

## INGEGNERI ALLA GAMeC

### Visita guidata alla mostra “Salto nel Vuoto. Arte al di là della materia” promossa dall’Associazione Attività Aggregative Ingegneri Bergamo

*Salto nel Vuoto. Arte al di là della materia*, la mostra presente in GAMeC dal 2.3 – 28.05.2023 è il terzo e ultimo capitolo del progetto espositivo pluriennale dedicato all’indagine sulla materia nell’arte del XX e del XXI secolo.

Il progetto ha il suo esordio nel 2018 con la mostra intitolata *Black Hole, Arte e matericità tra Informe e Invisibile*, a cura di Lorenzo Giusti, allora fresco direttore di GAMeC, e Sara Fumagalli, suddivisa in tre sezioni – *Informe, Uomo-Materia e Invisibile* – sonda la materia come “sostanza” primordiale costituente il tutto, di cui anche l’uomo fa parte, dall’infinitamente grande dello spazio interstellare, che ispira gli artisti della metà del secolo scorso con lo sbarco sulla Luna e le ricerche più recenti sui Buchi neri, fino all’infinitamente piccolo delle ricerche scientifiche sul corpo umano. Gli artisti presenti in mostra attraversavano il secolo scorso, dalle avanguardie storiche del Novecento ai linguaggi della più stretta contemporaneità: Medardo Rosso, Jean Fautrier, Jean Dubuffet, Lucio Fontana, Alberto Giacometti, Alberto Burri, Antoni Tàpies, Tancredi Parmeggiani, Enrico Baj, Christo, William Tucker, solo alcuni dei nomi in campo.

Il secondo episodio della Trilogia, dopo la triste parentesi della pandemia, apre nell’ottobre 2021 con il titolo *Nulla è perduto. Arte e materia in trasformazione*, a cura di Anna Daneri e Lorenzo Giusti, e rivolge lo sguardo al lavoro di artiste e artisti che, in momenti diversi, hanno indagato le trasformazioni della materia traendo ispirazione dalla vita degli elementi per sviluppare una riflessione sulla realtà delle cose, sul mutamento e sul tempo. L’esposizione, divisa in 4 sezioni, come gli elementi della natura, aria, terra, fuoco e acqua, di nuovo attraversa il Novecento, dalle creazioni delle Avanguardie storiche dada e surrealiste, centrate sul tema dell’alchimia che ha interessato autori come Marcel Duchamp, Max Ernst, Man Ray o Leonora Carrington, alle produzioni di alcuni tra i più importanti esponenti delle Neoavanguardie – da Yves Klein a Otto Piene, da Robert Smithson ad Hans Haacke – includendo le composizioni di alcuni artisti affini alle poetiche dell’Arte Povera – Pier Paolo Calzolari e Paolo Icaro –, opere scultoree e installazioni di autori emersi negli anni Ottanta – come Rebecca Horn o Liliane Lijn – fino ad arrivare alle ricerche recenti di alcuni tra i più significativi artiste e artisti internazionali delle ultime generazioni, come Olafur Eliasson, Wolfgang Tillmans, Cyprien Gaillard, Otobong Nkanga, Erika Verzutti e numerosi altri.

*Salto nel Vuoto. Arte al di là della materia*, a cura di Lorenzo Giusti e Domenico Quaranta, chiude il ciclo con l’indagine sul tema della smaterializzazione, partendo dalle esperienze delle Avanguardie storiche e dai Movimenti del secondo Dopoguerra, che indagano la possibilità del vuoto, passando attraverso le ricerche

sul flusso, inteso come flusso di energia e di informazioni, risalenti agli anni della prima informatizzazione, fino all'utilizzo di nuovi linguaggi e realtà simulate nell'epoca post-digitale. Quindi l'esposizione è suddivisa in tre sezioni Vuoto, nelle prime sale con le estroflessioni di Agostino Bonalumi ed Enrico Castellani, i fogli in plastica trasparente perforati a cadenza regolare di Dadamaino, le composizioni minimaliste di Jean Degottex e Aiko Miyawaki fino alle sperimentazioni con la luce e lo spazio di Ann Veronica Janssens; la sezione Flusso, con il numero più corposo di opere, cioè i lavori di precursori come Giacomo Balla, Umberto Boccioni, František Kupka e Pablo Picasso; opere che introducono al dinamismo percettivo dell'Arte Programmata e di Fluxus insieme ad altri lavori degli anni Sessanta e Settanta che rappresentano sistemi complessi e basati su processi, istruzioni e programmi – da Agnes Martin a Roman Opalka, da Vera Molnar a Lillian F. Schwartz – accanto a numerose opere recenti di artiste e artisti internazionali; infine la sezione intitolata Simulazione che arriva ad affrontare il tema, tanto attuale, dello snodo tra reale e virtuale. Sono qui presenti alcuni autori e autrici che si interrogano su quale sia l'impatto della simulazione sulla nostra percezione del reale, per esempio Lynn Hershman Leeson e Seth Price, altri invece che la amplificano con effetti illusori, Richard Estes, Duane Hanson, René Magritte, altri ancora che addirittura costruiscono realtà alternative, come Rebecca Allen, John Gerrard, Jon Rafman e Timur Si-Qin.

Il progetto della Trilogia della materia, proposto da GAMEC in questi anni, coinvolge storici dell'arte, curatori, filosofi e scienziati per affrontare un discorso trasversale attorno al tema della materia, intesa dagli artisti non più come *medium*, come semplice materiale di supporto o mezzo espressivo, ma con valore in sé, essa stessa oggetto d'arte, attivando contestualmente un dialogo con la storia delle scoperte scientifiche e con lo sviluppo delle teorie estetiche. In questo senso e proprio per l'interesse primario e il contatto stretto che hanno le professioni tecniche, come quella dell'ingegnere, con la materia e i materiali, da quelli grezzi a quelli prodotti con le tecnologie più avanzate, è stata intesa, proposta e presentata questa visita.

*Arch. Alberta Colombo*