



WUNDERKAMMER DIGITALE

Giuliana Cunéaz al MANLo

15 giugno – 15 dicembre 2025

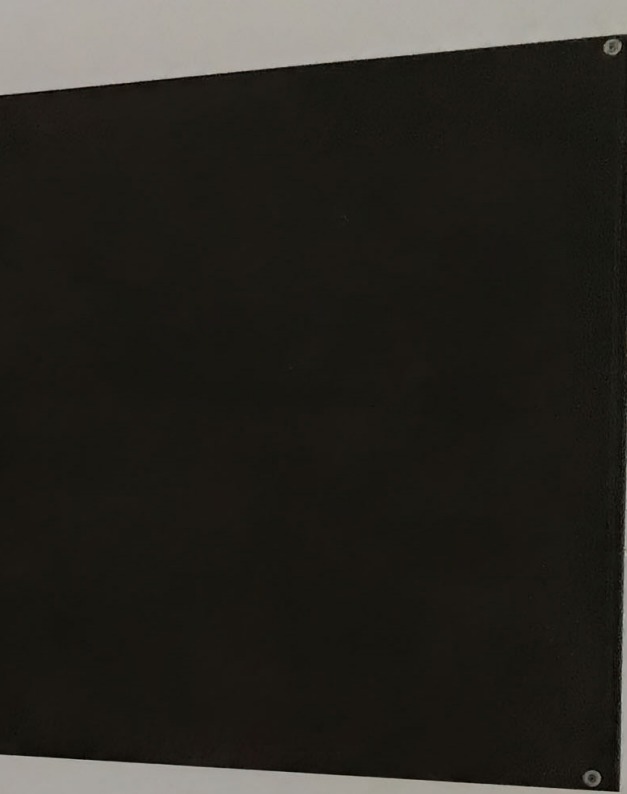


MUSEO
ARCHEOLOGICO
NAZIONALE DELLA
LOMELLINA



Museo
Nazionale
dell'Arte
Digitale





Matter Waves Unseen (2013)

Ferro, legno, plexiglass, led, sabbia, televisore HD, microcomputer e materiali vari, 45 sculture in argilla cruda, 165 x 113,5 x 40 cm

In copertina,

Matter Waves Unseen (2013)

Particolare dell'opera, foto G. Cunéaz

L'esposizione di ***Matter Waves Unseen*** di Giuliana Cunéaz presso il Museo Archeologico Nazionale della Lomellina nasce dall'accordo di valorizzazione fra la Direzione Regionale Musei Nazionali della Lombardia e il Museo nazionale dell'Arte digitale, che porterà ad arricchire l'offerta dei musei e dei luoghi della cultura lombardi con opere innovative e coinvolgenti, in dialogo con il patrimonio archeologico, storico-artistico e architettonico. L'opera è stata acquisita dal Museo nazionale dell'Arte digitale grazie al PAC/MIC 2024 - Piano per l'Arte Contemporanea, promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura.

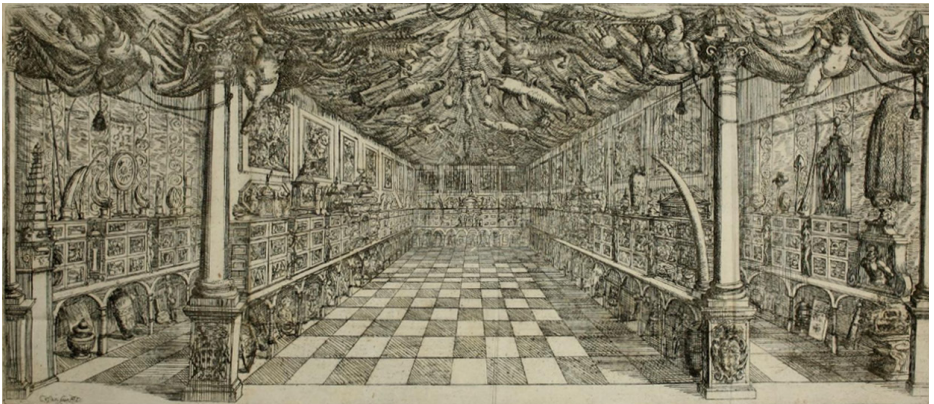
Matter Waves Unseen è protagonista del confronto con gli oggetti in vetro, metallo e ceramica, prevalentemente di epoca romana e provenienti dal territorio, appartenenti all'importante Collezione Strada, esposta nella Sala V del Museo archeologico nazionale della Lomellina. L'opera si mostra nella sua struttura multiforme e complessa come uno stipo da *wundercamera*. Un mobile che nel passato veniva utilizzato per conservare oggetti di particolare pregio. Questi luoghi di raccolta erano delle vere e proprie camere delle meraviglie, organizzate secondo un'intenzione collezionistica ben definita, dove venivano mostrate come in un atlante tutte le particolarità e le stranezze del mondo. Classificate secondo ciò che era generato dalla natura (*naturalia*) e dall'uomo (*artificialia*), quest'ultimo era anche l'artefice dei *curiosa* che rappresentavano quel genere di cose mostruose e fuori dall'ordinario, realizzate dall'assemblaggio di oggetti diversi tra loro, nel genere e nel materiale e che destavano nel pubblico un particolare stupore.

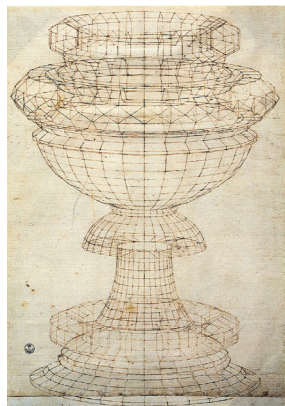
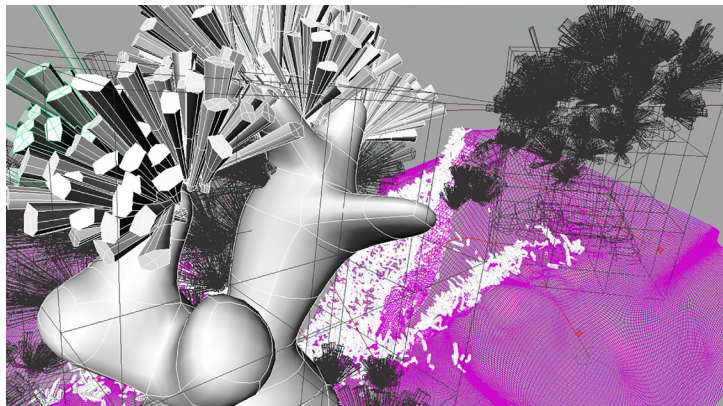
In ambito lombardo, a Milano, si ricorda per la sua particolarità la collezione realizzata dal canonico Manfredo Settala (1600-1680). Una rappresentazione approssimativa del luogo ci è data dall'acquaforte realizzata da Cesare Fiori (1636–1702), presente nel catalogo editato nel 1664, in cui sono inventariate tutte le meraviglie presenti nel luogo. L'ambiente appare gremito di oggetti e diviso in tre settori da mobili raccoglitori a più cassetti sostenuti da un supporto dai piedi a colonna. L'analogia di questo metodo espositivo con quello illustrato dall'opera di Giuliana Cunéaz è evidente non solo nell'estetismo della forma ma anche nel richiamo iconografico e simbolico che il collezionismo da *cabinet de curiosité* richiama alla memoria.

Le sculture, esposte nei cassetti a vista, si presentano come una collezione di *artificialia*, realizzate da un'indagine effettuata in diversi ambiti della scienza, specialmente dagli studi che consentono di conoscere la materia attraverso il microscopio: l'universo delle nanoparticelle. Attraverso una riflessione, sviluppata già da tempo in questo ambito di ricerca, l'artista dà vita a una rielaborazione personale delle forme, dalla quale nascono caratteristiche sculture in argilla cruda. Queste si contraddistinguono per la particolarità degli elementi che ne determinano i volumi. In alcune sono presenti inserzioni di cristallo, come una contaminazione indotta tra materie di diversa tipologia, naturale e artificiale.

Museo Settala, incisione di Cesare Fiori

Museo ò galleria– Adunata del sapere, e dalla studio Del Sig. Canonico Manfredo Settala..., Tortona, 1666





Matter Waves Unseen (2013)

Frame dal video

Studio prospettico di calice

Attribuito a Paolo Uccello (1397–1475)

Gallerie degli Uffizi

Il colore madreperla che distingue le superfici degli oggetti scultorei li fa apparire al primo sguardo come fossilizzati illudendoci che un tempo alcuni di questi fossero animati dalla vita. Una spontanea associazione che è dunque consentita con l'universo degli animali, in particolare quello degli invertebrati marini, cui per forma possono avvicinarsi i celenterati (di cui fanno parte le anemoni, le gorgonie, le attinie e i coralli), i poriferi (ovvero le spugne), qualche mollusco dotato di conchiglia (come i gasteropodi e i bivalvi) e gli echinodermi (tra questi i ricci di mare e le stelle marine). Del mondo animale Giuliana Cunéaz spiega che ha utilizzato, come elemento conclusivo nella realizzazione di *Matter Waves Unseen*, un nido di vespa vasaio o anche detta *sceliphron spirifex*, rinvenuto tra i libri nel suo studio. Alla stregua di un'archeologa l'artista esamina le possibilità di esplorare la materia, considerando che anche una struttura in terra cruda, come quella realizzata da un insetto, ricorda la conformazione della calcite o dei polimeri vista al microscopio elettronico e può essere opera d'arte.

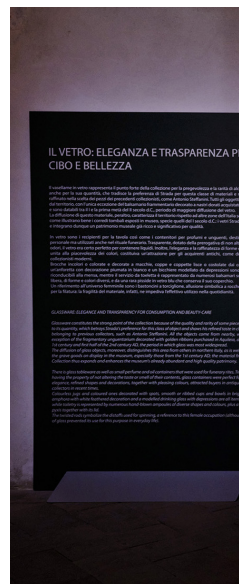
La necessità di creare sinergie tra diversi elementi ha spinto l'artista a elaborare un linguaggio complesso, aggiungendo alla manualità la logica dell'algoritmo per creare una continuità tra il piano dell'indagine fisica e quello virtuale. La costruzione digitale delle forme, mostrata nel video, ha costituito il punto di partenza per il processo che ha portato all'elaborazione manuale delle sculture custodite nei 14 cassetti dello stipo. In questo modo, l'artista riafferma il ruolo del disegno come strumento astratto e inventivo, capace — attraverso reticolati digitali — di esprimere il suo valore originario nella rappresentazione della realtà e del mondo, anche quando immaginario.

Questo tipo di progettualità ricorda gli studi rinascimentali sul disegno, agli albori della prospettiva, eseguiti da alcuni artisti nell'intento di ordinare le leggi della natura e della fisica. Le mappature dei volumi nella loro scientificità matematica mostrano la volontà di ridefinire un sistema per la ricostruzione della realtà: poiché riprodurre è il risultato del conoscere. Il disegno, utilizzato per la rappresentazione dell'animazione digitale e mantenuto visibile nel suo reticolato di costruzione, appare come una moderna trascrizione del metodo impiegato da Paolo Uccello (1397 – 1475) per descrivere gli oggetti in prospettiva.

L'animazione digitale, visibile tramite lo schermo inserito all'interno dello scrigno, mostra onde di terra che si susseguono in un movimento capace di far emergere gli oggetti come in uno scavo archeologico. Nella stasi, che si genera invece tra gli intervalli del moto generativo, il depositarsi di questi mette in scena, di volta in volta un nuovo ordine: simile a quello materializzato tra la sabbia nei cassetti dello scrigno. Le sculture sembrano autoreplicarsi nel flusso, come in una sorta di generazione automatica, in cui dalla forma iniziale nuove e originali si riproducono in una superfetazione infinita tramite la loro struttura frattale. L'artista parte da una forma primaria, una sorta di scultura madre, che racchiude in sé il potenziale generativo di molte altre. Da questa, nuove forme prendono vita, con variazioni originali e ciascuna con caratteristiche proprie. È come se la scultura iniziale contenesse un codice genetico, capace di produrre un'intera famiglia di opere, in un processo che ricorda da vicino quello dell'evoluzione naturale. Questo fenomeno non è frutto del caso, ma è guidato da algoritmi complessi, integrati in software capaci di generare immagini e strutture tridimensionali. Il risultato è un flusso continuo di creazione, un'espansione organica e potenzialmente infinita, che richiama i processi della vita. In questo modo, l'opera si trasforma in un ecosistema visivo in continua evoluzione, dove l'artificio e la natura si fondono in un unico movimento creativo, proprio come quello della vita in natura, della creazione delle specie animali, della loro evoluzione e delle loro mutazioni.

Non ripetersi è dunque, per Giuliana Cunéaz, un aspetto della creazione artistica al quale non può rinunciare per ottenere l'ideazione di una nuova forma, come un nuovo processo di scoperta. L'artista valdostana vuole ricostruire un mondo mai visto nella sfera dell'invisibile e svelarlo tra un'ambientazione reale e una virtuale, compresa tra la condizione naturale e quella artificiale, in una genesi perfetta come quella che ha dato avvio alla formazione dell'universo. Nel suo sistema di creazione osserva, progetta, schedo, cataloga e mostra all'osservatore, nel loro ambiente, gli elementi d'invenzione generati, quasi a imitazione dell'attività divina per eccellenza.

L'allestimento espositivo dell'opera *Matter Waves Unseen* al Museo archeologico nazionale della Lomellina di Vigevano delinea un paragone con l'antichità che, per l'artista, non rappresenta un'esperienza nuova. Già nel 2002, presso il Museo



Archeologico Regionale di Aosta, si era occupata di ideare e coordinare una mostra dal titolo *Glassway, le stanze del vetro. Dall'archeologia ai giorni nostri* dedicata al confronto di oggetti in vetro dall'antichità a oggi. In questo contesto, alcuni oggetti della Collezione Strada, per analogia delle forme, sembrano associabili ad alcune sculture ideate dalla Cunéaz, nel modellato di determinati particolari, nelle anse delle brocche, nelle costole che percorrono le superfici lisce di alcune coppe, nelle strozzature del corpo visibili in determinati balsamari, nelle decorazioni in rilievo sulla pancia di alcuni contenitori, nei bastoncini (a sezione circolare, attorcigliati, con estremità appiattita a disco) dalla funzione ancora non identificata, con un design che richiama alla memoria quello delle nanostrutture indagate dall'artista. La stessa tensione nella ricerca di un'originalità della forma, esplicabile attraverso il disegno degli oggetti scultorei e quello degli oggetti di artigianato, è comune in entrambi i contesti, nella varietà dei volumi, degli spessori, nella qualità della lavorazione del silicio e nella scelta dei colori del materiale impiegato. Nonostante gli ultimi oggetti descritti siano il risultato dell'atto creativo di differenti personalità, è evidente che questa produzione sistematizzata sia la conseguenza di un procedimento comune, noto anche in differenti aree geografiche, ma che ha però una specifica singolarità stilistica, come quella dell'opera realizzata da Giuliana Cunéaz. P.M.

GIULIANA CUNÉAZ (Aosta, 1959) è un'artista della new media art. Diplomata all'Accademia Belle Arti di Torino, utilizza tutti i media artistici: videoinstallazione, scultura, fotografia e pittura, applicata anche su supporti inconsueti come gli schermi video. Dall'inizio degli anni 2000 l'artista usa la computer grafica per realizzare i suoi lavori. Nel 2004 è stata tra i primi artisti a impiegare la tecnica del 3D nell'ambito di una ricerca d'indagine incentrata sul rapporto tra scienza e tecnologia. Le sue sperimentazioni coniugano principalmente gli aspetti virtuali della ricerca artistica con quelli oggettivi del plasmare la materia.

Collezione Strada, foto M. Montagna



Museo Archeologico Nazionale della Lomellina

Piazza Ducale, 20 – 27029 Vigevano

Tel: 0381. 72940

Mail: drm-lom.archeovigevano@cultura.gov.it

Sito internet: museilombardia.cultura.gov.it

 Museo Archeologico Nazionale della Lomellina – Vigevano

 @manlovigevano

Direttore Stefania Bossi

Orari di apertura

Da martedì a venerdì 9.00 – 15.00

Sabato e domenica 9.00 – 17.00

Biglietti

Intero 5 €

Ridotto 2 €

Abbonamento annuale 10 €

Direzione Regionale Musei Nazionali della Lombardia – Direttore Rosario Maria Anzalone
Museo nazionale dell'Arte digitale – Direttore Maria Paola Borgarino

L'opera è stata acquisita dal Museo nazionale dell'Arte digitale grazie al PAC/MIC 2024 - Piano per l'Arte Contemporanea, promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura.



Direzione Generale
Creatività Contemporanea



A cura di

Piero Mezzabotta – Museo nazionale dell'Arte digitale

Allestimento e grafica

Verdiana Peron – Museo nazionale dell'Arte digitale

Museo nazionale dell'Arte digitale

Palazzo Arese Litta

Corso Magenta 24 – 20123 Milano

Mail: mn-ad@cultura.gov.it

Sito internet: museoartedigitale.cultura.gov.it

 MNAD – Museo Nazionale Arte Digitale

 @mnad.digitalartmuseum



DIREZIONE
REGIONALE
MUSEI NAZIONALI
LOMBARDIA



MUSEO
ARCHEOLOGICO
NAZIONALE DELLA
LOMELLINA



Museo
Nazionale
dell'Arte
Digitale