

Da: *Pierre Huyghe*, a cura di C. Christov-Bakargiev, catalogo della mostra (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 21 aprile - 18 luglio 2004), Skira, Milano 2004, pp. 380-396.

## ***Pierre Huyghe: attraverso uno specchio***

**Carolyn Christov-Bakargiev**

### ***1. Una struttura sospesa a Rivoli***

Lo spazio espositivo di un museo si libra nell'aria da un castello sulla collina come un disegno a rilievo che si sollevi dalle pagine di un libro. L'ariosa forma bianca fluttuante viene riportata al castello sulla collina da un gruppo di persone e rientra nuovamente nelle gallerie sotto forma di un'architettura museale più fragile e lieve, un "cubo bianco" più aperto. Si celebra la retrospettiva, come in una processione barocca. Collaborare con Pierre Huyghe è un'esperienza interessante con momenti di quiete, nei quali il tempo sembra infinito, che si alternano a momenti di accelerazione e intensa concentrazione, con periodi di dubbio e inazione che si alternano a periodi di chiarezza e decisione. Un processo il cui ritmo non è uniforme e nel quale gli spazi di riposo e i tempi di lavoro non sono chiaramente distinguibili. Huyghe ascolta attentamente e muta i propri intenti rapportandosi alla realtà. Il suo è un processo flessibile e aperto, come nel *free jazz*. È uno sperimentatore.

Recandosi a Rivoli Pierre Huyghe si è trovato di fronte un castello settecentesco incompiuto, riconvertito in museo d'arte contemporanea, con gallerie affrescate restaurate e spazi bianchi "neutri" adatti alle "esigenze" dell'arte moderna. Il Castello si trova a venti minuti da Torino, in direzione della Francia, e sovrasta l'antica città di Rivoli che nel corso degli ultimi decenni è stata inglobata in una zona periferica della città in espansione. Nella cultura popolare i castelli sono tradizionalmente frequentati e abitati da fantasmi del passato e quindi Huyghe pensò inizialmente di creare un'esposizione nella quale esplicitare gli elementi ambivalenti di collegamento tra lo spettacolare design espositivo dell'arte contemporanea e gli aspetti cinematografici e narrativi di una simile architettura fantasmagorica, un insieme di architettura e divertimento ormai non più tipica solo delle attrazioni nei parchi a tema (la *haunted house*), bensì in genere della nostra odierna vita quotidiana.<sup>1</sup> Nel tempo questo impulso iniziale si è ampliato fino a includere il desiderio dell'artista di esplorare il rapporto tra l'interno e l'esterno dell'istituzione museale, tra il castello sulla cima della collina e la vita nella zona circostante, in basso. Questo sviluppo si rapportava più direttamente con la costante tendenza di Huyghe a celebrare l'esperienza quotidiana e a esplorare come la finzione possa generare nuova realtà, piuttosto che asservire e alienare gli individui nel regno della virtualità.

Analogamente ai progetti architettonici "vivi" e reattivi del suo amico e talvolta collaboratore, l'architetto francese François Roche<sup>2</sup>, Huyghe ha dunque immaginato i confini del Castello più duttili e fragili di quanto non siano attualmente, più aperti e reattivi a ciò che succede nel mondo "esterno": la sua esposizione retrospettiva si prospettava quindi come uno snodarsi delle opere d'arte (e del ricordo di opere d'arte) in un ambiente di carta in cambiamento continuo, uno spazio piegato da origami e *pop up*, sempre topologicamente identico (avendo la stessa superficie complessiva), e tuttavia variante all'infinito in rapporto alla vita reale fuori dal museo. Questo ambiente di carta che respira si poneva come una re-interpretazione dello spazio ma anche come fantasma dello spazio.

Tuttavia, anche con l'aiuto di esperti della carta, tradurre questo progetto in uno spazio di carta a grandezza reale, senza perdere parte della leggerezza dei fogli di carta sottile e senza perdere la possibilità di variare continuamente lo spazio, appariva difficile. Progressivamente l'intuizione e il desiderio dell'artista di uno spazio espositivo/di carta che si sollevi e fuoriesca da un libro diventava ancora più leggero, arioso e fragile, fino a trasformarsi in un'immagine di un pallone/paracadute che fuoriesce da una scatola (una scatola come metafora dello spazio espositivo del museo, ma anche una scatola reale posta al suo interno). Il pallone era, nell'immaginario dell'artista, un fantasma che levitava dallo spazio, un ricordo o forse un'intenzione.<sup>3</sup>

Come quando le mongolfiere volavano meravigliosamente e poi atterravano in una piazza o in un parco per celebrare la vita moderna alla fine del Settecento e per tutto l'Ottocento, così la retrospettiva di Huyghe non poteva concretizzarsi in un'esperienza ottusa volta alla commemorazione e all'onorificenza, presentando un lavoro dietro l'altro in gallerie successive, ma doveva invece essere un'occasione di pubblico festeggiamento, volto a generare esperienze, rituali ed eventi.

Benché Huyghe sia pervenuto a queste modifiche del suo progetto lasciando i propri pensieri andare alla deriva, piuttosto che mediante uno studio storico o scientifico, i collegamenti tra paracaduti, palloni e carta non sono solo un insieme di associazioni poetiche. I processi mentali dell'artista si snodavano infatti, in maniera inconsapevole, paralleli alla reale storia del volo. Nel 1783, poco prima della rivoluzione francese, i fratelli Mongolfier, Joseph e Jacques, fabbricanti di carta vicino a Lione, inventarono la mongolfiera, la prima struttura alimentata ad aria in grado di trasportare dei passeggeri, dopo aver osservato che il fumo riusciva a sollevare dei sacchetti di carta. Poco dopo, il 22 ottobre 1797, André-Jacques Garnerin eseguì il primo lancio col paracadute da una mongolfiera, lanciandosi su Parigi dall'altezza di 700 metri.<sup>4</sup> Oggi, con le astronavi computerizzate che fotografano la superficie di Marte e gli annunci pubblicitari *pop-up* che infestano a livello mondiale la rete nell'intento di deviarne il potenziale connettivo e intellettuale e di trasformarla in puro mercato - una forma di volo che ha smarrito le sue associazioni poetiche e positive - Huyghe ricostruisce (o *remake [rifà]*, come si potrebbe meglio dire in termini huyghiani) la nascita del volo e celebra i potenziali immaginari e utopisti della modernità, tra cui la capacità democratica di riunire persone di diversa provenienza sociale nelle nuove comunità piene di vita all'inizio del periodo moderno. Anche i rapporti ottocenteschi tra palloni, viaggi, ottica moderna e la nascita dell'immagine in movimento sono affascinanti: la visione dall'alto aprì nuove prospettive, come anche l'immagine in movimento e il primo cinema. Per esempio, per l'Esposizione Universale di Parigi del 1900, Grimoin Sanson creò uno dei primi *cinorama*, nel quale gli spettatori sedevano al centro di una stanza rotonda, sotto un grande pallone gonfiato, e le immagini in movimento che vedevano proiettate tutto intorno a loro, su uno schermo circolare, rappresentavano un viaggio in mongolfiera a Nizza per il carnevale, a Barcellona per una corrida, ad Algeri per una fantasia araba. Con questo non si intende dire che Huyghe ignori o non concordi con la contestazione delle profonde contraddizioni della modernità e con i sani dubbi sulle sue certezze prodotti dal dibattito culturale degli ultimi cinquant'anni, piuttosto il contrario. Huyghe comincia da quei dubbi - e il suo amore per Pier Paolo Pasolini (1922-1975), la sua voce di dissenso, la sua sensibilità pre-industriale e agraria nell'affrontare questi argomenti, ne è un'espressione - e sceglie di sperimentare delle modalità per congiungere sia l'intervento e la *agency* del moderno (la capacità di agire e creare esperienza originale) con ciò che definisce "zone di non conoscenza": zone in cui il pensiero inizia a prendere forma senza però mai costituirsi in veri e propri sistemi di conoscenza.

## **2. Vivere nel quotidiano: una pratica aperta.**

Fin dall'inizio degli anni Novanta Pierre Huyghe ha creato un insieme di opere d'arte e progetti

eterogenei utilizzando varie tecniche, mezzi e materiali. La sua attività è l'espressione di una mente che esplora l'arte in modo rigoroso, ma al contempo aperto, rifuggendo dalla mancanza di autenticità, dallo stereotipo e da qualsiasi sistema di interpretazione rigida della sua opera.

Ha sperimentato con vari *formati*<sup>5</sup>, dall'esposizione in una galleria o museo, fino al progetto collaborativo organizzato in modo autonomo e creato con altri artisti fuori dai confini istituzionali tradizionali; dall'intervento occasionale negli spazi urbani, alla creazione di una nuova festività pubblica; dalla produzione di una rivista, alla produzione di un film. I suoi lavori possono in alcuni casi essere considerati degli eventi, per esempio  *Casting* (1995), la sua prima mostra personale, ebbe luogo in una galleria di Milano che egli utilizzò per tutta la durata dell'esposizione/evento per scegliere attori dilettanti per un film successivo dal titolo  *Les Incivils*, ( *Gli incivili*, 1995). Analogamente in  *Mobil TV* ( *TV mobile*, 1995), lo spazio di un museo venne utilizzato come studio televisivo e stazione trasmittente, esperienza che Huyghe ripeté con l'artista Mélik Ohanian nel 1998. Altre opere consistono in grandi installazioni con proiezioni di tipo cinematografico come  *The Third Memory* ( *La terza memoria*, 2000), che ha per protagonista il bandito John Wojtowicz, la cui vera storia ispirò il film di Sidney Lumet  *Quel pomeriggio di un giorno da cani* (1975) con Al Pacino, o  *Atlantic* ( *Versions Multiples GB/F/D*) ( *Atlantic-versioni multiple GB/F/D*, 1997), una tripla video proiezione nella quale si affiancano le versioni francese, inglese e tedesca del film di Ewald André Dupont del 1929 sul naufragio del Titanic. Opere con fotografie e testi formano un altro gruppo all'interno della sua pratica artistica, come  *Chantier permanent* ( *Cantiere permanente*, 1993), uno studio in collaborazione con Roche sull'architettura incompiuta, informale, in Italia, o  *Anna Sanders, l'histoire d'un sentiment* ( *Anna Sanders, la storia di un sentimento*, 1996-97) una sceneggiatura aperta con scenario per un film ancora da girare, creata sotto forma di rivista con collaborazione con l'amico e artista Philippe Parreno. Huyghe ha anche creato complesse installazioni spaziali e  *mises-en-scène* quali  *Le Chateau de Turing* ( *Il castello di Turing*, 2001), articolazione, attivazione e animazione di varie opere nel padiglione francese della Biennale di Venezia, o  *L'Expédition scintillante. A Musical* ( *La spedizione scintillante. Un Musical*, 2002), nella quale l'esposizione del museo consisteva nella presentazione dell'intenzione di partire per un viaggio, espresso simbolicamente nelle sale mediante eventi temporali e climatici, per esempio la caduta di neve vera e un'imbarcazione scolpita nel ghiaccio che si è sciolta nei primi giorni della mostra.

Analogamente gli ambiti teorici e tematici che Huyghe esplora sono molteplici e includono la nozione di cantiere, perennemente incompiuto, metafora dei sistemi aperti in generale; l'allestimento dell'esposizione come atto consapevole, quasi un'opera d'arte in sé costituita dall'articolazione di uno spettacolo nel quale nuove realtà possibili potrebbero emergere (un soggetto e un set per una nuova forma di allegoria aperta da mettere in scena); la libertà delle azioni non funzionali e non produttive nel regno del gioco; l'esperienza della vita quotidiana come territorio di infinite interpretazioni e di storie possibili; il legame tra i personaggi immaginari e la miriade dei nostri io interiori; e, soprattutto, i progetti collettivi ibridi.

Inizialmente Huyghe riteneva che per raggiungere questa "apertura", per mantenere vivi i segni, si dovesse concentrare l'attenzione sul modo in cui i processi rimangono costantemente in corso e le interpretazioni sono infinite. Questa è la prospettiva che lo ha condotto a un viaggio per documentare edifici incompiuti tipici della zona a sud di Roma e che ha portato alla produzione di  *Chantier permanent* ( *Cantiere permanente*) nel 1993, la stessa zona nella quale è stato girato  *Les Incivils* ( *Gli incivili*, 1995) il suo parziale rifacimento del film di Pasolini  *Uccellacci e uccellini* (1965). Con lo stesso interesse verso "l'apertura", Huyghe ha creato  *Silence Score* ( *Partitura di Silenzio*, 1997) e  *Le Carillon* ( *D'après Dream de John Cage*) ( *Il Carillon - da Dream di John Cage*, 1997), due omaggi all'arte "aperta" del compositore americano John Cage (1912-1992), la cui

poetica della casualità e della realtà "trovata" si ritrovano nell'opera di Huyghe.<sup>6</sup>

È evidente in queste opere il ricorrente desiderio di reintrodurre il piacere, il gioco e la fantasia nell'esperienza artistica (elementi spesso repressi dagli artisti radicali in quanto considerati "non-seri"). È osservabile anche un'impercettibile impulso a considerare l'arte come un paesaggio dove rendere manifeste le modalità con le quali gli esseri umani possono reagire (e effettivamente reagiscono) nei confronti di qualsiasi forma di tentativo uniformante - che tenti di trasformarli in consumatori e individui passivi - incoraggiandoli a costruire e ricostruire dinamicamente le loro vite e i loro rituali quotidiani. Da questo punto di vista Huyghe condivide le idee dell'antropologo, sociologo, teorico di studi culturali e sacerdote Michel de Certeau (1925-1986), il quale affermava che la vita quotidiana e la società sono costituite da miriadi di micro-invenzioni create e agite da persone normali, non-specialisti e dilettanti. De Certeau sostiene che si tratta di tattiche mediante le quali le persone normali sfuggono al controllo, ai luoghi comuni, alla passività e alla standardizzazione nella società dei consumi. Questo significa che è possibile concentrare l'attenzione non sul consumo di prodotti bensì sui vari modi di *usare* i prodotti o di negoziare lo spazio urbano. La vitalità della società è basata su questa costellazione di attività ordinarie, sul *bricolage* rappresentato dalla costante metamorfosi di invenzioni e creazioni anonime, all'interno della cultura dominante. Le pratiche quotidiane, quali leggere, parlare, abitare, cucinare sono mezzi di produzione ma senza la creazione di capitale: "L'attività della lettura ha tutte le caratteristiche di una produzione silenziosa: lo scorrere attraverso la pagina, la metamorfosi del testo attuata dagli occhi vaganti del lettore, l'improvvisazione e l'aspettativa di significati derivati da poche parole, volteggiano sopra gli spazi scritti come in una danza effimera."<sup>7</sup>

Visto in questi termini, il lavoro di Huyghe è contemporaneamente del tutto coinvolto dall'aspetto estetico e profondamente politico, ma si tratta di una politica che non si pone come critica esplicita, piuttosto è volta a creare una modalità alternativa di concepire la consapevolezza individuale in funzione di un'emancipazione intellettuale, personale e, indirettamente, sociale. Questa tensione si manifesta nella forma e nel linguaggio delle opere di Huyghe, e talvolta anche in modo diretto nel contenuto esplicito delle sue opere.

Uno dei primi progetti importanti, *Dévoler (Dis-rubare, 1994)*, è costituito da due azioni che l'artista documenta in video. In queste due azioni da dieci secondi ciascuna, inversioni delle "dimostrazioni-pubblicità" girate nei supermercati, Huyghe entra in un negozio con una borsa. Estrae un oggetto, un utensile nella prima azione e un libro nella seconda, e li appoggia furtivamente sugli scaffali di merci in vendita. Questo gesto - che richiama il lavoro comunitario e "anarchitettonico" sul riciclaggio realizzato da Gordon Matta Clark negli anni Settanta, ribalta in modo dimostrativo il ciclo di consumo delle merci e poeticamente rivendica una forma di azione che - se generalizzata - sarebbe veramente sovversiva.

Nello stesso periodo, non sollecitato da istituzioni o gallerie, Huyghe realizza il suo primo progetto per un tabellone pubblicitario, *Chantier Barbès-Rochechouart (Cantiere Barbès-Rochechouart, 1994)*, chiedendo a un gruppo di attori di recitare come se essi fossero realmente degli operai in un cantiere parigino, e quindi fotografando la scena e affiggendo l'immagine ottenuta a un tabellone nello stesso luogo di lavoro dove si trovavano i veri lavoratori edili. Per il breve periodo in cui il tabellone rimase visibile, prima di essere ricoperto da annunci pubblicitari, i passanti si trovarono di fronte la scena con i lavoratori reali e la loro stessa rappresentazione. Era un'immagine di relazione (*image reliante*), il cui significato risiede nel suo contesto immediato. Inserendosi nel luogo in cui abitualmente si trovano i normali annunci pubblicitari, il tabellone elogia il lavoro e la vita quotidiana turbando al contempo l'ordine della rappresentazione nello spazio pubblico. A proposito di questo e altri progetti per tabelloni pubblicitari, che Huyghe realizzò in vari siti urbani intorno al 1995 (un successivo ritorno a questa pratica è costituito da *Club*, nel 1999), Jean Charles Massera

ha osservato, "In una cultura che costantemente ci mostra prodotti finiti esiste l'esigenza di mostrare il lavoro dal punto di vista della sua produzione (costruzione). Se quell'elemento immaginario che è il consumo nasconde il tempo non collegato all'uso o alla contemplazione di un prodotto sublimato, dovremmo concludere che siamo circondati da un mondo che è solo *dato*, un mondo dove non si costruisce niente?"<sup>8</sup>. Secondo Massera, l'intervento di Huyghe agisce come un "passaggio che attiva il significato di un'immagine, dove la rappresentazione del qui e ora non è costruita nell'immagine bensì nel rapporto che creiamo con l'immagine stessa. Un rapporto che costruisce la storia del nostro personale viaggio o piuttosto un'interpretazione del viaggio stesso. La similarità tra ciò che è rappresentato nell'immagine e ciò che succede vicino all'immagine è una *mise en forme* o formulazione della domanda: chi sono gli interpreti?"<sup>9</sup>

Anche il successivo *Blanche-Neige Lucie* (*Biancaneve Lucie*, 1997) riguarda una forma di restituzione e di ribaltamento di un furto, come *Dévoler* (*Dis-rubare*).

Il documentario di quattro minuti riguarda Lucie Dolène, una cantante che, negli anni Sessanta, aveva doppiato la voce del personaggio animato di Biancaneve in francese e che successivamente fece causa a Walt Disney al fine di recuperare i diritti sulla propria voce e ottenere i compensi derivanti dalla distribuzione di una nuova versione del film negli anni Novanta. In quest'opera, come in altre, Huyghe celebra un lavoratore dell'industria dell'intrattenimento la cui soggettività si sovrappone a quella di un personaggio immaginario. Il documentario è girato con pellicola Super16 trasferita su pellicola 35mm, e possiede la risoluzione cinematografica e qualità di un vero film, rifuggendo quindi da un aspetto documentaristico, come se l'artista non volesse subordinare il nuovo filmato su Lucie Dolène al film originario. Come in molti altri lavori successivi l'artista evidenzia le macchine, gli "apparati" e l'attrezzatura che si trova normalmente fuori, ai margini del set, sottolineando quindi da un lato la natura costruita delle immagini, ma anche l'opposto: la realtà e la singolarità del mondo raffigurato che, se reso evidente, viene demistificato, e non appare più maestoso, lontano da noi o invincibile. *Blanche-Neige Lucie* inizia con lo studio di registrazione visto dall'alto, mentre si sente il rumore delle apparecchiature; la telecamera fa una panoramica in basso, esponendo gli impianti di illuminazione, e infine inquadra la figura di una donna di mezza età con i capelli biondi e la permanente. Dopo vari sguardi a sinistra, come in attesa di un segnale, accorgimento che la fa sembrare più umana e fragile, Lucie comincia a mormorare e poi canta la canzone del film *Biancaneve*, *Un jour mon prince viendra* (*Un giorno il mio principe verrà*). L'incontro con un'altra sua voce avviene tuttavia qualche istante prima dell'inizio della canzone, mentre la macchina da presa riprende ancora l'impianto luminoso dello studio, e continua per tutta la durata del film. È una voce alternativa, più intima, la trascrizione di un monologo in cui Lucie Dolène racconta le sue memorie. Ricorda come cantava le canzoni di *Biancaneve* da bambina a scuola e poi il provino, all'inizio degli anni Sessanta, per il ruolo principale nella versione francese. Ricorda la sensazione di identificazione con il personaggio immaginario, il suo *essere* Biancaneve, e poi il senso di tradimento e impotenza derivante dalla perdita dei diritti sulla sua propria voce. Questa opera tenera e malinconica di Huyghe opera polifonicamente attraverso la separazione, stratificando il piacere che Dolène prova eseguendo nuovamente la sua canzone e apparendo pubblicamente sullo schermo nell'opera di Huyghe, con il resoconto discorsivo della sua lotta, che leggiamo nei sottotitoli. È un'opera che suggerisce l'ambivalenza della soggettività e la moltitudine di personalità che serbiamo dentro di noi.

Prima ancora di *Blanche-Neige Lucie* (*Biancaneve Lucie*), nel 1994-95, Huyghe realizzò *Remake* (*Rifacimento*), il suo primo film basato sulla ripresa di un precedente cinematografico, in questo caso del film di Alfred Hitchcock *La finestra sul cortile* (1954). Da allora in poi, Huyghe si è impegnato con sempre maggiore frequenza in una prassi di invenzione attraverso tecniche di trasformazione e di re-interpretazione. E nei suoi progetti più recenti l'idea di "interpretazione" si

amplia ulteriormente fino a significare "intenzione", "proiezione", perfino "anticipazione". Per esempio, nel recente *Streamside Day* (2003), l'opera d'arte consiste nel realizzare un progetto di collaborazione attorno alla proposta di Huyghe di avviare una nuova usanza o tradizione, una nuova "origine" per una comunità che potrebbe modificare per sempre l'andamento delle celebrazioni pubbliche in un luogo scelto dall'artista.

Ma da dove proviene questa fiducia nella possibilità di *agire con efficacia* e nell'autenticità del quotidiano? La maggior parte degli artisti e pensatori a partire dagli anni Ottanta aveva accettato l'idea che viviamo in una società di simulacri nella quale i segni hanno preso il posto della realtà e tutte le nostre azioni e le nostre vite sono predeterminate da una precedente realtà, quella dello spettacolo, di cui il cinema è l'espressione più emblematica. Perché quindi questo radicale disaccordo da parte di Huyghe?

Una prima risposta semplice potrebbe trovarsi nel fatto che tali idee non corrispondono alla sua esperienza di vita. In effetti Huyghe si è trovato fin dalla prima infanzia dal lato della produzione e della messa in atto delle cose piuttosto che da quello della passiva accettazione di ciò che è già risolto, già compiuto. Ebbe da subito la consapevolezza di quanto importanti siano l'azione personale e la coscienza nella "cabina di pilotaggio" per così dire, dove chiunque potrebbe trovarsi, se nello stato d'animo giusto. Nato a Parigi nel 1962, Huyghe ricorda che da bambino aveva effettivamente volato nella cabina di pilotaggio, insieme al padre che era un pilota delle avio linee francesi, ammirando le luci di Los Angeles dall'alto, durante un atterraggio notturno (e non solo guardandole nel film *Blade Runner*, come la maggior parte degli altri bambini). Per la stessa ragione, da ragazzino Huyghe usufruiva inoltre di biglietti aerei gratuiti per viaggiare intorno al mondo. Da queste esperienze giovanili ha appreso come siano relativi i costumi e le usanze culturali e quanto invece siano universali certi aspetti dell'umanità, come nella sfera affettiva ed emozionale ogni luogo esprima gli "affetti" in modo diverso, si potrebbe dire con infinite interpretazioni di emozioni che rimangono comunque sostanzialmente le stesse ovunque. Inoltre da ragazzo, e prima di rivolgersi all'arte, Huyghe partecipa attivamente in ambiti culturali di opposizione, affiliati ai movimenti anarchici e all'universo punk. Dopo il diploma di scuola superiore si iscrive alla Scuola di Arti Decorative, un istituto di arti applicate dove apprende varie pratiche, spaziando dai video alla fotografia alla progettazione scenica. Nei primi anni Ottanta inizia a interessarsi al Situazionismo e all'arte pubblica in genere e le sue prime opere sono realizzate con l'amico artista Claude Closky. Si tratta di manifesti, un tipo di realizzazione che continua a praticare ancora oggi in relazione a degli eventi o azioni effimere. Dopo gli anni all'istituto artistico stringe inoltre legami con altri giovani artisti francesi, quali Xavier Veilhan, Pierre Joseph, Dominique Gonzalez-Foerster e Philippe Parreno, insieme al quale realizzerà varie collaborazioni negli anni successivi. Nel corso degli anni Novanta Huyghe continua il dialogo con altri artisti, ed è tuttora un aspetto importante del suo lavoro che lo porta a condividere esperienze, tra gli altri, con Liam Gillick e Rirkrit Tiravanija.

Durante gli anni Novanta in generale, e nell'opera di Huyghe in particolare, si è verificato uno spostamento di attenzione, dalle verità universali verso il particolare della vita ordinaria. In altre parole, mentre gli artisti occidentali per tutto il ventesimo secolo avevano principalmente esplorato "elementi essenziali" e "strutturali" nella pittura, scultura, nelle installazioni e perfino nella fotografia e nell'arte concettuale (paradossalmente lo hanno fatto anche mentre "criticavano" le grandi narrazioni della Modernità durante il post-modernismo negli anni Ottanta, "criticavano" in modo molto generale e assoluto), a partire dagli anni Novanta, invece, nuovi artisti in tutto il mondo, quali Huyghe, Gillick e Parreno (o in modo diverso, Tacita Dean, Janet Cardiff, William Kentridge e Francis Alÿs), hanno osservato i micro-eventi, sia in se stessi sia nel mondo esterno. Questo comportava il distacco dalla *Storia* con la "S" maiuscola e un avvicinamento al concetto

apparentemente più limitato e modesto della *storia* o racconto. Per una maggiore comprensione della narrazione questi artisti si interessarono quindi a tutte le forme attraverso cui è possibile raccontare storie, dalla letteratura ai film. Un'esposizione organizzata da Jean-Marc Prévost nel 1998 riguardava proprio questo impulso narrativo nell'arte contemporanea: "Numerosi artisti esplorano oggi processi alternativi di narrazione, opponendosi all'immagine chiusa, e usano film, televisione, immagini culturali e altre modalità che riorganizzano sotto forma di scenari. La narrativa classica viene messa in discussione dal ruolo centrale del pubblico che deve re-inventare possibilità di lettura di singole opere d'arte presentate insieme nell'ambito delle installazioni."<sup>10</sup>

Non a caso una delle prime personali di Huyghe, "L'usage de l'interprète" tenuta nel 1995 al FRAC Languedoc Houssillon a Montpellier, era costituita da un evento in due parti intitolato *L'Ecrivain public (Lo scrivano pubblico)*. Per questo progetto Huyghe richiamò l'antica professione degli scrivani pubblici che, fin dall'antichità e fino all'avvento dell'educazione pubblica e dell'alfabetizzazione, scrivevano lettere e documenti per conto d'altri. Nella prima parte del progetto lo "scrivano pubblico" di Huyghe leggeva giornali e riviste e ne segnalava i contenuti all'artista mediante una serie di lettere per un periodo di due settimane prima dell'inaugurazione dell'esposizione; in una seconda parte del progetto, lo scrivano si sedette a un tavolo e annotava tutto ciò che sentiva, vedeva o in genere osservava durante l'inaugurazione dell'esposizione: "La stanza è già occupata. Occupata? O piuttosto affittata per alcune persone sparpagliate, che osano appena muoversi nello spazio. C'è un'eco. L'ambiente è illuminato in modo particolare, chiaro e caldo al contempo, e un'unica parete, a destra della scala, è illuminata sopra una serie di fotografie. Un giovane uomo, preoccupato, si aggrappa al corrimano, solo, isolato in questa parte della stanza. In questo momento lo spazio appare inospitale... Silenzio... Un gruppo mi chiede chi sono. 'Uno scrivano' risponde laconicamente. C'è veramente un'eco in questa stanza... 'Venite, stiamo per vedere un film, forse sta per cominciare', dice il padre al bimbo..."

Benché lontano dal pensiero razionale, il metodo di Huyghe non è irrazionale, né auto-espressivo, piuttosto si tratta di un tentativo preciso di mantenere dinamico e costantemente in funzione il pensiero, rifuggendo dalla preclusione e determinazione di qualsiasi ambito di conoscenza costituita e codificata. La sua pratica condivide sia il rigore dei predecessori concettuali sia l'apprezzamento del sublime e dell'ignoto della poesia lirica. Per esempio, come Daniel Buren (n. 1938), Huyghe adotta un modo di pensare sistemico e considera il mondo e la cultura artistica come un sistema di segni. Esistono, in effetti, affinità tra la ben nota striscia di Buren, in uso sin dagli anni Sessanta, un elementare segno aperto il cui significato varia a seconda della localizzazione, attivando i contesti in cui è posto, e il "segno vuoto" Annlee di *No Ghost Just a Shell (Non un fantasma, solo un guscio, 1999-2003)*, il progetto collaborativo avviato da Huyghe e Parreno intorno alla vita del personaggio manga che hanno acquisito da una società commerciale e che si è trasformato nelle diverse opere di artisti a cui Huyghe e Parreno si sono rivolti per collaborare.

La poetica del quotidiano di Huyghe richiama anche le modalità di Piero Manzoni (1934-1963). Lo *Socle du Monde (Base del mondo, 1961)*, di Manzoni, un ampio basamento situato in un parco danese, recante la scritta "base del mondo" capovolta, che trasforma quindi l'intera terra con tutte le persone e gli eventi in corso in una gigantesca opera d'arte, fantasticamente appoggiata alla base, è in effetti una delle opere d'arte preferite da Huyghe. Così come Manzoni celebrava un mondo in mutazione e flusso continuo, pieno di attività singolari, cose ed eventi, così anche Huyghe crea opere con infinite possibilità, dove gli usi singolari e le micro-storie vengono celebrate. Alcuni anni dopo Manzoni, alla fine degli anni Sessanta e continuando negli anni Settanta e Ottanta, Alighiero Boetti (1940-1994) creava opere di Arte Povera, elogi di pratiche collettive e quotidiane, come le sue *Mappe ricamate (1971-1993)* oppure i suoi *Mettere al mondo il mondo (dal 1972)* realizzati in collaborazione con altre persone a cui chiedeva di ricoprire interi fogli di carta con segni a biro.

### 3. *L'esperienza nelle pieghe dello spettacolo*

La cinematografia è stata la più importante industria culturale del ventesimo secolo e in questo periodo il cinema è diventato, insieme alla città, uno spazio pubblico primario, un nuovo spazio di spettacolo. Huyghe è sempre stato attratto dagli attori dilettanti, piuttosto che dai professionisti, dalle persone "reali" dietro le immagini pubbliche degli attori, da comparse e controfigure, e in generale da tutti i "lavoratori" dell'industria cinematografica e dell'intrattenimento - industria che si è sviluppata vertiginosamente nell'arco del ventesimo secolo operando commercialmente sulle esigenze individuali di emozione, piacere ed esperienza estetica e colonizzando così pervasivamente gli spazi interiori delle persone da convincere anche gli intellettuali più scaltri che l'esperienza originale non fosse più possibile nella società dei simulacri.

Come si è già potuto notare sopra, una serie di opere di Huyghe, a cominciare da *Remake (Rifacimento)* e da *Les Incivils (Gli incivili)*, realizzati alla metà degli anni Novanta, si basa invece sulla sperimentazione delle possibilità di creare nuove forme di realtà nell'ambito di questo spazio pubblico che è il cinema, apparentemente "inautentico" e fruibile solo come finzione e luogo di proiezione, ma che può invece essere un generatore di esperienze inedite e reali attraverso il riutilizzo dello suo spazio medesimo. Il film di Pasolini *Uccellacci e uccellini* ha ispirato *Les Incivils* e Huyghe ha sempre ammirato l'amore per la realtà di Pasolini e il suo apprezzamento per l'esperienza amatoriale. Sotto vari punti di vista anche Pasolini ha utilizzato il film in modo paradossale, non per esplorare la finzione, bensì per allontanarsene. Originariamente poeta e romanziere, Pasolini fu un autore cinematografico autodidatta che inventò un proprio linguaggio cinematografico usando attori non professionisti, girando dal vivo, mescolando lirica e politica, sacro e profano, simbolico e letterale. Si esprime in vari modi, dai poemi scritti in dialetto friulano, regione di origine della famiglia materna, fino alla totale adesione alla vita delle *borgate* nei romanzi e nei film. Benché non vi sia un legame diretto tra le due opere, quando guardo *The Third Memory (La terza memoria)* nel quale il vero bandito rimette in scena oggi la rapina in banca che ispirò *Quel pomeriggio di un giorno da cani*, mi viene in mente il primo film di Pasolini *Accattone* (1960), nel quale il personaggio centrale, l'accattone Vittorio, gode della simpatia dell'autore e diventa un antieroe che muore come Cristo tra due ladroni.<sup>11</sup> Per Pasolini il cinema era una forma di "scrittura con realtà". A partire da questa affermazione, Huyghe decise sia di espandere (in quanto la sua è un'arte del realismo) sia di invertire la poetica di Pasolini fino al punto di considerare lo spazio del film come un luogo nel quale può emergere nuova realtà, anziché riprodurre o rappresentare la realtà: ne *Les Incivils (Gli incivili)*, Huyghe si recò nelle stesse località dove era stato girato il film originale di Pasolini, per rifare e ricostruire alcune scene. Piuttosto che semplicemente guardarsi un film al cinema o in poltrona a casa, Huyghe propone di ispirarsi al film per andare a fare un viaggio insieme ad altre persone in luoghi dove ha vissuto nuove esperienze in loro compagnia durante le riprese. Il film diventa pertanto l'origine di nuove, e impreviste, esperienze reali.

In un importante saggio del 1998 sulla mostra sperimentale di Huyghe, Gonzalez-Foerster e Parreno all'ARC di Parigi, poi sviluppato in altri suoi testi successivi, il critico francese Jean-Christophe Royoux ritrova nell'opera di questi artisti una tendenza caratterizzata da un vuoto o un'assenza che - grazie alla libertà interpretative che offre il vuoto - rende possibile la creazione di situazioni inedite e la nascita di relazioni e scenari per nuovi, potenziali racconti. Questi sono caratterizzati dal "piegarsi e il dispiegarsi di forme di rappresentazione, come se ciascuna singola realizzazione avesse un significato solo nell'ambito della genealogia delle forme che eredita e trasforma". Egli individua quello che si potrebbe definire "lo spazio vuoto della piega", sinonimo di un dubbio radicale rispetto alla autosufficienza della singola immagine. Questo piegare e dispiegare di forme



di rappresentazione interconnesse genera ripercussioni riguardo le forme dell'immagine e del racconto. "Il lavoro di Huyghe" - egli afferma - "opera tecnicamente e strutturalmente come una successione di trasferimenti e trascrizioni che spostano i concetti del *dove* e del *cosa* della rappresentazione. L'esperienza del tempo non è più sviluppata in base a una sequenza narrativa bensì nell'articolazione seriale di ciascun nuovo stato di rappresentazione. In altre parole, l'esperienza della storia non si basa più sul riconoscimento della narrazione ma sulla realizzazione cosciente che le successive interpretazioni riposizionano ogni volta la possibilità del riconoscimento stesso".<sup>12</sup>

Una *piega* esemplare nell'arte di Huyghe è infatti *Remake (Rifacimento)*, filmato nell'arco di due fine settimana nel 1994-1995 con attori non professionisti, utilizzando la medesima struttura cinematografica, le inquadrature e l'editing del film *La finestra sul cortile* di Hitchcock. Gli interpreti ripetono il testo originale parola per parola, nelle stesse posizioni degli attori del film originale, tuttavia la vista sugli edifici del cortile nell'originale di Hitchcock viene sostituita dalla vista sul cantiere di un edificio incompiuto. Nel nuovo film si osservano quindi gli sforzi e le esitazioni nell'interpretazione degli attori dilettanti che si sovrappongono a una forma riattivata di osservazione - una costante interazione tra e messa in relazione dinamica dei frammenti di ricordo che abbiamo del film di Hitchcock con ciò che osserviamo nel nuovo *remake*. La *piega* il rifacimento, non è una copia né una citazione; non ci allontana ulteriormente dall'originale bensì opera in modo diametralmente opposto, riportando l'osservatore nel qui e ora, nella vita quotidiana, in un atto che più che una forma di visione è una forma di lettura dei due film incrociati.

Huyghe iniziò dunque con l'aprire strutture che sembravano chiuse con una tecnica della *piega* come in queste opere ispirate a classici del cinema, per poi ampliare la gamma delle sue attività artistiche sempre adottando lo stesso punto di vista del *piegare*, fino a occuparsi addirittura di come poteva essere possibile *piegare*, operare delle *pieghe* nelle mostre e negli spazi espositivi stessi che gli venivano proposti.

Un esempio di questa consapevolezza spaziale e contestuale che Huyghe esprime in ogni sua mostra è da vedersi nella maniera in cui egli ha affrontato l'installazione video. Negli anni Novanta si è largamente diffuso nel mondo artistico l'uso delle installazioni con video proiezioni, ma Huyghe si è infatti sempre avvalso di questo formato in modo attento e considerato, evitando la natura frontale e passiva della fruizione dello spettatore, spesso generata dalle proiezioni, una situazione che riporta all'osservazione distaccata della pittura tradizionale e che l'arte d'avanguardia aveva faticosamente infranto fin dalla fine degli anni Cinquanta.

Un modo per evitare questo è per Huyghe mantenere il pubblico attivo e consapevole attraverso un rendere esplicito il processo stesso della visione e della percezione. Questo comporta far diventare lo spazio dello spettacolo non meno, bensì più, evidente, e rendere indistinti i confini del tempo lineare, stimolando previsioni e ricordi nel pubblico, in modo che il pubblico si possa rendere conto di essere nello spazio *reale* di una rappresentazione, cioè in un teatro *reale* dove la finzione è riconosciuta tale, come facente parte di una realtà in sé e di sé.

Questo inglobamento dell'immaginario nel reale e la continuità tra i due elementi si trova alla base di molti dei suoi allestimenti di mostre, incluso il progetto collaborativo del 1998 all'ARC di Parigi con Gonzalez-Foerster e Parreno, che segnò l'avvio di questa pratica. La mostra personale di Huyghe intitolata "Interludes", al Van Abbemuseum in Eindhoven all'inizio del 2001, è stata allestita in maniera dinamica: durante la mostra, a intervalli, le luci generali si spegnevano e una lampadina singola si accendeva, per il tempo necessario ad andare a fumare una sigaretta. Quando la mostra si "riaccendeva", le opere proiettate erano state invertite, e non erano più visibili nello stesso posto di prima. Questo suggeriva nello spettatore degli slittamenti vertiginosi della memoria. Anche il "Le Château de Turing" nel padiglione francese di Venezia, nell'estate del 2001,

"L'Expedition scintillante. A Musical" a Bregenza nel 2002 e il recente "Streamside Day Follies", esposizione al Dia: Chelsea di New York nel 2003, che costituisce una parte di un progetto più complesso e ancora in corso di sviluppo, intitolato *Streamside Day (La festa di Streamside)*, sviluppano ulteriormente questa forma di scenografia e attivazione della mostra come uno spazio di infinite interpretazioni e possibilità, quasi un'opera a se stante. In ciascuna di queste presentazioni l'artista ha incluso le opere d'arte nell'ambito di spazi di per sé espressivi e rispecchianti la natura dell'osservazione, l'identità fondamentale tra l'attraversamento dello spazio e il movimento attraverso il tempo, l'arte di creare collegamenti, richiamare alla mente, stratificare percezioni sensuali e attività intellettuali. Queste mostre non sono solo luoghi in cui si presentano delle opere già realizzate, ma sono anche delle *interpretazioni* di mostre, e pertanto diventano scenari e situazioni in grado di produrre, ancora una volta, quello che Huyghe chiama delle "realità aggiunte", un plus-valore di realtà nello spazio dello spettacolo.

Riflettendo sull'arte di Huyghe dal punto di vista di come egli costruisce l'allestimento delle sue mostre quasi fossero esse stesse opere d'arte, tornano alla mente altri artisti degli anni Sessanta. Dan Graham (n. 1938), ad esempio, esplora la natura vertiginosa della coscienza, della percezione e della memoria, e gli spazi mentali nei quali il soggettivo e il sociale interagiscono e talvolta si scontrano. I padiglioni di Graham, spazi con specchi bipolari trasparenti/opachi, dove osservatore e osservato si sovrappongono, potrebbero aver avuto un importante ruolo formativo rispetto alla disposizione conscia degli elementi nelle esposizioni di Huyghe. Inoltre, Huyghe ha ammirato il modo in cui Marcel Broodthaers (1924-1976) interpretò gli elementi di una mostra come fossero personaggi di un testo e coreografò questi elementi nel suo "Jardin d'hiver" (Bruxelles, 1974).

Risale alla fine degli anni Ottanta un'esposizione di gruppo cui Huyghe si riferisce talvolta in termini di riattivazione dello spazio espositivo. Intitolata "Bestiarium", la mostra trae origine dalle conversazioni di Dan Graham e Rüdiger Schottle in merito ai giardini formali di Versailles. È diventata sia un'esposizione di opere d'arte di vari artisti sia un modello contenente dei modelli di spazi che rendono possibile l'osservazione - ogni artista partecipante, infatti, aveva realizzato una scultura/modello sul tema della percezione e della rappresentazione. L'esposizione è stata ripresentata e articolata nell'arco di vari anni in forme e luoghi sempre diversi.<sup>13</sup> Nel suo richiamare un'estetica barocca era, in spirito, "un giardino e un teatro dei teatri, e anche un labirinto. Ciascuna opera d'arte costituisce un luogo possibile per il verificarsi di un evento che non ha ancora avuto luogo e, nel complesso, le opere danno forma a un altro spazio, per un altro evento che sarà il *Bestiarium*... Non si tratta di una mostra di gruppo di singole opere artistiche, fruibili individualmente, in quanto ciascuna opera, senza le altre, risente dell'assenza dei significanti complessivi che l'hanno determinata; tuttavia l'intera esposizione, costituita dal complesso teatro-giardino, non è comunque un'opera d'arte singola e totale".<sup>14</sup>

Benché i suoi riferimenti ai filosofi siano scarni, se opportunamente stimolato Huyghe cita occasionalmente il suo interesse per Gilles Deleuze. Nel 1988 Deleuze pubblicò il suo libro *The Fold. Leibniz and the Baroque*<sup>15</sup> nel quale analizza il barocco attraverso gli scritti di Leibniz e il concetto di *piega*. Il barocco non è un'essenza, bensì una modalità operativa che produce continue, infinite pieghe. *Piegare* implica contrarsi e dilatarsi, avanzare e ritirarsi, comprimersi ed espandersi, ma anche avviluppare e sviluppare, implicare ed evolvere. La materia e lo spirito sono entrambi caratterizzati da pieghe. Benché Eraclito non sia citato da Deleuze ("Negli stessi fiumi scendiamo e non scendiamo, siamo e non siamo"), per molti versi la visione barocca dell'irriducibile pluralità di organismi potrebbe essere messa in relazione al concetto di Eraclito del movimento continuo degli atomi. La ripetizione barocca è per Deleuze un'intrinseca singolarità, e una curva infinita. La definizione di Leibniz dell'anima o della soggettività come una "monade" - un'unità che racchiude una molteplicità, che a sua volta sviluppa un'unità in una *serie* - viene descritta da Deleuze come

affine alla soggettività contemporanea che potrebbe quindi essere anche oggi concepibile nei termini del barocco, pur di natura diversa, più transitoria e nomade.

Deleuze è tuttavia importante non solo per comprendere il concetto di interpretazione come piega nell'arte di Huyghe. Più in generale sono importanti anche i suoi interrogativi sul libero arbitrio in un mondo apparentemente determinato dalla necessità, come anche il suo *bergsonismo* in virtù del quale ogni evento è singolare ma anche in un flusso. Ed è soprattutto il suo concetto della natura impensabile dell'immagine, che stimola ciononostante il pensiero, che ci illumina sulle "zone di non conoscenza" di Huyghe: le zone dove si decide di pensare, ma non si pensa ancora quando la decisione è presa, zone dove inizia il pensiero, ma non viene costituito alcun sistema di conoscenza.<sup>16</sup>

#### **4. Tradizioni e costumi**

Il percorso compiuto da Huyghe negli anni attraverso "formati" diversi di esperienza e comunicazione, esplorando in ciascuno come l'uso specifico che se ne fa produca in ciascuno un senso di realtà nella propria esistenza soggettiva, finanche nelle strutture e nei sistemi apparentemente più anonimi, lo ha portato a occuparsi di architettura, riviste, tabelloni pubblicitari, televisione, cinema e esposizioni nei musei e a dimostrare, in ciascuna situazione, come sia possibile agire attivamente. Uno dei più recenti "formati" o codici dei quali si è occupato è quello del folklore e delle tradizioni nella società contemporanea. Nell'epoca della globalizzazione, che vede le tradizioni come prodotti di consumo e il folklore considerato nei media come prodotto di scambio nell'industria turistica (oppure, cosa più inquietante, come un'arena di rituali pre-moderni e immutabili che riemergono causando divisioni e conflitti, come fossero il ritorno di un passato tribale rimosso che destabilizza la società contemporanea liberando impulsi violenti e distruttivi, perfino il "terrorismo"), Huyghe ha ripreso uno dei suoi primi interessi - il fascino che prova per le cerimonie popolari - nell'intento di indagare se i rituali delle comunità possono essere degli ambiti dinamici di cambiamento sociale, di crescita ed evoluzione della società.<sup>17</sup>

Per l'evento *Toison d'or* (Il vello d'oro, 1993), a Digione, Huyghe riprese la storia dell'ordine medievale del Toson d'oro (ispirato all'antico mito del viaggio di Giasone con gli Argonauti alla ricerca del vello d'oro per diventare re) e creò una giocosa cerimonia nel parco e nell'area giochi di quello che è oggi un centro commerciale denominato *Toison d'or* - anch'esso creato al posto di un precedente parco a tema sempre con lo stesso nome *Toison d'or*: alcuni bambini vestiti con i normali abiti quotidiani indossavano sulla testa grandi maschere raffiguranti animali in un riunione informale e festosa. Mentre l'ordine del Toson d'Oro era costituito da ricchi individui che una volta l'anno sfilavano in processione, un primo elemento nella storia del rapporto tra spettacolo e potere tra la fine del medioevo e l'inizio dell'epoca moderna, *La Toison d'or* di Huyghe suggerisce la possibilità di un evento alternativo, scevro da qualsiasi utilità pratica, nel campo del gioco. Questo *Bestiariun* di teste animali evoca desideri, fantasie e fiabe e l'intento di Huyghe è suggerire che malgrado la società contemporanea abbia istituito nuovi mercati trasformando le festività e le celebrazioni pubbliche, da Natale a Halloween a San Valentino, in prodotti sugli scaffali dei negozi, è anche possibile, (come lo era con i film), usare questi spazi-simulacro come spazi nei quali possono emergere nuove realtà. Ancora una volta siamo nel regno *dell'azione*: è vero che tutti i miti, le tradizioni, i costumi e i rituali hanno origine solo nel passato, come si ritiene comunemente? Ma non c'è stato un tempo in cui il cavallo di Troia è stato effettivamente introdotto a Troia da un gruppo di persone? Non è vero che è esistito un tempo un re celtico nelle isole britanniche che ha resistito ai Romani ed è diventato il nostro re Artù? Perché questo non può accadere anche oggi e chi ha detto che il rituale possa solo essere una ripetizione inanimata del passato? Può l'artista avviare la creazione di una nuova realtà futura, creando quindi una forma di arte pubblica davvero

capace di modificare lo spazio pubblico, invece di occuparlo solo temporaneamente?

Da questo punto di vista Huyghe condivide alcuni pensieri dell'antropologo Victor Turner (1920-1983) il quale sosteneva che il rituale svolge un ruolo di agente nel cambiamento sociale, mentre tradizionalmente, nell'antropologia strutturale e funzionale, il rituale venne visto come elemento di conservazione dello *status quo*. Il rituale serve per creare un senso di comunità tra i partecipanti, rafforzando i valori comunitari, ma al contempo favorisce scambi sperimentali tra gli individui. Prendendo le distanze dall'antropologia struttural-funzionalista, secondo la quale si studiano le società in base alle relative norme, istituzioni cristallizzate e vincoli fondamentali, quali ad esempio i legami familiari, l'antropologia dell'esperienza di Turner studia rituali, celebrazioni e tutte le forme di performance collettive come zone "liminoidi", nelle quali si verifica una *ri-scrittura* dei codici culturali attraverso la sperimentazione e il gioco. I simboli sono veicoli dinamici di trasformazione e le cerimonie sono situazioni nelle quali si rimodellano le forme socioculturali accettate. I rituali e le festività non sono mai completamente codificati in quanto si adattano continuamente a nuovi contesti. Le società cambiano e si sviluppano proprio attraverso questi processi di ritualizzazione. Invece di essere uno spazio di ripetizione e coerenza, dunque, il rituale è lo spazio nel quale le società esprimono la propria flessibilità e adattabilità. "Il rituale è il principale strumento mediante il quale la società cresce e si sviluppa verso il futuro".<sup>18</sup>

Così nel 2003 Huyghe si rivolge alla tradizione ottocentesca del "sublime" americano e al suo mito arcadico in *Streamside Day*, nell'intento di creare una nuova tradizione per una nuova comunità a nord di New York, lungo il fiume Hudson. Invece di considerare le periferie e i sobborghi come luoghi di alienazione e omogeneizzazione, Huyghe esplora il potenziale creativo nella spinta a trasferirsi ai margini della natura che è presente in queste comunità. C'è generosità verso i ricordi infantili in questo lavoro nel quale i confini tra la natura e la cultura sono davvero più duttili del previsto, in cui vere foreste e animali semidomestici emergono, come da un cartone animato di Bambi, ed entrano in casa, se solo si ha la pazienza di aspettare con la macchina fotografica in mano.

Huyghe ha creato prima di tutto un evento performativo, e poi un film in due parti per questo progetto: il primo è una favola che racconta la storia di una migrazione originale verso nuove abitazioni; la seconda parte, girata in modo diverso, con una risoluzione minore, documenta il festeggiamento del primo anniversario della comunità di Streamside, con il corteo, il palco, la musica folk, il discorso del sindaco, cibo, giochi di bambini e palloncini. Questa festa è una prima *piega* ripete già la storia raccontata nella prima parte del film, quindi iniziando quella che dovrebbe, o potrebbe, diventare veramente una celebrazione annuale.

Huyghe ha proiettato il film in un padiglione creato appositamente nella sede di Dia: Chelsea a New York, in uno spazio temporaneo che si crea e si disfa costantemente: varie pareti mobili si riunivano per poi sparire una volta terminati i venti minuti di proiezione, in modo che lo spazio espositivo continuasse a fluire e rifluire, a costituirsi per poi tornare alla sua natura originale, un'architettura bianca e vuota. C'è un'ambivalenza nel film che si ripresenta nell'ambivalenza della struttura per la proiezione del film, entrambi molto solidi e stabili una volta assemblati e al contempo vaghi e provvisori, costruiti dall'artista pensando sia allo spazio evanescente, fantastico e immaginario della Città di Smeraldo nel *Mago di Oz* sia allo spazio Modernista, solido e costruito. *Streamside Day (La festa di Streamside)* è disarmante, non si sa come prenderlo, come "leggerlo", in quanto il film non sembra trasmettere alcun messaggio chiaro e resta invece sospeso in una zona "liminare" tra malinconia e utopia.

### **5. Fantasmi e condizioni liminari**

*No Ghost Just a Shell (Non un fantasma, solo un guscio)* è uno dei progetti artistici più affascinanti

degli ultimi anni. Nel 1999 Huyghe e Parreno hanno acquistato i diritti di un *avatar*, un personaggio manga di Kworks, una società che vende personaggi virtuali destinati ad animazioni commerciali. Ciascun artista ha poi creato una prima animazione con il personaggio, che hanno chiamato Annlee. Il concetto dell'opera era di non creare nuove storie bensì di considerare Annlee come un segno che dovesse essere liberato dalla proprietà del copyright e reso capace di esprimere la propria realtà, la propria esistenza, di segno, un segno da loro strappato all'industria dell'intrattenimento, in grado di parlare della propria condizione di "segno".

I due primi episodi, *Two Minutes Out of Time* (*Due minuti fuori dal tempo*, 2000) di Huyghe e *Anywhere Out of the World* (*Dovunque fuori dal mondo*, 2000) di Parreno, sono stati presentati per la prima volta lo stesso giorno in due diverse gallerie parigine, dando luogo a un'esperienza di disorientamento e turbamento per il pubblico, alla deriva nella città e non capace di riconoscere bene chi fosse l'autore di cosa. Che cosa si era visto, dove, chi era l'autore: tutto era diventato indistinto e oscuro mentre i fantasmi delle due Annlee infestavano gli spazi. Huyghe e Parreno hanno successivamente proposto ad altri artisti di fare ciascuno un'aggiunta alla "storia" di questo segno deviante; vari capitoli sono quindi stati aggiunti a quella che è diventata una favola contemporanea con molti autori, tra cui Gonzalez Foerster, Gillick, Tiravanija, Ohanian, Pierre Joseph & Mehdi Belhaj-Kacem, Francois Curlet, Anna-Léna Vaney, M/M Parigi, Joe Scanlan, Lily Fleury, Richard Philips, Henri Barande, e Angela Bulloch & Imke Wagener. La favola è poi terminata con il trasferimento legale della proprietà del copyright del "segno" Annlee al personaggio stesso e celebrando la sua scomparsa con fuochi d'artificio nel dicembre 2002.

Nel primo episodio di Annlee, *Two Minutes out of Time* (*Due minuti fuori dal tempo*), di Huyghe, prima che compaiano immagini sullo schermo, si viene catturati da una voce femminile che si rivolge allo spettatore direttamente dal campo fuori schermo: "Ti immagino. È facile... ti vedo e vedo anche lei". Il rapporto osservatore/opera d'arte viene immediatamente invertito in quanto ci si sente osservati, vulnerabili e controllati da un narratore onnisciente e invisibile. La silhouette di Annlee modellata in animazione tridimensionale emerge poi a sinistra, come se uscisse dalla foschia. Assomiglia a un personaggio dei manga giapponesi, ma è più essenziale, semplificata, e i suoi capelli neri diventano azzurri sulla cima del capo, come illuminati da un faretto. È l'azzurro di un monitor, acceso ma senza programmazione. La voce continua, "Sto guardando un'immagine che si trova di fronte a un personaggio immaginario". Questo colloca gli osservatori nel regno dell'immaginazione, invertendo l'ordine normale. La voce continua a definire Annlee e la sua esistenza come segno e personaggio, senza nominarla: "È un passante, un extra". Tuttavia, dato che le sue labbra non si muovono, chi guarda non è sicuro se la voce che sente sia la voce interna del personaggio raffigurato o piuttosto un terzo, un narratore onnisciente, che descrive il personaggio che stiamo guardando. In questo video strutturato in due parti si verificano continuamente rallentamenti delle voci, punti di vista possibili e interpretazioni. Il primo è quello di qualcuno che ci guarda guardare il segno Annlee, le cui labbra sono tuttora sigillate; poi la stessa voce comincia a provenire dal personaggio raffigurato, che apre la bocca e comincia a parlare: "Ho due minuti, due minuti del vostro tempo lineare... Sono perseguitata dalla vostra immaginazione e questo è quello che voglio da voi. Non sono qui per farvi divertire, siete voi a essere qui per far divertire me...". Finalmente, nella seconda parte del video, la stessa immagine di Annlee adotta ancora un'altra voce, che non è più quella di un segno che parla della propria esistenza di segno, ma diventa invece la voce di una ragazza, registrata dall'artista in una strada all'esterno di un museo, che racconta della propria prima epifanica esperienza d'arte di fronte a un dipinto che ha appena visto nel museo. Tali slittamenti di voce e di punti di vista e diverse interpretazioni sorgono costantemente delle due parti del video.

Annlee è al contempo seduttiva e inquietante: come con un fantasma ne abbiamo paura e la

desideriamo. Ritroviamo Annlee, sotto forma di personaggio tratteggiato, che cammina senza fine in un paesaggio lunare nel secondo episodio di Huyghe, *One Million Kingdoms (Un milione di regni, 2001)*. Qui la sua voce è visivamente traslata in un diagramma audio che richiama i picchi e le montagne che emergono continuamente durante il suo percorso.

Sono interessata a Huyghe perché sfugge costantemente ed esplora la zona di confine indistinta tra "io" e "noi", mai il contrasto chiaro tra "io" e "tu". Questo si è riflesso in modo particolarmente chiaro nelle collaborazioni con altri artisti a vari progetti, spaziando dal suo *No Ghost, Just a Shell (Non un fantasma, solo un guscio)*, alla sua *Association des temps libérés (Associazione dei tempi liberati)*, un'associazione di artisti che ha fondato nel 1995. L'*Association des temps libérés* iniziò come modo di estendere l'incontro di un gruppo di persone invitati a partecipare ad una mostra collettiva oltre la durata istituzionale della mostra, riunendo i partecipanti e trasformando la loro connessione in una realtà che avesse una valenza associativa, addirittura legalmente riconosciuta, che non terminasse con la mostra in sé. Nel corso degli anni sono state intraprese diverse attività dall'*Association*, che esiste tuttora.

E anche quando lavora da solo (ma non è mai veramente solo, ci sono sempre altri con cui dialoga per tutta la durata dei processi), la "collaborazione" o la "comunità" viene esplorata come un sistema di pensiero e un oggetto di discussione. Per esempio *L'Expédition scintillante. A Musical (La spedizione scintillante. Un Musical, 2002)*, progetto di cui è il solo autore (e che è anche stato visto da pochi - a Bregenza, in Austria), è stato presentato come intenzione di partire per un viaggio collettivo ("Sei o sette persone/Un'imbarcazione radio che naviga fuori dalle acque territoriali"), che richiama la comunità e lo spirito da "gruppo alternativo" delle stazioni radio pirata fuori alle acque territoriali negli anni Settanta. *Streamside Day (La festa di Streamside)* è un altro esempio di come la "comunità" possa costituire sia una pratica (diversi punti di vista - un fotografo, un cantante, disegnatori, scrittori - hanno registrato l'evento, la celebrazione, la "festa" di Streamside) sia il tema dell'opera.

Nell'arco dell'ultimo decennio il tema della soggettività collettiva è emerso con forza nel dibattito artistico, spesso in opposizione al vecchio concetto "moderno" della soggettività individuale (il concetto borghese e hobbesiano settecentesco dell'identità definibile in termini di biografia personale e proprietà privata.) Questa attitudine "anni Novanta" verso l'arte relazionale e i progetti collettivi - a tutt'oggi culturalmente vitale - ha recuperato le utopie collettive degli Sessanta ed è emersa da un profondo disagio rispetto al culto della "autorità autoriale", della rivendicazione di paternità e della monumentalizzazione degli oggetti d'arte negli anni Ottanta, decennio durante il quale l'arte in Occidente si è trasformata da pratica sperimentale d'avanguardia e luogo di pensiero e riflessione (come la filosofia, la matematica o la poesia hanno invece continuato a essere), in un conscio prodotto di scambio attraversato dall'ironia postmoderna (in modo non troppo diverso da come i viaggi si sono trasformati in turismo di massa e le celebrazioni tradizionali, come Halloween, sono diventate principalmente prodotti commerciali in quello stesso decennio). Questo impulso "collettivo", visibile nel lavoro di artisti come Tiravanija, nell'"arte relazionale" francese di Huyghe, Parreno e Gonzalez-Foerster<sup>19</sup> nonché nel lavoro di molti curatori negli anni Novanta<sup>20</sup>, scorreva parallelamente a un atteggiamento antagonista verso le istituzioni in generale, e le istituzioni artistiche in particolare, e faceva ipotizzare una forma di movimento di opposizione post-situazionista che potesse abbracciare il "reale" e lo "spazio pubblico" in contrasto al "cubo bianco" sospeso del museo; che potesse puntare "all'eteronomia" in contrasto "all'autonomia" dell'arte: al "quotidiano" e "comune" in contrasto all'"unico" ed "elevato".

Tuttavia, collocare Huyghe solamente in quest'arena collettiva del "noi" sarebbe riduttivo e semplificativo. Abbracciando incondizionatamente il "noi", non si sperimenta necessariamente un senso di soggettività più fluida e ibrida, un senso di superamento dell'impulso tradizionale a

categorizzare: si può sostituire una posizione chiara dell'individualità con un'altra altrettanto chiara della collettività, cadendo quindi nelle stesse trappole e contraddizioni del pensiero binario patriarcale che ha caratterizzato l'"io" della modernità.

Ciascuno degli artisti citati affronta e risolve il problema in modo diverso. Nel caso di Huyghe, credo che egli conosca profondamente gli scogli perigliosi che minacciano la navigazione in queste acque, e il suo metodo per evitare il contrasto "io / tu" favorendo l'"io / noi" può essere parzialmente chiarito notando ciò che condivide con il pensiero post-femminista, malgrado questo campo non sembra essere mai stato una parte prevalente delle sue letture né delle nostre conversazioni. Nel celebrare il "noi", egli non nega l'"io", piuttosto esprime una forma di soggettività più sottile, più permeabile, più incerta, variabile e fragile. È una soggettività "in mezzo", che oscilla avanti e indietro, tra il fondersi con un'altra e il separarsene, apparendo e riapparendo. A questo fine adotta un metodo empirico, una modalità di reazione piuttosto che di azione frontale. La reazione implica tempo, il tempo di fare esperienza, di guardare dentro se stessi e di rispondere di conseguenza.

La molteplice, cangiante e ibrida soggettività che Huyghe elogia, si relaziona al tempo ed è una polifonia di voci all'interno di ciascuno di noi. È un tempo interiore, come se potessimo scattare una fotografia statica, espanderla in una durata e tuttavia continuare a comprenderla come una forma immobile, come il proprio io. Uno dei primi lavori di Huyghe, *Trajet (Tragitto)*, 1992), esemplifica visivamente questo concetto: in questo evento onirico, del quale Huyghe ha anche realizzato un poster in offset, un uomo camminava su un tappeto mobile sistemato nella parte posteriore di un camion con i lati trasparenti. Si trovava in uno spazio illuminato dall'interno, che richiamava un set televisivo. Il camion attraversava le strade di Parigi collegando l'abitazione dell'uomo con altri luoghi significativi nella sua vita. Si muoveva, ma stava anche fermo perché camminava su una passerella mobile che scorreva in direzione opposta all'interno del camion. Il suo camminare era fittizio e non era in rapporto con la direzione effettiva di movimento del suo corpo nella città. La durata immaginaria del suo cammino era sovrapposta alla durata reale del movimento attraverso la città.

Per l'esposizione "Manifesta 2" del 1998 Huyghe ha presentato invece un altro lavoro forse ancora più fantasmagorico. *Sleeptalking (Parlando nel sonno)*, 1998) consiste nella proiezione del primo film di Andy Warhol (1928-1987), *Sleep* (1963), della durata di sei ore e mezza durante le quali si vede il poeta John Giorno mentre dorme. In *Sleeptalking (Parlando nel sonno)*, Huyghe ha proiettato il film di Warhol in una sala, mentre da un registratore situato in una stanza adiacente, divisa dalla prima da un vetro, proveniva la voce attuale di Giorno, un monologo registrato da Huyghe nel quale Giorno ricorda il sogno degli anni Sessanta e l'esperienza di girare il film con Warhol. Attraverso il vetro si poteva vedere Giorno che dormiva, ascoltando al contempo la sua voce nella stanza audio - una voce da un'altra dimensione, sospesa vicino al proprio fantasma del passato. Come in *Blanche-Neige Lucie (Biancaneve Lucie)*, emergono i dettagli e le specificità della vita reale che accompagnano la realizzazione anche del film apparentemente più semplice. Huyghe ha successivamente realizzato una seconda versione della stessa opera, ancora più spettrale e onirica, nella quale in tre minuti di sequenza, si vede Giorno com'era in *Sleep* trasformarsi nella odierna figura invecchiata di quarant'anni, che giace nella stessa posizione sdraiata che ha nel film originale di Warhol.<sup>21</sup> Per Huyghe, il tempo non è mai lineare. Si espande e si contrae ed è estremamente personale. Va al contempo avanti e indietro, dando forma alla coscienza, inseparabile dalla percezione e dalla memoria con le quali è completamente intrecciata. Nei suoi lavori, il tempo è inseparabile dallo spazio, è lo spazio. Definisce e viene definito dal movimento.

Tra i lavori più emblematici da questo punto di vista si colloca *L'ellipse (L'ellissi)*, 1998). Per questa tripla proiezione simultanea, Huyghe ha chiesto a Bruno Ganz, l'attore che aveva recitato la parte di Jonathan Zimmermann nel film *L'amico americano* (1977) di Wim Wenders, di "riempire" un salto

temporale nel film di Wenders, vivendo gli eventi impliciti nell'ellissi temporale del film: il personaggio riceve una telefonata nel film di Wenders, poi lascia il luogo in cui si trova per andare in un altro luogo dove gli eventi successivi determineranno la sua vita futura o la sua morte. Huyghe ferma il film nel momento in cui inizia il salto e "riempie il vuoto" inserendo la controfigura del personaggio - in questo caso il vero attore Ganz vent'anni dopo - nella storia o meglio fuori della storia, nella realtà. Ganz lascia l'appartamento e cammina da un luogo all'altro, scena non inclusa nel film originale. La durata di questa ellissi è solo una delle molte possibilità soggettive, in quanto teoricamente l'ellissi avrebbe potuto essere di durata inferiore o superiore. C'è qualcosa di spettrale in questa soggettività liminare, nella temporalità dilatata, contratta e stratificata, collocata tra il personaggio immaginario di Zimmermann recitato da Ganz vent'anni prima, chiaramente più giovane, ma comunque tuttora presente nel film, e il camminare attuale di Ganz, dopo un'altra forma di ellissi, quella della vita dell'attore di vent'anni. È un fantasma che si presenta, e Huyghe stesso lo ha descritto: "Il fantasma è un personaggio che emerge dal mondo di mezzo, intrappolato su un ponte tra due sponde, in un tempo sospeso. *L'ellipse* è la storia di un fantasma che persegue nella realtà effettiva un gap, un vuoto mancante nella storia, un vuoto che è stato costruito nella memoria dello spettatore."<sup>22</sup>

"Un secondo sentiero è stato aggiunto a un sentiero che non porta da nessuna parte" è la descrizione di Huyghe del progetto *Or* (O, 1995) consistente nel creare una biforcazione in un sentiero su una collina erbosa. La bellezza del progetto risiede nell'inutilità del sentiero secondario, che rispecchia il primo, e nel fatto che questo secondo sentiero - oppure anche il primo, tanto sono equivalenti - diventa un doppio, una replica, la possibilità di un pensiero alternativo o diverso, un fantasma del primo. Questa rappresentazione spaziale richiama la rappresentazione dell'arcano nella letteratura gotica tradizionale, che risveglia la paura nell'immaginazione del lettore mediante passaggi oscuri, corridoi e stanze all'interno del castello stregato. Più in generale lo sguardo che Huyghe rivolge al mondo nelle sue opere ha spesso una dimensione spettrale e noi vediamo il mondo, attraverso il suo sguardo, come immerso in una luce indistinta e intensa, più fragile e trasparente, stratificata e in dissolvenza. Uno degli esempi più chiari in questa atmosfera è la video proiezione *Les Grands ensembles* (*I grandi complessi*, 1994- 2001), un film "dal vero" di due plastici di grandi edifici, e del loro relativo cortile. Gli edifici, che intrattengono un dialogo giocoso, ma anche misterioso e inquietante, con delle luci che si accendono e si spengono, richiamano l'area di Parigi dove Ganz cammina durante *L'ellipse*, zona caratterizzata da grandi blocchi anonimi di edifici che evidenziano il fallimento delle utopie delle unità abitative nel ventesimo secolo. Ma l'artista sottolinea anche la loro bellezza: sono fantasmi di edifici, strappati alla loro esistenza di progetti abitativi pubblici per diventare personaggi animati in un ambiente in costante cambiamento meteorologico e dell'illuminazione.

A ciascuna "realtà" Huyghe aggiunge la percezione di altre possibili realtà evitando quindi qualsiasi visione diretta o unitaria sugli oggetti rappresentati. Lo si percepisce bene in *The Third Memory* (*La terza memoria*), dove Huyghe crea un film proiettato su un doppio schermo, con molte biforcazioni. Il film è centrato sulla figura di John Wojtowicz come appare oggi, un uomo la cui vera storia, di una rapina in banca nel 1972, aveva avuto grande risonanza sulla stampa americana e aveva dopo poco tempo ispirato il personaggio recitato da Al Pacino nel film *Quel pomeriggio di un giorno da cani*. In un nuovo set, quasi identico, ricostruito da Huyghe negli studi cinematografici vicini a Parigi per realizzare il suo progetto (un "fantasma" del set originale, che a sua volta era un "fantasma" della vera banca dove si era verificato l'evento reale), John riproduce la rapina insieme ad altre persone, nel ruolo di ostaggi. Dirige il film come farebbe un regista e commenta le omissioni del film di Lumet, nel quale a parer suo mancano aspetti importanti, che modificano la "vera" storia. Il montaggio epico di Huyghe intervalla questa ricostruzione con sequenze da *Quel*



*pomeriggio di un giorno da cani*, oltre che con sequenze dei notiziari televisivi originali dove si vede il giovane John che urla alla polizia all'esterno della banca.

Una condizione della coscienza ed una soggettività "in mezzo", di percezione di cosa voglia dire essere un "fantasma", è la forma di coscienza descritta in *The Third Memory (La terza memoria)*, non così diversa dalla natura spettrale del protagonista che il regista Chris Marker ritrae in *La Jetée* (1962), il quale racconta la storia di un tentativo di ritorno al passato, finendo per confrontarsi con la propria morte in un'eterna sequenza di memoria e consapevolezza: l'identità di Wojtowicz è una costruzione basata sia sui ricordi di quanto gli è successo nella vita reale sia sul suo costante confronto di tali labili ricordi con la costruzione del suo personaggio nel film. È un fantasma che torna per perseguitarci, il significato che assume la voce del significante, l'immaginario che parla come se fosse il simbolico - esprimendosi in modo tale da sovvertire l'ordine simbolico della società rappresentato dal film di Lumet. John Wojtowicz è un fantasma che torna a dirci come egli sente che "le cose siano andate veramente", come il fantasma del padre di Amleto che torna per informarlo del proprio assassinio nell'opera di Shakespeare.

Questo sguardo indiretto e indistinto su soggetti visti come entità liminari in una luce vaga e indefinita esprime un senso della soggettività che era già presente verso la fine del diciottesimo secolo quale possibilità radicalmente "altra" rispetto alla soggettività proposta dalle correnti razionaliste del tempo. Era esplorata in particolare da scrittrici quali Clara Reeve, Anne Radcliffe e poco tempo dopo, Jane Austen. Nel diciannovesimo secolo Edgar Allan Poe (in particolare nel suo *Il crollo della casa Usher*, 1840) sviluppò il genere che successivamente portò alle odierne fantascienza e cyber-scienza. Benché ai tempi fosse considerata una forma di letteratura minore, fruita dalla comunità meno "illuminata" delle cameriere, la letteratura gotica, e in particolare il romanzo di Radcliffe *I misteri di Udolpho* (1794), può essere considerata in retrospettiva di primaria importanza nel proporre concetti più complessi di rapporti di tempo/spazio e soprattutto di soggettività, che precedono la psicanalisi, le teorie post-femministe della soggettività e gran parte di ciò che identifichiamo come le complesse soggettività connettive e relazionali che compongono la nostra personalità oggi. Il romanzo di Radcliffe, ambientato nel 1584, racconta la storia dell'eroina Emily, un personaggio che la vita porta, dopo la morte dei genitori, a finire prigioniera nel castello stregato e terrificante di Udolpho, pieno di infiniti luoghi da esplorare. In realtà nel romanzo non succede niente di soprannaturale che non potesse essere prodotto dalla mente stessa, che emerge come un abisso di possibilità dell'immaginario. Il romanzo appare come uno sconcertante ibrido testuale, data la presenza del linguaggio poetico nella novellistica, in quanto questi lavori proto-femministi si proponevano in alternativa al sempre meno romantico mondo dell'Illuminismo. Un fantasma è una costruzione dell'immaginario che non è mai completamente presente, né assente - è una figura intermedia, sospesa in una zona di non conoscenza, inafferrabile mediante le modalità binarie di pensiero. È reale ma anche irreali, fisico, ma anche metafisico, né corpo né anima, è inter-soggettivo.

Esiste in uno stato misterioso, sospeso, la sua dimensione è notturna. Per poter pensare a un fantasma bisogna costruire l'impensabile. Evocare o rappresentare fantasmi implica rivolgere uno sguardo indiretto e obliquo al mondo, come si fa con le ombre. Sia le ombre sia i fantasmi implicano tracce incorporee piuttosto che la visione diretta dei loro soggetti, tuttavia mentre l'esistenza dell'ombra dipende dalla gravità - l'ombra non esiste se non esiste un oggetto che blocca il passaggio della luce e proietta l'ombra - un fantasma non è legato ad alcuna legge fisica: può muoversi attraverso il tempo e lo spazio, anche attraverso le pareti e la luce può attraversarlo e perfino emergere.

Tra le opere più enigmatiche di Huyghe negli anni recenti, vi è *L'Expedition scintillante. A Musical. Act 2 (La spedizione scintillante. Un Musical. Atto 2, 2002)*. Sia materiale (si tratta di una grande

scatola luminosa e sonora) sia immateriale (è un palcoscenico vaporoso e colorato per un concerto che non avviene mai se non nella nostra mente), l'opera è un'entità "di mezzo", con una qualità fantasmagorica ancorché calmante. Fasci di luce rosa, viola e arancione danzano alla musica in questa opera che è irriducibile all'analisi se non a una lettura puramente estetica di forma, colore, luce e movimento.

Ma come è possibile riunire tutti questi elementi insieme? Come possiamo mettere in relazione l'entusiasmo di Huyghe per la vita quotidiana, per il cantiere, per l'esperienza straordinaria della vita ordinaria, per una liberazione radicale di sé dalla società dei consumi, per le infinite interpretazioni e "pieghe" di realtà che sono possibili in ogni momento, come rapportare tutto ciò con l'acuta sensibilità, quasi musicale di Huyghe verso l'eleganza e la semplicità della forma, una forma che deve restare fragile, luminosa, soffice?

Un modo, forse, è pensare alla ragione per cui tra gli artisti del Rinascimento, il preferito di Huyghe è Fra' Giovanni da Fiesole, conosciuto con il nome di Beato Angelico (1400c.-1455). Monaco dell'ordine domenicano, egli visse nella comunità dei monaci del Convento di San Marco a Firenze, in cui egli dipinse ogni cella con una scena tratta dal Nuovo Testamento. Questo ciclo di affreschi include una delle sue più celebri Annunciazioni in cui l'angelo appare alla Vergine seduta sotto un portico, ed è considerata una delle opere più eleganti e poetiche della metà del Quattrocento. Una figura "di mezzo" egli stesso, l'Angelico non appartenne né alla prima generazione dei pittori rinascimentali dell'inizio del Quattrocento, come Masaccio che aveva così radicalmente rotto con la tradizione nella sua raffigurazione della realtà, né alla fase di fioritura e di maturità del Rinascimento fra fine Quattrocento e primo Cinquecento, rappresentata da pittori come Botticelli, Mantegna, Michelangelo o Leonardo. L'Angelico ammirò la vivida e moderna rappresentazione della vita quotidiana che Masaccio dipinse nella Cappella Brancacci, ma la sua profonda tempra religiosa lo portò a unire questo realismo con una vena di spiritualità visionaria. Una sua figura, come scrisse Giorgio Vasari, è "un poco più vaga e più bella e più adorna d'ordinario"<sup>23</sup> rispetto a quelle di altri artisti del suo tempo. Egli amò semplicità, povertà, e la vita degli umili che si ritrovano nelle scene religiose che dipinse senza dramma, ma con toni di quieta meditazione e chiarezza. Il colore non è un aspetto con cui le cose appaiono, ma piuttosto la sostanza spaziale stessa della materia sublimata nella luce. Essendo profondamente emotivo, egli vide il divino in ogni cosa e manifestò questo sentimento immergendo le figure in una luce. Beato Angelico visse in un periodo storico in cui molte certezze andarono perdute e nuovi impulsi si manifestarono ovunque. Era uno di quegli artisti, come Huyghe lo è oggi, che credeva che forme geometriche e realismo non fossero in antitesi, bensì due lati della stessa medaglia. Per l'Angelico e, in una modalità laica e contemporanea forse anche per Huyghe, tutto ciò che è creato nella realtà è divino, e poiché il divino è perfetto, ne consegue che anche la realtà è perfetta, se la si osserva da un punto di vista "aperto", nelle sue pieghe.

---

<sup>1</sup> Il critico culturale, nonché storico dell'ambiente urbano e dei media Norman Klein definisce questo *architainment* (architettura-intrattenimento) in vari suoi saggi. Alison Gingeras ha osservato un'affinità tra le riflessioni di Huyghe e i temi trattati da Klein in *Pierre Huyghe. Notes sur le travail de l'artiste à l'ère du divertissement*, "Art Presse", n. 269, Paris, giugno 2001, pp. 22-27.

<sup>2</sup> Huyghe e Roche collaborano dal 1993, anno in cui crearono insieme il progetto *Chantier permanent* (*Cantiere permanente*). Idearono il progetto *Ectoplasm* (*Ectoplasma*, 2003), non ancora realizzato, mentre attualmente collaborano all'ideazione di un centro comunitario in una nuova città a nord di New York, nell'ambito di un progetto complessivo di Huyghe intitolato *Streamside Day* (*La festa di Streamside*, 2003).

---

<sup>3</sup> L'associazione tra strutture leggere e ariose, l'utopia e la libertà nella pratica artistica innovativa è ben nota e di vecchia data. Storicamente comprende *l'Air de Paris* (1919) di Marcel Duchamp, le Teorie Spazialiste di Lucio Fontana che spezzò la struttura chiusa e il grado zero della pittura modernista per abbracciare le variazioni e fluttuazioni della luce e dello spazio nei suoi *Concetti spaziali (Spatial concepts)* creati dalla fine degli anni Quaranta, come anche i successivi Zero group projects (Progetti Gruppo Zero), per esempio i progetti di Yves Klein e Verner Rhunar delle città nel cielo (*Pour une architecture de l'air*, 1958), *Corpo d'aria* (1959) di Piero Manzoni e le numerose creazioni artistiche gonfiabili (*Octopus* di Otto Piene, 1965; *Silver Cloud* di Andy Warhol, 1966; *Airground* di Jeffrey Shaw, 1968; *Sculpture vetement* di Lygia Clark, 1967, o il suo *Air and Stone* del 1966, da manipolare manualmente, fino ai lavori più recenti quali *No More Reality Batman's Return* (1993) e *Speech Bubbles* (1997) di Philippe Parreno. Il video *Prey* di Steve McQueen, 1999, o *A Bag of Air* di Tacita Dean, 1995, sono esplorazioni poetiche del volo e della leggerezza. Per un archivio parziale di tali progetti consultare <http://www.airarchives.com/search2/index.php>.

<sup>4</sup> Era il 17 novembre... Il tentativo fu reso possibile grazie all'intuizione di due fratelli, Joseph Michel (1740-1810) e Jacques Etienne Mongolfier (1745-1799), proprietari di una cartiera a Annonay, vicino a Lione, che furono colpiti dalla forza ascensionale del fumo e osservarono che dei sacchetti di carta posti sopra il fuoco iniziavano a salire. Il passo successivo era ovvio: se fosse stato possibile costruire un involucro grande e leggero a sufficienza, capace di contenere ciò che i fratelli Mongolfier ritenevano fosse un gas, avrebbe potuto salire in cielo. Il primo esperimento venne condotto da Etienne Mongolfier ad Avignone nel settembre 1782 e dimostrò che l'intuizione era corretta. Altri esperimenti furono intrapresi, con modelli sempre più grandi, che culminarono nella costruzione di un pallone in stoffa e carta (10 metri di diametro) il cui lancio fu tentato il 4 giugno del 1783 sulla piazza del mercato di Annonay, dove era stato acceso un grande fuoco di lana e paglia per riempire l'involucro con aria calda. Il pallone, che da allora fu battezzato mongolfiera, salì fino a circa 2000 metri. Elettrizzati dal successo i fratelli Mongolfier si recarono a Parigi e costruirono un nuovo pallone, ancora più grande. Il 19 settembre 1783 questa struttura volante compì il primo volo della storia, malgrado i passeggeri fossero un'oca, una pecora e un gallo. Il volo ebbe luogo a Versailles, alla presenza del re Luigi XVI, della regina Maria Antonietta, della corte e di una folla di oltre 130.000 persone. Il volo durò circa otto minuti e il pallone percorse circa tre chilometri. Due mesi dopo un altro pallone costruito da Mongolfier, Pilatre de Rozier e il Marchese di Arlandes, volò con a bordo i tre uomini che entrarono quindi nella storia dell'aviazione come i primi a volare, (tratto da: <http://membres.lycos.fr/avya87/mongol.html>).

<sup>5</sup> Huyghe usa il termine francese *format* per definire un sistema di comunicazione collettivamente riconosciuto e codificato, compresa la struttura e il contesto.

<sup>6</sup> La nozione di letture infinite e dell'apertura dell'opera d'arte era un'idea condivisa nell'arte del periodo postbellico fino all'arte degli anni Ottanta, ed è stata già esplorata nel 1962 nell'*Opera Aperta* di Umberto Eco che descrive l'opera d'arte come un sistema aperto nel quale l'esperienza dell'opera è flessibile e costantemente rinnovabile.

<sup>7</sup> Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkely e Los Angeles, 1984. Pubblicato originariamente con il titolo *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Parigi, UGE, 1980.

<sup>8</sup> Jean-Charles Massera, *Amours, Gloires et CAC 40*, Paris, P.O.L., 1999, p. 329.

<sup>9</sup> J.-C. Massera, *ibid.*, p. 323.

<sup>10</sup> Dal comunicato stampa di "La terre est ronde - nouvelle narration", Musée Départemental d'Art Contemporain de Rochechouart, 3 luglio-27 settembre 1998.

<sup>11</sup> Un ulteriore punto di collegamento con la tendenza di Huyghe a offuscare i confini tra realtà e finzione si ritrova nel "meta-cinema" di Pasolini *La Ricotta* (1963, contributo di Pasolini al film collettivo intitolato *RoGoPaG* cui anche Roberto Rossellini, Jean Luc Godard, e Ugo Gregoretti contribuirono un episodio ciascuno), nel quale il vero Orson Welles interpreta il ruolo di un regista che gira un film sulla vita di Cristo, nel quale film l'attore che interpreta uno dei ladroni muore effettivamente sulla croce a causa della fatale ingestione di una quantità eccessiva di ricotta.

<sup>12</sup> J.-C. Royoux, *Dans les plis de la représentation*, in *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 1998, p. 64. J.-C. Royoux, *Visual Syntax in the Work of Pierre Huyghe*, "Afterall", no. 0, London, 1998-99, pp. 95-96.

<sup>13</sup> Originata da un'idea di Rüdiger Schottle sul rapporto tra giardini formali, visione, teatri e esposizioni "Bestiarium" ha inizio sotto forma di un bozzetto di zucchero nel 1987-88 a Monaco e Saint Etienne e si sviluppa poi in un'esposizione su larga scala a New York, Siviglia e Poitiers nel 1989. Artisti quali Dan Graham, Rodney Graham, Jeff Wall, Juan Muñoz e James Coleman creano opere per questo "modello" di esposizione, che è al contempo anche un'esposizione, una proiezione nel futuro avvolta in una memoria del passato.

<sup>14</sup> C. Christov-Bakargiev, "Bestiarium", in F. Migayrou (a cura di) *Bestiarium Jardin-Théâtre*, Entrepot Galerie du Confort Moderne, Poitiers, 1989, pp. 9-13 (catalogo).

---

<sup>15</sup> G. Deleuze *Le Pli. Leibniz et le Baroque*, Les Editions de Minuit, Paris, traduzione italiana, *La Piegata. Leibniz e il Barocco*, Einaudi, Torino, 1990 (nuova edizione 2004).

<sup>16</sup> Consultare G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image temps* Editions; du Minuit, Parigi, 1985. Le ben note analisi dei sistemi di conoscenza come sistemi di potere di Michel Foucault sono naturalmente condivise anche da Huyghe.

<sup>17</sup> Vari studi di antropologi e sociologi, quali Jean Cuisinier e Piercarlo Grimaldi, hanno recentemente sottolineato come le tradizioni popolari, le festività e i rituali, invece di diminuire con lo sviluppo urbano, come era successo dalla fine della seconda guerra mondiale, rinascono oggi spontaneamente in molte parti del mondo e tendono nuovamente ad aumentare, forse per reazione al senso di perdita indotto dalle società complesse e globalizzate.

<sup>18</sup> V. Turner, *Dramas, Fields and Metaphors: Symbolic Action in Human Society*, Ithaca, New York, Cornell University Press, p. 298.

<sup>19</sup> Inquadrata criticamente in Francia da Nicolas Bourriaud.

<sup>20</sup> Nel lavoro sperimentale di curatori quali Hou Hanru e Hans Ulrich Obrist, culminati nel recentissimo "Utopia Station" (organizzato per l'ultima Biennale di Venezia da Obrist e Molly Nesbit, sotto forma di collaborazione con vari artisti, architetti e altri intellettuali) e "Zona d'urgenza" (organizzata da Hou Hanru per la stessa Biennale).

<sup>21</sup> In un altro lavoro, anch'esso basato sulla trasformazione di un personaggio, *Nine Perfect Minutes (Nove minuti perfetti, 2000)*, Huyghe ha strappato una pagina da una rivista e ha creato un breve video digitale nel quale la figura riprodotta pare respirare, pur mantenendo l'aspetto di una fotografia statica tratta da una rivista. L'intenzione dell'artista era di produrre una durata nell'ambito di un'immagine statica, esattamente come nei castelli della letteratura gotica alcuni ritratti possono apparire fantasticamente vivi. È il contrario dell'impulso cinematografico, nel quale la visualizzazione accelerata di 24, inquadrature statiche al secondo dà l'illusione del movimento. L'opera propone forme alternative, non di senso comune, di esperienze del tempo e dello spazio.

<sup>22</sup> P. Huyghe. *L'ellipse*, a cura di Maria Ramos, Museu de Arte Contemporanea de Serralves, Porto, 1999, s.p.

<sup>23</sup> Giorgio Vasari, *Le Vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue, insino a' tempi nostri*, Einaudi, 1986, p. 344 [prima edizione 1550].