

Carsten Höller

(Bruxelles, 1961)

Le opere di Carsten Höller interagiscono con lo spazio e comportano la partecipazione diretta dello spettatore: solo tramite il coinvolgimento mentale e fisico del pubblico le installazioni e le sculture dell'artista belga trovano il loro senso ultimo e la loro completezza.

Il lavoro di Höller si spinge sulla strada della sperimentazione e della creazione di percorsi esperienziali fino aprire dei "limbi artificiali" (B. Claire, *Installation Art*, Tate Publishing, Londra, 2005) all'interno della realtà che destabilizzano, provocando incertezze sensoriali nella percezione quotidiana dello spazio. Le sue opere agiscono su tutti i sensi e intendono dimostrarne la loro mutevolezza, avvalorando la possibilità di diverse prospettive e mettendo in discussione le strutture e le coordinate della realtà.

La sua arte riunisce bellezza estetica e logica matematica, scientificità e creatività: le opere sono congegni, macchine, apparecchiature che intendono indagare il comportamento e la psicologia del pubblico. L'aspetto spesso giocoso delle sculture e delle installazioni esercita un potere di seduzione sullo spettatore che si abbandona ad esse. L'elemento ludico è ben rappresentato da *Test System*: gli scivoli che Höller realizzò nel 2007 all'interno della Turbine Hall della Tate Modern di Londra e dai quali i visitatori potevano lasciarsi andare dai diversi piani del museo.

Del 2000 è *Upside Down Mushroom Room*, una stanza allestita con enormi funghi che ruotano appesi al soffitto, provocando la sensazione di entrare in un ambiente capovolto, in un'altra dimensione, come nel Paese delle Meraviglie di Carroll. Al fungo da sempre sono associate leggende e mitologie che gli attribuiscono proprietà allucinogene e velenose, nell'etimologia popolare fungus significherebbe "portatore di morte". *Doppelpilzvitrine* (24 *Doppelpilze*), 2009, presente in collezione, mette in risalto la formazione in biologia dell'artista: con meticolosità riproduce ventiquattro funghi rilevando le caratteristiche delle diverse specie e sperimenta unioni che simulano le strategie di riproduzione genetica. L'imitazione iperrealista genera un senso straniante: l'artista attinge forme e strutture dalla realtà naturale e le riproduce con materiali del tutto artificiali, come il poliuretano, creando una dimensione virtuale. I funghi sono disposti in una teca di vetro come a volerne esibire ma anche allontanare le pericolose proprietà. (EV)