of the leggings rather than use them as an object. I wanted to make them solid, and fixed, but in a way that would also imply movement and fluidity. I wanted to make them absent, but in a way that looks hyper-present. I wanted to give them weight, but use a lightweight metal. They're odd, these casts I have made of whole pieces of clothing, because usually a cast is a 3-D object, but mine are flat, they are hardly even objects.

ah I have the impression I'm passing through sculpture. I began working in film; studied painting to learn about composition within a flat plane: to drive narrative detail (I spent a lot of time with the crazy perspective and the exquisite palette of Fra Angelico) and, at first, the things were intended to be props—though for what I couldn't say. Recently I've been working on diversified series of chairs and vertical blinds closer to a train of thought about 1970s Italian radical design. These objects are idealized versions of themselves—the work is an image of itself at 1:1 ratio, not compromised by having to function and they're made from clear, reflective materials—the "wrong" ones to assert an idea of visual confusion. It's using a canon of clichés, but clichés are useful as modes of expression

and visual explanation. Maybe this is why the work can't exist as three dimensional. A 3-D cliché is a pun, a 2-D joke knows it's not a real one and sense of humor can slide on its surface.

Daria Martin talks about the projection of the film relieving the heft of the image as it's transferred into light, I love this sense of seeing. It's physicality is not borne by the object. It was a relief for me to see the architecture of the SLG in distorted reflection in the floor-based works. I want this cinematic sensation of looking in all my work—it must be wider than my field of vision for that consumption into the space. Each show or body of work is thematic, it puts stress in the work because, though there are recurring motifs and mechanisms in the work, they're not allowed to perform the same way, I don't trust my impulses—different from my instinct—and have to keep moving to find new ways to whip them into shape, it's slightly hysterical... maybe it's this that is the athleticism you see in the work. I also want things to, at least look, tailored—so would swell—rather than stretch.

ac Yes, I really understand that way of working. Again, I come back to the way in

which both of our practices are very in-between, so our works have to continually negotiate and renegotiate positions for themselves that are always changing. Especially when we make exhibitions. I think so much of this for me comes from the way that I understand the world around me through flat surfaces—through computer screens, clothing, sheet metal, pictures. All of these flat places are also very in-between. They are not objects, but they're not images either because they are in use. And my first experiences of art were through flat surfaces: I saw a giant Silk Cut billboard when I was about seven years old that showed purple silk, cut with a knife. I was completely overwhelmed by this cigarette advertisement, and this was my first experience of Surrealism, and the sublime. Around the same time my mother had a Mondrian shopping bag that I was fascinated by. I didn't know what abstract painting was, but I knew that bag was different to any other object in the house. Do you think that our inability to think in three dimensions is very much of our time—that people of our parents' generation would have been as likely to have felt the same thing?

ah Perhaps they just have a different sense of distances. This is something linear. There used to be the need for speed, breaking sound barriers. (I remain somewhat uneasy with distance being measured in light years as light is the thing that models space). The race now is for looking, unfolding new kinds of immaterial space such as the Internet, online storage, cloud networks, emotional or sexual relations in Second Life, etc. Perhaps a 3-D sense of the world Only had a limited time existence connected to technological and industrial development, somewhere between the Baroque period and Sol Lewitt—it's an idea I believe is closing down, somewhat like the opportunity for social mobility.



Alice Channer e Anthea Hamilton condividono una sensibilità particolare per la bidimensionalità. Entrambe rifuggono la pienezza dell'arte scultorea e ritrovano nell'idea duchampiana dell'"infra-sottile" uno dei motivi ispiratori. Nel dialogo che segue le due artiste britanniche, a partire dai propri lavori, si confrontano sui motivi dell'impossibilità – per entrambe – di ragionare in termini di tridimensionalità.

UNA CONVERSAZIONE FRA
ANTHEA HAMILTON E ALICE CHANNER

alice channer Ecco il mio dito e il mio braccio. Volevo interrogarti sulle parti del corpo. Nel tuo lavoro compaiono in genere parti del corpo umano appiattite, mai corpi interi. È così? E come mai secondo te?

anthea hamilton L'unica parte del corpo piatta – inserita in uno spazio in 3D – è la gamba, sempre tagliata dall'attaccatura all'alluce, intesa come una sorta di *misura* automaticamente figurativa; ma è quello che accade nel processo automatico innescato dal suo carattere figurativo che genera il lavoro, e crea uno spazio aggiuntivo nel quale le cose si fanno interessanti. Quindi, il motivo della gamba copre una quantità di funzioni tecniche: implica movimento, determina il genere, innalza le cose da terra, definisce la scala degli oggetti, rimanda a immagini antiche; diviene ricettore di qualunque altro significato l'osservatore decida di attribuirgli, in questo senso è passivo: si tratta di un carattere che cerco in tutti i miei elementi. Non può essere un corpo intero, né le mani o il volto perché, per me, sarebbe come consentire a qualcosa dalle implicazioni espressive o, peggio ancora, narrative di esistere.

Non riesco a pensare in 3D – non mi piace l'idea che in un'immagine possa succedere qualcosa che non vedo. Il mio modo di creare immagini è forse più dialettico, qualcosa che vedo anche nel tuo lavoro...

Forse è una questione di restituzione? Oppure vi è una dialettica tra restituzione e informazione? C'è una differenza radicale tra immagine stampata e immagine tagliata, anche se entrambe hanno una dose di "realisticità". Che effetto suscita in te l'immagine stampata?

ac Mi seduce! Mi dà qualcosa con cui lavorare sia a favore che contro. C'è una specie di tensione nell'immagine stampata, che ultimamente è stata per me un terreno molto fertile. Credo derivi dal modo in cui l'immagine bidimensionale, stampata, appiattisce un oggetto tridimensionale sulla sua superficie, in particolare quando l'oggetto è un corpo umano. Sento sempre questa tensione nel modo in cui tu usi il motivo della gamba appiattita, perché quest'ultima rimanda sia a un'assenza che a una presenza determinata dinamicamente dal lavoro. Le tue gambe ricompongono tutto il resto (arte e non arte) intorno a loro; animano e attivano, creano movimento e direzione. Le vedo come una sorta di ponte che conduce dentro e fuori dal lavoro. Quando abbiamo esposto insieme in "Art Now: Strange Solution" alla Tate Britain, una delle opere, *Pulley*, era una gamba di legno tagliata in un blocco di cemento. Mi ha colpito il modo in cui la gamba letteralmente fuoriusciva da quel blocco pieno in uno spazio più piatto e intermedio. Che mi piaccia o no, tutte le mie opere sono fatte di superfici piatte – la mia sensibilità è questa, ed è anche, penso, un'evidente proprietà del mondo in cui vivo. Quindi, quando lavoro, cerco sempre di tirare o schiacciare superfici piatte; di pieghettarle, stirarle, curvarle, ripiegarle, espanderle o contrarle per dare loro volume e corpo. Queste superfici sono fatte di lamiera, tessuto, carta, anche marmo, che uso come superficie piana. Solo di recente ho cominciato a considerare volume e corpo in rapporto alle immagini stampate. Nella mostra alla South London Gallery ci sono tre opere, *Cold Metal Body*, *Large Metal Body* e *Warm Metal Body*, realizzate stirando le immagini stampate in digitale fino a coprire interamente l'altezza della galleria. Le immagini sono di un tessuto per tendaggi classico molto vistoso che ho appiattito e teso con violenza. Così facendo cerco una tensione – difficile da realizzare tecnicamente perché i file da stampare sono molto grandi (misurano 20 metri); queste stampe incredibilmente distorte sono eleganti ma anche volutamente sgraziate. Mi chiedo: come si rapporta questa tensione con la passività di cui parlavi prima? Trovo molto interessante il tuo uso della parola "passivo" perché è in contrasto con la percezione che ho delle tue opere e dei tuoi metodi di lavoro, così vigorosi e affermativi, addirittura atletici.

ah Forse uso il termine "passivo" come sintesi di un tipo di sguardo che le opere possono provocare, e al contempo come espressione dell'atteggiamento che i lavori assumono nel momento in cui le immagini e gli oggetti proposti sono latenti – che si tratti di un oggetto trovato nel mio caso o, nella tua ultima serie di lavori dal titolo "Body", di figure che subiscono questa trasformazione forzata. Lo definirei un tipo di sguardo animalistico. Attraverso questo sguardo, l'immagine dell'opera può risultare dirompente e al contempo impotente – un uomo alto 7,5 x 7,5 m legato a un'impalcatura (come il *Colosso* di Rodi) e disteso come l'uomo vitruviano. Sono le qualità formali dell'immagine a veicolare la dinamica

degli spazi e a evocare una determinata epoca così come l'idea classica di mascolinità: in realtà la scultura si trova lì solo per rendere ancora più straordinario lo skyline della città. E quell'apertura sotto il pube, quello è il punto attraverso il quale si passa, si attraversa l'immagine e l'opera è posizionata di modo che ogni sera il sole tramonti tra le sue gambe...

Per me l'ambiguità è fondamentale. Si tratta soprattutto d'individuare posizioni dalle quali sia impossibile reagire, perché le reazioni possibili sono tantissime, quindi non c'è molto da dire di fronte a quell'opera. Domande come "chi è raffigurato in quell'immagine" o "da dove è stato tratto quel determinato soggetto" vengono suscitate, nell'ambito di una conversazione dai toni gentili e imbarazzati, dinnanzi a un'opera che sia visivamente esplicita, in cui vedi quello che vedi. Fin dall'inizio m'interessava molto la silhouette come tipologia di linea che non offre alcuna informazione sulla sostanza che contiene ma che diventa una for-



ma di veridicità rigorosa. Un'inerzia completa dell'oggetto/immagine: cosa sto guardando... un melone, un buco, un pube? Ma questo è diverso rispetto al modo in cui le tue opere generano un dibattito. La velocità delle azioni nell'opera – i tagli a sciabola che disegnano la forma della tua gamba di marmo – è tale che quasi ti chiedi cosa stia succedendo quando il lavoro ti passa davanti agli occhi. L'eleganza del prodotto finale soddisfa la vista; tuttavia io voglio categorizzare anche le azioni che portano ad esso. La piattezza passa dalla bidimensionalità a una sorta di tridimensionalità per mezzo del tempo necessario ad aggiungere fatti agli oggetti che realizzi ed esponi. Trovi che questa idea metta in discussione anche la distinzione tra piattezza e sottigliezza?

ac Non saprei, ma forse è interessante riflettere su questo in rapporto all'idea di infra-sottile di Duchamp. Non penso che un oggetto possa essere davvero piatto, solo una superficie. Ed è interessante che Duchamp non usi mai la parola "piatto". Cose piatte: i vestiti, ad esempio, che potrebbero anche non passare per oggetti, non sono abbastanza significativi in sé, devono essere personificati, dilatati in qualcos'altro, o esistere in relazione a o come parte di altri elementi, ed è per questo che per me sono così utili. L'infra-sottile di Duchamp è a un passo soltanto dal concetto di "piatto" ed è già parte del concetto di "sottile". È un luogo intermedio quello che descrive, così come lo sono, credo, anche le nostre pratiche. E lo mette in paragone a quelle cose che sono teoricamente "assenti" – il calore su una sedia dalla quale qualcuno si è appena alzato, o il suono dello



Anthea Hamilton, Pulley, 2007.
Courtesy: the artist

Opposite - "Out of Body," installation
views, South London Gallery, 2012.
Courtesy: the artist and South London
Gallery, London. Photo: Andy Keate

sfregamento dei pantaloni di velluto. Il luogo che descrive è molto stretto, sottile, intermedio, NON piatto, ma certamente presente. E così corporale, molto perverso! Quali cose piatte ti vengono in mente in rapporto al tuo lavoro?

ah La piattezza tende a implicare un bordo, no? E io penso spesso al cambiamento di materiale come al cambiamento di ritmo da una densità a un'altra. Pistoletto parla di qualcosa di molto simile all'infra-sottile in rapporto ai suoi specchi: dice che l'azione avviene sulla linea di demarcazione tra lo specchio e l'immagine serigrafata, è un evento che si basa sul tempo.

Pensavo a Escher – tutti i dettagli nei suoi disegni non riusciranno mai a convincerti che ciò che è raffigurato rappresenti una realtà possibile. Forse le cose devono esistere solo da piatte per denotare la non sostanzialità delle loro idee. Tecnicamente i disegni sono forse interessanti, il concavo diventa convesso, le ombre che normalmente usiamo per descrivere la forma diventano strumento di confusione, ma l'artista deve raffigurare le persone all'interno del disegno per dimostrare che si tratta di una fantasia – sono orribili! Parlami di come vedi il corpo nello spazio.

ac Beh, nel mio lavoro voglio che ci siano sia la mente che il corpo – penso che troppo spesso l'arte risulti divisa tra l'una e l'altro. Quindi il corpo nello spazio deve essere sia fisico che mentale, verbale e non verbale. Parlavi del tipo di sguardo provocato dalle opere d'arte – io voglio che il mio lavoro abbia a che fare con il guardare, il sentire e l'essere. Per me è importante, per dare vita a questa sorta di essere personificato, che i miei oggetti e le mie mostre assorbano il maggior numero di informazioni possibili, di modo che possano avere strati e strati di essere, alcuni fisici e altri mentali. Penso, ad esempio, a due sculture orizzontali lunghe e basse, *Amphibians e Reptiles*, che ho realizzato di recente. Quando le guardo, sento e vedo che sono fatte di materiali rettiliani, a sangue freddo – acciaio inox lucidato a specchio, marmo e alluminio – e che strisciano e si allungano sul pavimento come lucertole. Se ho fatto bene il mio lavoro, non c'è bisogno di dire che i titoli derivano dal termine “anfibia”, così come viene usato da Frederic Jameson in *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism* per descrivere l'architettura postmoderna: quando mi muovo tra le opere posso percepire la relazione tra me e la dinamica spaziale senza distanza descritta dall'autore. Ma c'è comunque questo strato di “riferimento” (parola che non amo) che esiste come parte dell'opera; è solo il modo in cui lo si porta che è importante, credo, non la superficie! La parola “riferimento” mi fa pensare a qualcosa basato soprattutto sul linguaggio, qualcosa che sta sulla superficie, dal carattere bidimensionale.

ah E siamo tutte e due iper-consapevoli anche della parte tridimensionale, il volume della stanza...

ac Sì, penso che l'allestimento sia una parte davvero cruciale nelle pratiche di entrambe. Tutti questi elementi sono cose che dispongo in una stanza perché possano espandersi, stirarsi, disfarsi, secondo diverse declinazioni di tempo e spazio – alcuni nell'immediato, altri più lentamente. E questo è diverso dalla passività di cui parli. E, per tornare all'infra-sottile di Duchamp, nel mio lavoro cerco di introdurre sia ciò che è assente sia ciò che è presente perché non sono sicura della differenza tra le due cose. C'è molto di quello che si potrebbe chiamare “ricerca”, ma è tutto assorbito dall'opera, non mantenuto sulla sua superficie come riferimento o linguaggio. Penso sia un modo rischioso di lavorare, ma è un rischio che voglio correre perché, come te, ho un'avversione per la narrazione. Penso all'opera come a un tutto e alle mostre che faccio come a un tentativo di evocare una sorta di essere personificato, in me, nella stanza e in ogni incontro con essa. E questo è sicuramente il momento nel quale diventa davvero tridimensionale. Dici che non riesci a pensare in 3D, e lo direi anch'io, ma tutte e due ci portiamo dietro la nostra incapacità di continuare a fare mostre e opere che richiedono soprattutto di essere vissute in tempo reale e in un luogo reale. Penso che questo sia fondamentale per tutte e due le nostre pratiche – il fatto che partiamo da quello che non siamo capaci di fare e da lì procediamo. Per me, è davvero interessante che in questa conversazione tu non abbia ancora parlato della scultura rispetto al tuo lavoro. Io ho studiato in una normale scuola di scultura ed è lì che ho accertato la mia incapacità di pensare in 3D. Ma, lavorandoci, mi sono resa conto che questo mi dava una posizione, un punto di partenza e un certo tipo di tensione. Immagini mai il tuo lavoro in rapporto alla scultura, o conviene piuttosto vederlo in rapporto alla produzione di immagini?

ah Anche se ho una certa impostazione formale e le mie valutazioni si basano sui principi classici di linea, colore e peso, la mia passione smodata per il *David* di Michelangelo e i suoi piedoni al Victoria & Albert Museum è forse data da ragioni meno elevate rispetto a quelle connesse alla sua storia. Non sono colpita dalla pesante materialità della scultura in una stanza, ma posso contraddirmi completamente dicendo che mi fanno impazzire Lynda Benglis e le sue sculture “colate”, e che non ho potuto fare a meno di evitare il loro condizionamento nel concepire la maschera collassata di Moe Szyzlak. Ma anche in questi casi è un'immagine che crea la forma. Quello che non m'interessa, invece, è un'eredità della Scultura che trovo rilevante esclusivamente per l'arte nel suo insieme.

Credo che si raggiunga una condizione di equilibrio all'interno di quella tipolo-

gia di lavoro che trae soddisfazione dallo scontro di diversi elementi, come hai affermato tu stessa – ma trovo che il tuo lavoro tragga forza dalla carica che lo caratterizza, assimilabile a quella di una marcia, mentre io opero per dispersione. I punti in cui il processo di realizzazione dispiega accuratezza si trovano in luoghi divergenti. Da qualche tempo penso molto ai calchi di alluminio dei fuseaux in mostra alla SLG, che passano dalla condizione di oggetto reale alla materialità del metallo attraverso così tanti processi – possiamo parlarne oggi? In che misura ha a che fare con l'originale? Per me è come un problema di matematica: non riesco a spiegare perché non vuoi avere l'oggetto reale.

ac Mi piace come descrivi il peso del termine scultura e la tua repulsione di fronte a tutto questo. Anch'io sto cercando di lavorare contro questa cosa, realizzando lavori che sono fisicamente molto presenti ma leggeri, e completamente composti da superfici piatte. Ma naturalmente ne sono affascinata anch'io. È per questo che faccio un calco in alluminio dei fuseaux invece di usarli come oggetti. Volevo renderli pieni e fissi, ma in un modo che implicasse anche movimento e fluidità. Volevo renderli assenti ma in modo che apparissero iper-presenti. Volevo aggiungere peso ma usare un metallo leggero. Sono strani, questi calchi di capi di vestiario, perché un calco è in genere un oggetto tridimensionale ma i miei sono piatti, non sono quasi oggetti.

ah Ho l'impressione di trovarmi in una fase di superamento della scultura. Ho cominciato a lavorare con il cinema; ho studiato pittura per imparare la composizione entro un piano piatto: per sviluppare i dettagli narrativi (mi sono soffermata a lungo sulla prospettiva folle e i colori meravigliosi del Beato Angelico) e le cose che, in un primo tempo, consideravo “arredi di scena” – anche se non saprei dire per che cosa. Ultimamente sto lavorando su serie diversificate di sedie e tende avvolgibili verticali più vicine allo schema mentale tipico del design radicale italiano degli anni '70. Questi lavori sono versioni idealizzate degli oggetti reali – sono immagini in scala reale, non compromesse dalla necessità di avere una funzione e fatte di materiali trasparenti, riflettenti o “sbagliati” con lo scopo di generare una certa confusione visiva. Si tratta di utilizzare un insieme di cliché, ma i cliché sono utili come modalità di espressione e spiegazione visiva. Forse è per questo che l'opera non può esistere in 3D. Un cliché in 3D è un paradosso, mentre un non-senso in 2D è consapevole della propria irrealtà e il senso dello humour può scivolare sulla sua superficie.

Daria Martin descrive la proiezione del film come un mezzo capace di sollevare il peso dell'immagine nel momento in cui si trasforma in luce: mi piace questo modo di vedere. È fisicità non portata dall'oggetto. È stato un sollievo per me vedere l'architettura della SLG in un riflesso distorto all'interno delle opere appoggiate al pavimento. Ricerca questa sensazione cinematografica del guardare dentro a tutte le mie opere – tale sguardo deve possedere un campo visivo più ampio rispetto al mio per fruire anche lo spazio circostante.

Ogni mostra o gruppo di lavori è tematico, pone l'accento sull'opera perché, anche se esistono motivi e meccanismi ricorrenti, questi non sono autorizzati a operare allo stesso modo. Non mi fido degli impulsi – che sono altra cosa dal mio istinto – e devo continuare a muovermi per trovare modi nuovi di costringerli in una forma. Tutto ciò è un po' delirante... Forse è questa la componente atletica che vedi nel mio lavoro. Voglio anche che le cose sembrino meno su misura, così si gonfierebbero invece di stirarsi.

ac Sì, capisco perfettamente questo modo di lavorare. Ritorno al carattere intermedio di entrambe le nostre pratiche: i nostri lavori devono continuamente negoziare e rinegoziare per se stessi posizioni che cambiano incessantemente. In particolare quando esponiamo. Credo, per quanto mi riguarda, che molto dipenda dal fatto che vedo il mondo intorno a me attraverso superfici piane – schermi di computer, abbigliamento, lamiera, immagini. Tutte queste superfici piane sono del tutto intermedie. Non sono oggetti ma non sono nemmeno immagini perché hanno un'utilità pratica. E le mie prime esperienze artistiche sono state mediate da superfici piane; a 7 anni ho visto un cartellone pubblicitario delle sigarette Silk Cut che mostrava della seta viola tagliata da un coltello. Quella pubblicità mi ha letteralmente sconvolto, ed è stata la mia prima esperienza di Surrealismo e di sublime. Nello stesso periodo, mia madre aveva una borsa della spesa decorata con un quadro di Mondrian che mi affascinava. Non sapevo cosa fosse la pittura astratta ma sapevo che quella borsa era diversa da qualunque altro oggetto in casa. Pensi che la nostra incapacità di pensare in 3D sia propria del nostro tempo – che la generazione dei nostri genitori avrebbe avuto la stessa probabilità di provare la stessa cosa?

ah Forse hanno solo una percezione diversa delle distanze. Questo è piuttosto lineare. All'epoca c'era bisogno di velocità, di infrangere i muri del suono (mi mette abbastanza a disagio l'idea della distanza misurata in anni luce perché la luce è ciò che modella lo spazio). La corsa adesso è per svelare nuovi tipi di spazio immateriale come Internet, i sistemi di *online storage* e *cloud network*, le relazioni emotive o sessuali su Second Life, ecc. Forse una visione 3D del mondo ha avuto un arco di vita limitato connesso allo sviluppo tecnologico e industriale e collocato tra l'epoca barocca e Sol Lewitt – è un'idea che credo si stia esaurendo, un po' come la possibilità di mobilità sociale.

