

Come creare una Wunderkammer digitale: Giuliana Cunéaz al MANLo di Vigevano - Artuu Magazine

Data: 09/07/2025

Link: <https://www.artuu.it/come-creare-una-wunderkammer-digitale-giuliana-cuneaz-al-manlo-di-vigevano/>

[Redazione Artuu](#)

9 Luglio 2025

Come creare una Wunderkammer digitale: Giuliana Cunéaz al MANLo di Vigevano

2 min.

[Openings](#)

Share

[Facebook](#)

[X](#)

[Pinterest](#)

[WhatsApp](#)

[Linkedin](#)

[Telegram](#)

Fino al 15 dicembre 2025, le sale del MANLo – Museo Archeologico Nazionale della Lomellina, ospitato all'interno dell'imponente Castello Sforzesco di Vigevano, accoglieranno *Wunderkammer Digitale*, il progetto site-specific firmato da **Giuliana Cunéaz**, a cura di **Piero Mezzabotta**. Il cuore dell'esposizione, *Matter Waves Unseen*, è una sofisticata installazione multimediale che intreccia memoria materica e percezione scientifica, immaginazione speculativa e metodo algoritmico. L'opera, da poco entrata nella collezione permanente del Museo Nazionale dell'Arte Digitale di Milano, si inserisce nel programma di valorizzazione congiunto fra la Direzione Regionale Musei della Lombardia e il museo milanese, finalizzato a promuovere il linguaggio della new media art nei luoghi della cultura storica.

Giuliana Cunéaz, artista tra le più rilevanti della scena internazionale legata all'arte digitale, vincitrice del **Primo Premio del Pubblico dell'Opline Prize International 2025**, presenta un'opera che si colloca nella tradizione delle wunderkammer — le celebri camere delle meraviglie — ma ne sovverte la struttura epistemologica: non più un repertorio d'oggetti rari e straordinari staticamente esposti, ma un sistema dinamico in cui materia e

immagine, reale e virtuale, si inseguono in un flusso continuo.

Dentro un mobile a cassetti — simile a uno stipo rinascimentale — sono allestite circa **cinquanta sculture in argilla madreperlata**. Tra i vani, un display al plasma introduce l'elemento visivo digitale: immagini realizzate in animazione 3D mostrano onde telluriche che emergono e si ritirano, in un ciclo ipnotico di apparizioni e dissolvenze. Gli oggetti generati — forme germinali, indefinibili, provenienti da un ipotetico nanomondo — sembrano colonizzare i cassetti, dando vita a una topografia del possibile, in bilico fra fisico e simulato.

Wunderkammer Digitale si fonda su una **dialettica sottile tra manualità e intelligenza computazionale**.

Come sottolinea Piero Mezzabotta nella scheda critica, il progetto integra **algoritmi generativi e modellazione artigianale**, elaborando un pensiero che riconosce nel disegno — anche quello digitale — una funzione essenziale nella rappresentazione del mondo. La linea, il segno, il codice si trasformano in materia, e viceversa. Questo gioco di rifrazioni è reso esplicito dalla presenza di un **nido vuoto di vespa vasaia**, elemento organico trovato casualmente dall'artista e inserito nell'installazione: relitto naturale, testimone silenzioso di una vita passata, diventa parte attiva del dispositivo, un totem che connette naturale e artificiale.

La mostra costruisce inoltre **un dialogo denso e raffinato con la Collezione Strada** del museo, in particolare con i manufatti in ceramica, vetro e metallo di epoca romana. Il confronto tra archeologia materiale e finzione digitale suggerisce l'idea di una continuità temporale e cognitiva, di una memoria che si espande in forma di simulazione, senza perdere in intensità.

In un'epoca in cui l'immagine si sostituisce sempre più alla realtà, Cunéaz non utilizza la tecnologia per simulare il mondo, ma per indagarne le soglie invisibili. Il microscopio elettronico, strumento scientifico da cui l'artista attinge ispirazione visiva, diventa una lente sulla complessità del vivente: ingrandendo l'infinitamente piccolo, rivela strutture che, nella loro estraneità, diventano familiari, quasi ancestrali.

La sua opera è uno **spazio critico e sensibile**, un ecosistema di forme che invita a ripensare la distinzione fra ciò che è tangibile e ciò che è evocato. Non stupisce che *Matter Waves Unseen* trovi la sua collocazione ideale in un museo archeologico: entrambi — l'opera e il museo — trattano di **resti, di tracce, di narrazioni che si fanno visione**.

Il progetto si inserisce in un programma più ampio di aggiornamento dei linguaggi espositivi nei musei storici lombardi. Il MANLo, istituzione di rilevanza territoriale e scientifica, conferma così **una nuova apertura alla contemporaneità**, promuovendo un'idea di museo come **luogo vivo**, capace di mettere in relazione passato, presente e immaginazione del futuro.

Newsletter

Follow us

[@artuu_magazine](#)

50,7k Follower

[Segui](#)

Scelti per te

K-NOW! al MASI: otto artisti raccontano la Corea contemporanea attraverso la videoarte

[Alice Taraboi](#) - 11 Marzo 2026

Guardare al presente attraverso una cultura diversa dalla propria aiuta a comprendere meglio anche la nostra. Questo è il mantra su cui si basa la mostra K-NOW\! Korean Video Art Today, che vede l'esposizione di opere video coreane in un museo della Svizzera italiana quale il MASI di Lugano.

[Continua a leggere](#)

SAC Robecchetto: lo spazio d'arte contemporanea che trasforma un'ex fabbrica vicino Milano

[Martina Bonetti](#) - 11 Marzo 2026

Il SAC – Spazio Arte Contemporanea di Robecchetto con Induno, in provincia di Milano, è una realtà indipendente che negli ultimi anni ha costruito una programmazione dedicata alla ricerca contemporanea e alla promozione di artisti emergenti. Il centro nasce con l'obiettivo di creare un punto di incontro tra produzione artistica e territorio, sviluppando mostre, premi e attività culturali aperte alla comunità locale.

[Continua a leggere](#)

MUSE Tech: il Museo delle Scienze di Trento si interroga sul digitale e sul nostro rapporto con lo smartphone

[Valentina Monarco](#) - 9 Marzo 2026

Un ricco programma culturale dedicato al nostro rapporto con lo smartphone, tra rischi e prevenzione, intelligenza artificiale e rivoluzione digitale. Muse Tech è partito lo scorso 27 febbraio: promosso dal MUSE – Museo delle Scienze di Trento, il progetto si snoda tra installazioni, mostre immersive e un assistente AI su WhatsApp, consolidando Trento come riferimento e laboratorio di pensiero critico sul futuro tecnologico.

[Continua a leggere](#)

Dal 1956 al 2026: la mostra “Che imprese!” racconta come l'industria italiana è diventata cultura

[Paola Martino](#) - 8 Marzo 2026

Il progetto, Imprese che raccontano il Paese, è curato da MUMAC – Museo della Macchina per Caffè di Cimbali Group in collaborazione con l'Associazione MuseoCity, mette in dialogo due date simboliche: 1956 e 2026.

[Continua a leggere](#)

[Redazione Artuu](#)

I migliori Articoli della Redazione di Artuu

LASCIA UN COMMENTO [Cancella la risposta](#)

Articolo originale:

<https://www.artuu.it/come-creare-una-wunderkammer-digitale-giuliana-cuneaz-al-manlo-di-vigevano/>

Generato da armandopassaro.it il 12/03/2026 09:17

Email: passaroarmando@gmail.com | Cell. +39 339 5356532