

## Vincenzo Marsiglia. Physis and rendering

[arte.it/calendario-arte/roma/mostra-vincenzo-marsiglia-physis-and-rendering-89263](https://arte.it/calendario-arte/roma/mostra-vincenzo-marsiglia-physis-and-rendering-89263)

- [home](#)
- >
- [Mostre](#)



Vincenzo Marsiglia. Physis and rendering, Visionarea Art Space, Roma

**Dal 31 Gennaio 2023 al 25 Marzo 2023**

**Roma**

Luogo: Visionarea Art Space - Auditorium della Conciliazione

Indirizzo: Piazza Pia 1

Curatori: Davide Silvioli

Costo del biglietto: ingresso gratuito

E-Mail info: [info@visionarea.org](mailto:info@visionarea.org)

Sito ufficiale: <http://www.visionarea.org>

**Avamposto dell'arte contemporanea** nel cuore di Roma, a pochi metri dalla Basilica di San Pietro, **Visionarea ArtSpace** inaugura il 2023 con ***Physis and rendering***, personale di **Vincenzo Marsiglia**, a cura di Davide Silvioli con la collaborazione di Davide Sarchioni, in mostra **dal 1 febbraio al 25 marzo 2023**.

Artista dalla profonda attitudine interdisciplinare - con presenze alla **Biennale d'Architettura di Venezia**, alla Fondazione Dino Zoli di Forlì, alla **Casa del Mantegna di Mantova**, al **Museo di Palazzo Collicola di Spoleto**, al Museo del Presente di Rende - **per l'occasione Vincenzo Marsiglia** propone un percorso tra **NFT olografici e fotografie digitali, realtà aumentata e occhiali hololens** per un incontro ravvicinato con le **nuove frontiere dell'arte contemporanea**, tra digitale e reale.

I lavori in esposizione vanno, infatti, da esiti rispettivi delle serie "Fold", "Modus", "Star stone", "Prospect", fino a **NFT olografici e fotografie digitali eseguite con il dispositivo Hololens 2: visore di ultima generazione a realtà mista e aumentata, applicato per la prima volta nel campo di ricerca delle arti visive dallo stesso Marsiglia**.

***Physis and rendering*** – mostra organizzata con il supporto della **Fondazione Cultura e Arte**, ente strumentale della **Fondazione Terzo Pilastro - Internazionale**, presieduta dal **Prof. Avv. Emanuele F. M. Emanuele** – **raccorda quindi una cerchia di opere distintive degli indirizzi di ricerca intrapresi dall'artista** durante il suo percorso pluriennale, al punto da restituirne una versione sintetica e paradigmatica.

«La mostra – scrive il **curatore Davide Silvioli** – approfondisce la complessità dell'operato dell'artista attraverso una chiave di lettura critica mirata a stabilire continuità tra risultati dovuti a processi differenti. **Dalla realtà tangibile della physis alla realtà virtuale del rendering**, l'identità del progetto replica la facoltà della ricerca di Marsiglia di **saper abitare entrambi questi emisferi del reale, rilevandone punti di contatto**. Termine costante di un lessico evidentemente declinato al plurale è la nota **Unità Marsiglia (UM)**: un modulo grafico dalla forma di **stella a quattro punte**. Quest'ultima corrisponde all'ente fondamentale del suo universo estetico, unità indivisibile di tutto l'esperibile artistico. Quale generatore e narratore di contesti alternativi e complementari, il logo UM, circa gli ultimi sviluppi dell'attività di Marsiglia, in cui vi è un ricorso alla tecnologia sempre più significativo, transita dalle proprietà della materia fisica alle funzioni di media digitali come monitor lcd, ledwall, visori».

«La peculiarità di Vincenzo Marsiglia risiede nell'individuare sempre nuove soluzioni per **lavorare sulla realtà aumentata** e sviluppare in modi innovativi la possibilità di **interagire con lo spazio reale** attraverso la tecnologia. – commenta il **Prof. Emanuele, Presidente della Fondazione Terzo Pilastro** – L'interesse dell'artista si focalizza in

particolare sul **dialogo fisico/digitale**, che è il mezzo per mettere in relazione la dimensione visionaria di chi fa arte con il mondo concreto e tangibile che ci circonda. Grazie alla Fondazione che mi onoro di presiedere, ho già dato spazio nel 2021, a Palazzo Cipolla, a questa nuova frontiera del linguaggio artistico, ospitando la grande mostra antologica di Quayola, uno dei maggiori esponenti della media-art a livello internazionale: come Quayola, anche Marsiglia ci aiuta a pensare e **comprendere il tempo in cui viviamo, utilizzando il giusto linguaggio per esprimere una visione del mondo del XXI secolo**. La mostra *Physis and rendering* si qualifica dunque come **un vero e proprio viaggio esperienziale**, laddove il potere delle tecnologie è anche questo: far vivere esperienze nuove e creare inedite visioni».

**Vincenzo Marsiglia** è nato a Belvedere Marittimo (CS), nel 1972. Ha studiato all'Istituto d'Arte di Imperia e all'Accademia di Belle Arti di Brera, a Milano, diplomandosi in pittura. Inizia l'attività espositiva negli anni Novanta, con mostre personali e collettive in gallerie, musei e spazi pubblici, in Italia e all'estero. È docente presso l'Accademia di Belle Arti Aldo Galli - IED di Como e l'Accademia di Belle Arti Santa Giulia di Brescia. **La sua ricerca ha origine da un elemento visivo corrispondente a una stella a quattro punte, che è divenuta, nel tempo, una componente distintiva del suo lavoro; autentico "logo" dell'artista**. L'aspetto compositivo delle sue opere sembra rispecchiare una pratica ossessiva, generando esiti sempre nuovi in cui questo simbolo si permea con stoffe, ceramica, pietra, vetro, carta, articolandosi secondo variazioni continue di ritmo e di forma. **La sua estetica, per rigore ed equilibrio, è riconducibile alla tradizione dell'Astrazione geometrica, del Minimalismo, dell'arte Optical**. Negli ultimi cicli di lavori, l'artista sperimenta l'uso di tecnologie per testare le proprietà del suo linguaggio in funzione di nuove soluzioni espressive. Lavori di questa tipologia manifestano una nuova considerazione della contemporaneità, legata agli strumenti di comunicazione che la caratterizzano. Il proposito è quello di conseguire una categoria di opera d'arte mutevole, in potere di completarsi con l'interazione con lo spettatore.

**Inaugurazione: martedì 31 gennaio dalle 18:00 alle 21:00**

[SCARICA IL COMUNICATO IN PDF](#)

[Vai alla guida d'arte di Roma](#)

COMMENTI