***Forma fluens - Giuliana Cunéaz***

**Descrizione lavori in mostra**

**The Growing Garden (screen painting), 2007-2008**

Mi sono addentrata attraverso boschi e pulviscoli meravigliosi che ho voluto rielaborare in 3D animando, ciascuna di esse, con una serie di creature tratte dal mondo animale o vegetale che ho dipinto direttamente sullo schermo moltiplicando l’immagine come fosse un rituale zen. Il paradosso consiste nel fatto che l’immagine pittorica è portatrice di un’unicità e, quindi, di un proprio DNA. Se attraverso l’autoreplicazione (potente promessa della nanotecnologia), le cellule costruiscono copie di se stesse abolendo la diversità, io ho voluto seguire il procedimento opposto: attraverso ciò che è apparentemente uguale ho cercato di rianimare le differenze. *The Growing Garden* fa parte della serie degli screen painting, tecnica da me inventata, che ho iniziato a realizzare nel 2006.

Ecco una breve descrizione: Partendo da immagini scientifiche e nanomolecolari, ho realizzato animazioni video in 3D, che ricordano mondi vegetali o, in taluni casi, paesaggi primordiali. Su questi sfondi visionari, in continua mutazione, sono intervenuta aggiungendo elementi pittorici con colori a smalto direttamente su schemi al plasma (screen painting). In tal modo si creano relazioni con le immagini sottostanti in 3D che generano una sensazione straniante. La fissità della pittura si interfaccia con il dinamismo e la mobilità della dimensione virtuale. I due tipi di immagine sovraimpressi producono un senso di profondità di campo molto particolare.

**Matter Waves, 2009**

*Matter Waves* è una videoinstallazione dove le immagini provenienti dal mondo nanotecnologico vengono rielaborate in 3D. Esse mostrano onde di terra che, nel loro flusso, portano alla luce una serie di oggetti che, poi, nuovamente vengono inghiottiti in base ad un processo in continuo divenire. Gli oggetti appaiono, a prima vista, come veri reperti o frammenti archeologici; in realtà si tratta di nanostrutture derivanti da elementi molecolari o polimeri. L’indagine nella materia conduce alla scoperta di reperti intangibili che successivamente trovano una nuova collocazione spaziale e temporale. Del resto, la manipolazione e l’alterazione delle forme consente di attribuire a ciascuna di esse una nuova identità. Le immagini sono in bianco e nero e solamente in alcune scene compaiono alcuni oggetti colorati.

**Neither snow nor meteor showers, 2010**

*Neither snow nor meteor showers* è una videoinstallazione che si espande nello spazio attraverso vari tipi di segni: animazione 3D, segno pittorico. Come suggerisce il titolo, non descrive né un paesaggio né un fenomeno atmosferico, ma evoca piuttosto un ur-luogo, un luogo germinale, primario, legato alla sfera pre-cognitiva. Il lavoro sviluppa un dialogo all’unisono composto da più voci differenti con la medesima frequenza. Il segno animato migra e invade lo spazio circostante depositandosi come stratificazione per poi perdere la sua componente materica. Migrazione, disgregazione e ricomposizione sono le caratteristiche intrinseche. L’animazione 3D dilata gli aspetti enigmatici e ambigui delle forme, in quanto nessuna di essa è veramente riconducibile a una precisa entità, ma si presenta come parte di un’architettura complessa che ci riporta alla suggestione di una struttura mitica come quella della Torre di Babele. Le forme si susseguono in una storia che ci racconta una dimensione altra racchiusa segretamente nel cuore della materia.

**Zone Fuori Controllo, 2011-2012**

Il ciclo di animazioni stereoscopiche 3D *Zone Fuori Controllo* che comprende: *Waterproof*, *Crystal Growth*, *Magma*, *Rompere le acque* e *Fire Flows*, è dedicato a problematiche particolarmente attuali quali le catastrofi naturali e i disordini ecologici. Sono ipotesi di paesaggio che consentono un viaggio simulato e imprevedibile tra le onde di una tempesta, gli spazi misteriosi di una grotta, le colate laviche di un vulcano e la collisione di mastodontici iceberg. Tutto si connette con lo sguardo turbato dello spettatore che si trova di fronte alla vertigine dell'immagine, sempre in bilico tra sublime e terrificante nella percezione di un naturalismo che è solo apparente. Il tema del sublime, di tradizione settecentesca, rappresenta per me un elemento d’ispirazione e l’intero ciclo si pone come un omaggio ai grandi protagonisti della pittura romantica come Caspar David Friedrich o William Turner. Le forme create e modellate con la tecnica digitale del 3D appaiono come sculture virtuali che prendono spunto da immagini nanomolecolari viste per mezzo di potentissimi microscopi elettronici. Ogni elemento si determina attraverso una rinnovata percezione visiva: in un grammo di materia si può immaginare siano contenute le forme e le energie dell’universo e questo apre uno scenario estetico nuovo caratterizzato da una molteplicità di approcci che vanno incontro ad un reale spesso solo immaginato dalla nostra memoria. La visione stereoscopica 3D dilata gli aspetti enigmatici e ambigui delle forme e ci mette a confronto con quel perturbante estetico che minaccia la coerenza delle nostre sintesi percettive. E’ una visione che investe interamente il corpo di chi osserva permettendogli un viaggio immersivo ed emozionale nell’universo che appare in tutta la sua dirompente energia. Nel mio lavoro non manca, poi, una denuncia sui rischi dell’ecosistema devastato da una civiltà irresponsabile. Ciò che traspare dal volto contemporaneo della catastrofe non è soltanto la violenza che scaturisce dall’energia della natura, ma la presunzione dell'individuo, convinto di poter gestire i destini dell'universo. In realtà, l’apparente dominio sugli elementi naturali ha avuto come conseguenza l’espandersi senza limiti delle zone fuori controllo.

**Mobilis in Mobili, 2011-2012**

*Mobilis in Mobili* è il titolo del ciclo legato alle macchine impossibili. Ognuna di loro ha in comune il fatto che sono mezzi immobili ma che al loro interno è contenuto un paesaggio in movimento; è una sorta di ribaltamento del senso legato al viaggio e all’esplorazione. Generalmente, la macchina ci trasporta, e attraverso il moto, ci permette di osservare il mondo esterno e di percepire i cambiamenti del paesaggio. In questo caso avviene l’esatto contrario; noi siamo all’esterno e osserviamo il paesaggio che sta all’interno della macchina. In questa nostra inazione compiamo un viaggio che non richiede alcun movimento.

La visione in 3D entra in relazione diretta con lo spazio reale benché misterioso della struttura tridimensionale a cui è impedito l'accesso. Si tratta di un lavoro in cui la scultura e l'architettura s'integrano con le immagini video creando un contesto immersivo dove i linguaggi dell'arte trovano una rinnovata sintesi.