

Flash - 2

Highlights on: Angelika Höger's <Philosophical installations>

Il mio primo incontro con Angelika Höger e il suo agire artistico è stato casuale. Nel maggio 2009 a Torino era stato organizzato alla galleria Narciso un piccolo revival futurista con i poeti Arrigo Lora Totino, Alberto Vitacchio, Carla Bertola e Max Ponte, con recita di versi marinettiani di poetesse futuriste e di testi richiamanti il movimento di cui si celebrava il centenario. Ospite in quei giorni della coppia Bertola-Vitacchio era un'artista tedesca che realizzava, come scoprii in seguito, installazioni di ispirazione filosofica o mitologica: Angelika Höger, appunto.

Nei mesi successivi ebbi modo di approfondire la conoscenza di questa giovane artista e dei suoi lavori, prima via mail e poi di persona. Ne è nato un piccolo sodalizio che ha prodotto, nel Novembre 2009, la realizzazione da parte di Angelika di una installazione (Giochi d'ombra) basata sul concetto di metamorfosi, partendo da un'idea mia: lavoro a due teste ma solo a due mani presentato a Torino presso lo spazio Room messo a disposizione da Vitacchio.

Al di là di questa fugace collaborazione, la Höger è, a mio avviso, una delle più interessanti artiste di questi anni, attiva non solo Bielefeld (dove risiede in un centro Artists Unlimited, creato, gestito e autofinanziato da giovani talenti artistici di diverse nazionalità e tendenza), ma anche a livello internazionale. Per questo ho pensato di iniziare con lei una serie di puntate delle mie News dedicate a singoli artisti o poeti. Il materiale iconografico fornisce un'idea solo parziale delle opere di Angelika, quasi tutti basate sul movimento e sui suoni. Le immagini sono accompagnate dal testo di un giovane critico tedesco, Daniel Neugebauer, e da quello scritto da me per Giochi d'ombra e da un'intervista rilasciata dall'artista alla mia collaboratrice Elizabeth Clarke.

My first encounter with Angelika and her artistic work happened by chance, during a small futurist revival that took place in Turin (Galleria Narciso) on May 2009. The happening had as main contributors poets Arrigo Lora Totino, Alberto Vitacchio, Carla Bertola and Max Ponte, who recited some lines written by futurist female poets and some texts about the Futurist Movement, of which we were celebrating the Centenary.

In those days Bertola and Vitacchio had as guest a German artist whose work focused, as I discovered later, on philosophy and mythology-inspired installations. That artist was, of course, Angelika Höger.

In the next few months I had the chance to get to know better this young artist and her works, at first by email, then in person. Our friendship led to a collaboration that had as result the production of Angelika's installation Shadowplay, on November 2009. Shadowplay was based on the concept of metamorphosis: an idea I had suggested and Angelika had developed further and put into practice. The installation had its premiere in Turin, hosted by Vitacchio, in his own space, called "Room".

Aside from this short collaboration, Höger is, in my opinion, one of the most interesting artists of these years, and very productive as well, both in her home country (she lives in Bielefeld, in a center called Artists Unlimited, created, managed and self-funded by young and talented artists belonging to different countries and working in different artistic trends) and abroad.

For all these reasons in my News section I'm opening with Angelika's profile a new series of instalments dedicated to individual artists or poets.

The pictures posted here can give only a rough idea of Angelika's works, since most of them are based on motion and sound. The images come with a presentation written by a young German critic, Daniel Neugebauer, along with my introduction to Shadowplay and an interview Angelika gave to my assistant, Elizabeth Clarke.











The invisible engine

An experience is made in one second. The next second we already have it – an experience. It has become a part of the self, a part of one's past, potential for the future. That is how we get a grip on reality - and on art. Angelika Höger turns the perception of a piece of art into an experience of what can be real. Fluid realities like feelings or knowledge are the background of her installations that have a tendency to consist of materials which grow, change or wander. The artistic systems she uses often have their roots in philosophy. Out of abstract theory, be it by Jacques Derrida, Marcel Mauss, or Albert Camus, she creates combinations of objects. But how and why does she do this? Basically she transfers concepts into an artistic reality - to investigate its usefulness, or just to see what it looks like when thought becomes object. This investigation is made to actually incorporate a thought, to find a personal meaning for herself – but also for her audience. Inspired by a philosophical concept, she starts constructing improvised worlds out of everyday objects. Those worlds or playgrounds may start with a theory but very soon establish their own inner logic. Höger often turns a functional value into an aesthetic one. Absurd functionality can become an aesthetic necessity. At this point new questions about the original philosophical concepts are being raised. Dancing rubber gloves, twisting toy dogs, or a 'Greek choir' consisting of hair dryers are the actors on her absurdly philosophical stage. Each item interacts with its counterparts on a physical as well as a metaphorical level. Everything is in flow, leaving traces of change. Either by making abstract thoughts understandable or by playing an actual game with the concept of truth – Höger manages to provide chaotic playgrounds in which playing and discovering follow the same rules. Here a private quest for sense is nurtured and formed. The desire to play and the urge to know are the engines to Höger's art. Taking a closer look at one of her works in detail: In a playful way Höger even follows big idols like Sisyphus. Instead of endless attempts to roll a stone up a hill, she examines the rolling down, for even Sisyphus must have got fed up at some point. But does that mean capitulation? Höger tries again to find out by playing. During a performance in an Italian mountain village she cheerfully rolls a stone down the Hill, becoming a female equivalent of Sisyphus. What might be perceived as an act of capitulation, she turns into something productive by wrapping the stone in two layers of paper – a white one and one of carbon-paper. This way the rolling of the stone becomes an automatic

Il motore invisibile

Un'esperienza si compie nell'arco di pochi istanti. Nell'istante successivo la possediamo già, diventa parte di noi stessi e del nostro passato, potenziale per il futuro. Attraverso ogni nuova esperienza prendiamo atto del mondo che ci circonda e – allo stesso modo – dell'arte. Angelika Höger si occupa di arte. Ed è attraverso l'arte che prende coscienza dell'universo intorno a lei. Realtà "fluide", come le sensazioni, esperienze tattili e intellettive, diventano le premesse alle sue installazioni, che hanno la tendenza a ingranaggi di un complesso sistema, meccanismi in grado di muoversi e di crescere. Questo processo, che trova fondamento nel pensiero filosofico di autori quali Jaques Derrida, Marcel Mauss o Albert Camus, non perde mai la sua dimensione ludica: Höger traduce in oggetti immaginari teorie filosofiche e spunti letterari, ne ricerca una validità pratica che spesso sfocia nell'assurdo e nel surreale. È proprio l'intrinseca assurdità del loro apparire che feconda le opere di Höger di significati sempre nuovi. Guanti per le pulizie, cani di gomma ballerini, "cori greci" di caschi asciugacapelli sono i protagonisti di questa bizzarra pantomima filosofica. Ogni singolo oggetto entra in interazione – reale o metaforica – con diverse controparti. Il moto perpetuo di questo cosmo semina indizi di un continuo mutamento. Nel suo ridondante gioco delle parti Höger sembra mostrarci l'incessante divenire del proprio elucubrare. Quale verità – ammesso che ne esista una – ci rivela questo carosello di pensieri? Ossessione ludica e sete di conoscenza sono alla base della sua opera come anche dei modelli letterari a cui l'artista si ispira. In modo speculare a Sisifo, condannato dagli dei per la propria superbia a spingere eternamente un enorme masso lungo la china di un monte, Höger si appresta a discendere lo stesso pendio in una divertita messa in scena del declino. Persino Sisifo, d'altra parte, deve aver prima o poi gettato la spugna! Al contrario dell'eroe greco l'artista fa discendere il proprio macigno, avvolto in una palla di carta da disegno e carta carbone, per le strade di un paesino di montagna. Giunta a valle e liberato il sasso dal proprio involucro Höger dispone e divide i fogli di carta così raccolti in base alle tracce che il percorso del sasso vi ha lasciato. La performance si ripete in modo ciclico: l'iniziale gesto di capitolazione – la discesa lungo il monte – si traduce a poco a poco in una nuova installazione. I fogli raccolti vengono fissati a uno stendibiancheria, lo stendibiancheria viene appeso al muro esterno di una casa; visto lassù sembra quasi un uccello, magari una cicogna, i fogli sono piume mosse dal vento che così trasforma

creative process as graphic traces are produced. When she arrives at the bottom she unfolds the paper and takes a look at the pattern. This she repeats ten times a day. After eight days she has eighty sheets of paper with different graphic patterns. With these papers she now makes an installation. First she puts the papers on an old-fashioned clothes-dryer. She then fixes the dryer onto a house wall. There, it looks like a bird, maybe a stork. The papers now seem weightless like feathers. The wind poetically moves them, transforming the act of capitulation into something hopeful, light and beautiful. Höger's art moves and changes. It is in a flow because the flow of thoughts can't be stopped. One idea triggers the next one, one twist in these artistic playgrounds allows further insights which then trigger other ideas and so on. Movement and the fluidity of the moment are her main topics. Of course Höger cannot depict the precise moment in which an experience becomes knowledge. What she can do, however, is to provide spaces in which this phenomenon becomes a playful possibility. The influence from Fluxus or Arte Povera are clearly visible in her work but her installations exist purely within a Höger universe. The special quality I am talking about is the artist's ability to bring the construct of ideas to visual sculptural poetry. Doing so, she crosses the borders of personal and common experiences, of past and present, of philosophy and playing. She offers a playground where we are invited to experience.

l'atto di capitolazione in un gesto di speranza, leggero e bellissimo. L'opera di Höger non smette mai di evolversi, è instancabile come il susseguirsi dei pensieri. Movimento e inafferrabilità del tempo rappresentano le costanti di un sistema che ad ogni nuova installazione si arricchisce di sfaccettature inaspettate. Naturalmente Höger non può catturare il preciso istante in cui un'esperienza si fa conoscenza, ma con le sue installazioni riesce a creare spazi nei quali questo fenomeno diviene una possibilità giocosa. Le influenze di movimenti quali Fluxus o Arte Povera sono evidenti nei suoi lavori; allo stesso tempo, in quanto trasposizioni visive e fisiche di concetti e idee, essi sono del tutto unici e originali. Attraverso essi l'artista oltrepassa i confini delle esperienze, personali e collettive, del passato e del presente, della filosofia e del gioco, offrendoci uno spazio ludico che ci invita a sperimentare.









Liberando il significante: nuova vita alle cose

Q. Parliamo del tuo background come artista concettuale. Quali sono gli artisti dai quali hai tratto maggiormente ispirazione nel corso della tua carriera?

A. In realtà non sono solo artisti e non si tratta solo di “ispirazione”. Sono più interessata ai sistemi di pensiero in generale...se non ti dispiace vorrei arrivarci per gradi, magari dopo averti mostrato alcune delle mie cose.

Q. Va bene, allora vediamo i video delle tue installazioni. Guardandoli mi sembra di capire che molte delle tue opere si richiamino all’arte cinetica. E’ corretto?

A. Sì e no. Ci sono oggetti semoventi, certo, ma nel mio caso si tratta solo di una tecnica, un mezzo per esprimere altro. Come ti ho detto a interessarmi sono gli sperimentatori, i pensatori in generale, in qualsiasi campo.

Q. Per esempio? Mi sembra di capire che procedi molto per associazioni di idee...ho adorato la tua performance in “Sysipho” e lì c’erano di mezzo diverse associazioni.

A. Sì, “Sysipho” è un esempio...c’era la mitologia, la volontà di rovesciare la situazione e chiedersi “che cosa faceva Sisifo nel tempo libero?” (ovvero quando il masso rotolava giù dalla montagna e lui non doveva spingerlo...) Il tutto alla fine diventava gioco; come ho scritto nella presentazione che ho mandato, quando hai un problema/ostacolo può essere interessante girarci attorno e trasformarlo in una sorta di gioco...

Q. Ok, torniamo a bomba...quindi possiamo dire che le associazioni mentali sono una parte importante del tuo lavoro, che si ispira

“Freeing the signifier”: giving objects a new life

Q. Let’s talk about your background as a conceptual artist. Which of them did inspire you most?

A. Actually it’s not all about “artists” and it’s not all about “inspiration”. When I work I like to consider different types of world views and systems of thoughts, generally speaking...to analyze them through my work, so to speak. But I’d like to get there little by little, maybe after showing you some of my works, if you don’t mind.

Q. All right, so let’s move to your installation videos. I’d say a lot of your works show some kind of connection with the so called “kinetic art”, is that correct?

A. Not quite. Of course you’re going to find moving or animated objects in my installations, but it’s just a technique I’m using there to express something else. As I told you I’m more interested in exploring the ideas and theories of those who like to experiment, and of thinkers in general, whatever their area of interest is.

Q. Can you give us a few examples? I reckon you like to work by means of free association of ideas...I loved your performance in “Sysipho” and I’d say there are lots of free associations in the whole concept behind that work.

A. yes, “Sysipho” can be a good example...it had mythology, the idea of reverting a specific situation and ask “what did Sysipho do in his spare time?” (i.e. when the rock was rolling down the hill and he didn’t have to push it...). In the end, everything turned out as a game; as I wrote in the presentation I sent you, when you have a problem or obstacle in your way, it can be interesting trying to beat around the bush and turn your problem in some kind of game...

all'analisi di sistemi di pensiero diversi?

A. Sì. Per esempio, parlando di una delle mie installazioni... Questa [mostra sul pc un video] è una installazione che ho fatto a Salzwedel nel 2008, e rappresenta il confronto fra due teorie, una formulata da un antropologo l'altra da un filosofo. Come vedi non si tratta solo di un insieme di oggetti animati, il tutto è un sistema organico.

Il tema è "il dono" e ci sono due punti di vista rappresentati qui: quello di Marcel Mauss [antropologo] e quello di Jacques Derrida [filosofo]. Per Mauss il dono nelle culture antiche era un segno di prestigio e serviva ad avere qualcosa indietro. Per Derrida, che come saprai è un de-costruttivista, ciò è inesatto, perché se aspetti qualcosa indietro tecnicamente non è più un dono.

Q. Sembra molto complesso da esprimere attraverso un'installazione. Come hai proceduto?

A. Dunque, come vedi c'è innanzitutto la struttura stessa dell'installazione, ovvero il modo in cui sono disposti i vari oggetti: è ellittica, perché l'ellisse è una forma geometrica rappresentata da due punti. Quindi: due punti di vista su uno stesso concetto = installazione ellittica.

Q. Prima associazione, insomma.

A. Sì, un'area è quella di Mauss, l'altra è per Derrida. La loro diversa impostazione mentale poi è espressa dagli oggetti che ho scelto, ad esempio il punto "Marcel Mauss" generatore dell'ellisse è un libro con la sua biografia sorretto da un cavalletto da disegno, che sottintende l'osservazione prolungata nel tempo: come per chi dipinge, o come per Mauss, che era antropologo e studiava altre culture (una cosa che richiedeva lunghi periodi di osservazione).

Mentre il punto "Derrida" generatore dell'ellisse è un cavalletto da fotografo, perché lui lavorava sul concetto istantaneo, un po', nella mia immaginazione, come un fotografo che cattura un'immagine

Q. Ok, so...in summation, we can say that free association is an important chunk of your work, which, in turn revolves around the analysis of different theories and ideas brought up by all kind of philosophers and artist.

A. Yes. For exemple, this [she turns to her laptop and starts a video] is an installation I did in 2004. I wanted to compare two different theories about the origin of the gift; one was put forward by an anthropologist, the other one by a philosopher. As you can see here, the installation is not just a random collection of animated objects, but a whole organic system.

The different points of view about the "gift" theme here represented are those of Marcel Mauss [anthropologist, n.d.r] and Jacques Derrida [philosopher, n.d.r]. Mauss saw the gift in ancient cultures as a status symbol; in his opinion, it was a way to demonstrate one's prestige and also a mean to have something in return. On the other hand, to Derrida (he was a de-constructivist, as you probably know), this idea was just too rough, because if you're expecting to get something back when giving a present to someone, then it's not a present anymore.

Q. Looks like something quite complex to express in an installation. How did you work on it?

A. Well, first of all we have the structure of the installation itself, the way I arranged all the objects: it's elliptical, because the ellipses is a geometric structure originated by two points. So we have: two points of view for the same concept = elliptic installation.

Q. That's your first free association.

A. Yes. One area was for Mauss, the other for Derrida. The different mind-set of these two thinkers is then represented by the objects I selected for the installation. Take for exemple the two points which generate the ellipses: the "Marcel Mauss' point" is a copy of Mauss'

con un clic. E siccome il cavalletto da fotografo esprime l'idea di catturare il movimento, sopra non c'è un libro, ma un registratore, per il movimento, appunto.

Per il resto ogni associazione è connessa visivamente a un'altra; ad esempio l'idea di regalo come scambio di Mauss espressa dal cavalletto è connessa a queste [zooma] che sono tende fatte da scontrini della spesa! in questo caso poi il significato (regalo) è espresso da un significante (lo scontrino) che allo stesso tempo è anche carta, biglietto, ecc...può diventare altro ed esprimere concetti diversi da quello di partenza. Mi piace quest'idea di "liberare il significante", è un po' come dare nuova vita alle cose.

Q. E' un tema ricorrente del tuo lavoro, come in "Sysipho", dove i disegni tracciati dal sasso che rotola una volta appesi allo stendino-cicogna diventano piume...

A. Sì, infatti.

Q. Quindi abbiamo filosofi, antropologi come fonti di ispirazione, poi la mitologia...c'è anche altro però.

A. Sì, per esempio le associazioni esterne nell'installazione di Salzwedel erano ispirate a Vladimir Tatlin, pittore cubista e costruttivista russo. Come vedi qui c'è una riproduzione della sua famosa torre, fatta con oggetti di recupero sempre ispirati alla sua idea di regalo. Poi, se dovessi citarti per forza degli artisti che mi sono stati di ispirazione in generale, potrei dirti: Roman Signer, Fischli & Weiss, Dieter Rot, Yves Klein, Louise Bourgeois, Anna Oppermann, John Cage, Panamarenko...

Q. Ho capito. C'è un po' di tutto a seconda anche del concetto dal quale parti ogni volta..

A. Sì...ad esempio nel realizzare un'installazione per la quale ci si chiedeva di fare qualcosa sul tema del villaggio globale e di come

biography supported by an easel. It has to be an easel because an easel implies a prolonged observation of something: as for painters, or for an anthropologist who studies other cultures, like Mauss did.

The "Derrida's point" is, on the other hand, a photographer's tripod, because Derrida used to work on instantaneous ideas, much like a photographer taking a snapshot. And since a tripod can also express the idea of capturing a quick movement, I didn't put a book on it, but a recorder. And every other object in the installation is visually connected to another: take Mauss' idea of gift as an exchange expressed by the easel. It's connected to these curtains I made from sales checks! In this case the signified (gift) is also expressed by a signifier (the sale check), which, at the same time is also a piece of paper, a note, and so on...it can become something else and express concepts that are very different from the original one. I like the idea of "freeing the signifier", I think it's like giving objects a new life.

Q. It's a recurrent topic in your whole work. I'm thinking again of "Sysipho", where the patterns traced on paper by the rolling stone become feathers once hanged on the "stork-like" drying rack...

A. Yes, that's it.

Q. So you get your inspiration from philosophy, anthropology and mythology...but I'm sure there's something else.

A. Of course it is. The external association of the installation I did in that installation were inspired to Vladimir Tatlin, who was a cubist and constructivist russian painter. I reproduced his famous tower using recycled material, and the whole thing is connected, again, to Derrida's idea of gift. But if I'd ever have to tell you about the artists which inspire me, I'd say: Roman Signer, Fischli & Weiss, Dieter Rot, Yves Klein, Louise Bourgeois, Anna Oppermann, John Cage, Panamarenko...

arriviamo a conoscere altre culture, io e altri del mio gruppo ci siamo chiesti: qual è il modo più comune in cui ciò avviene per noi tedeschi? La risposta era ovviamente: tramite la cucina etnica. Poi ho pensato al libro di Robert Venturi “Learning from Las Vegas”, in cui si parla di come la cultura americana si appropri dei simboli delle altre culture le li banalizzi trasformandoli a volte in una sorta di Disneyland (pensiamo alle riproduzioni di Venezia o del Colosseo a Las Vegas, appunto...). Questo in parte lo facciamo anche noi quando veniamo a contatto con culture diverse: banalizziamo e generalizziamo. Ed ecco allora la mia installazione “Lucy in Las Vegas”.

Q. Progetti futuri?

A. Sono appena stata a Mahares (Tunisia), dove ho messo in pratica un'altra idea di Marcel Mauss, lo scambio come modo per stabilire una connessione: ho scambiato dei miei oggetti [fiori fatti a maglia, n.d.r.] che potevano essere cuciti su abiti, portati all'occhiello, ecc, con qualsiasi cosa la gente mi volesse dare in cambio. Dall'insieme degli oggetti raccolti è venuta fuori un'installazione che riassumeva la mia esperienza a Mahares. Ho intenzione di replicarlo a Vellano, quest'anno, ovviamente l'installazione sarà diversa, perché rappresenterà la mia esperienza, quindi di volta in volta unica e non replicabile, in quel dato posto.

Q. I see. It can be everything depending on the concept you take from each time...

A. Correct. It really depends from the moment...In 2008 I did an installation that had as main concepts the “global village” and the way we use to make contacts with other cultures. So in our group asked ourselves: what's the most common way for us (as Germans and Westerners in general)? And the answer was pretty obvious: through the ethnic food. But then Robert Venturi's book, Learning from Las Vegas came to my mind. In that book Venturi talks about how the American culture tends to take possession of the symbols of other cultures, plagiarizing and trivializing them and eventually turning them in some kind of Disneyland...exactly like the replicas of Venice or the Coliseum one can find in Las Vegas.

But that's something we do as well, in a sense, when we make contact with other cultures: we generalize and trivialize them. So here comes my installation “Lucy in Las Vegas”.

Q. Can you tell us something about your future projects?

A. I've just come back from Mahares (Tunisia), where I put into practice another idea Marcel Mauss had: gift exchange as a way to establish connections. So I traded some items I had previously made by myself [knitted flowers that could be sewed on people's clothes, bags, or carried on the buttonhole, etc] for whatever items people had and were willing to give me in exchange. Then I put together all the objects I had collected that way to create an installation which summed up my experience in Mahares. I'm going to replicate the whole thing during Vellano Arte: of course the installation will be very different from the first one, because it's going to represent my own experience in Vellano: so it's going to be something unique, a one-off thing every time

Sestri Levante, July 2009

Sestri Levante, luglio 2009









- Giochi d'ombra -

(da un'idea originale di Maurizio Spatola)

Le installazioni di Angelika Höger sono sculture in movimento, di luci e di suoni: ma interpretarle come meri esempi di arte cinetica o programmata, facendo riferimento ad artisti come Jean Tinguely e Julio Le Parc, o al “macchinismo” di Bruno Munari, sarebbe estremamente riduttivo. Come ha scritto Daniel Neugebauer, Höger concretizza concetti metafisici, trasformandoli in opere d'arte per “...metterne alla prova l'utilità, o anche solo per scoprire come appaiono quando il pensiero diventa oggetto”. Per ottenere ciò, Angelika crea situazioni apparentemente caotiche e assurde, decontestualizzando oggetti di uso comune, “trasformando una valenza funzionale in necessità estetica”, facendo interagire sia sul piano fisico che metaforico elementi a prima vista incongrui. Partendo ad esempio dalle teorie di Derrida o Marcel Mauss, Angelika costruisce una sorta di filosofia dell'assurdo, seguendo un flusso di “astrazioni tangibili” cui non sono estranee le esperienze di Fluxus e dell'Arte Povera. C'è anche la mitologia fra i temi ispiratori della sua arte. In uno degli incontri annuali di Vellano (Toscana), si è divertita a rovesciare il mito di Sisifo, facendo rotolare per i ripidi viottoli del paese un sasso avvolto in fogli di carta e carta carbone: da un gesto apparentemente inutile il caso origina un'opera d'arte, la scultura finale, uno stendino-cicogna, con appesi i fogli-piùme agitati dal vento, che liberano metaforicamente Sisifo dalla pena eterna. Installazione come prodotto finale di una performance, insomma. Ed è ciò a cui si può assistere anche qui a Torino, dove Angelika prende come spunto il concetto di metamorfosi - sviluppando un'idea suggerita dall'autore di questa breve nota - e ampliandolo, per associazioni di idee susseguenti, dal mito classico (i racconti di Ovidio o l'inafferrabile Proteo) a suggestioni moderne: il Père-Ubu patafisico di Jarry, il teatro della crudeltà di Artaud, gli archetipi junghiani. Il tutto imperniato, con un gioco d'ombre e suoni, sul contrasto visibile-nascosto, con, sullo sfondo, il platonico mito della caverna e la divinità marina Proteo, riconoscibile oggi negli animali proteiformi che vivono appunto nelle profondità delle caverne carsiche.

- Shadowplays -

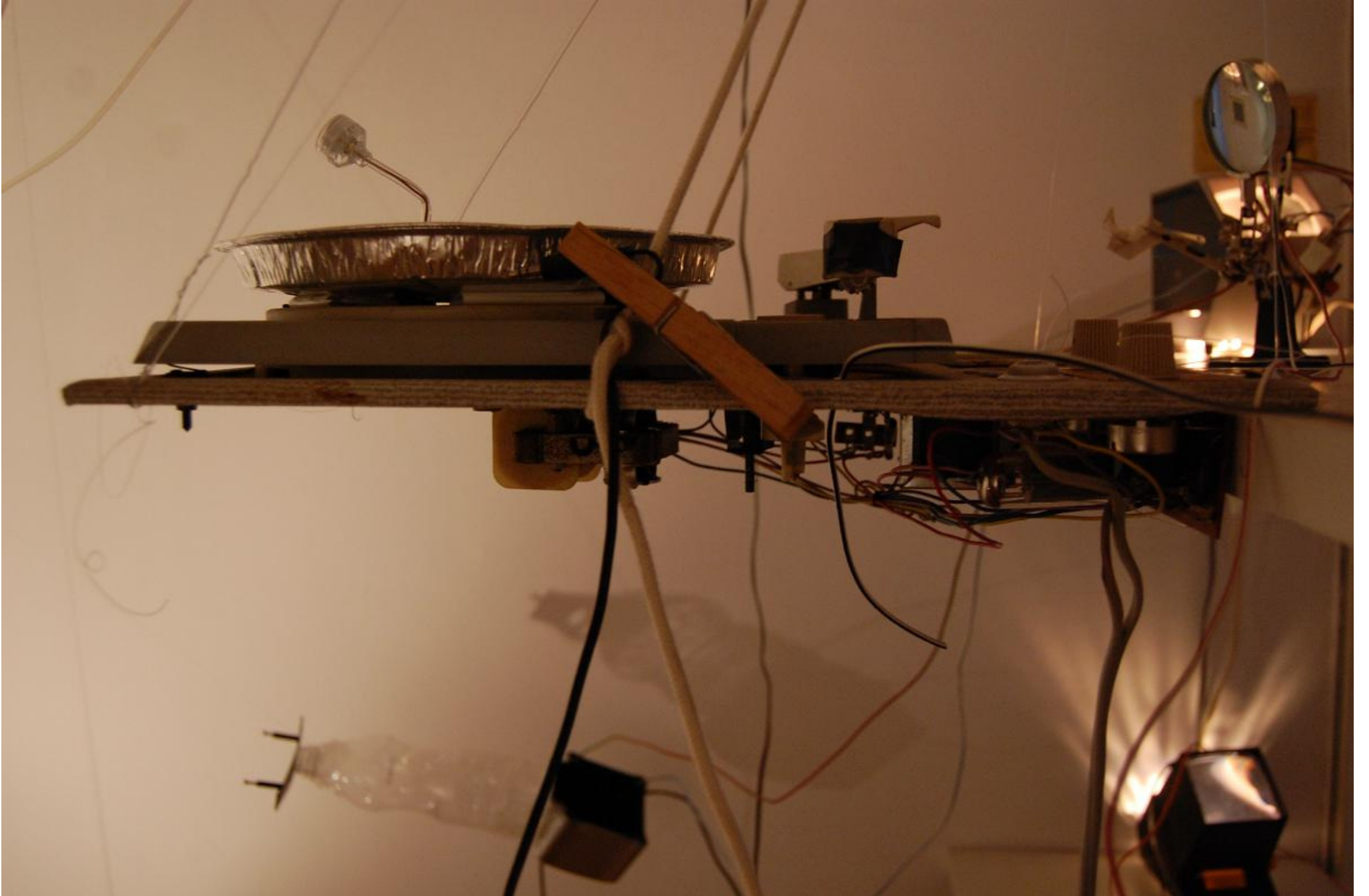
(from an original concept by Maurizio Spatola)

Angelika Höger's installations are moving sculptures, of lights and sounds: but to interpret them as mere pieces of kinetic art or “programmed art”, referring to artists such as Jean Tinguely, Julio Le Parc or to Bruno Munari's “macchinismo”, would be rather dismissive. As in the words of Daniel Neugebauer, Höger put metaphysical concepts into concrete form, turning them into pieces of art to: “...investigate their usefulness, or just to see what it looks like when thought becomes object”. To achieve this goal, Angelika creates outwardly chaotic and absurd situations by taking objects of everyday life out of their original context; this way, by making seemingly incongruous items interact with each other, on a physical as well as metaphorical level, she “.turns a functional value into an aesthetic one”. Basing her work on theories such as those expressed by Derrida or Marcel Mauss, Angelika develops a sort of philosophy of the absurd, following a flow of “tangible abstractions”, so to speak, that have something in common with the experiences of Fluxus or Arte Povera. There's even mythology among the inspiring themes of Höger's art: during one of the yearly art-happenings in Vellano (Tuscany), she had fun reverting the myth of Sisyphus, by rolling a stone wrapped in sheets of white paper and carbon paper down the steep paths of the town. From this apparently pointless act, the sheer chance creates a piece of art: the resulting sculpture, a stork-like drying rack with its hanged drawings moving in the breeze like feathers, releasing (metaphorically speaking) Sisyphus from his eternal torment. In this case the installation is just the final result of the performance. And that's what we're going to see here in Turin, where the initial concept of metamorphosis (originally suggested by the author of this short note) is expanded, by means of free subsequent associations, from the classical myth (Ovid's tales, or the elusive Proteus) to modern suggestions: Jarry's pataphysical Père-Ubu, Artaud's Theatre of Cruelty, Jung's archetypes. A complex architecture, represented in the installation by a kind of shadowplay, which swivels around the contrast between the realm of the visible and that of the hidden; in the background we can even get a glimpse of Plato's “Myth of the Cave” and the ancient sea-god Proteus, who can be still recognized in the protean animals dwelling in the deep of Karsts' caves.

(translated by Elizabeth Clarke)

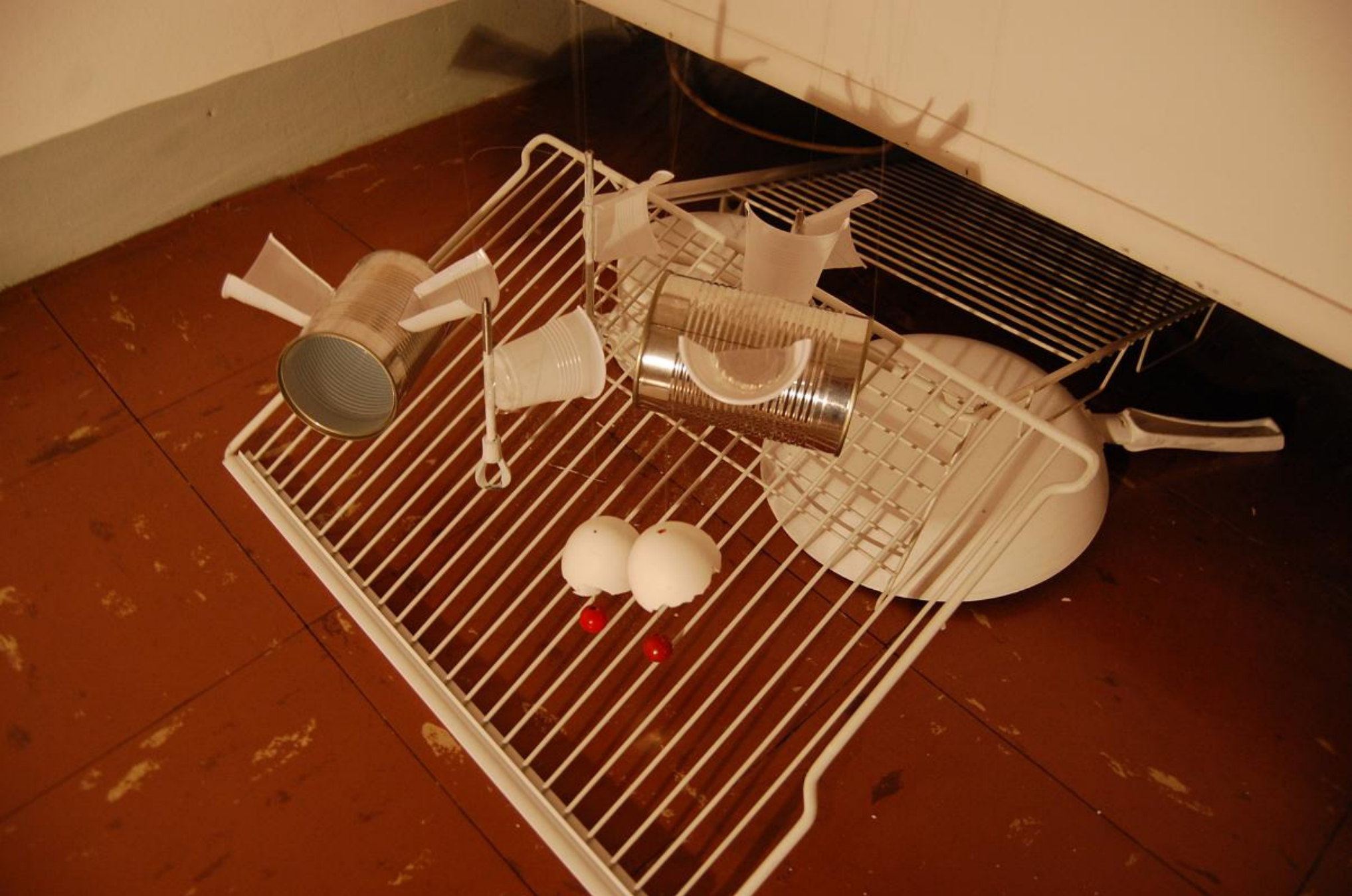














Archivio Maurizio Spatola

Per contatti: maurizio.spatola@alice.it