

bounds. The *Psycho Tank* (1999) is a covered isolation tank, containing very salty water: immersion into the water simulates a kind of levitation thanks to its high salinity. In *Corridor* (2003-2004), the viewer gets lost in an irregular labyrinth, approximately 72 meters in length, whose interior lighting diminishes progressively to complete darkness. With such works Höller places the viewer in a condition of absolute disorientation that is psychological, temporal, visual, and spatial—and he even suggests, with irony and self-satisfaction, that we try to live within his structures. *Hotel Room (to be inverted)*, 2004, for example, perfectly reproduces a room that one can stay in comfortably for eight days, while wearing the special glasses.

In this way, his entire practice does not appear to be characterized so much by a scientific and cerebral character, as it is by the artist's manifest desire to challenge his interlocutors in a playground that includes mystification and the total rethinking of a pre-constituted language.



Carsten Höller *Corridor*, 2003-2004, white-painted drywall, metal banister, artificial light, length: 72 m / pareti in placo dipinte di bianco, corrimano di metallo, luce artificiale, lunghezza del corridoio: 72 m.

Piuttosto che depistare, il lavoro di Carsten Höller stordisce e infastidisce, alterando non solo l'aspetto fenomenico della realtà, ma soprattutto la psicologia del fruitore. La struttura simmetrica e speculare del museo interagisce con il carattere ludico e allo stesso tempo immancabilmente scientifico delle sue opere, che obbligano a un'attiva partecipazione e interazione.

Attraverso gli *Upside-Down Goggles* (1994-2004) Höller si impossessa dello sguardo dello spettatore, invitandolo a indossare occhiali che invertono l'immagine retinica e modificano completamente la percezione del percorso; in tal modo, la successione delle opere all'interno dello spazio subisce un'ulteriore deformazione. Le *Sliding Doors* (2003) sono semplici porte scorrevoli automatiche a specchi che formano un lungo corridoio all'interno del quale la figura umana subisce una moltiplicazione che può anche essere intesa come perdita dell'io. In *Pbi Wall* (2002-2004), grandi punti luminosi colorati si accendono e spengono a

intermittenza, senza un percorso o una logica prestabilita, facendo nascere uno scarto nella percezione temporale, che sembra procedere per salti e scatti. Gli *Psycho Tank* (1999) sono cassoni d'isolamento coperti, contenenti acqua molto salata, immergendosi nei quali viene simulata una levitazione grazie all'effetto della salinità. In *Corridor* (2003-2004) ci si perde in un labirinto dall'andamento irregolare, lungo circa 72 metri, la cui illuminazione interna cala progressivamente fino a giungere all'oscurità. Attraverso tali opere, Höller pone dunque lo spettatore in una condizione di assoluto spaesamento psicologico, temporale, percettivo e spaziale e, con ironia e compiacimento, suggerisce anche di provare a vivere all'interno delle sue strutture — ad esempio, *Hotel room (to be inverted)* (2004) riproduce alla perfezione una camera d'albergo nella quale è possibile soggiornare idealmente per 8 giorni, con gli appositi occhiali. In tal modo, nel complesso, la sua pratica non appare caratterizzata tanto dall'aspetto scientifico e cerebrale, quanto dalla manifesta volontà di porre agli interlocutori una sfida, in un terreno di gioco che include la mystificazione e il totale ripensamento di ogni linguaggio preconstituito.

Simone Battisti

carsten höller

[MAC], Musée d'art contemporain
Marseilles / Marsiglia

Rather than being misleading, the work of Carsten Höller confounds and maddens, altering not only the phenomenological aspect of reality, but the psychology of the user in particular. The museum's symmetrical and specular structure interacts with his works, which have a playful and, at the same time, an unmistakably scientific character, requiring active participation and interaction.

In the *Upside-Down Goggles* (1994-2004) Höller takes control of the viewers' gaze, inviting them to don glasses that invert the retinal image and completely modify the perception of the show's layout; consequently, the succession of works in the space undergo yet another deformation. *Sliding Doors* (2003) are simple, mirrored, automatic doors that form a long corridor; within it the human figure undergoes a multiplication that can also be understood as a loss of self. In *Pbi Wall* (2002-2004), large colored lights turn on and off intermittently, without a preset design or logic, creating a lag in the viewer's temporal perception that seems to advance by leaps and