

Patrick Tuttofuoco

(Milano, 1974)

In previsione dell'apertura delle riqualificate Officine Grandi Riparazioni di Torino nel settembre 2017, Patrick Tuttofuoco ha collaborato per un mese e mezzo con CasaOz, una struttura che segue i bambini e le famiglie che affrontano la malattia. La grande installazione immersiva *Tutto Infinito* è nata proprio dal rapporto profondo stretto con i suoi giovani ospiti durante le attività laboratoriali progettate in sinergia con il network ZonArte, che unisce i dipartimenti educazione di quattro importanti istituzioni torinesi dedicate al contemporaneo. Le suggestioni di questa esperienza sono state raccolte all'interno di un paesaggio di dune di sabbia rossa, luci fluo e cunicoli rivestiti di alluminio che per qualche settimana hanno riplasmato gli spazi delle OGR. L'idea di Tuttofuoco nasceva dal desiderio di dare forma a una dimensione parallela a quella reale in cui il tempo si dilata fino a fermarsi. Era un esempio di questo stato di sospensione il grande neon bianco che simulava la caduta di un fulmine, bloccato per sempre nella finzione dell'opera. Un secondo neon che disegnava il movimento di due mani, simbolo del fare umano, conduceva verso l'elemento centrale dell'installazione: una versione decostruita e parziale della Pietà Rondanini di Michelangelo, espressione della capacità dell'arte di superare la soglia del tempo. Un altro ambiente era occupato da due sculture identiche di un bambino colto nello stato sospeso del sonno. Prodotte in marmo bianco e nero a partire da una scansione 3D del figlio dell'artista, le statue esemplificano l'approccio di Tuttofuoco, il quale mescola nelle forme e nei materiali delle sue opere la tradizione antica al design industriale.

L'artista è presente in collezione anche con un'animazione digitale realizzata all'inizio della sua carriera. Simulando lo spazio virtuale del computer, il video *Boing*, 2001 propone un'immersione nella mente del suo autore attraverso i ritratti di alcuni amici artisti che rimbalzano come palline di un flipper da una parte all'altra dello schermo, in una sorta di videogioco che mima le dinamiche relazionali di gruppo. Dopo aver abbandonato gli studi di architettura per l'accademia, Tuttofuoco trova nell'arte lo strumento con cui esprimere il suo interesse per i fenomeni di aggregazione e per la creazione di uno spazio condiviso. Le prime opere richiedono infatti la presenza o il coinvolgimento di altri soggetti: dai parenti (*Famiglia*, 1999) ai colleghi (*Grattacielo*, 2000) fino al pubblico dell'arte, invitato a interagire con le sue installazioni colorate e ludiche (*Brazil*, 2003). L'attenzione rivolta ad altri individui resta forte anche dopo il 2008, anno che segna un importante punto di svolta nella carriera dell'artista, a partire dalla decisione di lasciare Milano per Berlino. È in questo momento che Tuttofuoco inizia a introdurre la figurazione: il corpo esplose in una miriade di frammenti e nei suoi lavori compaiono sempre più frequentemente occhi, volti, maschere, mani e citazioni della statuaria classica.

RA