

# ICONISMI

Icona, termine con cui oggi si definiscono quei simboli stilizzati che ci consentono di accedere a social network, programmi, smart tv, è una definizione nata nel contesto dell'arte paleocristiana per quelle immagini, spesso antinaturalistiche, che volevano essere una finestra aperta su orizzonti più vasti, un supporto alla fede, alla capacità di visualizzare o entrare in contatto con un mondo e una dimensione diversa da quella quotidiana. Il tema della relazione tra la realtà, la sua rappresentazione, la sua fruizione, e il mondo della tecnologia, attraversa le arti visive dal loro nascere, ed è declinato in questa sala da artisti e artiste tra di loro molto differenti. Bidimensionalità e tridimensionalità, copia e originale, astrazione e realtà si incontrano in opere che tra di loro dialogano per contrasto o grazie a rimandi silenziosi, con *medium*. che vanno dalla scultura, alla fotografia, alla pittura, al video. Dalla realtà parte Giuseppe Gabellone, che utilizza la fotografia come punto di intersezione tra la matericità di una scultura e l'immagine che ne deriva, che si pone come opera finale in sostituzione della scultura ritratta attraverso la fotografia stessa. Operazione che, invertita, è alla base del lavoro di Priscilla Tea, che dà forma fisica e pittorica a immagini create nella realtà virtuale. La relazione tra originale e copia emerge anche nella scelta linguistica del titolo dell'opera di Isabelle Cornaro, *Homonymes*: qui calchi di funghi sostituiscono l'originale, l'apparente somiglianza formale non dà ragione dell'identità dell'oggetto, che racconta le trasformazioni del reale nelle pratiche artistiche. Processi di rielaborazione di immagini sono poi il filo di ricerca di Josh Tonsfeldt, che lavora inglobando opere precedenti ibridandole con immagini della realtà circostante, mettendo in luce cautele e interrogativi sullo statuto delle arti visive, mentre Iva Lulashi preleva dal flusso infinito di corpi e figure della rete, immagini che catturano la sua attenzione per la loro ambivalenza e ambiguità, per poi rielaborarle attraverso il mezzo pittorico riflettendo intorno a tematiche legate al corpo, all'intimità e al desiderio. Rochelle Goldberg, infine, crea metaforicamente una cornice per l'intera sala. Le sue strutture metalliche, infatti, sono specchi e soglie, cornici e barriere che sottolineano la porosità e l'ambivalenza tra ciò che viene rappresentato e la sua rappresentazione, tra il mondo reale e quello, trasfigurante, dell'arte.

Isabelle Cornaro (Aurillac 1974. Vive e lavora a Parigi e Ginevra),  
*Homonymes*, 2009

I temi della ricerca di Isabelle Cornaro sono legati alla storia e alla cultura della società occidentale da cui prende a prestito una varietà di manifestazioni quali, per esempio, sistemi di segni e *medium* diversi - usati storicamente nelle accademie e nelle avanguardie - che utilizza per procedere ad una decostruzione analitica. Il suo interesse è volto ad indagare il rapporto che intercorre tra noi, gli oggetti e le loro immagini, in un tentativo di decostruire il nostro sguardo. *Homonymes* mette in discussione la parola "omonimia" che "in linguistica è il fenomeno per cui due parole, di etimo e significato diverso, hanno uguale il suono o, per lo meno, la grafia". Fermi, immobili, i calchi di funghi realizzati dall'artista sono una copia che diventa l'originale; il suo fare artistico costruisce e decostruisce l'immagine, stimolando una riflessione critica nello spettatore.

Giuseppe Gabellone (Brindisi, 1973. Vive e lavora a Parigi),  
*Untitled*, 2007

Nel suo lavoro, Giuseppe Gabellone esplora la relazione tra scultura e fotografia, tra bidimensionalità e tridimensionalità, tra l'immagine e la sua fisicità conducendo il *medium* fotografico e il concetto di scultura su nuovi piani di linguaggio. Un procedimento tipico del lavoro di Gabellone è quello di concepire e realizzare strutture, sculture e oggetti che però esistono soltanto in quanto immagini fotografiche: l'idea stessa dell'immagine come una costruzione che si situa a metà strada tra astrazione e realtà mette in questione la fotografia come forma di registrazione della realtà a favore di un'idea della fotografia come forma di invenzione della realtà stessa. Inoltre, tra la fotografia e i materiali della scultura si stabiliscono altre forme di relazione basate sulla capacità di entrambi i media di registrare e conservare tracce dello scorrere del tempo, da una parte, attraverso l'impressione della luce e, dall'altra, attraverso la sensibilità delle superfici.

Rochelle Goldberg (Vancouver, 1984. Vive e lavora a New York),  
*Struttura*, 2017

La struttura metallica qui presentata faceva parte di un'installazione ambientale realizzata da Rochelle Goldberg nel 2017 nello Spazio Zero del museo, *No Where, Now Here*, che traeva ispirazione dal celebre dipinto di Giovanni Bellini la *Madonna del Prato* (1505 ca.). La rielaborazione scultorea presentata dall'artista in quell'occasione era costituita da elementi destinati a variare nel tempo, come i semi di Chia disposti sul pavimento, sculture costituite da grovigli instabili di serpenti che assumono le forme

di pellicani e valigette 24 ore, e una composizione di strutture metalliche, unici elementi immobili in una rappresentazione tesa a mostrarsi come fluida, in perenne trasformazione. Le strutture avevano anche la funzione di articolare lo spazio, offrendo visibilità, e stabilendo punti di vista. Come nel dipinto del Bellini in cui la pittura tonale è impiegata per suggerire la prospettiva e la successione dei piani, così le cornici ideate da Goldberg, sequenziano lo spazio scandendo la successione dei piani prospettici e delineando confini e spazi discreti destinati ad essere oltrepassati dalle figure che li abitano.

Iva Lulashi (Tirana, 1988. Vive e lavora a Milano),  
*Piccola fonderia della carne*, 2022

Le opere di Iva Lulashi suggeriscono situazioni sospese nel tempo, evocando qualcosa che succede ma che permane indefinito. L'ambivalenza intima di un desiderio mostrato ma non messo a fuoco e la nudità, non esibita provocatoriamente, cortocircuitano nel tratto pittorico stesso che è altrettanto misterioso e sfuggente. Con il maggior distacco emotivo possibile, a partire da frame video a bassa risoluzione, ricercati nel flusso continuo della rete, l'artista sceglie frammenti d'immagine, poi sezionati ulteriormente per impiegare solo dettagli di corpi e macchie di colore. I confini tra le sfere del politico, del sociale e della storia personale vengono mescolati, così tra il video di partenza e l'opera finale vi è una distanza che annulla ogni componente narrativa. Un livello ulteriore viene aggiunto dal titolo delle opere, attribuito con un analogo approccio randomico: l'artista estrapola parole o frasi da testi letterari senza alcuna relazione con ciò che è rappresentato. L'elaborazione pittorica di Iva Lulashi sovrappone la memoria culturale collettiva e l'esperienza individuale, ponendo al centro della propria riflessione "antropologica" la centralità del corpo, del desiderio - inteso come rivendicazione del libero arbitrio individuale - e dell'erotismo, come dimensione vitale espressa nel legame tra corpo e ambiente. Se solitamente nelle opere di Lulashi le nudità trovano spazio in una ruralità più diffusa in cui essi si fondono, in *Piccola fonderia della carne*, il titolo stesso coglie anche la diversa ambientazione in cui i corpi sono raccolti: qui le ombre della natura sono racchiuse nella vasca-forno, come covandola.

Josh Tonsfeldt (Independence, 1979. Vive e lavora a New York),  
*Untitled*, 2014

L'opera di Josh Tonsfeldt, con la sua evidente economia di mezzi, moltiplica le immagini attenuando il confine con il contesto da cui sono estrapolate. Il mese di lavoro a Bergamo per lo sviluppo della mostra *Mississippi* - progetto vincitore della VII edizione del Premio Lorenzo Bonaldi per l'Arte VII Edizione - ne ha inevitabilmente influenzato la produzione attraverso lievi associazioni che si rincorrono nelle opere prodotte. In *Untitled* sono incorporati i dipinti di Jacob Kassay, che aveva preceduto l'artista nel periodo di residenza in città. Questi sono filtrati attraverso le foto suggestive scattate da Tonsfeldt durante il suo soggiorno a Bergamo. L'immagine è stampata su adesivo vinilico trasparente a cui sovrappone due pannelli di polistirene, trovati fra i materiali di scarto del museo. Sull'immagine, a malapena leggibile, si notano tracce di pneumatici di moto e di scooter mentre un gilet arancione da cacciatore è posto sul retro. Grazie alla sensibilità con la quale ha documentato la propria esperienza e l'ambiente circostante, Tonsfeldt manifesta paradossalmente il proprio scetticismo per le immagini.

Priscilla Tea (1983, Milano. Vive e lavora a Milano e Los Angeles),  
*Islands of space*, 2007

L'arte di Priscilla Tea esplora i paesaggi remoti, gli spazi virtuali, atemporali e propriamente spaziali di internet, trasportandoli nella dimensione reale, al di fuori dello schermo, attraverso la pittura. I suoi dipinti sembrano astratti, ma è un'apparenza che presto svanisce non appena ci si approssima al suo *modus operandi*. L'artista intende esplorare un nuovo concetto di paesaggio, intravisto da finestre virtuali che rappresentano la sua fonte primaria di ispirazione. Su tele di grandi dimensioni si dispiegano gli scenari dei *Virtual Worlds* configuratisi a partire dai primi anni 2000 come *Second Life* o il mondo 3D online. La pittura, nella sua pratica tradizionale permette di trasferire e cristallizzare, oltre "il confine" - lo schermo - le infinite peregrinazioni negli sfondi dei mondi immaginari online; come screenshot ampie campiture a colori tenui, eterei, sedimentano nel gesto pittorico, nella fisicità del colore e della tela esperienze virtuali, immagini impalpabili e in continuo mutamento, fondali spesso caratterizzati da solo due gradienti - uno per il cielo e uno per la terra - dilatati e svuotati del tempo.