

La zona sfocata.

La verità e' come l'equilibrio, mutevole e viva, difficile, instabile. Noi siamo vivi e ci ridefiniamo di continuo: anche un corpo morto non è mai uguale a se stesso. Io, me, il cosiddetto consorzio sociale, la legge morale dentro di me, e il cielo stellato sopra di noi. Le stelle non sono mai sempre allo stesso posto. Come minimo quello che vediamo nel cielo è successo circa otto minuti fa...Niente e' stabile, noi cambiamo e la verità con noi: Veritas filia temporis.

Luca Trevisani

Di una trasformazione mi interessano le varie fasi, l'energia impiegata e il risultato di ogni mutamento. È come se fosse una zona sfocata, dove tutto diventa complesso e dove è difficile capire e classificare.

Michael Fliri

La capacità dell'artista di aggiungere valore all'esperienza e alla ricerca è stata colta pienamente da Technogel Italia, azienda che, ad oggi, può vantare diverse collaborazioni con designer ed artisti contemporanei. Essi hanno colto la sfida di innovare il prodotto aziendale suggerendo nuove possibilità di utilizzo dello stesso, ma anche di proporre l'azienda come strumento capace di infondere libertà di pensiero e di mettere in gioco l'umano come risorsa fondamentale e imprescindibile.

Nei progetti in mostra arte e scienza si incontrano e si scontrano fino a trovare un connubio armonioso capace di dare vita a risultati sorprendenti.

Aliens (2001), opera della giapponese Mariko Mori: sei alieni disposti su una base circolare sono connessi tra di loro mediante sensori magnetici nascosti nelle loro mani e, attraverso l'interazione con il pubblico, realizzano il concetto di unione cosmica tanto caro all'artista. Il materiale, scelto per le sue proprietà meccaniche ed estetiche capaci di suggerire immagini di un mondo ultraterreno,¹ diventa così strumento necessario e funzionale alla realizzazione del lavoro artistico.

Seguono altre collaborazioni, come quella con Rachel Whiteread che progetta lo stampo di una maniglia di una porta (*Doorknob*, 2003) e con l'artista tedesca Charlotte Mumm che realizza l'opera *Talpa be* (2009). La talpa è di piombo, estremamente pesante rispetto alla sue ridottissime proporzioni fisiche e si poggia su una montagna di technogel® che si deforma per sostenere il peso. Un piccolo animale dunque, che vive in un regno solitario e che segnala la sua presenza solo con dei cumuli di terra, lasciando intendere l'esistenza di un mondo sotterraneo a noi invisibile. Ancora Akira Arita, artista giapponese con il quale l'azienda ha tessuto una collaborazione che ha portato alla realizzazione di sculture cubiche in technogel® (*Cube I, Cube II, Cube III*, 2009). In una sorta di puzzle componibile dalle forme geometriche il materiale mostra le sue qualità di permeabilità alla luce. Akira passa dalla pittura geometrica - che ha già in sé la terza dimensione - alla scultura, interpretando cilindri, coni, cubi, piramidi e altri oggetti come singoli o come multipli, senza voler simboleggiare o alludere ma semplicemente rappresentare le forme stesse.

Dal 2009 l'azienda sviluppa con *fondazione march* il *Technogel Art Project*, visiting artist research che prevede la realizzazione di un'opera d'arte di nuova produzione che utilizzi il materiale prodotto dall'azienda e rifletta su alcune tematiche d'interesse scientifico.

La prima edizione vede la partecipazione dell'artista Luca Trevisani, che per l'occasione affronta il tema delle relazioni, dell'unione, della capacità e delle possibilità di comunicare.

Il progetto *O* (2010) nasce da una riflessione sulle compagnie telefoniche: tante linee collegate tra di loro, ciascuna capace di partire da una stanza e collegarla con il resto del mondo. Vengono indagate le potenzialità di questa tecnologia capace di metterci

potenzialmente in contatto con chiunque, ovunque si trovi. Le linee vengono collegate l'una all'altra attraverso una semplice selezione di cifre, combinazioni numeriche che hanno il potere di emettere la comunicazione.

Quest'idea di collegamento viene sviluppata nell'opera, che si basa su un modulo base di due mani, unite per i pollici e per gli indici. I moduli vengono uniti circolarmente e sovrapposti tra di loro fino a formare due tronchi di cono inversi e posizionati uno sopra l'altro, secondo una sequenza di multipli di tre prima crescente e poi decrescente. L'opera è composta da 150 moduli secondo questa combinazione: $2 \times (3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 + 11 + 12)$.

La modularità è un principio di coesione, di sviluppo a-gerarchico di un collettivo. Elastico, espandibile, molle, perciò resistente e duraturo. L'unione fa la forza: $1+1 = 3$. Unire le mani in cerchio come in una seduta spiritica per unire energie singole in un lavoro di gruppo. Io > me > noi. Unire le mani in cerchio come tante linee collegate tra di loro.

Tutto il lavoro di Trevisani si basa sul fornire concetti base, strumenti, leve per muovere le cose con il rischio che tutto si sfaldi. Le idee servono per pensare e successivamente, con il tempo, devono maturare, tradursi in azione. L'artista ritiene che non si debbano temere le astrazioni anche se apparentemente possono sembrare insensate, perché sono un ottimo strumento con cui guardare il mondo. I processi che stanno dietro ciascuna delle sue opere appartengono a un universo complesso, stratificato e pieno di sfumature. I suoi lavori (per citare *Walt Disney, Manuale di Archimede, Milano 1973* e *Man Ray, Obstacles*) hanno dietro lunghe e articolate operazioni di ricerca, forse citazioni colte, tuttavia capaci di comunicare.

«Bisogna parlare con le immagini, non con le immagini belle, ma con le immagini utili; non devono servire parole a sorreggerle, devono vivere da sole. Le parole sono la genealogia delle immagini e delle forme, che parlano da sole».²

Per il *Technogel Art Project 2010* viene scelto Michael Fliri, artista altoatesino che lavora con vari mezzi video, fotografia, performance. L'artista accoglie la sfida partendo da una personale ricerca sul tema dell'identità e della maschera. I travestimenti/maschere che si incontrano nei suoi lavori (per citare alcuni video, *Come Out and Play with Me, Nice and Nicely Done, Early One Morning with Time To Waste*), rappresentano l'esperienza di entrare in un altro personaggio e in un'altra esistenza. L'intento non è quello di camuffarsi per nascondere, ma di aprire possibilità, presentando nuovi personaggi poco definiti e poco strutturati che aiutano a mantenere uno sguardo ingenuo sulla realtà.³

Il concetto di maschera che poi diventa volto, incontra le qualità tattili del technogel®, la capacità di questo materiale di diventare una sorta di seconda pelle, appesa, cadente, non uniforme, trasmettendo la sensazione di toccare dei muscoli umani.

La metamorfosi, intesa come possibilità di un cambiamento costante, porta a riflettere sul fatto che si può continuamente cambiare la propria identità ed entrare in altri personaggi.

Giorgio Agamben, nel suo saggio *Nudità*, scrive: «Il desiderio di essere riconosciuto dagli altri è inseparabile dall'essere umano (..) Non si tratta, infatti, semplicemente di soddisfazione o di amor proprio: piuttosto è soltanto attraverso il riconoscimento degli altri che l'uomo può costituirsi come persona. Persona significa in origine "maschera" ed è attraverso la maschera che l'individuo acquista un ruolo e un'identità sociale. (..) La lotta per il riconoscimento è, dunque lotta per una maschera, ma questa maschera coincide con la "personalità" che la società riconosce a ogni individuo».⁴

La maschera dunque si confonde con l'identità, rispecchiata morfologicamente in un volto che l'artista crea ma poi deforma, partendo dai tratti della propria fisionomia per arrivare a creare volti nuovi. Le sembianze che si creano richiamano lo stereotipo del volto di un criminale: Michael Fliri parte dalle descrizioni tratte da fonti dell'Ottocento, che raccontano di questi studi al limite della follia che tentano di attribuire "scientificamente" delle caratteristiche fisiognomiche comuni ai criminali. Lo stereotipo dell'artista visto come

personaggio al di fuori della legge e del comune senso del vivere viene smontato dalla combinazione dei caratteri criminali al volto dell'artista, che diventa anch'egli una sorta di criminale.

L'installazione di questa maschera appesa, pesante e afflosciata, che ricorda la pelle di San Bartolomeo dipinta da Michelangelo nella Cappella Sistina, lavora sul concetto di astrazione, dando vita a diverse associazioni ed interpretazioni.

Riteniamo, sicuramente a torto, che per Michelangelo marmo o cera sarebbe stato lo stesso, forse la cera avrebbe semplificato le cose considerando che deduceva la forma dentro la materia, limitandosi a eliminare il superfluo. Anche quando l'oppressione della materia si era fatta greve, come nel caso della Pietà Rondanini, Michelangelo riuscì comunque a rendere percepibile il vettore orientato sull'ascesa.⁵

Giulia Ongaro

¹Alberto Sabiene e Silvia Suardi, *Marco della Torre, design for art/il progetto per l'arte*, Logos, Modena, 2007, pp. 78-80

²Luca Trevisani, *The Truth Is That The Truth Changes*", comunicato stampa 29 maggio 2009, galleria Pinksummer, Genova

³Michael Fliri, intervista con Fabio Cavallucci, www.flashartonline.it

⁴Giorgio Agamben, *Nudità*, Nottetempo, Roma, 2009, pp. 69-71

⁵Luca Trevisani, *The Truth Is That The Truth Changes*", op. cit.