

Orticolario 2026
Installazioni d'Arte & Design
Villa Erba, Cernobbio
Proposta di installazione
marzo 2026

TRACES
MATTEO FRASCHINI

Vista complessiva dell'installazione





TRACES

Il sogno è un flusso di immagini, ricordi ed emozioni che attraversa la mente durante il sonno. In questa condizione le percezioni non sono più ordinate secondo la logica del giorno: frammenti di realtà, memorie e suggestioni si ricombinano liberamente, mescolando elementi familiari e visioni inattese.

Di questo flusso continuo, al risveglio rimangono spesso solo alcune immagini isolate: frammenti intensi in cui l'emozione si condensa e si imprime nella memoria.

L'installazione nasce da questa tensione tra processo e traccia. Il lavoro riflette sul suolo come materia viva, modellata da processi naturali e dall'azione dell'uomo, e sul modo in cui queste trasformazioni possano diventare immagine e memoria. Geometrie razionali, operazioni sul terreno e frammenti di superficie entrano in relazione tra loro come episodi di una narrazione. Ogni elemento rappresenta un momento di questo dialogo: un gesto che incontra una topografia, una forma che reagisce a una condizione materiale, una traccia che rimane come residuo di un processo più lungo.

Il progetto si articola su tre livelli interconnessi.
Una dimensione spaziale immersiva, in cui il visitatore attraversa l'installazione.
Una dimensione scultorea, costituita da una sequenza di bassorilievi che raccontano diverse modalità di relazione tra geometria e suolo.
Una dimensione di compressione dell'immagine, affidata alla stampa, dove il processo tridimensionale si deposita come impronta su una superficie piana.

Come nelle stazioni dei Sacri Monti, il racconto procede per ricorrenze. Operazioni, geometrie e frammenti di suolo riemergono in configurazioni differenti, mettendosi ogni volta in relazione secondo gerarchie e prossimità variabili.
Gli stessi elementi si ricompongono in scenari diversi, descrivendo azioni distinte mosse da un medesimo motivo profondo: la trasformazione consapevole del rapporto tra

Vista dell'installazione dal Patio



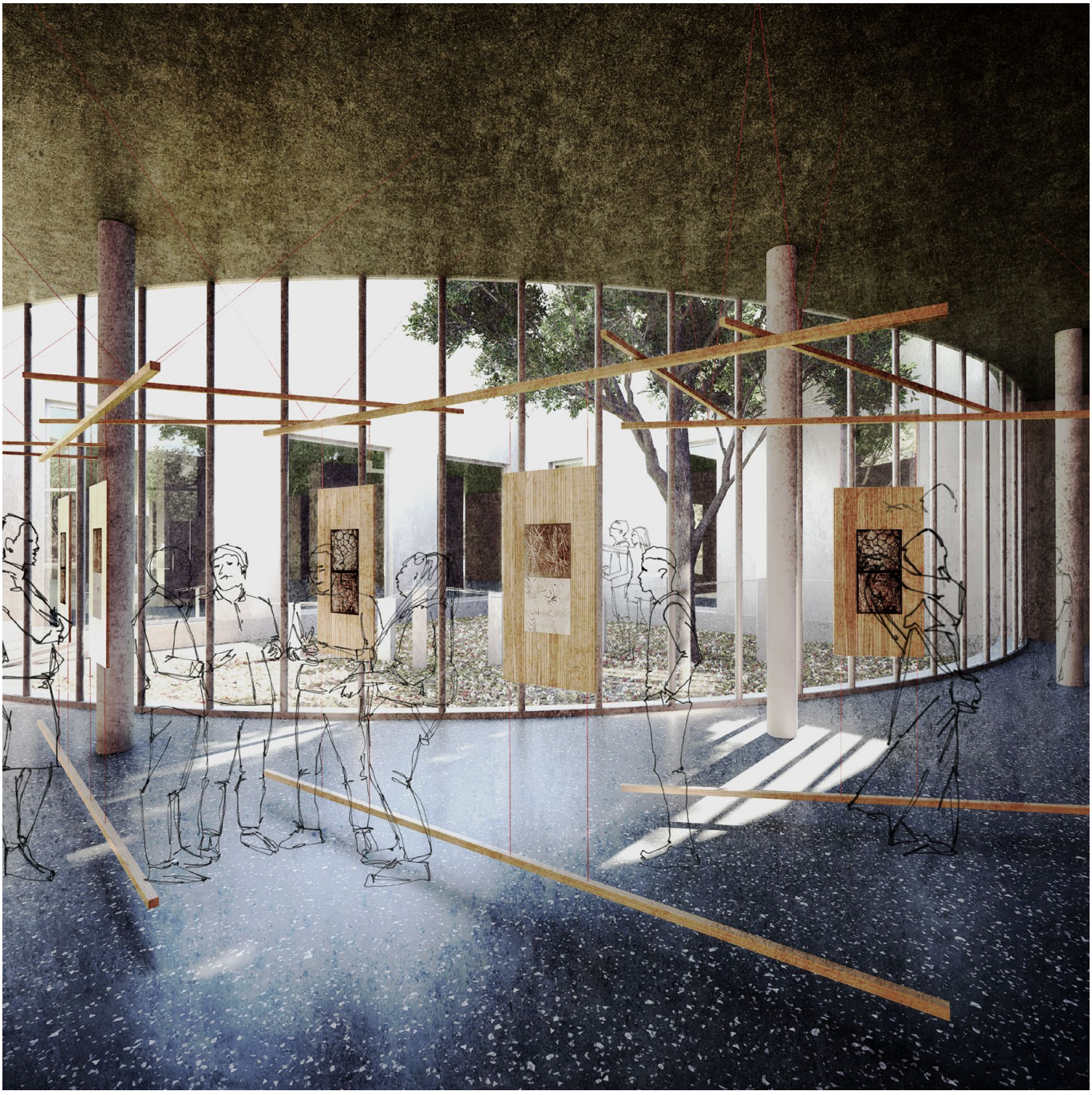
processi naturali e interventi umani.
La collocazione dell'installazione nel Patio dei Faggi, all'interno degli spazi espositivi, introduce un ulteriore livello di lettura. La natura è presente nel cuore dello spazio: l'albero diventa una presenza reale intorno alla quale si organizza il racconto. La grande vetrata curva che delimita il patio alterna trasparenza e riflessione a seconda delle condizioni di luce. Il giardino interno, le strutture dell'installazione e i movimenti dei visitatori scorrono sulla superficie del vetro come immagini instabili, moltiplicate e dislocate nello spazio.

La curvatura amplifica questo fenomeno: le immagini non tornano mai come copia esatta del reale ma si deformano e si spostano lungo la superficie. Il visitatore si muove così in uno spazio in cui profondità reale e immagine apparente si sovrappongono continuamente. L'architettura diventa parte attiva del dispositivo percettivo, costruendo una soglia mobile tra interno ed esterno, tra presenza e riflesso.

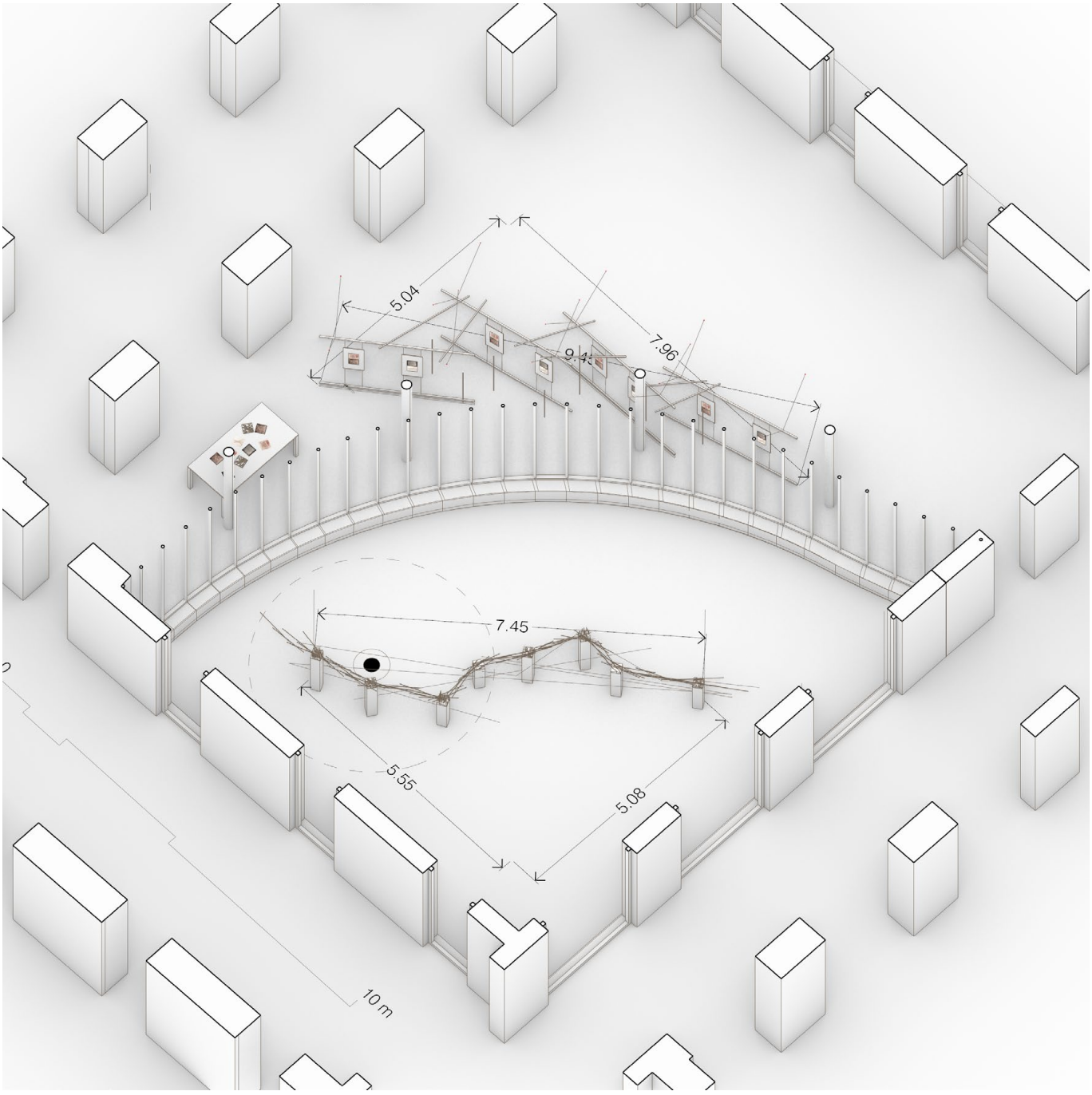
L'ultimo passaggio riguarda il gesto. Alcune matrici utilizzate per la realizzazione delle stampe sono rese disponibili ai visitatori insieme a carta, pennello e inchiostro. Chi lo desidera può prendere parte al processo di stampa, realizzando una propria traccia a partire dagli stessi elementi che compongono l'installazione. Ogni stampa nasce da un gesto manuale sempre leggermente diverso: un'impronta riconoscibile ma mai identica alle altre.
Il visitatore diventa così parte del processo. L'immagine si distacca dall'installazione e continua altrove, portata via come frammento di un racconto più ampio.
Il lavoro si muove dunque tra queste due condizioni: da un lato il fluire delle immagini, dall'altro ciò che resta come impronta. Tra spazio e superficie. Tra suolo e memoria.

In fondo, questo lavoro è mosso dall'energia di un sogno rimasto illusione, ma che continua a cercare un luogo.

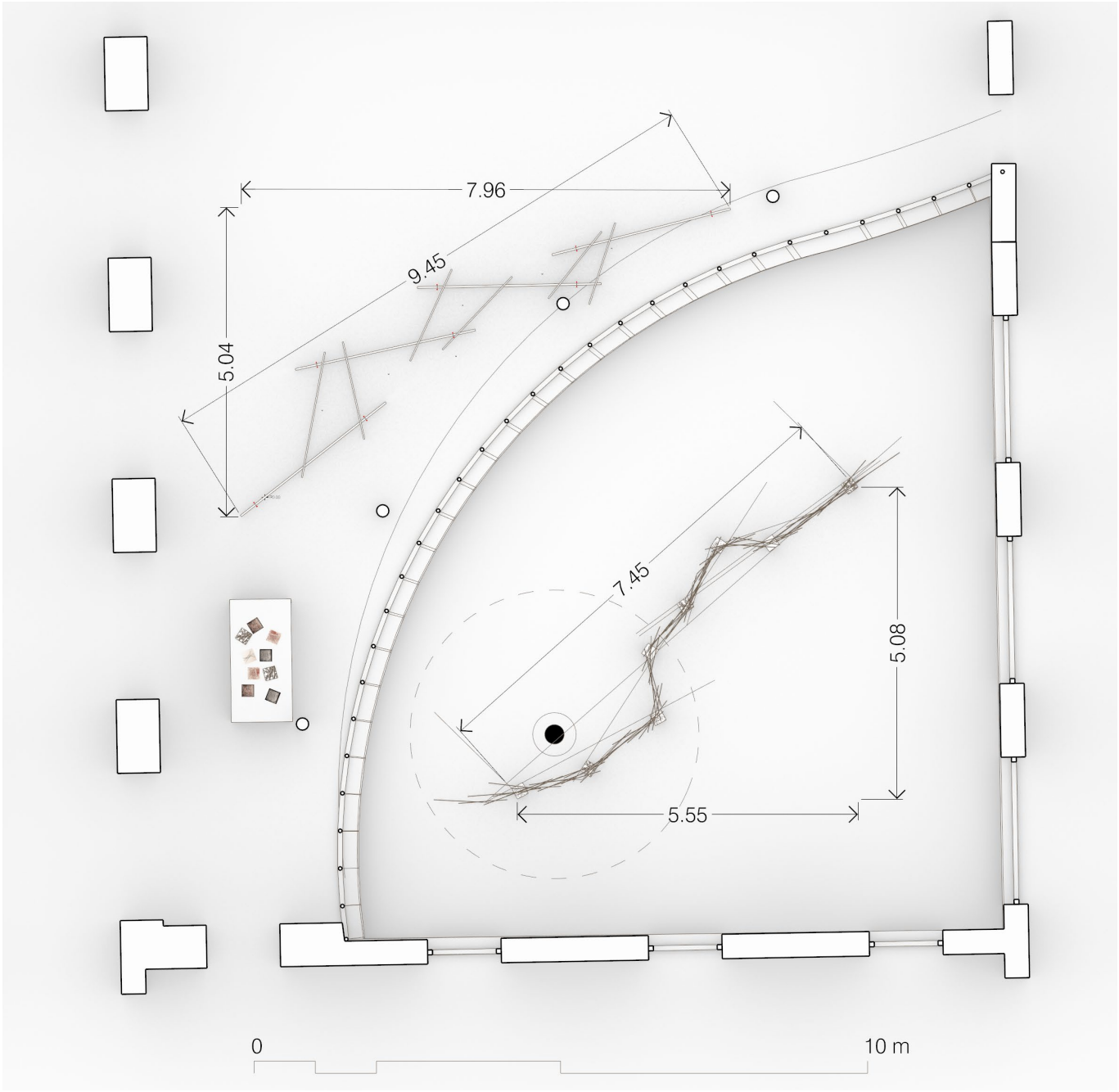
Vista interna dell'installazione



Assonometria Generale

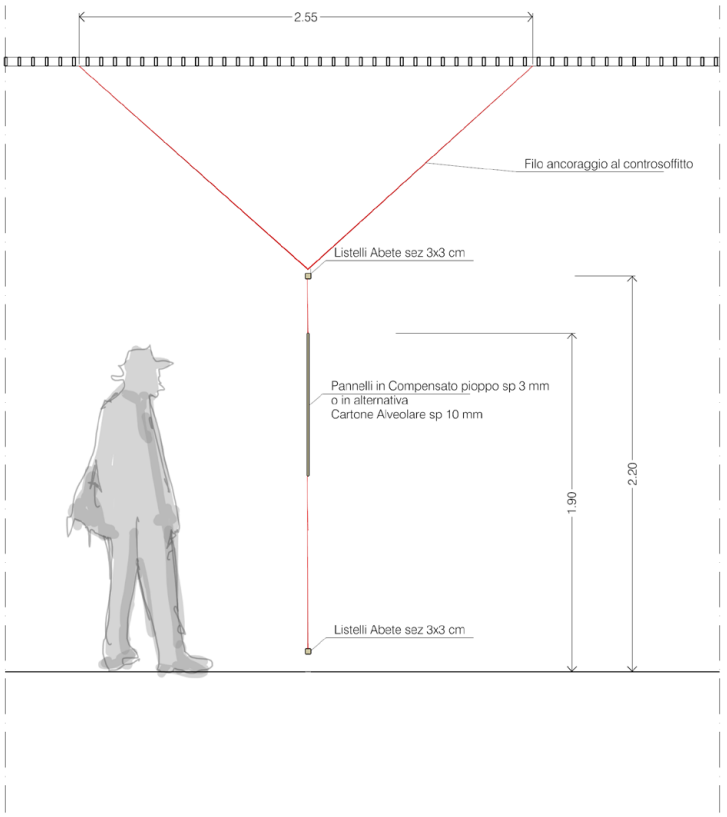


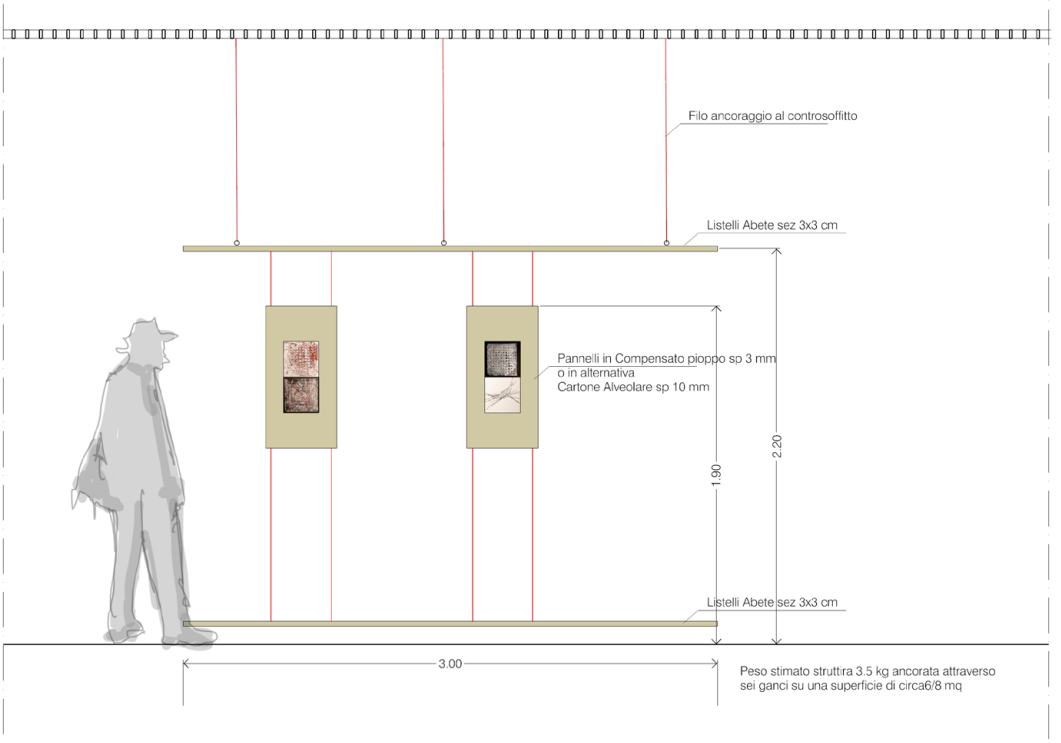
Pianta



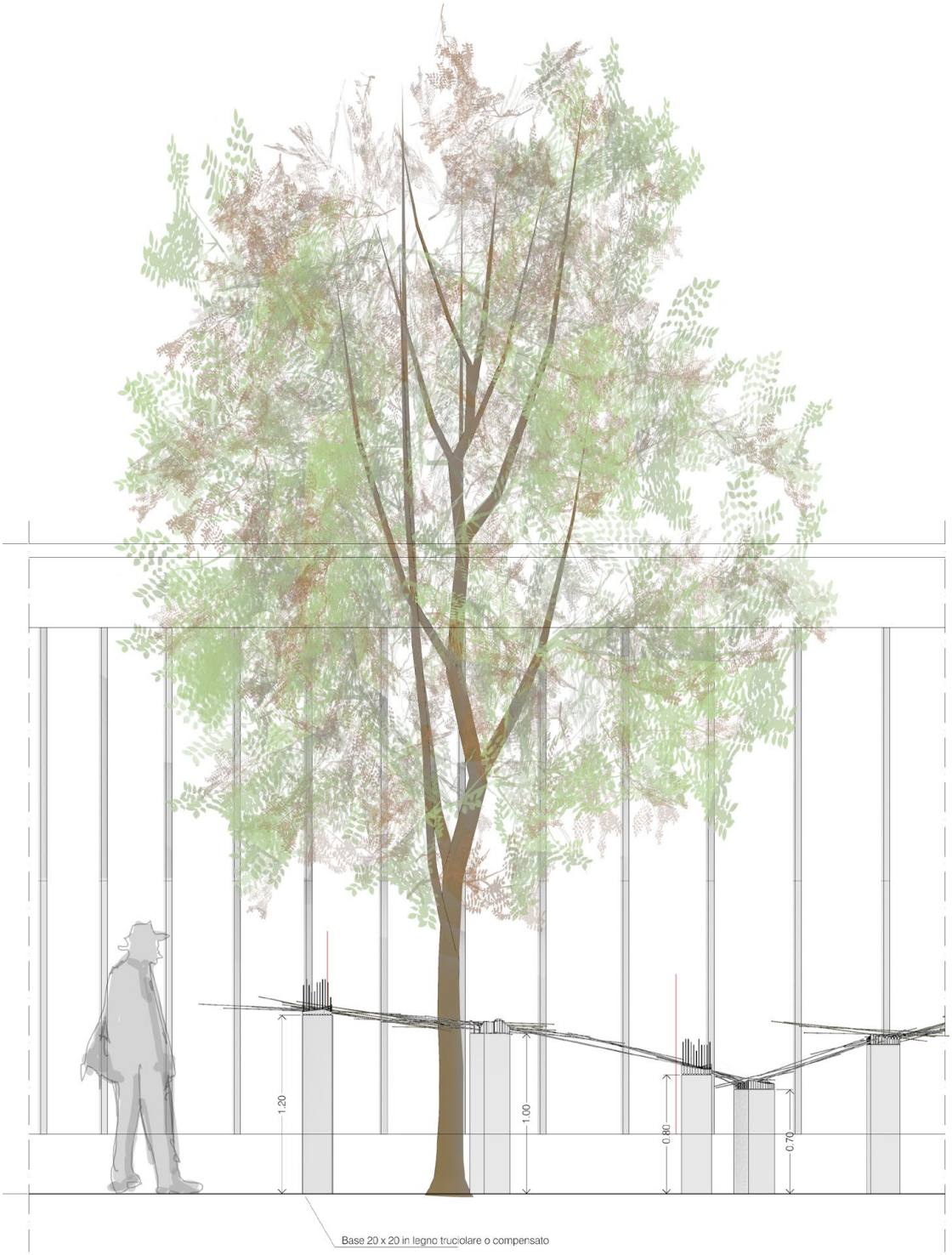
Sezioni




2.55
Filo ancoraggio al controsoffitto
Listelli Abete sez 3x3 cm
Pannelli in Compensato pioppo sp 3 mm
o in alternativa
Cartone Alveolare sp 10 mm
1.90
2.20
Listelli Abete sez 3x3 cm


Filo ancoraggio al controsoffitto
Listelli Abete sez 3x3 cm
Pannelli in Compensato pioppo sp 3 mm
o in alternativa
Cartone Alveolare sp 10 mm
1.90
2.20
Listelli Abete sez 3x3 cm
3.00
Peso stimato struttira 3.5 kg ancorata attraverso
sei ganci su una superficie di circa6/8 mq

Sezioni di dettaglio









TRACES

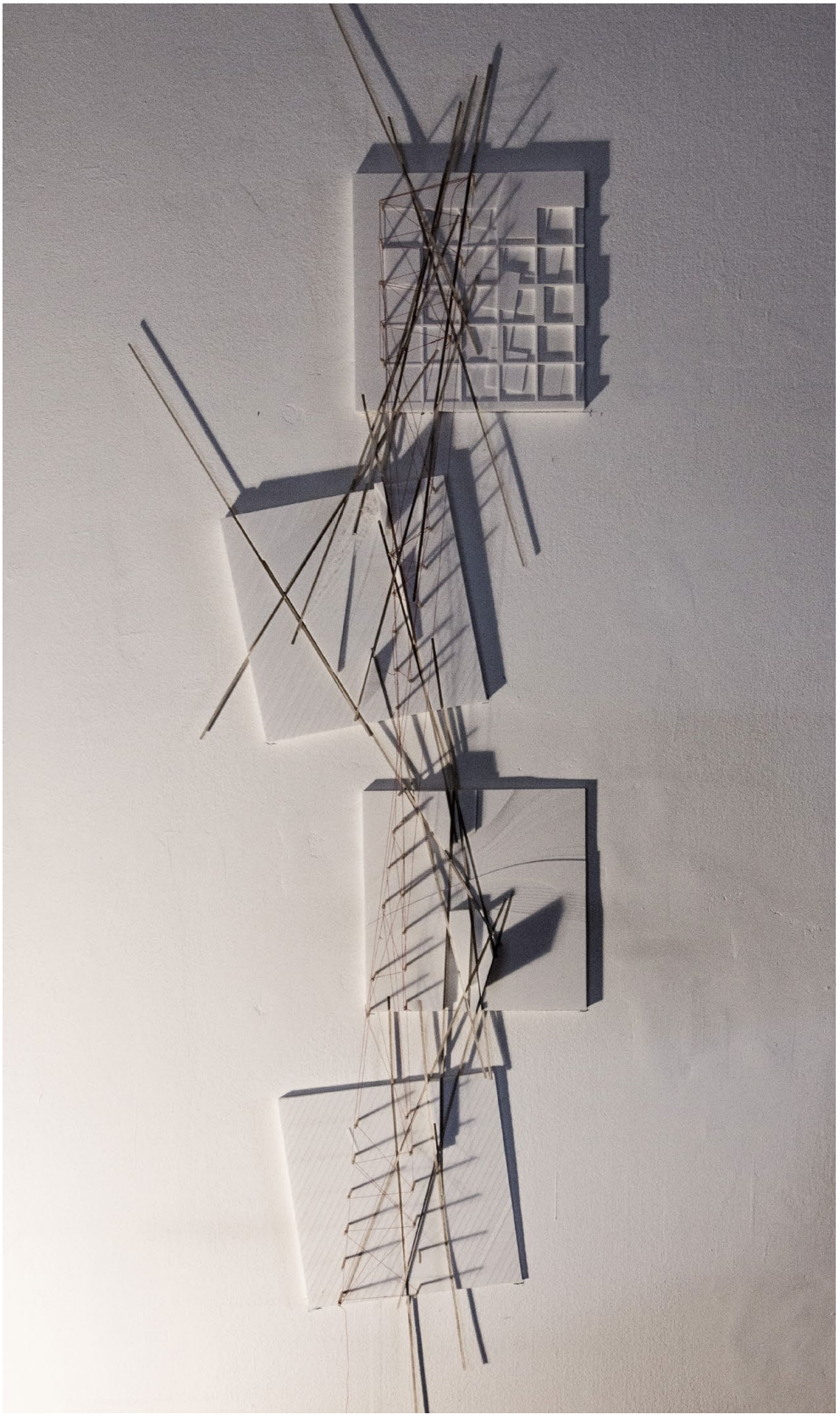
Concept Generale

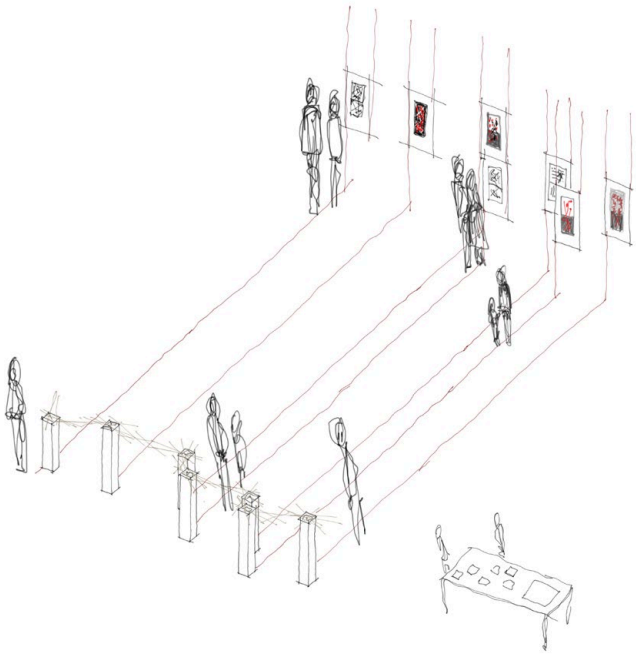
L'installazione riflette una ricerca formale sul **suolo** come materia viva, modellata dalla natura e dall'uomo, e sul suo valore **tattile, simbolico**, fondamento di ogni azione reale o immaginata.

Essa si sviluppa su **tre narrazioni fortemente interconnesse**: una dimensione **spaziale** "immersiva", in cui lo spettatore è parte attiva dell'installazione; una dimensione **scultorea**, in cui una serie di bassorilievi mette in dialogo differenti modalità di relazione tra l'uomo e il naturale; una compressione/proiezione su un **piano**, intesa come traccia memorizzabile di questo processo, di cui appropriarsi diventando attore.

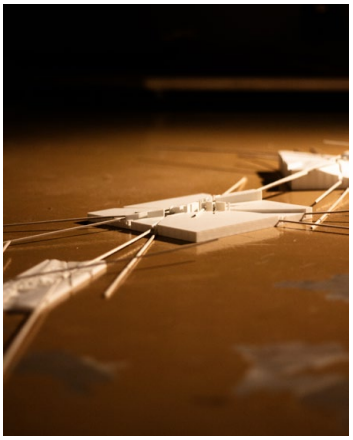
I bassorilievi diventano perciò un **racconto**. Essi espongono una particolare condizione in cui il **momento si misura con un tempo lungo**, quasi geologico. Parlano di una geometria razionale, della mente, in relazione alla forma di una superficie-suolo, risultato di una modificazione geologica continua. È questa geometria a lasciare **tracce**, orme di qualcosa che è passato, depositando un'essenza attenuata, come un residuo eroso dal tempo, di una condizione spesso immaginata, forse illusoria.
Ogni tessera/bassorilievo lavora come un dialogo stratificato, in cui alla parte stampata digitalmente si sovrappone un pattern tattile, riferibile a materiali di origine naturale. Fini aste di legno e fili attraversano l'installazione, costruendo una sequenza di stazioni paesaggistiche. Come nei Sacri Monti, queste stazioni isolano un attimo "eterno" e lo pongono in confronto con il paesaggio.

Il terzo livello riguarda la **memoria come traccia** lasciata su una superficie piana. Qui la stampa 3D diventa matrice di una sola operazione. Un calco che, come un piede sulla sabbia, lascia **impronte differenti eppure riconoscibili**. L'inchiostro sulle matrici è steso manualmente a pennello, trasferendosi sulla carta come traccia della memoria dell'atto, mai uguale a se stessa.





Schema tipo dell'installazione



Le tavole finali sono il risultato di sovrapposizione, accostamento e ripetizione delle tracce lasciate dalle matrici. Esse **affiorano dal foglio per frammenti**, secondo gerarchie e ordini differenti. Restituiscono al foglio-suolo la trasparenza fenomenica del suo spessore.
L'installazione è pensata come un campo di forza che **interroga la massa e la sua immagine talvolta illusoria**. Otto bassorilievi sono associati a otto stampe come "**risveglio**" e riflessione, in senso letterale ed esteso, di un **atto che ferma un processo**.
Il lavoro riflette sul rapporto tra opera, percezione e riproducibilità, intesa come traccia. Il visitatore ha la libertà di essere parte di questo processo. Le matrici utilizzate per le stampe sono a disposizione, insieme a carta, pennello e inchiostro, di chi vorrà prendere parte al gesto, facendo proprio un frammento uguale e, a un tempo, differente da quelli esposti.

Le immagini presenti nel fascicolo si riferiscono a studi e ricerche attuali che, pur avendo un filo conduttore comune, non sono pensate all'interno di un racconto unitario.
Per Orticolario 2026 verrà studiata una serie inedita, concepita come narrazione e come riflessione su un processo evolutivo.
Come nelle stazioni dei **Sacri Monti,** il racconto procede per ricorrenze: operazioni, geometrie e frammenti di suolo riemergono in configurazioni diverse, mettendosi ogni volta in relazione secondo gerarchie e prossimità variabili. Gli stessi elementi si ricompongono in scenari differenti, descrivendo azioni distinte mosse da un medesimo motivo profondo e da una trasformazione consapevole del rapporto tra processi naturali e interventi umani.



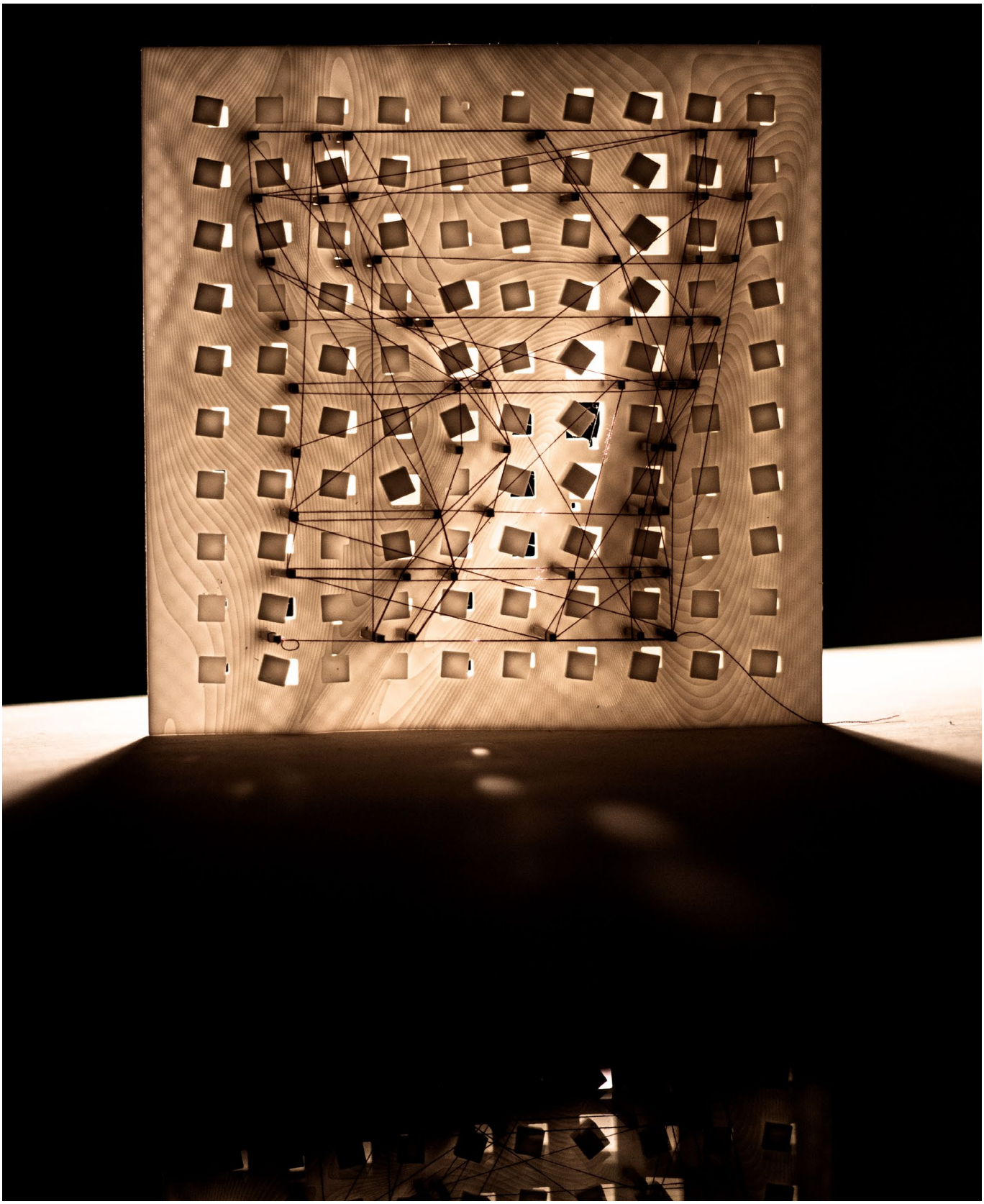
Dimensione sonora

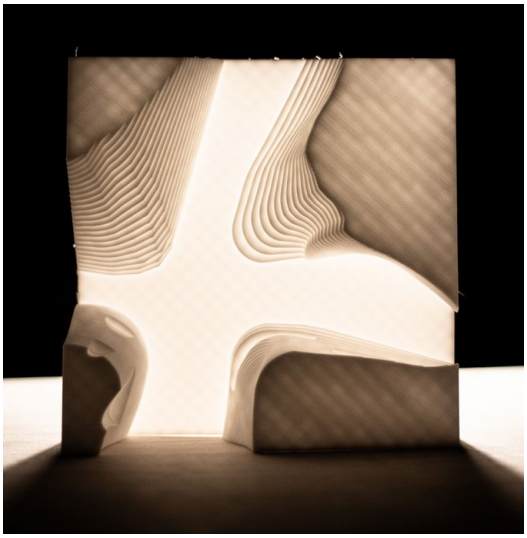
Alla dimensione visiva e tattile dell'installazione si affianca una componente sonora pensata come ulteriore livello percettivo, non illustrativo, ma concettualmente affine al processo che il lavoro mette in scena. La musica è affidata a Simone Libralon, che per questo progetto presenta una versione riadattata e sintetizzata della propria incisione discografica In C for 35 Violas, pubblicata da Halidon Music nel 2025, riformulata per dialogare con i tempi e le modalità di fruizione di un'installazione artistica, mantenendone intatti i principi strutturali e la tensione formale.

La composizione si fonda su una costellazione di pattern sonori, ciascuno dotato di un carattere riconoscibile e di una propria autonomia, ma al tempo stesso parte di un disegno più ampio. I pattern possono intrecciarsi, sovrapporsi, procedere in modo indipendente o convergere temporaneamente, dando forma a un organismo musicale aperto, in continua trasformazione.

Come accade nei bassorilievi e nelle stampe, anche qui il senso emerge dalla stratificazione, dalla coesistenza di elementi differenti e dalla loro relazione nel tempo. La musica non costruisce una narrazione lineare, ma attiva una temporalità dilatata, non gerarchica, in cui l'ascolto diventa un attraversamento: frammenti che affiorano, si allontanano, ritornano sotto forme leggermente mutate.

In questo equilibrio tra identità e perdita dell'identità, tra riconoscibilità locale e appartenenza a un arco unitario, il suono agisce come campo di risonanza dell'installazione. Non accompagna l'opera in senso descrittivo, ma ne amplifica la percezione sensibile, rendendo più evidente il rapporto tra gesto e processo, tra tempo breve dell'azione e tempo lungo della sedimentazione. La dimensione sonora si configura così come un'estensione immateriale del suolo evocato dall'installazione: una superficie percorribile, instabile, in cui le tracce non si fissano, ma restano in uno stato di equilibrio dinamico.





Descrizione e aspetti tecnici

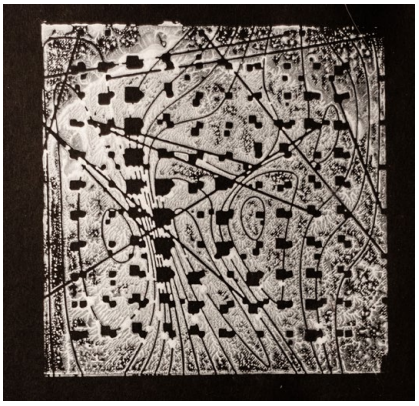
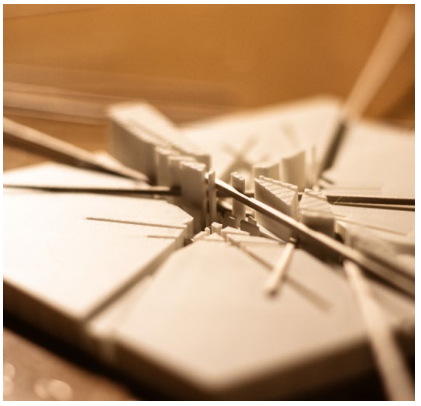
L'installazione è pensata come un luogo visitabile e attraversabile. Come già descritto, si basa sul confronto e sul dialogo tra due forme artistiche: il bassorilievo, tridimensionale, e la stampa, bidimensionale. Il campo di forza generato dall'installazione si struttura come un attraversamento in cui, da un lato, si collocano i volumi e, dall'altro, le superfici.

I due sistemi sono messi in relazione attraverso un elemento di connessione simbolica – un filo rosso – che suggerisce un legame, una tensione, senza assumere un ruolo decorativo. I bassorilievi saranno montati a un'altezza tale da valorizzarne lo spessore in rapporto all'occhio umano. In questa fase si immagina di appoggiare le opere su parallelepipedi in legno o truciolato verniciato bianco, aventi la stessa dimensione in pianta dei bassorilievi (indicativamente 20 $\times$ 20 cm).

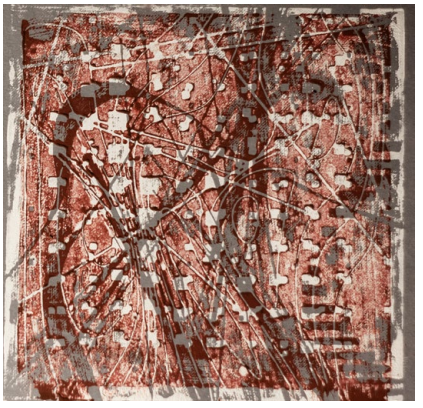
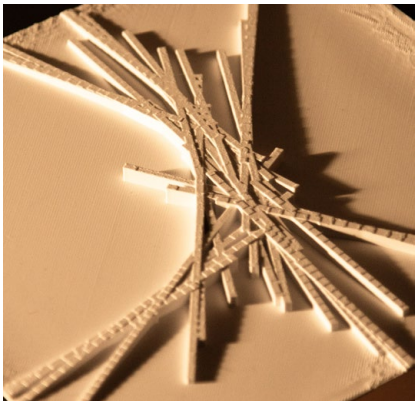
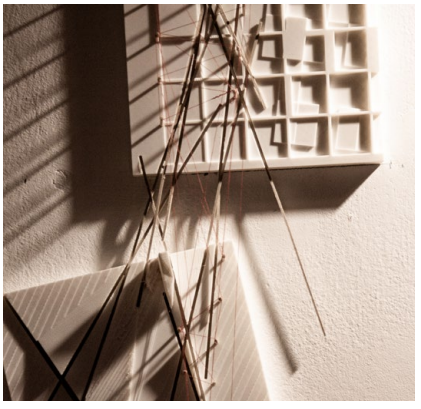
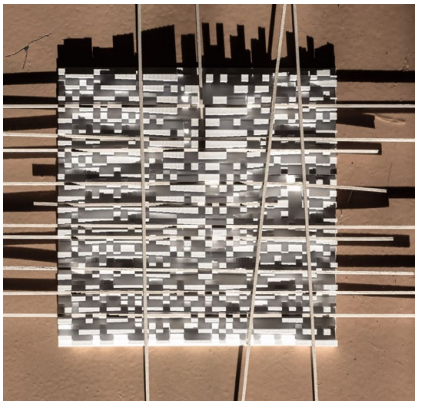
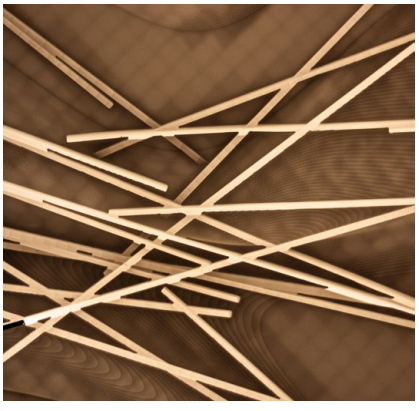
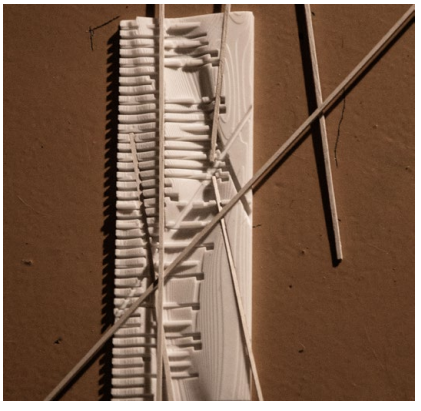
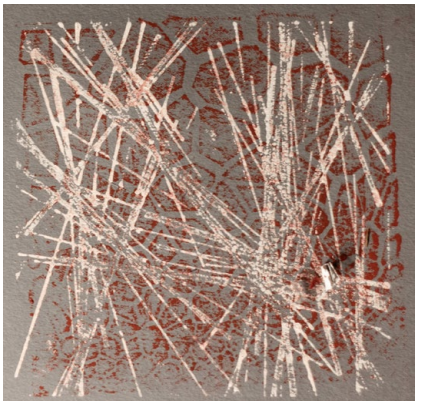
Una costruzione continua, composta da listelli di legno intrecciati "a nido", legherà il racconto della successione dei bassorilievi. In contrapposizione a questa serie, come in un gioco di riflessione, verranno collocate le tavole destinate alle stampe, realizzate con materiale e trattamento superficiale analoghi a quelli dei supporti dei bassorilievi.

Nelle immediate adiacenze all'installazione, e comunque sempre in diretto e reciproco rapporto visivo con essa, verrà collocato un banco semplice, di fattura coerente con l'allestimento. Su di esso saranno lasciati gli strumenti per permettere al visitatore di prendere parte al processo di stampa: le matrici, gli inchiostri, i pennelli e il cartoncino.
L'autore si renderà disponibile nel corso della manifestazione a suggerire un minimo di tecnica di base a chi sentirà il desiderio di partecipare alla performance, facendo proprio un frammento del lavoro.

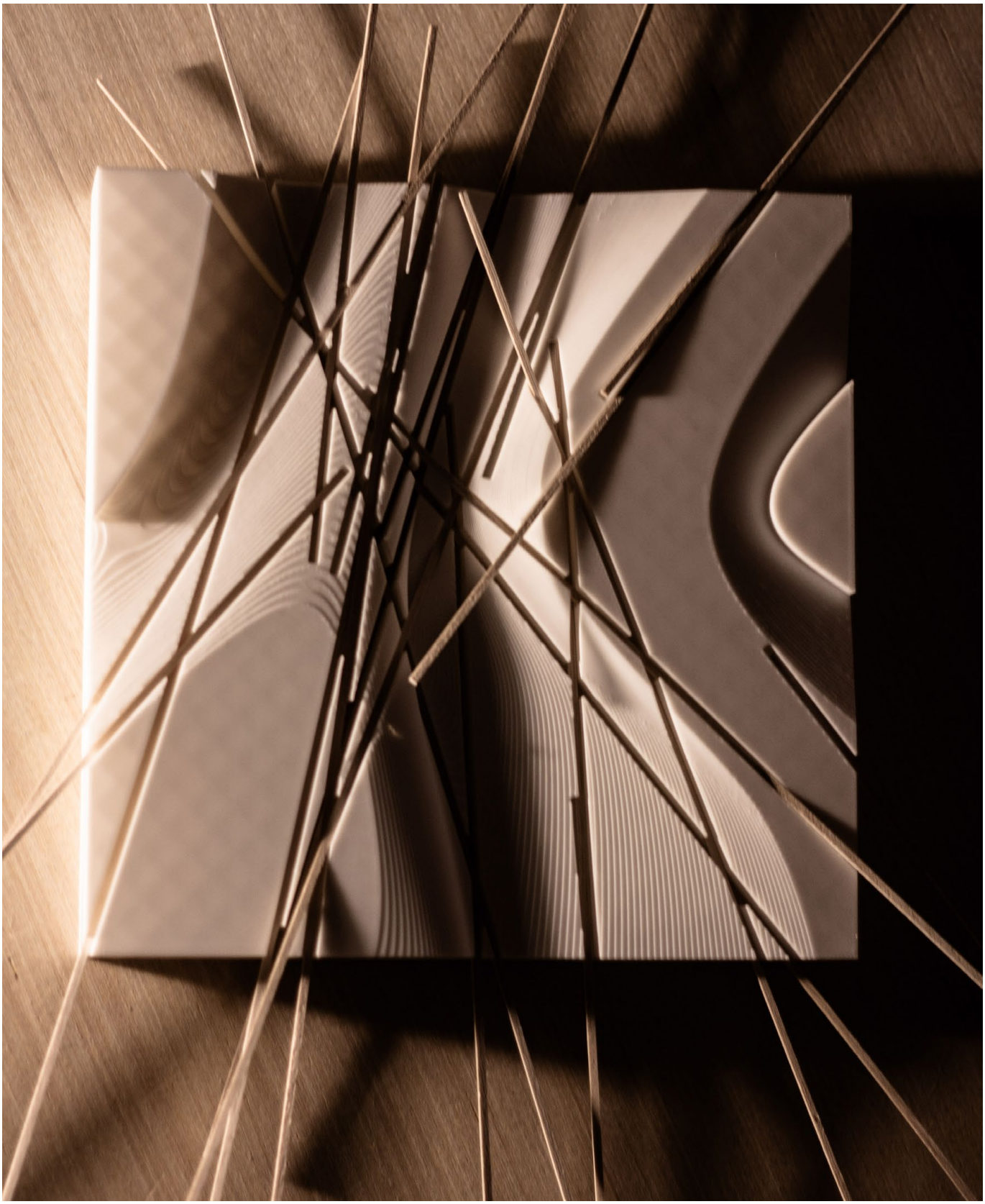
Si prevede l'utilizzo di materiali semplici, facilmente riutilizzabili e riciclabili. In quest'ottica,



il materiale utilizzato per i bassorilievi è il PLA, un materiale ibrido, derivato da risorse di origine organica come l'amido di mais o la canna da zucchero e trasformato attraverso un processo industriale.
Questa condizione ibrida è parte integrante del concept dell'installazione: il materiale non imita la natura, ma ne conserva una memoria trasformata, resa visibile attraverso la stratificazione della stampa 3D e la sua risposta alla luce.



Base concettuale

Il lavoro porta a riflettere sul rapporto tra volume e superficie: un tema che attraversa l'arte occidentale dalla finestra rinascimentale alla trasparenza "fenomenica" cubista fino ai tagli e alle operazioni dirette sulle tele che da superficie visiva diviene suolo toccato. È una riflessione che ha implicazioni tecniche e risvolti teorici se non filosofici. Partendo dallo spazio arriva al tempo, a come l'attimo congelato da un particolare punto di vista possa in qualche modo divenire la rappresentazione di un tutto senza tempo.

In questo quadro si inserisce questo lavoro che parla del rapporto tra geometria e topografia e che è un esito di una ricerca costante.

Non li considero poli opposti, ma due forme cognitive attraverso cui l'uomo interpreta il suolo e costruisce un principio insediativo, dando al territorio un'immagine "memorabile". La griglia come matrice astratta, misura razionale, dispositivo euclideo che ordina la complessità. La topografia come superficie viva, risultato di una continua modificazione di forze naturali e interventi umani, iscrizione di un tempo non lineare. Due modi di leggere la terra che oscillano tra la geometria di Ippodamo e Cerdà e la densità empirica dei territori medievali; tra Platone e Aristotele.

Questa serie nasce inizialmente nel solco di Design/Disegno come ricerca sulla natura del suolo: immagine, spessore, materia. Qui si sviluppa come studio autonomo, in dialogo con alcune ricorrenze persistenti: le variazioni minime di Eisenman a La Villette e Cannaregio, l'essenzialità seriale di Donald Judd, la matericità del vuoto di Burri, lo squarcio di Fontana che ci interroga su cosa ci sia davvero oltre la superficie. Cosa accade quando una griglia – di natura astratta e mentale – incontra una topografia – tattile e concreta; è dialogo interattivo e non solo sovrapposizione o interferenza.



I bassorilievi

I quadrati, le tracce, non si limitano a "posarsi" sul suolo: reagiscono alla sua inclinazione, si inclinano, affondano, emergono. Ogni elemento modifica la propria estrusione in relazione alla normale del punto di contatto, assumendo un comportamento quasi geologico. È una grammatica di micro-deviazioni, un sistema che rende visibile la tensione tra ordine astratto e terreno specifico senza risolverla in un'unica forma.

La stampa 3D introduce un ulteriore livello di lettura. Il layer della macchina, con le sue curve isobariche di deposizione, diventa una topografia nella topografia: un rilievo artificiale che non imita il suolo ma lo interpreta. È un suolo "assemblato", un paesaggio generato dove la luce radente rivela la natura stratigrafica dell'oggetto, trasformandolo in superficie sensibile. Ed è proprio la luce – radente, radiale, filtrata – a produrre la dimensione tattile-visiva del lavoro: le ombre dei listelli, le trasparenze del PLA, le zone di densità differente che emergono quando il pezzo viene sollevato e ribaltato in verticale.

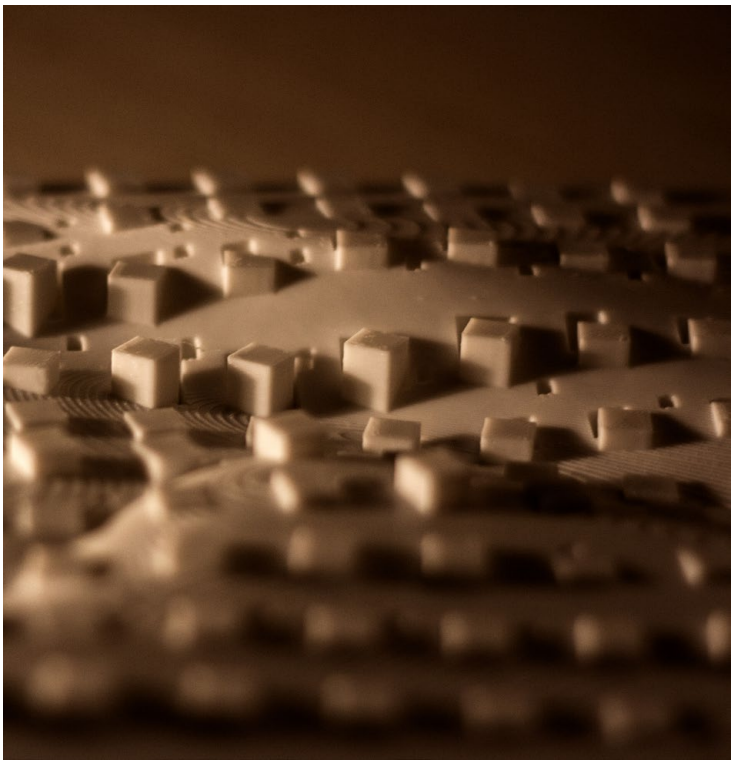
In questa posizione, il suolo diventa schermo: un diaframma luminoso che manifesta gradi diversi di trasparenza e rende leggibili i pieni, i vuoti e le successive stratificazioni del processo. È una trasparenza non metaforica, ma materiale: esito diretto dell'incontro tra un gesto manuale e una tecnica digitale.

Ogni modello è una variazione: un appunto che amplia la riflessione sulla lettura del suolo e sulla sua continuità con la ricerca sulla "trasparenza del suolo" degli ultimi due anni.

Le stampe

Il tema della relazione tra volume (spazio, massa, spessore) e superficie attraversa l'arte. Il tema della serialità, della riproducibilità tecnica e della variazione è emerso con la modernità e con l'industrializzazione. L'era digitale ha posto nuove riflessioni che interrogano sul senso di spazio virtuale, reale ma intrinsecamente legato a quello fisico.

L'arte contemporanea (da Kandinsky a Pollock a Burri) ci porta a riflettere sulla relazione tra materico e astratto, sul segno come "senza spessore" e come traccia lasciata sul foglio/tela, anche come reazione meccanica e dinamica di attrito e pressione. Nella loro





compressione si rimanda a un concetto spaziale stratificato nello spazio e nel tempo.
Nei bassorilievi ho provato ad esplorare la relazione tra suolo – superficie spessa, topografica e materica – e geometrie astratte come atto mentale, umano e razionale, cercando piuttosto un'interazione, un dialogo e non una contrapposizione. Lo vedevo come processo di modificazione continua e reciproca.
Partendo da un'idea semplice, un biglietto di auguri, ho provato ad esplorare le potenzialità della stampa 3D come produzione di matrici, di stampi. Essi in un certo senso cristallizzano, congelano e comprimono quel processo tridimensionale in una superficie "binaria, digitale": pieno-vuoto, bianco-nero, vero-falso. Diventano una sorta di alfabeto/grammatica di operazioni e di processi da combinare e ricombinare.
L'inchiostro è steso a pennello. Ogni stampa riporta e mantiene la memoria di quell'atto sul foglio. In un contesto di riproducibilità virtualmente infinita ogni stampa è uguale a se stessa ma testimonia un gesto singolo, come il piede che lascia orme sulla sabbia.
Queste lettere, operazioni semplici, vengono sovrapposte e disposte liberamente in "array" e in modi differenti, acquistando significati diversi a seconda della posizione e della gerarchia di stampa. Riprendono così un'idea di trasparenza fenomenica del segno che emerge da un suolo compresso a superficie, dell'impronta come memoria di uno spessore.

Il pubblico
Il concetto di arte oggi si confronta con l'esperienza, con la messa in discussione del rapporto tra "artista-creatore" e "fruitore-spettatore". Lo fa spesso attraverso il mondo digitale, dove l'interattività uomo-macchina è l'essenza di questa rivoluzione. Ciò ridefinisce, nel tempo e nello spazio, i modi di interazione tra forma d'arte e sua percezione, comprensione e godimento. Dare la libertà al fruitore di portare a casa parte di un racconto estende il luogo e l'attimo.
Le matrici sono prodotte attraverso un processo di stampa 3D in cui il modello è progettato e disegnato attraverso strumenti parametrici che codificano operazioni tipiche riferite all'azione umana sul suolo. Dietro a questo lavoro sta una traduzione del tutto personale in geometrie di processi più o meno lunghi. Essa è fondata su una competenza, una ricerca e, se vogliamo, una poetica specifica. La matematica del codice definisce regole di relazione tra elementi differenti e, variando gli elementi di base, genera strutture "fenotipiche" sempre nuove. Non si controlla la figura finale, ma il modo in cui geometrie semplici, disegnate, si incontrano e generano relazioni e campi complessi.
Tutto questo interroga sul binomio Natura/Arte/Artista e porta a riflettere sull'arte non come atto del singolo, ma come processo, modificazione e sedimentazione.

Dove sta l'Arte?
Nella Natura da cui parte questo lavoro?
Nei modi di renderla concetto astratto?
Nell'esemplare o nella copia?
Nella matrice o nel pennello che la colora?

Matteo Fraschini (1976) è architetto Ph.D. e Adjunct Professor al Politecnico di Milano. È stato per anni Senior Lecturer presso l'University of Cape Town. La sua ricerca indaga il rapporto tra forma e insediamento, esplorando la continuità tra geometrie razionali, modellazione digitale e tecniche manuali.
Ha realizzato progetti di architettura del paesaggio, allestimenti e installazioni per contesti pubblici, tra cui (con Urges) il masterplan di Euroflora Genova 2025, presentato alla Biennale di Architettura di Venezia, e l'installazione La Trasparenza del Suolo per GreenItaly 2025.
Il suo lavoro si articola tra pratica progettuale, sperimentazione materica e costruzione di dispositivi spaziali che mettono in relazione il tattile e il visivo. Ha vinto e ricevuto menzioni in concorsi di progettazione internazionali.
È autore del volume *Design Disegno – Geometry, Measure and Algorithm for Architecture and the City* (2018) e co-fondatore della piattaforma di ricerca Arc2Città.

m. teo@matteofraschini.com
t. +39 347 9012766
matteofraschini.com

Simone Libralon (1988) è musicista e sound designer. Viola solista di formazione classica, affianca all'attività concertistica una ricerca sul suono come materia progettuale, intesa in relazione allo spazio, alla percezione e al contesto visivo.
Ha realizzato progetti di sound design e composizioni originali per installazioni artistiche, eventi culturali, video e architetture temporanee, collaborando con artisti, designer e studi di progettazione. Il suo lavoro indaga il suono come dispositivo ambientale, capace di costruire atmosfere, ritmi e relazioni sensoriali.
È membro dell'Orchestra Sinfonica di Milano, autore di cinque incisioni discografiche per viola e co-autore di un libro dedicato al rapporto tra musica e design. Ha partecipato a progetti presentati in contesti espositivi e istituzionali legati al mondo dell'arte, del design e della cultura contemporanea, sviluppando una pratica che intreccia scrittura sonora, ascolto e spazio.

libralonsimone@gmail.com
+39 340 808 2819
simonelibralon.com