

Galleria Doppia V

Via Moncucco 3, 6900 Lugano, Svizzera
www.galleriadoppiav.com
IG FB @galleriadoppiav
Catalogo a cura di Eugenia Walter
Novembre 2024



Manuel Walter (Lugano, Svizzera, 1998)
Laureato nel 2021 alla Accademia di Belle Arti di Brera, Milano. Vincitore del Premio Volvo Avant Young, Milano 2021. Selezionato per la mostra Premio giovani artisti / Le stanze dell'arte, Centro Culturale Chiasso, 2022. Nel 2023 frequenta il secondo anno di Master in Produzione Artistica al Politecnico di Valencia. La sua ricerca artistica s'incentra principalmente nella creazione di installazioni multisensoriali. Nella sua pratica è molto frequente il ricorso alla luce e all'utilizzo di materiali di recupero successivamente rielaborati. Le tematiche trattate, così come i materiali e le tecniche usate si adeguano da un progetto all'altro.

MICROCOSMI VIRTUALI
MANUEL WALTER



MANUEL WALTER, vista dell'installazione, 2024
MICROCOSMI VIRTUALI #16, 2023, dettaglio ▶

MICROCOSMI VIRTUALI di Paride Pelli



Ho sempre guardato con interesse e ammirazione al percorso di Manuel Walter: il forte legame d'amicizia con la sua famiglia mi ha permesso, anni orsono, di scoprirne le qualità artistiche e di approfondirle poi nel tempo.

Manuel coniuga con maestria abilità manuale e ingegno, qualità che inserisce in una sua visione iper-contemporanea e dirompente dell'arte. Ogni periodo della sua ancor giovane carriera è costellato di opere che lo caratterizzano limpidamente e con precisione: opere di forte impatto che generano emozioni in chi le osserva e le studia e che sanno smuovere le coscienze.

La sua è un'espressione artistica che si fonda per consapevole scelta sulla ricerca e sulla sperimentazione: Manuel non si stanca mai di scavare in profondità, con l'intento di migliorare il risultato finale e raggiungere una sua propria perfezione artistica.

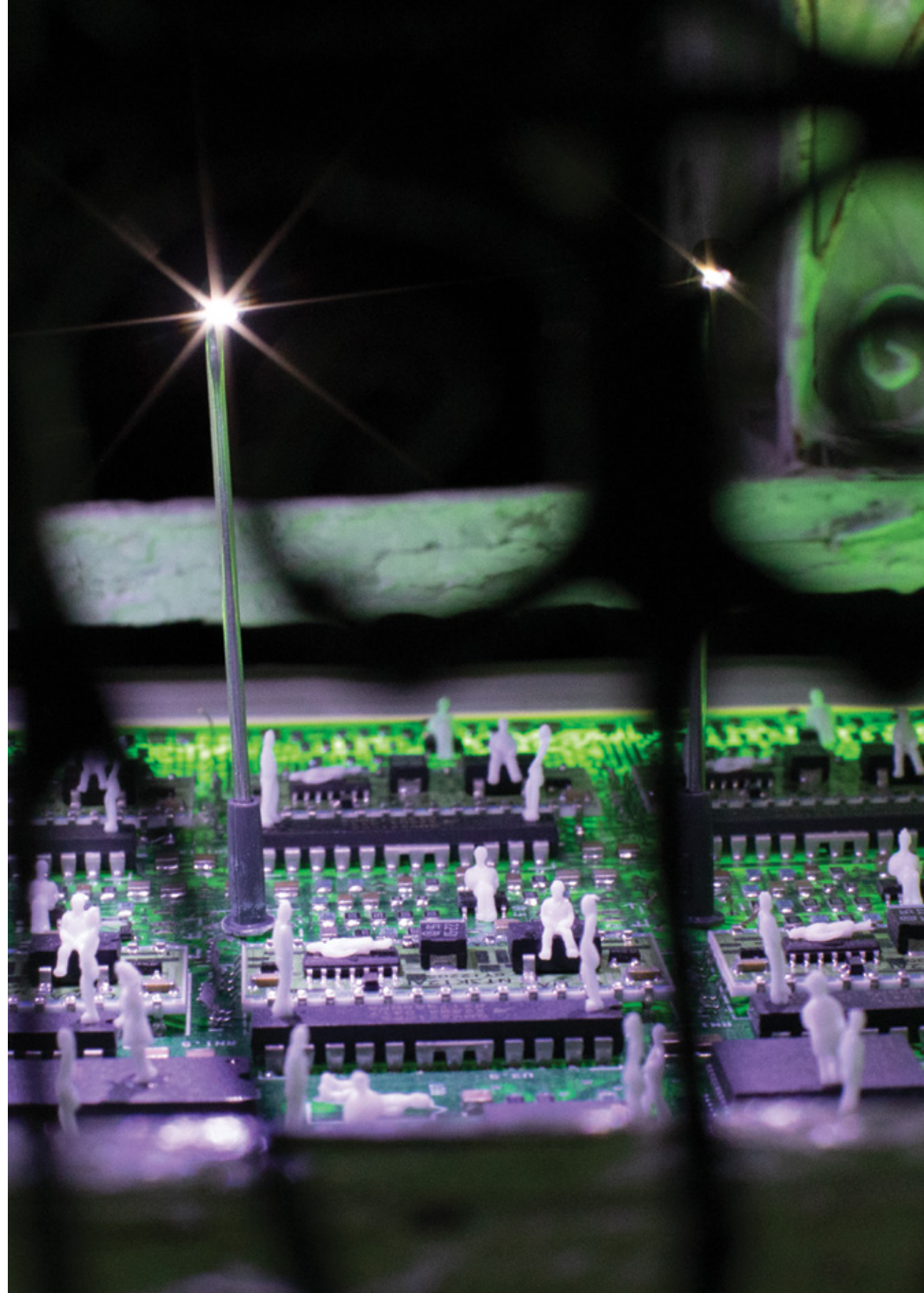
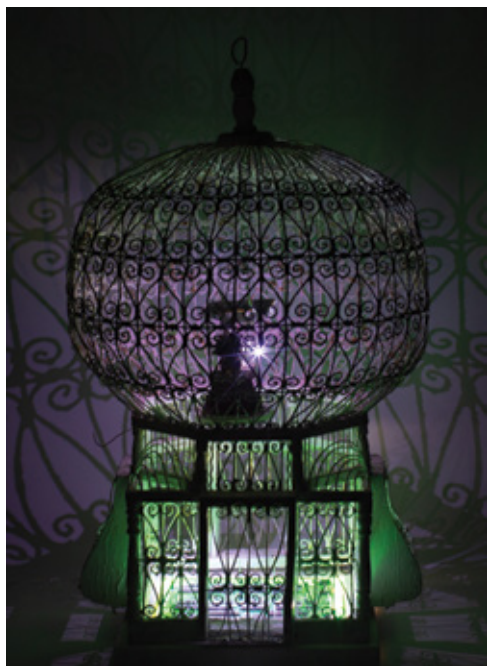
I microcosmi che possiamo ammirare in questa esposizione ce lo confermano: se da un lato sono un'evoluzione naturale di quei cavi elettrici che avevano dato vita agli ingegnosi "Cerebellum Confusa", dall'altro testimoniano la capacità dell'artista di esplorare la società, creando un altro corto circuito dopo quello del «groviglio cervellotico».

I microcosmi (virtuali) di Manuel Walter sono installazioni che rappresentano in modo quasi brutale e inquietante il mondo (reale) di oggi: un mondo popolato da soggetti incolori immersi nel freddo, nella nebbia e sospesi nel vuoto, rinchiusi in gabbie che ne decretano ufficialmente la prigionia. Soggetti sempre più schiavi dell'universo virtuale e della tecnologia, ormai del tutto omologati alla massa.

Un altro corto circuito, questa volta del nostro universo, che Manuel Walter mette in scena con una suggestività degna di una pièce teatrale.



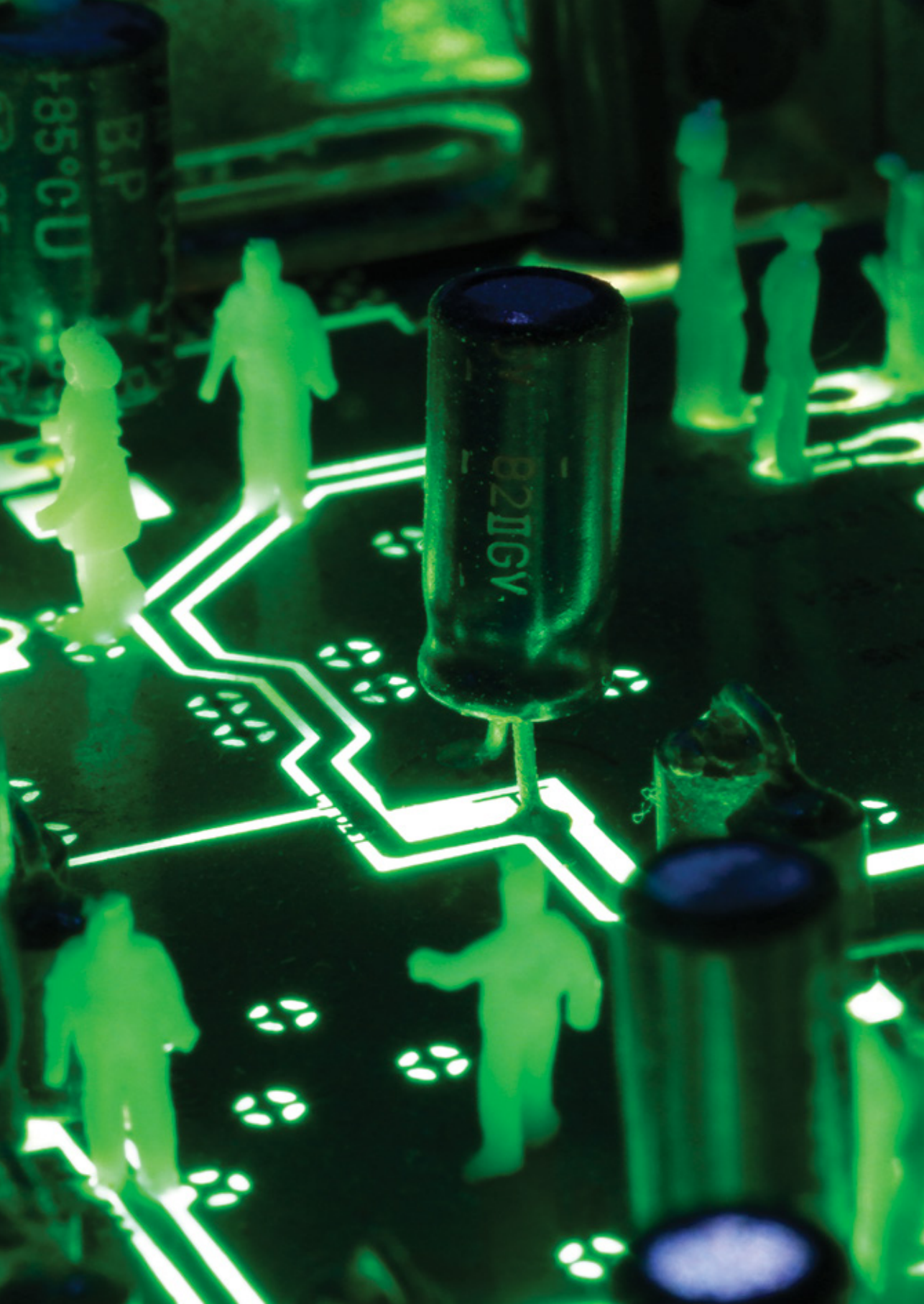
MICROCOSMI VIRTUALI #2, 2020
◀ dettaglio



MICROCOSMI VIRTUALI #33, 2024
dettaglio ▶



MICROCOSMI VIRTUALI #16, 2023, dettaglio



MICROCOSMI VIRTUALI #4, 2024
◀ dettaglio





MICROCOSMI VIRTUALI #9, 2024
dettaglio ▶

MICROCOSMI VIRTUALI

di Manuel Walter



Microcosmi Virtuali è l'esposizione spaziale di situazioni derivate dal mondo virtuale, spesso inquietanti e problematiche, che si amplificheranno con gli incredibili progressi tecnologici nelle generazioni future. Le schede madri rendono possibile l'universo virtuale ma sono anche la parte fisica di questo cosmo etereo e luminoso. Questi chip rappresentano mondi virtuali riempiti da folle di modellini umani inanimati che collocati all'interno di gabbie simbolizzano una prigionia più mentale che fisica, poiché, nonostante la loro condizione, la fuga attraverso le numerose aperture è teoricamente semplice.

I soggetti sono in plastica, incolori, tutti simili tra loro, così come succede frequentemente nel mondo reale, dove – attraverso il contatto con il mondo virtuale – si ha sempre più spesso una perdita dell'unicità, della personalità e una conseguente omologazione nella massa. Lampioni e smog, gli unici elementi ripresi dalle città reali, simboleggiano la conquista dell'uomo sulla natura.

La luce fredda e la nebbia potenziano l'immagine di spazio urbano non come un luogo d'incontro e di scambio di idee ma piuttosto come un ambiente intriso di solitudine e malinconia.

I Microcosmi Virtuali emergono da un mare di fumo come isole chiuse, ecosistemi privi di collegamenti, rinforzando l'idea di prigionia.

D. F. Wallace definisce la condizione contemporanea inondata dal flusso delle immagini mediante il termine di "rumore totale". Ho registrato al Swiss National Supercomputing Centre di Lugano, il rumore bianco prodotto dai super-computer al fine di creare un'atmosfera opprimente e rendendo percepibile all'udito il "rumore totale" del quale parla Wallace.

Attraverso questo progetto miro ad avviare una riflessione sulle conseguenze del nostro contatto sempre più intenso con l'universo virtuale e i mezzi tecnologici, che stanno trasformando radicalmente la nostra vita.