

## ***DOVE SIAMO. Un Manifesto materiale e digitale***

**di Alessio Vigni**

Questa mostra nasce da un'esigenza, da una necessità che si è venuta a creare nel corso del 2020: quella di trovare nuove modalità di fruire l'arte e la cultura. Quando ci si trova di fronte all'allestimento di un'esposizione d'arte, necessariamente si parla di comunicazione. Al curatore viene affidato un messaggio, un contenuto di cui diventa solo custode temporaneo: egli sa che quello che ha in mano dovrà essere trasferito altrove, dovrà essere condiviso e affidato ad altre mani. Se questo passaggio non avviene il curatore fallisce nella sua missione. Non soccombere di fronte a questa prova, in un momento storico come questo, diventa ancora più arduo del normale, ma, come spesso accade in una situazione di limitazioni e restrizioni, si ricercano nuove forme di evasione e nuovi codici comunicativi, che necessariamente conducono a nuovi risultati. *DOVE SIAMO* è la conseguenza, forse la più naturale, alla chiusura dei luoghi della cultura. Quando ci troviamo in una condizione in cui non ci sono spazi nei quali esprimersi, l'essere umano ne indaga dei nuovi, giungendo a risultati che possono apparire inaspettati e inusuali.

*DOVE SIAMO* nasce da una presa di coscienza, da un desiderio di riscatto e di rinascita. Il 2020 è stato un anno che ha messo a dura prova tutta la popolazione mondiale, molte certezze si sono frantumate e si sono avviate nuove modalità di ricerca e innovazione. Allo stesso tempo, le decisioni legislative adottate per arginare la propagazione del Covid hanno indebolito e percosso il mondo della cultura e dell'arte, decretando la morte di alcune realtà più deboli. Le porte di musei, mostre e fiere d'arte sono rimaste chiuse, impedendo l'ingresso a milioni di fruitori, che non hanno potuto vivere quelle realtà e usufruire dei loro contenuti. Le nuove esigenze dettate dalle norme per il contenimento della pandemia hanno reso impossibile la fruizione all'interno di quelli che sono sempre stati gli spazi e gli ambienti canonici in cui poter godere l'arte e la cultura. L'idea alla base della mostra è quella di rivolgersi verso l'esterno e di rendere così possibile la fruizione ad un maggior numero di persone.

Ecco perché si potrebbe parlare di *DOVE SIAMO* non solo come di una semplice mostra collettiva, ma di un vero e proprio "Manifesto", uno standardo che, una gallerista, un curatore e otto artisti,

hanno lasciato scivolare giù dalla torre più alta del comune di Venezia. Una mostra collettiva, una performance artistica, un atto di riscatto, un urlo alla vita quotidiana: sono queste le caratteristiche racchiuse nell'essenza di *DOVE SIAMO*.

Il titolo scelto, *DOVE SIAMO*, è un'espressione ambivalente e volutamente ambigua, poiché può essere sia domanda retorica, sia affermazione. In un momento come questo, in cui la cultura e il mondo artistico sono stati costretti a un'apparente stasi da precise scelte politiche e sociali, è necessario che gli artisti ribadiscano la loro presenza e la loro posizione nel mondo: "*Ecco, qui è dove siamo*".

"Dov'è l'arte?", "Dove sono gli artisti?": la mostra vuole sia dare una risposta, che porre un interrogativo in questa fase storica in cui l'arte e tutti i suoi attori sembrano avere un ruolo secondario anche rispetto a tutte le altre attività creative e dello spettacolo. *DOVE SIAMO* vuole testimoniare che il circuito dell'arte non si è spento, ma è vivo e continua a parlare alle persone. *DOVE SIAMO* vuole essere il tentativo di mostrare e dimostrare la potenza dell'arte e della cultura per mezzo dell'occupazione di spazi e dimensioni che solitamente vengono destinati a scopi commerciali. Si può parlare anche di un vero e proprio processo di democratizzazione, una modalità di fruire l'arte che sia alla portata di tutti, indistintamente dalla propria condizione sociale.

*DOVE SIAMO* vuole sfruttare le possibilità del mondo digitale per parlare al mondo reale: la tecnologia può essere uno strumento fondamentale, ma non deve chiudersi in sé stessa. Il ledwall utilizzato per la prima parte della mostra è da considerarsi una vera e propria finestra digitale, un prolungamento della galleria, tramite il quale si è provato a ripristinare un dialogo diretto ed esplicito tra opera d'arte e fruitore, andando ad occupare gli spazi della vita quotidiana con forza e visibilità.

Nel 1935 Walter Benjamin parlava già di avvicinare l'arte alle *masse*, come «un'esigenza vivissima» e come processo naturale messo in relazione all'evolversi delle scoperte in ambito tecnologico<sup>1</sup>. Il filosofo tedesco all'interno del suo celebre saggio "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica" realizzò un'interessante riflessione sulla società del tempo, analizzando le nuove possibilità tecnologiche con le quali il mondo dell'arte avrebbe dovuto confrontarsi. Oggi, come allora le innovazioni tecnologiche hanno prodotto un nuovo modo di produrre, mostrare e

---

<sup>1</sup> Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, trad. it. di Enrico Filippini, Einaudi, Torino 1998, pp. 12-13.

percepire l'arte. La percezione sensoriale si è modificata di pari passo con i cambiamenti della nostra realtà, andando a modificare anche il *medium* con cui veicolare il messaggio.

Si comprende così la volontà di questa mostra, di propiziare un momento in cui riflettere e ripensare alla nostra percezione sensoriale, una percezione che ormai si divide tra digitale e materiale, i due mondi su cui si sviluppa tutta la mostra collettiva. *DOVE SIAMO* è stata costruita riflettendo sul nostro mondo, un mondo ibrido, costituito da processi automatizzati che ci permettono di saltare in continuazione tra il mondo digitale e il mondo materiale. Sono due realtà che si contaminano, che esistono l'una all'interno dell'altra, un gioco di pieni e vuoti che ogni giorno viene messo in scena.

La scelta di non fare iniziare le due mostre nello stesso momento rappresenta una precisa decisione curatoriale, in modo da poter evidenziare lo stacco tra i due mondi che viviamo, quello digitale e quello reale. La mostra, quindi, mira ad essere un buon esempio di come i due mondi, che sembrano inizialmente lontani, lentamente si riavvicinino e riprendano un percorso parallelo verso il futuro. Ecco perché con la mostra *DOVE SIAMO* abbiamo voluto tenere le due dimensioni separate, almeno nella parte iniziale dell'esposizione, per poi ricongiungerle nella seconda fase, in modo che il mondo digitale e quello fisico trovino una concordanza e un parallelismo che è l'essenza del mondo in cui viviamo. Questa collettiva è da considerarsi decisamente contemporanea, non solo per gli artisti che chiama ad esporre, ma perché mira ad evidenziare e a mostrare i due binari paralleli sui cui scorrono le nostre vite ogni giorno: quello del mondo digitale e quello del mondo reale.

Il dualismo con cui è stata concepita *DOVE SIAMO*, rappresentato anche dagli *opening* organizzati in due momenti diversi, mira ad innescare nel visitatore un ragionamento sulle due dimensioni sulla quale si sviluppa l'intera mostra. Con la Hybrid Tower ci troviamo proiettati verso una condizione che potremmo definire "ultraterrena", una condizione sopraelevata, che ci inserisce in un contesto di pura verticalità. Con la mostra in Galleria, invece, ci troviamo nel mondo terreno, in una condizione orizzontale. Se con la prima situazione il percorso della percezione stimola verso un grado di trascendenza, nella seconda si procede nel cammino orizzontale dell'immanenza umana. La dicotomia tra questi due orientamenti spaziali, ci porta a comprendere le loro somiglianze e le loro diversità. Questi due mondi innescano a loro volta universi sensoriali diversi, ma anche comuni, osservando come quello che viviamo sia una realtà ibrida, costituita da atomi e bit che convivono naturalmente nella nostra quotidianità.

Alla luce di questo ragionamento anche l'atto creativo e l'atto percettivo dell'artista cambia e si modifica, producendo due diverse declinazioni: una digitale sul ledwall e una materiale negli spazi della galleria. La mostra collettiva ospita il lavoro di otto artisti, tutti rappresentati dalla marina bastianello gallery: Matteo Attruia, Agostino Bergamaschi, Paolo Brambilla, Boris Contarin, Antonio Guiotto, Francesco Piva, Paolo Pretolani e Penzo+Fiore.

Il dualismo sul quale è costruita la mostra collettiva *DOVE SIAMO* lo si incontra subito nelle opere di Francesco Piva, il quale nella declinazione digitale presenta il lavoro video *Pulsar*, mentre in quella fisica *Pulsar.Dub*. La prima opera, posizionata sul ledwall pubblicitario della Hybrid Tower di Mestre, funge da catalizzatore per un dialogo con la città. Una pulsazione di dieci secondi determina lo stato "spento/acceso" del supporto tecnologico utilizzato. Si tratta di un linguaggio binario elementare: spento/acceso, nero/bianco, negativo/positivo. Il titolo dell'opera funge anch'esso da doppio significante: da un lato descrive l'azione, così come avviene per le stelle Pulsar conosciute proprio per il loro esistere "pulsante"; dall'altro, letto nel dialetto locale, crea un rafforzamento relazionale opera/luogo. Nella declinazione fisica Francesco Piva presenta *Pulsar.Dub*, proseguendo il discorso avviato dall'opera *Pulsar*, che adesso viene ricondotto negli spazi della galleria. Due fogli ripropongono la dicotomia: il primo è bianco, il foglio senza alcun intervento, spento; il secondo invece è nero, ottenuto sovrapponendo due strati di inchiostro a pigmento, acceso. Si crea quindi un capovolgimento totale: se sullo schermo la parte attiva era rappresentata dalla colorazione bianca e la parte passiva da quella nera, sul foglio accade l'esatto contrario, evidenziando quanto la traduzione fisica dell'opera possa essere simile e allo stesso tempo opposta. Disposti a terra, in prossimità di una delle pareti dello spazio, aventi proporzioni vicine a quelle delle piastrelle del pavimento, i fogli che compongono l'opera esaltano il volume della galleria, dialogando con l'ambiente che la ospita. Il termine Dub, abbreviazione del termine inglese "double", accentua il carattere doppio dell'opera: è composta da due elementi, ma è anche la seconda versione di un lavoro che viene esposto contemporaneamente in un altro luogo.

Il duo Penzo+Fiore con la loro opera *Epica*, presenta un ritratto di famiglia sospeso, o di famiglia sospesa, una fisica impossibile in cui l'essere aggrappati e sospesi si confonde con il fluttuare. La figura maschile è protesa verso l'alto, verso il dopo, pur mantenendo lo sguardo al vero futuro, al bambino. La donna invece fa da base, non può essere ancorata alla terra ma è come se cercasse comunque di disegnare delle radici aeree, le uniche in grado di sopravvivere nell'incertezza dell'oggi. In mezzo il nuovo, la nascita, la promessa, ciò che deve, al di là di tutto e tutti, riuscire ad

andare avanti. La fotografia, scattata da Ilaria Salvagno, presentata sulla Hybrid Tower di Mestre, è la medesima immagine che viene riproposta in galleria: questo ci permette di osservare le diverse percezioni dello spazio, ponendoci spettatori di una costruzione di nuovi significati che avviene davanti ai nostri occhi una volta all'interno della galleria. Cambiando il supporto sul quale ci viene mostrata questa immagine, passando quindi dall'aspetto digitale a quello materiale, le nostre percezioni sensoriali si modificano.

*Epica* è l'incontro degli artisti con la Storia, quella con la "S" maiuscola, che accade per rimanere impressa nella memoria collettiva, ma che travolge nell'intimo. La quotidianità vissuta si trasforma tanto per l'artista quanto per l'essere umano che si nasconde dietro la definizione, rendendo indistinguibile ciò che si fa da ciò che si è – tanto più per chi usa il linguaggio performativo come strumento di espressione. Il mondo, nel suo presente, viene vissuto in modo eroico, con i sensi attenti a capire il reale in cui si è improvvisamente caduti e i comportamenti adatti a garantire la sopravvivenza del nucleo primario, inteso proprio come gruppo di legami fondanti della persona.

Il fondo nero, novità per i due artisti, è pensato in relazione sia alla torre sulla quale l'immagine viene proiettata, sia per enfatizzare l'epicità della sua rappresentazione. L'oggi, forse, ha mosso proprio questo nell'animo degli artisti: il desiderio di essere senza mezzi termini nella Storia.

Con l'opera *ARTE POVERA POVERA ARTE...* Matteo Attruia lascia libero il visitatore durante il suo personalissimo processo semantico. Un composto di casualità temporale e implicita consapevolezza di colui che osserva: è questa la chiave su cui si regge il significato dell'opera. Le immagini scorrono, così come le parole, significati diversi si alternano sullo sfondo dello schermo nero. Due parole semplici e note: *ARTE* e *POVERA*, che combinate insieme danno luogo a significati diversi, forse opposti. Disposte in ordine alfabetico definiscono il più importante movimento artistico italiano, così conosciuto nel mondo da non dover essere tradotto nelle altre lingue. Composte diversamente, prima *POVERA* e poi *ARTE*, definiscono lo stato attuale delle cose.

Matteo Attruia presenta lo stesso lavoro sia per il ledwall della Hybrid Tower che per gli spazi della galleria: una GIF che si ripete in maniera ciclica ed eterna e che incontra il fruitore in modo del tutto casuale. Se all'esterno la fruizione del passante è più rapida e sfuggente, all'interno della galleria si ha tutto il tempo di fermarsi e osservarla nella sua interezza. Tuttavia, l'effetto che se ne ricava non cambia, potremmo sostare ore ed ore di fronte a quelle lettere, ma il significato che ne otterremmo sarebbe sempre dettato dalla nostra interiorità, dai nostri costrutti culturali,

sentimentali e sociali. Qualcuno leggerà un omaggio alla storia dell'arte, altri leggeranno uno sfogo provocatorio. ARTE POVERA ARTE POVERA...così senza fine...

*SUCCESSO* è questa la seconda opera proposta da Matteo Attruia per gli spazi della galleria. Si tratta di una stampa lenticolare, una tecnologia in cui il materiale è usato per ottenere immagini che danno l'illusione della profondità, o che cambiano quando l'immagine viene vista da diversi angoli. È sufficiente un piccolo movimento, un impercettibile spostamento del corpo e l'opera muta, cambiando il suo messaggio. Due lettere compaiono e scompaiono in un loop senza fine, senza che si riesca a capire quale sia la verità per l'artista. Ogni opera d'arte cambia il suo significato tutte le volte che viene osservata da una persona diversa, ma in questo caso Attruia crea un cortocircuito in tale meccanismo, forza la mano alla casualità e propone già due possibili interpretazioni. Un movimento con il corpo e l'ottimismo della frase scompare assieme alle due lettere "UN", lasciando posto ad uno stato di accettazione neutra: "Comunque vada ... sarà successo". Le cose accadono, sia quelle positive, che quelle negative, è questa la realtà, sembra non esserci logica in quello che succede, e l'artista ce lo ribadisce con la sua pungente ironia. Anche in questo caso, come per *ARTE POVERA ARTE POVERA*, Matteo Attruia sembra voler far giocare il visitatore con la sua opera, ricercando un'interazione, aspetto necessario affinché l'opera si attivi.

Negli spazi della galleria, Antonio Guiotto si presenta con l'opera *Il grande complotto (dell'arte)*, trasposizione fisica e materiale dell'omonimo video proiettato sulla Hybrid Tower. L'artista si immagina in modo ironico l'esistenza di un potere superiore che decide sul nostro destino, sia in termini globali che nel dettaglio, nel mondo dell'arte. Vediamo una parte di un muro con una classica carta da parati in vecchio stile e si nota l'alone in cui, presumibilmente, prima c'era un quadro, forse un dipinto che serviva a celare chi ci spia. Adesso il cospiratore non sa che il quadro non c'è più, è caduta quella barriera e finalmente possiamo accorgerci "dell'inganno". L'opera è una riflessione sul mondo dei complottisti, che cercano di metterci in guardia su presunte cospirazioni, l'artista non essendo d'accordo con questo pensiero vede il tutto in modo ridicolo e ironico.

Antonio Guiotto ci pone di fronte ad una seconda dimensione, che trova spazio al di là della carta da parati; la crepa è infatti l'unico varco con cui possiamo osservare cosa si nasconde dietro la parete. L'opera è un espediente metalinguistico con il quale il visitatore accede nella mente dell'artista e nel suo processo di ricerca di una duplicità del reale. L'occhio che noi vediamo nella

crepa sulla carta da parati è lo stesso occhio del gigante antropomorfo che sembra nascondersi all'interno della Hybrid Tower e che in ogni momento della giornata sembra osservare la nostra quotidianità. Negli spazi della galleria, il gigante assume una dimensione umana e senza mai perdersi di vista ci guarda dritto negli occhi.

L'artista Boris Contarin presenta due opere: *Tower*, il video proiettato per la Hybrid Tower e *Torri* per l'allestimento in galleria. A prima vista possono sembrare due opere indipendenti l'una dall'altra, senza nessun elemento in comune, se non il titolo. Tuttavia, se analizziamo i lavori proposti da Contarin, si comprende come tutto sia in realtà connesso. *Tower* è un video eseguito con un'inquadratura fissa che riprende la Hybrid Tower per un preciso lasso di tempo, registrando anche i cambiamenti del paesaggio che avvengono intorno. Allo stesso tempo, l'artista utilizza lo schermo del ledwall per inscenare una *mise en abyme*, una ripetizione della stessa immagine che sprofonda in un abisso infinto ed eterno. La Hybrid Tower diventa specchio di sé stessa e cade vittima di una riproduzione infinita della sua stessa immagine. Lo spettatore che osserva l'opera sospesa a più di ottanta metri di altezza ne rimane disorientato, ed entra, inconsapevolmente, in quel *loop* che i suoi occhi stanno osservando.

*Torri*, invece è un'opera composta da un collage digitale, stampato su tessuto con degli oggetti vari posizionati sulla porzione di pavimento sottostante il drappo appeso. Quello a cui ci troviamo di fronte è un'istantanea della mente dell'artista, una fotografia del processo creativo con il quale è avvenuta la realizzazione dell'opera video *Tower*. Sul tessuto vediamo immortalate tutte quelle che sono state le fonti di ispirazione dell'artista, le suggestioni che egli ha raccolto. Nel paesaggio costruito dall'artista viene inserito un rettangolo di colore nero, una forma a noi nota, quel *black mirror* che ogni giorno teniamo nelle nostre mani, una delle porte con cui entriamo e usciamo nel mondo digitale. L'opera è un collage, un «trip psicogeografico» - così lo definisce l'artista - un insieme di frammenti, inquadrature e prospettive digitali di torri celebri. Al suo interno possiamo osservare la torre di Bollingen, la Martello Tower di Sandycove, La colonna di Nelson, che si ripete anche negli oggetti a terra, la Monument di Londra e molte altre ancora, tutte inframezzate da passi del celebre romanzo di James Joyce *Ulysses*. La Martello Tower è il luogo nel quale inizia la narrazione dell'opera di Joyce, e nell'opera di Boris Contarin è la struttura da cui sembrano svilupparsi tutte le suggestioni ermetiche, che si addensano in un lavoro che potremmo definire di "Cubismo digitale", un continuo intreccio di prospettive visive diverse.

*Elkrek*. Con questo titolo criptico i fratelli Bergamaschi, Ambrogio e Agostino, presentano il loro lavoro video. Una mano sprofonda all'interno di una superficie specchiante, sembra acqua, un materiale viscoso, ma che non lascia travedere nessuna trasparenza. Quando la totalità delle dita sembra essere sprofondata, una luce pungente squarcia lo schermo: sono due fari di una macchina, che inizialmente non lasciano intravedere nient'altro. Immediatamente, la pupilla si abitua a quella luce e ci permette di comprendere ciò che sta accadendo. La sensazione è simile a quella di un'auto che è appena arrivata nel luogo in cui il video ci ha proiettato. Siamo animali spaventati di fronte a quella luce, rimaniamo pietrificati e allo stesso tempo incuriositi. L'arrivo di quell'auto ci ha interrotti dalla nostra visione calma della mano che lentamente sprofondava, eravamo assuefatti da quel silenzio cromatico, quando ad un tratto l'inquadratura dei nostri occhi cambia e si dirige su quell'elemento nuovo: l'auto. Chi è l'uomo che è alla guida? Cosa o chi sta cercando? Il video ci propone quegli stessi interrogativi, che la nostra mente formulerebbe se fossimo sorpresi realmente in uno spazio oscuro e isolato. Se osserviamo con più attenzione sulle dita si possono notare dei tatuaggi, dei simboli leggendari, criptici che ci lasciano immaginare qualcosa che adesso viene celato. Non ci sono ulteriori dettagli in quelle immagini che vediamo: con questi dieci secondi di video i due autori ci fanno solo immaginare una narrazione che dovrà essere messa in atto, lo spazio più grande è dedicata al non detto, a ciò che dovrà essere raccontato. Il video presentato è parte di un progetto più ampio e strutturato che si articolerà tra sequenze video e installazioni scultoree, indagando e proponendo la narrazione che sta all'origine delle opere di Agostino Bergamaschi, pensate come dei veri e propri personaggi. La trama si modula attorno a fatti realmente accaduti, fiabe, e leggende che si tramandano e che fanno da sottofondo a ogni generazione.

Agostino Bergamaschi per proseguire l'idea di processo, come atto creativo, propone, per gli spazi della galleria, la sua scultura *Contemporaneamente*. L'opera ha un preciso sviluppo: la parte più scura, rappresentata dal freddo grigiore del ferro e allo stesso tempo dal tepore del legno sapientemente intarsiato, è l'inizio da cui tutto si genera. Da quei materiali naturali si sviluppa una leggerezza tersa: il vetro si muove liberamente, senza tradire la sua natura di liquido. L'opera si stende verso la parete, una forza non visibile tira a sé la materia vitrea, la estende fino al limite per modificare la sua natura e mutarla in silicone. L'energia si ricompatta nel suo punto finale, torna vetro e scompare per sempre verso l'oscurità creata dal punto di incontro delle due pareti.



L'artista Paolo Pretolani, noto al pubblico come pittore, in questa mostra collettiva ci sorprende proponendosi con un'opera video: *They invoke my scarlet ritual to produce a Moonchild*. La narrazione proposta è pensata per essere visibile in grande formato sullo schermo della Hybrid Tower nel contesto urbano notturno. Si articola attraverso un'immagine/simbolo luminosa, statica ma a tratti intermittente, di un grande ed equivoco chiroterro luminoso che veglia su una città velata di uno smog denso, terreno di scorribande di corrotti e malfattori. Ironico e terribile, soggetto di funesti presagi, l'emblema è preso in prestito dalla cultura delle storie a fumetti di un noto supereroe. L'immagine del chiroterro si è arricchita recentemente nella cultura di massa di ulteriori significati, tanto terrificanti quanto poco verificabili. Originariamente avente la doppia funzione di richiesta di aiuto ad una forza al di sopra delle leggi e delle capacità umane, per fronteggiare la corruzione e la criminalità, e simultaneamente di monito, producendo sgomento e terrore nella mente dei "codardi e superstiziosi" malavitosi di Gotham City, il simbolo moltiplica incessantemente i propri significati alla luce delle controverse teorie alla base delle diffusione dell'epidemia in corso, in cui vengono indicati i chiroterri come possibili vettori di trasmissione. Le oscure teorie cospiratorie alla base dei movimenti complottisti, che dilagano in tutto il mondo, ci collocano in un'epoca di superstizioni e di credenze.

La declinazione fisica dell'opera video proposta da Paolo Pretolani è un quadro di grandi dimensioni, intitolato: *Was it a bat I saw?* La struttura del labirinto unicursale, in particolare nella versione quadrata, è stata scelta in quanto è un segno che delinea un unico percorso involuto che, seppure lungo e complicato, non ha false piste, né possibilità di errore e può quindi essere considerato come un percorso "rituale".

Il doppio senso di percorrenza dal "cuore" o centro, all'uscita esterna suggerisce un'identica struttura palindroma al titolo dell'opera: *Was it a bat I saw?* come immaginaria soluzione al misterioso indovinello palindromo in lingua latina: "*In girum imus nocte et consumimur igni*" ("*vaghiamo nell'oscurità e siamo consumati dal fuoco*").

La falsa gabbia in cui è iscritto questo percorso predeterminato che si può percorrere nei due sensi, sia nel tracciato del labirinto/rituale che nella direzione di lettura del titolo, suggerisce l'idea della condizione del vagare nell'oscurità, prigionieri del tempo.

In uno a schermo a terra, un agglomerato di materia ruota con movimenti circolari. Un materiale morbido e leggero, che sembra mosso da quella luce interna di cui non comprendiamo l'origine. Si

tratta di *Fatuo*, opera di animazione 3D dell'artista Paolo Brambilla, il medesimo video proiettato sulla Hybrid Tower. Il titolo chiarisce subito la vera essenza dell'opera stessa: una breve scintilla, debole, persistente, il principio di qualcosa che timidamente si dischiude in una pallida luce notturna. Il moto perpetuo della materia, dalle caratteristiche simili a quelle di un panno, restituisce perfettamente l'idea generatrice di questa opera. La pratica artistica di Paolo Brambilla è caratterizzata da una forte multidisciplinarietà, in cui i processi di produzione non sono mai gli stessi. Il prodotto artistico viene inserito in cicli infiniti, in cui l'assimilazione, la dispersione e la sua trasformazione, diventano gli elementi centrali della sua stessa opera. Questo *modus operandi* ci viene mostrato con l'opera video *Fatuo*, in cui assistiamo ad un processo con cui la materia si modifica, si trasforma in un loop eterno generato da quella forza motrice rappresentata dalla luce interiore. Siamo di fronte ad un atto creativo, ad una massa nel suo stadio potenziale, in cui tutto è possibile. L'artista ci mostra la nascita di qualcosa, un embrione di materia, in cui la vita è presente ma di cui non sappiamo ancora niente. Il silenzioso ritmo al quale tutto si muove è scandito da un moto energetico di cui possiamo vedere i flussi. L'effetto che l'opera genera in chi lo osserva negli ambienti della galleria è assolutamente ridimensionato rispetto a quello generato a più di ottanta metri di altezza sulla Hybrid Tower. Lo schermo di duecento metri quadrati che si scaglia contro il cielo fa sembra quella rotazione della materia qualcosa di minaccioso, simili alla luce dei temporali che le nubi provano goffamente a celare. La sensazione che se ne ricava all'interno della galleria è qualcosa di più intimo: un fuoco che da terra prende forza, lentamente si innalza e innesca un meccanismo con il quale sembra prendere forma.