



IL GIORNALE DELL'ARTE

Costruire i presupposti per una storia. Conversazione con Ilaria Vinci

L'artista si racconta in occasione di Arte Fiera Bologna 2026, dove presenta un progetto inedito nella sezione Prospettive



Ilaria Vinci, Portrait of the Artist

Ilaria Vinci lavora tra scultura, installazione, disegno e performance collaborative, muovendosi all'interno di un immaginario che attinge alla fantascienza, al cinema, al gaming e alla cultura pop. I suoi lavori prendono la forma di oggetti, architetture in miniatura o dispositivi scenici creati ex novo, manipolati, ingigantiti o



ricostruiti. Evocano atmosfere sci-fi e cinematografiche, apparentemente leggere e ludiche, in cui, a uno sguardo più attento, affiorano gli irrisolti e le tensioni del presente.

Nata nel 1991 a Cisternino, vive e lavora a Zurigo. Il suo lavoro è stato presentato in diverse istituzioni internazionali, tra cui Kunsthaus Zürich, Kunsthalle Zürich, Museion di Bolzano, MACRO di Roma e Fondazione Sandretto Re Rebaudengo. È finalista del Prix Mobilier 2025, presentato ad Art Genève 2026, mentre la sua prima mostra personale in un'istituzione italiana è in attesa di essere annunciata.

In occasione di Arte Fiera Bologna 2026 presenta nella sezione *Prospettive* un nuovo progetto, rappresentata da Galleria Alice Amati.

Quando ha capito di voler, o forse di dover, fare l'artista?

L'arte mi ha sempre appassionato sin da quando ero bambina, anche se in casa non c'erano molti libri d'arte. Ricordo però un catalogo sull'antico Egitto che guardavo per ore, così come due stampe Art Nouveau di Alphonse Mucha appese in corridoio. Qualsiasi cosa fosse immagine mi teneva completamente assorta. Ho sempre disegnato, scritto storie, inventato fumetti, facevo sculture in *cernit* che cuocevo nel forno di casa.

Il momento preciso in cui ho sentito di voler fare l'artista è arrivato durante una lezione di storia dell'arte, parlando della *Maddalena penitente* di Donatello. La professoressa spiegava che la scelta del legno, invece del marmo, dipendeva dal fatto che il legno smorza la luce. In questo modo il materiale stesso contribuiva a esprimere il dolore del soggetto. Lì ho capito che volevo essere nella posizione di prendere questo tipo di decisioni: scegliere come un'idea prende una forma fisica, come un materiale incide sul messaggio. È una consapevolezza precoce, ma che ritorna oggi nel mio lavoro.

La sua pratica attraversa scultura, installazione, disegno e performance. In questa varietà ritorna spesso il tema dell'immaginazione, intesa non come evasione ma come modo per leggere il presente. Quando sono arrivati questi immaginari e cosa rappresentano per lei oggi?

Quello che mi interessava all'inizio è lo stesso che mi interessa oggi. Credo che alcune tematiche culturali e visive persistano perché servono a qualcosa di più profondo dell'intrattenimento.

È più facile affrontare questioni complesse attraverso metafore apparentemente leggere. È quello che fa la fantascienza, per esempio: mentre ci mostra il futuro, ci fa capire cosa potrebbe andare storto se prendiamo certe direzioni. Ma allo stesso tempo suggerisce anche che l'umanità non si è autodistrutta o estinta. In questo senso dà speranza, cognizione.

Usare tropi visivi ricorrenti permette di parlare di cose reali, senza farlo in modo diretto. È un po' come quando racconti la storia "di qualcun altro", ma in realtà stai parlando di te. Le questioni fondamentali sono le stesse, cambia solo la forma.

ALICE AMATI

La sua è una narrazione fatta di frammenti, personaggi, oggetti, indizi, chiavi. Penso alla serie *Keys*, in cui la parola “chiave” si traduce in oggetti scultorei e simbolici. Oppure ai dispositivi contenuti, conservati, imbottigliati. Grazie agli espliciti riferimenti estetici le storie di questi oggetti ci sembrano riconoscibili, ma le loro trame e i loro sviluppi restano aperti.

Mi interessa introdurre il fattore tempo in un medium che spesso non lo ha, come la scultura figurativa, che cristallizza un momento preciso. In alcune serie a cui sto lavorando lo stesso personaggio appare in momenti diversi, creando una continuità.

La presenza del tempo e della narrazione permette di collegare opere diverse su un unico piano, come accade nei film o nella letteratura, ma in realtà ognuna di queste è un racconto a sé. Con il mio lavoro creo soprattutto i presupposti per una storia: scenari, personaggi, oggetti. La narrazione resta sempre aperta. Chi incontra questi elementi può costruire la propria. L'idea è quella di attivare la curiosità, non di dirigerla.



Ilaria Vinci, *Nevermind*, 2026, Watercolour and pencil on cotton paper, walnut frame

ALICE AMATI



Ilaria Vinci, *HOPE*, 2023, Museion, Bolzano

Questo processo riduce spesso i temi visivi a pochi elementi essenziali del racconto. Come sceglie ciò che può diventare significativo?

In Fantasia Bruno Munari spiega come tutto ciò che possiamo immaginare derivi sempre e comunque da qualcosa che già conosciamo, e come uno dei modi più semplici per rendere qualcosa “fantastico” sia intervenire sulla sua scala: ingigantirlo, rimpicciolirlo, spostarlo. Non scegliere qualcosa che sia già di per sé straordinario.

Le proporzioni sono fondamentali anche per me: è un modo immediato per rendere qualcosa meno reale, più fittizio, trasformandone il senso. Ha a che fare anche con la gerarchia nella rappresentazione: penso, per



esempio, alle opere bizantine, dove la Madonna appare più grande delle altre figure non tanto per realismo, ma per importanza simbolica.

I suoi lavori richiamano la fiaba, la fantascienza e il gaming. Entrando in studio, però, emerge un rapporto molto concreto con lo spazio e con l'architettura. Come si sviluppa questo passaggio dall'immaginario alla forma?

In due modi. A volte da un'intuizione che arriva subito associata a un'immagine, altre volte da un'idea teorica a cui poi do una forma. L'ispirazione può nascere da qualsiasi cosa: una frase, un evento storico, un vissuto personale. Ho molte intuizioni, forse fin troppe. Le abbozzo, le lascio decantare e poi scelgo quelle che possono parlare ad un pubblico più ampio.

Non lavorando ancora con il video, le opere hanno una presenza fisica che dialoga molto con lo spazio. In questo senso il mio è anche un lavoro di world building, e quindi ha che fare con l'architettura, con la scenografia...

Parlando di scenografia, un altro aspetto centrale della sua pratica è l'ambiguità degli oggetti, che rimandano a qualcosa di reale ma ne tradiscono la materialità.

Mi piace usare materiali molto diversi, dalle tecniche rinascimentali ad Arduino. Testo continuamente nuovi modi per creare un realismo che assomigli a quello delle repliche, per poi scardinarne il senso. Spesso uso materiali di scena, quelli per props e action figure, come stucchi epossidici, poliuretano e colorazione ad aerografo, perché mi permettono di lavorare in autonomia, senza esternalizzare la produzione. Ho sperimentato anche con argilla, termoformatura e grafica digitale. Il medium influenza sempre profondamente l'opera, quindi lo scelgo in base a ciò che voglio sollecitare. In occasione della mia mostra al Cabaret Voltaire di Zurigo, in relazione al concept espositivo, ho ideato insieme a un bartender un cocktail a base di mezcal sormontato da una bolla di vapore aromatizzato, pensata per evocare l'odore del legno che brucia nel caminetto.

Un esempio che permette di osservare cosa accade quando questi mondi entrano nello spazio reale, fisico e istituzionale della mostra.

In realtà questo dipende molto dal luogo e dalla sua storia. Nella mostra alla Fondazione Sandretto di Guarene, per esempio, ho scelto figure fiabesche perché dialogassero in maniera diretta con l'architettura regale della villa. In altri casi funziona invece il contrasto, far incontrare allo spettatore un immaginario fantastico proprio dove non se lo aspetta.

Il contesto è sempre fondamentale, produce significato tanto quanto la tecnica.

Quanto al pubblico, invece, credo che le loro aspettative siano le stesse che ho anch'io quando visito una mostra: scoprire qualcosa di nuovo, guardare il mondo da un'altra prospettiva oppure semplicemente scoprirsi meno soli. Quando un'opera risuona, ti fa pensare che non sei l'unico a sentire certe cose. Sul soddisfacimento delle aspettative non ho un vero controllo, ed è giusto che sia così.

ALICE AMATI



Ilaria Vinci, "Are You Thinking What I Am Thinking?", 2023.



Installation view of Ilaria Vinci | Introverse, Alice Amati, London, 2025



L'esperienza di visita delle sue mostre è spesso attraversata da una componente di leggerezza, talvolta persino di *silliness*. Da dove nasce questa attitudine?

Credo venga assorbita in modo naturale dalla cultura visiva in cui siamo immersi: il linguaggio dell'online, dei *meme*, dei commenti, di una circolazione molto fluida dei contenuti.

Mi piace leggere i commenti su Instagram o altre piattaforme online. A volte sembrano una forma di poesia contemporanea: voci diverse che rispondono, interpretano, aggiungono qualcosa al significato. Anche i contenuti apparentemente più assurdi o inutili, se li guardi bene, parlano di noi.

Questa leggerezza convive nel suo lavoro con temi molto più difficili, per i quali spesso non abbiamo risposte — l'amore, la morte, il senso di un'identità mancata. Crede che l'arte abbia oggi un dovere politico e sociale?

Se la politica è la scienza del governare, l'arte può influenzare la coscienza delle persone che, in un sistema democratico, poi sono chiamate a votare. In questo senso tutta l'arte è politica, o forse tutto è politica.

Ci sono artisti che stimo per il loro lavoro esplicitamente schierato. Una fra tutte, Puppies Puppies (Jade Kuriki-Olivo). Nel mio caso i riferimenti sono meno diretti, ma intrinseci ai soggetti. Le problematiche sono ancora tante, dal vivere nel *late stage capitalism*, alle disuguaglianze sociali, dal razzismo all'omofobia, dall'imperialismo all'estremo individualismo. Come artista credo che l'aspetto poetico dell'arte possa riconnetterci e ricordarci che cosa è davvero importante come umanità.

In occasione di Arte Fiera 2026 presenta un nuovo progetto. Può raccontarci qualcosa?

Il progetto nasce dalla mostra *Introverse* da Alice Amati a Londra, in cui ho iniziato a lavorare sulla figura dell'introverso, intesa in senso più ampio non solo come una persona che fatica a relazionarsi socialmente, ma anche come qualcuno che concentra le proprie energie sul mondo interiore.

Viviamo in un'epoca di iperconnessione che produce isolamento e, allo stesso tempo, iperesposizione, con il conseguente bisogno di proteggersi.

Ad Arte Fiera presenterò due grandi disegni di noci aperte. In una c'è un centro benessere, nell'altra un cimitero. L'accostamento tra centro benessere e cimitero nasce dal confine sottile tra rilassamento totale e morte. Sono microarchitetture racchiuse in qualcosa che può aprirsi o chiudersi come uno scrigno. L'immagine rimanda visivamente alla favola di Pollicina e ai giocattoli di Polly Pocket. È una serie di disegni che voglio continuare: mi interessano gli spazi pubblici dove ci si reca a fare cose estremamente private, circondati da estranei, come le librerie, le palestre, i supermercati e, appunto, i centri estetici o i cimiteri.

Nell'immagine l'architettura è deserta, è l'osservatore che sceglie chi la può visitare. Volevo creare una sorta di "spazio protetto" dove potersi rifugiare mentalmente.



Guardando al futuro, cosa possiamo aspettarci?

Oltre ad Arte Fiera esporrò ad Art Genève nella sezione Prix Mobilère. Faccio parte dei sette finalisti selezionati quest'anno dal premio svizzero. Un mio lavoro è al momento in mostra da Capitain Petzel a Berlino e avrò presto anche una mostra in Italia.

Dal punto di vista della produzione ci sono tante sorprese che bollono in pentola, da *lightbox* con immagini digitali che sembrano uscite da una rivista di moda dedicati al soggetto della pioggia, ad edizioni che permettono ai lavori di essere accessibili a un pubblico più ampio. E molto altro ancora!