

Ilaria Vinci (1991, Brindisi) vive e lavora a Zurigo. La sua pratica si sviluppa attraverso scultura, installazione, disegno e performance collaborativa, esplorando il modo in cui la fantasia plasma, rivela e distorce la realtà attraverso i linguaggi dell'intrattenimento visivo. Attingendo a immaginari ricorrenti come la fantascienza e le fiabe, indaga il modo in cui le narrazioni si trasformano nel tempo pur conservando le loro funzioni metaforiche fondamentali. Riducendo i temi visivi agli elementi essenziali del racconto, Vinci invita il pubblico a diventare coautore del processo di costruzione del significato, concependo la finzione come uno strumento critico per interpretare e trasformare la realtà contemporanea.

Il suo lavoro è stato presentato in mostre personali e collettive presso Kunsthau Zurich (2024); Kunsthalle Zurich (2023); Museion, Bolzano (2023); Cabaret Voltaire, Zurigo (2023); MACRO, Roma (2022); Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Torino (2021) e Kunst Halle Sankt Gallen (2021), tra gli altri.

L'Istituto Svizzero è una piattaforma transdisciplinare che riunisce ricerca artistica e scientifica. A Roma, Milano o Palermo, l'Istituto ha l'obiettivo di agevolare lo scambio tra la Svizzera e l'Italia, nonché su scala internazionale. L'Istituto offre residenze ad artisti e ricercatori emergenti che desiderano contribuire al futuro dell'arte, della scienza e dell'innovazione. Ogni anno, l'Istituto promuove una programmazione pubblica di eventi e progetti innovativi, pratiche sperimentali ed eccellenza accademica. L'Istituto Svizzero si impegna a partecipare al dibattito globale su arte e società, immagina nuovi percorsi e punta oltre i confini delle discipline.

Istituto Svizzero
Via Vecchio Politecnico 3
20121 Milano
istitutოსვizzero.it
press@istitutოსვizzero.it

Orari
Lunedì – Venerdì: 11:00–17:00
Giovedì: 11:00–20:00
Sabato: 14:00–18:00

Enti finanziatori
Fondazione svizzera per la cultura Pro Helvetia
Segreteria di Stato per la formazione, la ricerca e l'innovazione
Ufficio federale delle costruzioni e della logistica

Partner
Canton Ticino
Città di Lugano
Università della Svizzera Italiana
EFG

Con il sostegno di
Ernst und Olga Gubler-Hablützel Stiftung
Galleria Alice Amati, Londra

Istituto Svizzero presenta la prima mostra personale istituzionale in Italia di Ilaria Vinci (Brindisi, 1991. Vive a Zurigo). Il lavoro di Vinci, che comprende scultura, installazione e disegno, usa il repertorio fantastico come chiave di confronto con la realtà. Raccogliendo l’eredità della fiaba e della favola, ma anche del fantasy e della fantascienza contemporanee, la sua produzione attinge al potere affabulatorio che risiede nelle iconografie e nei motivi culturali che abitano l’immaginario collettivo. A partire da questi elementi, Vinci articola universi fittizi che diventano strumenti speculativi per negoziare la costruzione del reale.

Goodnight Morning presenta una serie di nuove sculture che evocano il momento liminare che accompagna dalla veglia al sonno, e dal sonno alla veglia. Le opere sembrano appropriarsi del processo onirico secondo cui le informazioni e gli eventi traumatici del giorno si trasformano in oggetti, luoghi e scenari familiari ma deformati da un linguaggio che trascende la razionalità. Un pozzo dei desideri, motivo popolare ideato per costruire, gestire e quantificare il desiderio, sorge nella cassa di un’opera appena scaricata. L’abbattimento degli alberi si scontra con il topos della foresta incantata, mentre i giornali trasfigurano le orribili notizie della giornata in entità ibride che vengono soffiate via. Accomunate dal legno come materiale organico e dispositivo simbolico, le opere si confrontano con archetipi culturali che attraversano i secoli come veicoli di significati e poteri diversi.

Come negli stati alterati di coscienza ogni cosa, oggetto e luogo è fatto dello stesso materiale neurale della mente che li immagina, così nello spazio della mostra sembra che ogni elemento possa essersi originato dallo stesso tronco di albero. Ambienti, oggetti e personaggi di statuto diverso coesistono come nella lucidità allucinata del momento in cui, appena svegli, cerchiamo a tentoni di raggiungere il bagno. Unificati dal linguaggio scultoreo e poetico di Vinci, sembrano interrogare le potenzialità trasformative del subconscio come anticamera della realtà.

Goodnight Morning

Ilaria Vinci

18.09.2026
29.11.2026



Ilaria Vinci, *Knock just in case of good suggestions or real emergency*, 2021, Photo: Margot Montigny.

Milano

Istituto Svizzero

IT

Opere in mostra

SALA 1

- Handle with care*, 2026
Legno, acetato ferroso, mordente per legno, alluminio, vernice spray
235 × 100 × 100 cm

Does language eclipse feeling?, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
100 × 89 × 90 cm

- Almost Natural*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
25 × 88 × 79 cm

- Interior design*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
70 × 94 × 78 cm

- Interior design III*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
61 × 86 × 83 cm

- Interview*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
47 × 74 × 62 cm

- Shadows of the evening*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
41 × 72 × 61 cm

- Shadows of the evening*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
47 × 62 × 73 cm

- Shadows of the evening*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
48 × 71 × 62 cm

- Shadows of the evening*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
35 × 68 × 69 cm

SALA 2

- Knock just in case of good suggestions or real emergency*, 2021
Fibra di vetro e vernice spray
70 × 120 × 75 cm

- Knock just in case of good suggestions or real emergency*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
108 × 65 × 50 cm

- Knock just in case of good suggestions or real emergency*, 2026
Stucco epossidico, pittura ad acrilico e olio
97 × 43 × 64 cm

- The plot thickens*, 2026
Acquerello su carta cotone
47 × 57 cm

Tutte le opere courtesy l'artista e Galleria Alice Amati, Londra

I. C’era una volta

Una delle strade possibili per accedere al lavoro di Ilaria Vinci si snoda a partire da un fenomeno antico: il racconto di storie di finzione. La tendenza a inventare e condividere narrazioni fittizie, spesso ricche di elementi straordinari o fantastici, accompagna quasi tutta la storia umana. Queste narrazioni, dai miti orali arcaici, alla fiaba, alla letteratura fantastica, hanno svolto funzioni molteplici e sovrapposte: codificare conoscenze da trasmettere di generazione in generazione; contribuire a formare e riconfermare l’identità di una comunità specifica; assolvere una funzione educativa, moralizzante o catartica per un determinato gruppo sociale o religioso; e, sempre più, rispondere a una dimensione di intrattenimento, che si è affermata come il loro ambito prevalente nel secolo scorso. Più recentemente, le storie di finzione hanno finito per essere relegate principalmente al reame dell’infanzia e dell’adolescenza, destinatarie privilegiate di questo tipo di narrazioni.

Parallelamente, però, le loro strutture e funzioni narrative, spogliate del carattere magico, hanno continuato ad infiltrare la narrazione pubblica contemporanea: la descrizione di una realtà fittizia, così come l’uso strategico di figure e topoi simbolici, è caratteristica della propaganda politica e dell’informazione che la veicola, così come del linguaggio pubblicitario e della retorica autocelebrativa e sensazionalistica che domina la narrazione del sé. All’infantilizzazione progressiva del racconto di finzione è coincisa la “finzionalizzazione” della realtà adulta, in cui la costruzione e la disseminazione di miti servono spesso agende e poteri specifici.

Il lavoro di Vinci si inserisce in questo paesaggio, accorciando la distanza tra i due mondi. La sua pratica artistica articola universi fittizi ma verosimili, i cui personaggi, oggetti e ambientazioni attingono al repertorio del fantastico per confrontarsi con la costruzione della realtà in cui viviamo. Motivi tratti dalla letteratura e cinematografia fantasy invadono lo spazio della narrazione realistica, mentre iconografie popolari della cultura contemporanea vengono destabilizzate e messe alla prova attraverso la loro stessa mitizzazione. Vinci estrae storie, soggetti e motivi culturali che abitano l’immaginario collettivo per deformarli, trasformarli, e rimetterli a lavoro in nuove configurazioni. Diventano così strumenti speculativi, che si riappropriano del potere affabulatorio del racconto e ripongono al centro l’importanza dell’elemento immaginifico nel pensiero critico.

Questo approccio entra in dialogo con due tradizioni diverse, a tratti antitetiche. Sul piano metodologico si avvicina alla pratica critica e filosofica del “fare mondi” [world-making], che riconosce nella fantascienza una forma di prefigurazione politica. In questa prospettiva, la *speculative fiction* può contribuire a immaginare ordini sociali al-

ternativi in chiave emancipatoria – è il caso della fantascienza femminista, dell’afrofuturismo, di una parte della letteratura queer. Sul piano dei contenuti, si relaziona spesso all’universo fantasy, un immaginario sempre più strumentalizzato da ordini reazionari, ambienti conservatori e, più recentemente, tecno-libertari. Dai “Campi Hobbit” organizzati dal Fronte della Gioventù tra il 1977 e il 1981 in Italia, al caso di Palantir Technologies, l’azienda di analisi dati di Peter Thiel, che prende il nome dalle sfere veggenti del *Signore degli Anelli*, il fantasy si è spesso prestato a convogliare ideali nostalgici verso ordini sociali rigidi e gerarchici, e interazioni violente fondate su principi antidemocratici.

Vinci attinge con disinvoltura al serbatoio dell’immaginario fantastico – che a sua volta si rifà spesso a topoi di miti e fiabe antiche – reclamandone le possibilità trasformative e contro-egemoniche. Contribuisce così alla riattivazione e risignificazione di motivi e simboli che hanno attraversato epoche e geografie diverse, raccogliendoli e traghettandoli verso nuovi orizzonti. In particolare, lo fa utilizzando i processi della produzione artistica, quindi attraverso linguaggi formali codificati come la scultura, l’installazione e il disegno, e nel contesto specifico dell’arte contemporanea, una dimensione già di per sé ibrida nella negoziazione del proprio regime di verità.

L’oggetto artistico appartiene alla dimensione simbolica della rappresentazione, e insieme esiste nel mondo reale, attivando processi di esperienza fisica e somatica, movimentando reti di valorizzazione economica, imponendosi come certezza ontologica, ma con la licenza poetica di una veridicità relativa. Assolto dalla pretesa di aderire perfettamente al reale, lo spazio dell’arte produce le condizioni ideali per sperimentare con il potere della speculazione fantastica.

II. Buonanotte giorno

Entrando in *Goodnight Morning* ci troviamo di fronte a una foresta abbattuta: degli alberi restano solo i ceppi, che cercano di ancorarsi a terra con le loro radici. L’installazione lascia immaginare come dovevano essere i corpi e le chiome degli alberi che si allungavano verso il soffitto dell’alta sala dell’Istituto

Svizzero, un piccolo bosco incantato di cui restano i residui. Storicamente connotata come spazio liminale, dove le strutture sociali ordinarie sono sospese, la foresta è il luogo del rito di passaggio, soglia tra uno stato e un altro. Secondo il topos letterario, nella foresta ci si addentra in solitudine, spesso per affrontare un percorso di smarrimento esistenziale che comprende l’incontro psichico con realtà ultraterrene, ritornando poi trasformati alla propria comunità.

La foresta di Vinci sembra tradurre in scultura la possibilità di accedere a uno spazio di transizione della coscienza, simile allo stato in cui entriamo quotidianamente poco prima che il nostro corpo si addormenti e immediatamente dopo il risveglio, quando la mente agisce senza riserve una transizione ibrida tra fatti reali e immaginati. Il pro-nirico secondo cui le informazioni del giorno si trasformano in oggetti, luoghi e scenari familiari ma deformati da un linguaggio che trascende la razionalità diventa un principio metodologico per guardare alle opere in mostra. Un’ascia conficcata in uno dei ceppi ci dice che gli alberi sono stati tagliati, forse per realizzare le altre presenze nella sala: un pozzo magico, una figura che pesca, piccole noci su uno dei tronchi. Come nel subconscio ogni cosa, oggetto e luogo è fatto dello stesso materiale neurale della mente che li immagina, così nello spazio della mostra sembra che ogni elemento possa essere stato scolpito dallo stesso tronco.

Il gesto di mozzare gli alberi convive con quello dell’intaglio, dello scolpire per sottrazione facendo emergere una forma dal materiale – come nel caso dei bassorilievi barocchi intagliati a coltello su alcuni dei tronchi. L’immaginario del disboscamento selvaggio convive con quello del legno che prende vita attraverso la creatività umana come in un Pinocchio contemporaneo, esacerbando l’ambiguità del gesto umano sul mondo organico.

Una figura di legno che ricorda l’artista è intenta a pescare nell’aria con una lunga canna, richiamando l’etimologia del “trolling”, gergo che deriva da una tecnica di pesca e descrive l’atto di intervenire in una comunità virtuale in modo insensato a scopo di disturbare le normali interazioni tra le utenti. L’opera riprende il personaggio del troll, gnomo demoniaco dal lungo naso che abita i boschi, mentre la mascherina che le copre gli occhi sembra evocare il motivo della veggente che perde la capacità di vedere per acquisire quella di guardare nel mondo ultraterreno, ribaltando il classico proverbio che “chi dorme non piglia pesci”.

Il tronco su cui siede, così come tutti gli altri, è a forma di cuore, simbolo antico oggi riconosciuto globalmente come segno di approvazione verso qualcosa o qualcuno, nonché forma di interazione ideata per richiedere lo sforzo minore possibile per produrre engagement sulle piattaforme. Tagliati dall’ascia e trafitti dal coltello, i cuori di Vinci sembrano richiamare l’iconografia religiosa della *Mater Dolorosa* o dei tatuaggi dei pirati, dove il cuore pugnalato offriva una materializzazione simbolica del dolore psichico, altrimenti invisibile.

In mezzo alla foresta compare una cassa di legno da spedizione utilizzata solitamente per trasportare le opere. È stata trasformata in un pozzo, un meccanismo ingegnerizzato per portare in superficie ciò che circola invisibilmente sottoterra. Questo nuovo dispositivo ibrido richiama il motivo popolare del “pozzo dei desideri”, associando il gesto di gettare monete come pegno per guarire dai malanni o esaudire i propri desideri ai meccanismi di circolazione e valorizzazione del sistema dell’arte e alla fragilità economica che li caratterizza.

La seconda sala della mostra si apre improvvisamente su uno spazio domestico: un bagno i cui sanitari sono ricavati da gusci di noce. L’ambiente potrebbe essere il rifugio di un abitante della foresta, o un bagno qualunque, trasfigurato dall’allucinazione di chi lo visita. Vinci nobilita il bagno, tendenzialmente la prima stanza che abitiamo la mattina e l’ultima che visitiamo la sera, in quanto soglia privilegiata tra il sonno e la veglia. La foresta abbattuta e il bagno di noci si fanno da contraltare, come spazi eccentrici, rispettivamente naturali e artificiali, di transizione nel proprio subconscio.

Una folata di vento ha fatto volare una serie di fogli di giornale contro i tronchi. Il quotidiano, strumento tipicamente associato alla garanzia di realtà e alla descrizione verificata di fatti accaduti, diventa un altro prodotto del subconscio. Lo scollamento dell’informazione dalla realtà dei fatti viene portato alle sue estreme conseguenze, lasciandoci il dubbio se i giornali di Vinci stiano descrivendo l’universo che ha creato in mostra, o se siano un memento che non c’è troppa distanza tra una notizia inventata e una falsa.