

ALESSANDRO LO MONACO





La Fortezza del Mare ha ormai definito un linea progettuale dedicata all'innovazione creativa. Un percorso al fianco della giovane arte contemporanea per scovare prospettive insospettabili e disvelare nuovi orizzonti culturali. D'altronde siamo uomini di mare e amiamo gli orizzonti.

Alessandro Lo Monaco ci apre così all'intrigo dei nuovi linguaggi con alcune figure digitali che sono il prodotto sintetico del nostro tempo. Uno spirito, etico e visuale, che evidenzia aspetti di fascinosa e profonda qualità nonché la dimensione paradossale del mondo in cui viviamo.

"Un uomo non è un'isola" ma forse è proprio da un'isola, o più precisamente dagli isolamenti, che è possibile costruire un uomo.

E poi, ricordiamolo, per noi cultura significa investire nei sentimenti che artisti e uomini come Lo Monaco possono promuovere.

L'attività culturale dell'anno in corso è nata sotto il marchio di "Genova 2004 Capitale della cultura". A tutto ciò si aggiunge il sostegno della Provincia della Spezia, del Comune di Cremona, delle Accademie di Torino, Genova e Brescia: altre presenze per un territorio, fisico e mentale, che si apre intorno all'isola dove far crescere le energie per evitare le derive di qualsiasi isolamento.

Ing. Orlando Pandolfi  
Presidente Fondazione MARENOSTRUM

*Manifattura grafica Emanuele Maziani*



Provincia di La Spezia  
Assessorato alla Cultura



Comune di Porto Venere



CONSOLATO GENERALE DI SVIZZERA  
GENOVA



Galleria Arturarte

# ALESSANDRO LO MONACO APPARENZE

a cura di Gianluca Marziani

Isola della Palmaria • Porto Venere • Fortezza del Mare  
24 Luglio • 25 Agosto 2004

Comunicazione. Francesca Giraudi  
Traduzione. Gianmaria Senia

Un ringraziamento a Paola Fusco, Marco Nereo Rotelli,  
Console Arnoldo T. Lardi, Gianfranco Scriboni, Riccardo Lisi, EPSON Italia, La Famiglia

Un ringraziamento particolare a Samanta, fonte inesauribile di ispirazione e positività



# APPARENZE

a cura di Gianluca Marziani

OMORCINIJA9 PALINDROMO, ovvero: verso, frase, parola o cifra che letta in senso inverso mantiene immutato il significato. Così dice il dizionario, dimenticando però di inserire il termine "immagine" tra le sue casistiche globali. Palindromo è anche l'indirizzo del [SITO WEB](#) di Alessandro Lo Monaco: una parola scelta con agile cognizione di causa, sottolineando dove parte e arriva l'iconografia elettronica, il suo percorso formulativo che rende IMMAGINE un IMMAGINARIO. Il palindromo visuale sta qui: nell'inizio ideativo (l'immaginario, il senso normale di lettura) che riprende il finale risolutivo (l'immagine, la lettura inversa) e crea una rispondenza speculare. Due entità che dialogano attraverso lo strumento elettronico, utilizzato dall'artista senza alcuna mediazione esterna. Il PALINDROMO DIGITALE plasma le immagini tra fantasia e realtà, tra visione interiore ed esperienza mediatica. Crea volumi bidimensionali che agiscono come detonatori semantici, vere e proprie **ICONE** direzionate oltre il muro spaziotemporale. Le figure di **ALM** stanno qui ed altrove, impattano sul pannello come soggetti che racchiudono l'idea e la sua utopia realizzata. Solo l'elettronica, non scordiamolo, ipotizza una piena rispondenza tra visioni interiori e risoluzione esterna. La manipolazione virtuale codifica ogni fattore impossibile, portando lo sguardo dove le aspettative talvolta non giungono.

OMORCINIJA9 PALINDROME, i.e.: word, phrase or number, which, when taken in reverse order, gives the same meaning. So the dictionary defines it, forgetting, however, to give the word "image" among its global record of cases. Palindrome is also Alessandro Lo Monaco's [WEB SITE](#): a word chosen with agile cognition of the facts, stressing where electronic iconography departs from and the place it reaches, its formulative path that makes an **IMAGE** out of an **IMAGERY**. This is the place of the visual palindrome: in the ideational beginning (the imagery, the normal order of reading) that takes up again the resolving finale (the image, the reverse order reading) creating a mirror-like correspondence. Two entities conversing via the electronic instrument, used by the artist with no external mediation. **THE DIGITAL PALINDROME** moulds images between fantasy and reality, between interior vision and media experience. It creates bi-dimensional volumes that act as semantic detonators, real **ICONS** directed beyond the spatial-temporal wall. **ALM's** figures are here and elsewhere, they have an impact on the panel as subjects enclosing the idea and its actualised utopia. Let's not forget that only electronic art, assumes a full correspondence between interior visions and external solution. Virtual manipulation codifies each impossible factor, taking the gaze to places expectations often do not reach.

The eternal and the impossible confirm themselves as dangerous challenges for contemporary art, for the very fact that speed and consumption limit its deep-down subsidence. Yet artists continue their generous striving for the absolute, children as they are of a fair utopia, giving the gleam of renewable hope. If we then analyse languages with their ethical abilities, we can appreciate the aptitudes of electronic culture in a world seeking the counter-trend to every mainstream. The digital, that to many is one and the same with the disposable, proves its dense nature in a fluctuating world that demands malleable surfaces, resistant skeletons and pliant muscles. The digital mechanism remains the real challenge for the visual arts: an unremitting simulator, both false and real, an instrument that fortifies other media while fuelling itself, the place for any hypothesis beyond the code of the manual.

film's bodies arrive from digital fluxes and float in the desecrating palindrome of electronic simulation. Indeed, every image is born out of a structural PARTHENOGENESIS where the artist doesn't modify pre-existing materials, but refers to the internal motion of the electronic mechanism. This is where he creates his figures, somewhere between the human and the humanoid, his ephemeral heroes and excited heroines, his young slender bodies, the physicality on which the burden of the outré gaze falls upon. He invents a non-existent world that we immediately recognise, a FURTHER DIMENSION that keeps realism suspended in its plausible technological excess. It's all fake, yet it's frightfully like the media reality. Bodies mix biotechnologies, lethal prostheses, silicon cultures of re-inflation, hanging between Hajime Sorayama and James G. Ballard, Gilles Berquet and Mario Perniola, Shinya Tsukamoto and Squarepusher. They're ludicrously beautiful, as long as the audience catches the uncommon corners of the new global MELTING POP beauty. They attract us, while we reject their mechanical coldness. They wander in our bulimic imagery, cutting the experiences of the everyday diagonally, the civil rites of our explosive metropolises, excesses within normality..

L'eterno e l'impossibile si confermano sfide impervie per l'arte contemporanea, proprio perché velocità e consumo ne limitano la sedimentazione profonda. Eppure gli artisti continuano la generosa battaglia verso l'assoluto, figli come sono di una giusta utopia che apre il barlume della rinnovabile speranza. Se poi analizziamo i linguaggi con le loro capacità etiche, capiamo le attitudini della cultura elettronica in un mondo che cerca la controtendenza ad ogni mainstream. Digitale, che per alcuni coincide con fruizioni usa e getta, dimostra la sua natura densa in un mondo fluttuante che chiede superfici malleabili, scheletri resistenti e muscoli flessuosi. Il meccanismo digitale resta la vera sfida dell'arte visiva: un simulatore indefesso, falso e reale assieme, strumento che fortifica gli altri mezzi mentre alimenta se stesso, luogo di qualsiasi ipotesi oltre il codice della manualità.

I corpi di film giungono dai flussi digitali e galleggiano nel palindromo dissacrante della simulazione elettronica. Ogni immagine, infatti, nasce da una PARTENOGENESI strutturale in cui l'autore non rielabora materiali preesistenti ma si riferisce al moto interno del meccanismo elettronico. Crea qui dentro le sue figure tra l'umano e l'umanoide, gli eroi labili e le eroine eccitate, i corpi giovani e slanciati, le fisicità su cui cade il peso dello sguardo "trasgressivo". Inventa un mondo inesistente che riconosciamo da subito, una DIMENSIONE ULTERIORE che sospende il realismo nel suo plausibile eccesso tecnologico. Tutto è falso eppure somiglia in modo impressionante al vero mediatico. I corpi mescolano biotecnologie, protesi letali, culture siliconiche del rigonfiamento, in bilico tra Hajime Sorayama e James G. Ballard, Gilles Berquet e Mario Perniola, Shinya Tsukamoto e Squarepusher. Sono assurdamente belli, purché il fruitore capti gli angoli inusitati della nuova bellezza nel MELTING POP globale. Ci attraggono mentre respingiamo la loro freddezza meccanizzata. Vagano nel nostro immaginario bulimico, tagliando in diagonale le esperienze del quotidiano, i riti civili delle metropoli esplosive, gli eccessi dentro la norma..

Trionfa nei quadri la giovane età, il feticismo, la tonicità mus-

colare, l'aspetto esteriore come reame dell'essere. Non conosci nulla di quei protagonisti, né ipotizzi alcunchè dietro i singoli gesti. Colori e luci invitano agli ottimismo eppure sale l'odore di uno strano mistero, un qualcosa che si mette tra l'orrore del vuoto e la pienezza del troppo. Di fatto sovrapponi le loro immagini al tuo modo di vederti e valutare il mondo. Nasce qui l'ulteriore palindromo anomalo tra chi guarda e l'oggetto del guardare. Siamo ciò che vediamo senza somigliare all'oggetto del nostro vedere. Un controsenso sensato, così come la velocità elettronica insegue la durata storica delle icone sintetiche. La grammatica digitale somiglia sempre più al nostro occhio: una continua simulazione mimetica tra lo sguardo (nostro ed elettronico) e il contartare mentale della vita esterna.

Ma partiamo dalle origini strutturali del lavoro. FILM imprime un segno netto alle sue visioni creative. Usa il computer come strumento denotativo e connotativo, comprimendo le potenzialità tecniche per poi dilatare la forma evoluta della sintesi iconografica. Il risultato nasce così nella fluida virtualità degli impasti elettronici, dentro un sentire stilistico che appartiene al tessuto culturale del contemporaneo. FILM insiste sulla purezza estetica del percorso formulativo, eliminando qualsiasi cifra superflua e aggettivo formale. Le figure mostrano trasparenze, zone sovrimpresse, minime variazioni tonali. Ricordano le cifre naturalistiche degli impressionismi alla Giovanni Boldini, dei morbidi bagliori alla Giuseppe Pellizza da Volpedo. Hanno il cuore della vecchia pittura dallo stile lento e definito, sentono il pennello sensibile che agisce come piuma colorata. Vediamo icone digitali che, pur imponendo la propria differenza estetica, non perdono concentrazione sulle necessarie memorie. Per alcuni anni si faticava a far capire tutto ciò, proprio perché la scarsa abitudine ad un nuovo linguaggio imponeva diffidenza e snobismi accademici. Oggi lo strumento digitale afferra il senso della Storia e del tempo futuro, soprattutto quando si integra e mimetizza tra gli altri linguaggi espressivi. Così come il sogno diventò una realtà psicanalitica dentro la realtà prosaica, ecco che il digitale ricrea universi sempre più veritieri e ricreabili. A conferma che la bidimensionalità del quadro può nascondere brandelli fumanti di verità parallela.

The pictures are witness to the triumph of young age, fetishism, muscular tonicity, the exterior aspect as the realm of being. You know nothing of those protagonists, nor do you have any hypotheses about anything behind the individual gestures. Colours and lights are an invitation to optimism, but still you can smell the scent of strange mystery, something that comes between the horror of the void and the fullness of the too much. You practically superimpose the images onto your own way of seeing yourself and assessing the world. We are what we see without resembling the object of our seeing. A nonsense that makes sense. in the same way as electronic speed chases the historical duration of synthetic icons. Digital grammar more and more resembles our eye: a continuous mimetic simulation between the gaze (ours and the electronic one) and the mental counterpart of external life.

But let's begin from the structural origins of the work. FILM impresses a clear sign onto his creative visions. He uses the computer as a denoting or connoting tool, compressing technical capacity to then dilate the evolved form of the iconographic synthesis. Thus the result comes to life from the fluid virtuality of an electronic impasto, inside a stylistic feeling that belongs to the cultural fabric of the contemporary. FILM insists on the aesthetical purity of the formulative path, doing away with any superfluous numeral or formal adjective. His figures show transparencies, superimposed areas, minimal variations of tone. They bring to mind the naturalistic numbers of Giovanni Boldini-like impressionisms or soft glares, Giuseppe Pellizza da Volpedo style. They possess the heart of the old-style painting with a slow well-defined style, they feel the sensitive paintbrush acting like a coloured feather. We see digital icons that, while yet imposing their aesthetical difference, do not lose their concentration on the necessary memories. For several years it was hard to make all this understood, just because a lack of being accustomed to a new language imposed suspiciousness and academic snobbery. The digital tool today captures the sense of History and of future time, especially when it integrates and mixes with other expressive languages. So, as a dream becomes a psychoanalytic reality within prosaic reality, the digital recreates more and more truthful and re-creatable universes. Thus confirming that the bi-dimensionality of the picture can hide shreds steaming with parallel reality.

Those bodies are moulded with contaminated modulations of plastic invention. The neutral identity of the "avatar" (3-D computer-created humanoids) mixes with sculptural technicality, graphic virtuosity with sensitive glazing painting, technological opening with an essential reduction to the incarnated elements. ALM's protagonists resemble TV and film bodies that inundate our voyeuristic libido. At the same time they develop an anomalous palindrome that, while apparently identical to its original archetype (media bodies, precisely), will always be something altered and impossible to classify. The figures on the scene exasperate the culture of aerobic performance, surgical mutation, sexual fetishism. They are dehumanized bodies, masks with no skeleton, transparent wrappers that dissolve in the emptiness beneath the skin. Nothing appears beneath their superficial appearance. The waters they float in become their system of impossible organs, confirming ethically aware reflections on the dangerous and exhilarating relationship between man and technology.

ALM analyses *SILICONIC SOCIETY* with rigorous concentration. He delves into clonationism with its rhetorical charge, its technological excesses, its dilemmas between being and appearing. His solitary actors synthesize everything without entering the terrain of easy answers. On the contrary, they totter in their status between reality and fiction, always between the impossible and the plausible. They walk on the invisible limbo that represents the long chain of greys between white (the fantastical) and black (reality). This explains the choice of not setting these figures in a forced way. Spaces neutralise themselves, occasionally a session of fine design appears (Marc Newson's *Gluon*) reflecting the technological content of the global project. Nothing occurs by chance, so a Volkswagen van declares self-portraying with the same modalities as everything else. ALM becomes a van with solid generational contents: a machine to evoke the body, thought, a state of being, a disposition towards the world. Real bodies disappear here, the transversal history of the artist choosing a fond object is what remains. The van as an incarnation of one's being... metal plate in the place of skin, approaching David Cronenberg and mangas, while body viruses spread beyond the borders of self-portrait, towards inhuman distances and open-end results.

Quei corpi vengono plasmati con le modulazioni contaminate dell'invenzione plastica. L'identità neutra degli avatar (umanoidi creati al computer con metodi di modellazione tridimensionale) si mescola col tecnicismo scultoreo, i virtuosismi grafici con la sensibile pittura a velature, l'apertura tecnologica con la riduzione essenziale degli elementi incarnati. I protagonisti di ALM somigliano ai corpi televisivi e cinematografici che inondano la nostra libidine voyeuristica. Al contempo, sviluppano un palindromo anomalo che, pur sembrando identico al suo archetipo d'origine (i corpi mediatici, appunto), sarà sempre qualcosa di alterato ed inclassificabile. Le figure in scena esasperano la cultura della performance aerobica, della mutazione chirurgica, del feticismo sessuale. Sono corpi disumanizzati, maschere senza scheletro, involucri trasparenti che si dissolvono nel vuoto sottopelle. Nulla compare sotto la loro apparenza superficiale. Il fondale in cui galleggiano diviene il loro sistema di organi impossibili, a conferma di riflessioni eticamente consapevoli sul rapporto, pericoloso ed esaltante, tra uomo e tecnologia.

ALM analizza la *SOCIETÀ SILICONICA* con rigorosa concentrazione. Attraversa il clonazionismo col suo carico retorico, le esasperazioni tecnologiche, i dilemmi tra essere ed apparire. I suoi attori solitari sintetizzano tutto ciò senza spingersi nel terreno delle facili risposte. Al contrario, traballano nel loro status tra realtà e finzione, sempre tra impossibile e plausibile. Camminano sul limbo invisibile che rappresenta la lunga catena di grigi tra il bianco (fantastico) e il nero (realtà). Si spiega così la scelta di non ambientare le figure in modo forzato. Gli spazi si neutralizzano, talvolta compare una seduta di ottimo design (la *Gluon* di Marc Newson) che rispecchia il contenuto tecnologico del progetto globale. Nulla capita a caso, così come un van Volkswagen dichiara l'autoritrarsi con le stesse modalità di tutto il resto. ALM diventa un furgoncino dai solidi contenuti generazionali: una macchina per evocare il corpo, il pensiero, lo stato d'animo, la disposizione al mondo. Scompaiono qui i corpi reali, resta la storia trasversale dell'autore che sceglie un oggetto d'affezione. La macchina come incarnazione del proprio essere... lamiera come pelle, verso David Cronenberg e il manga, mentre i virus corporei dilagano oltre i confini dell'autoritratto, verso distanze disumane e risultati aperti.

An illustration of a hand with light-colored, manicured nails holding a dark grey screwdriver. The hand is positioned on the right side of the frame, with the thumb and index finger gripping the handle. The screwdriver has a silver-colored metal shaft and a dark grey handle with a textured grip. The background is a plain, light color.

ALM, ovvero, ALESSANDRO LO MONACO  
APPARENZE, ovvero, apparizioni palindromiche  
WWW.PALINDROMO.ORG, ovvero, ALM

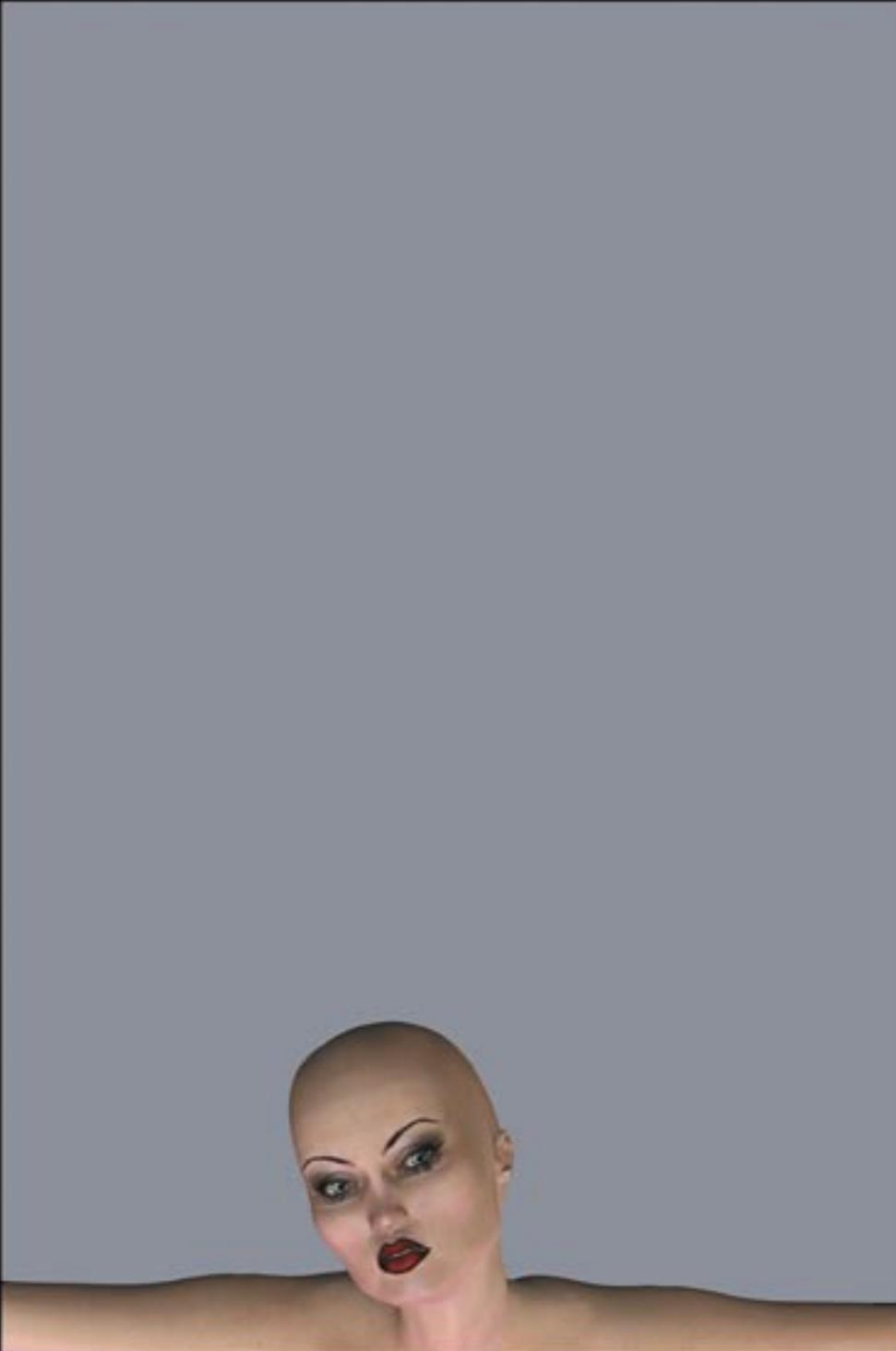
ALM, i.e., ALESSANDRO LO MONACO  
APPEARANCES, i.e., palindrome apparitions  
WWW.PALINDROMO.ORG, i.e., ALM



OPERE/WORKS

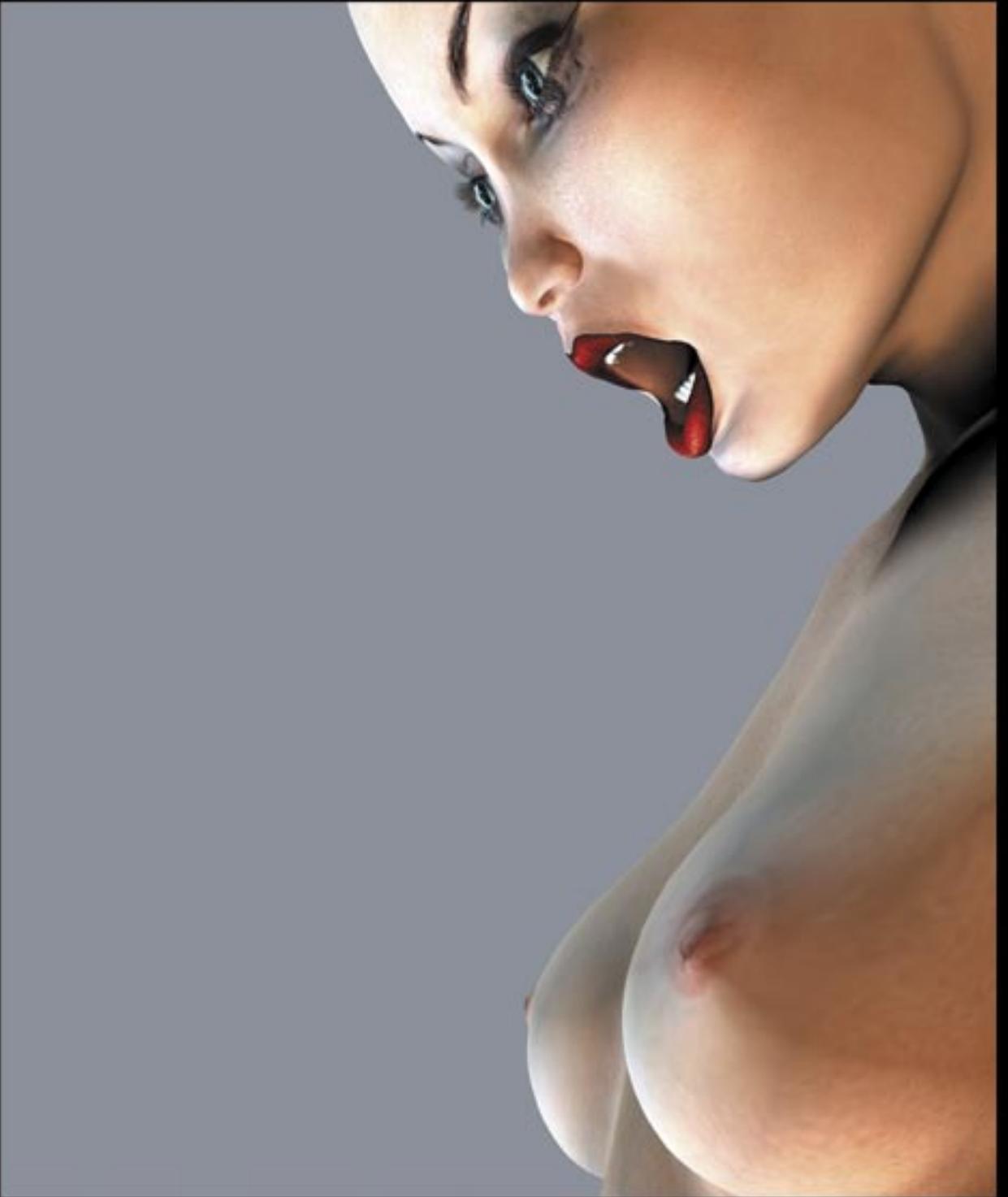
ZAZZA





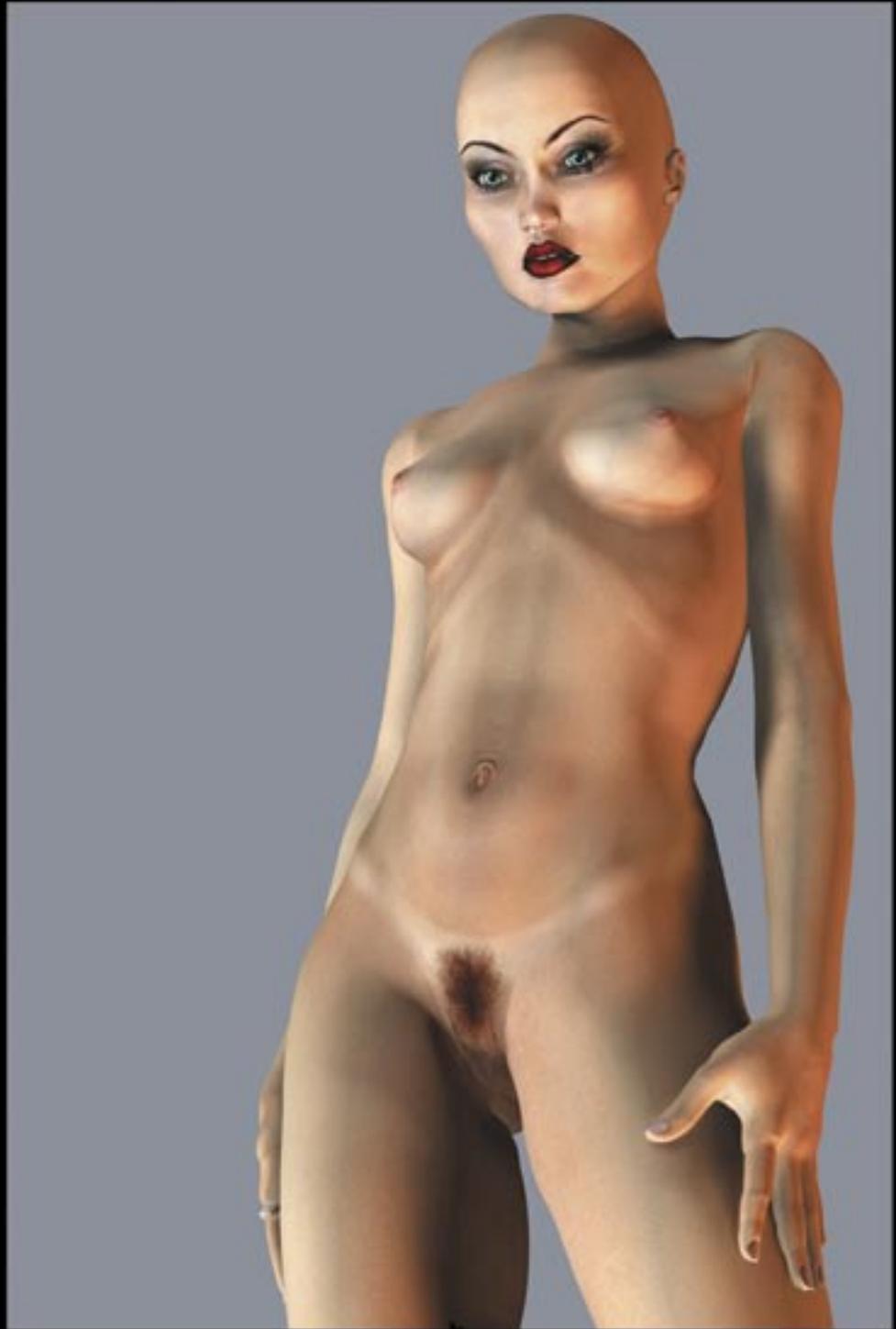
MANZ 11

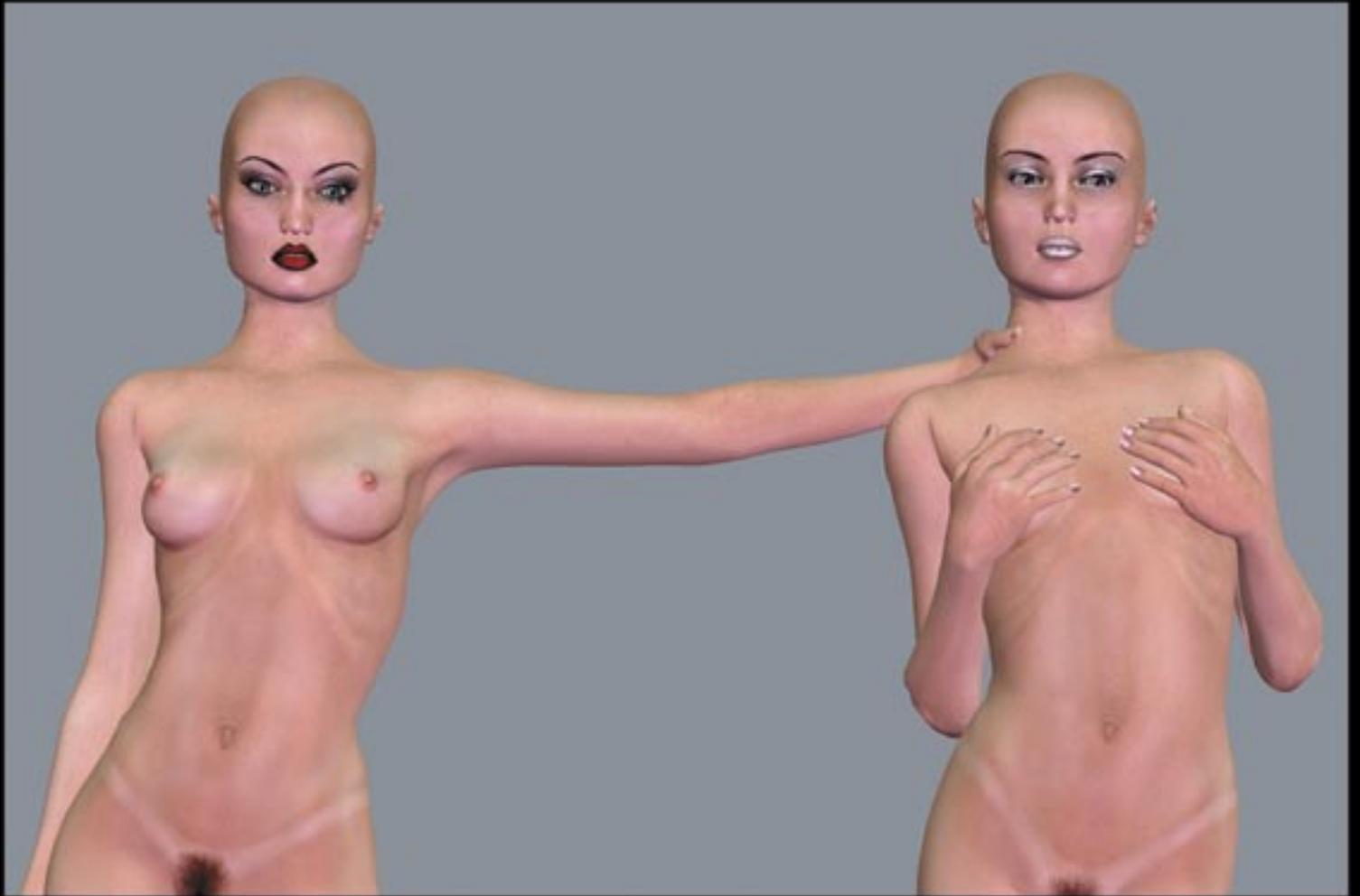
MANZ 3



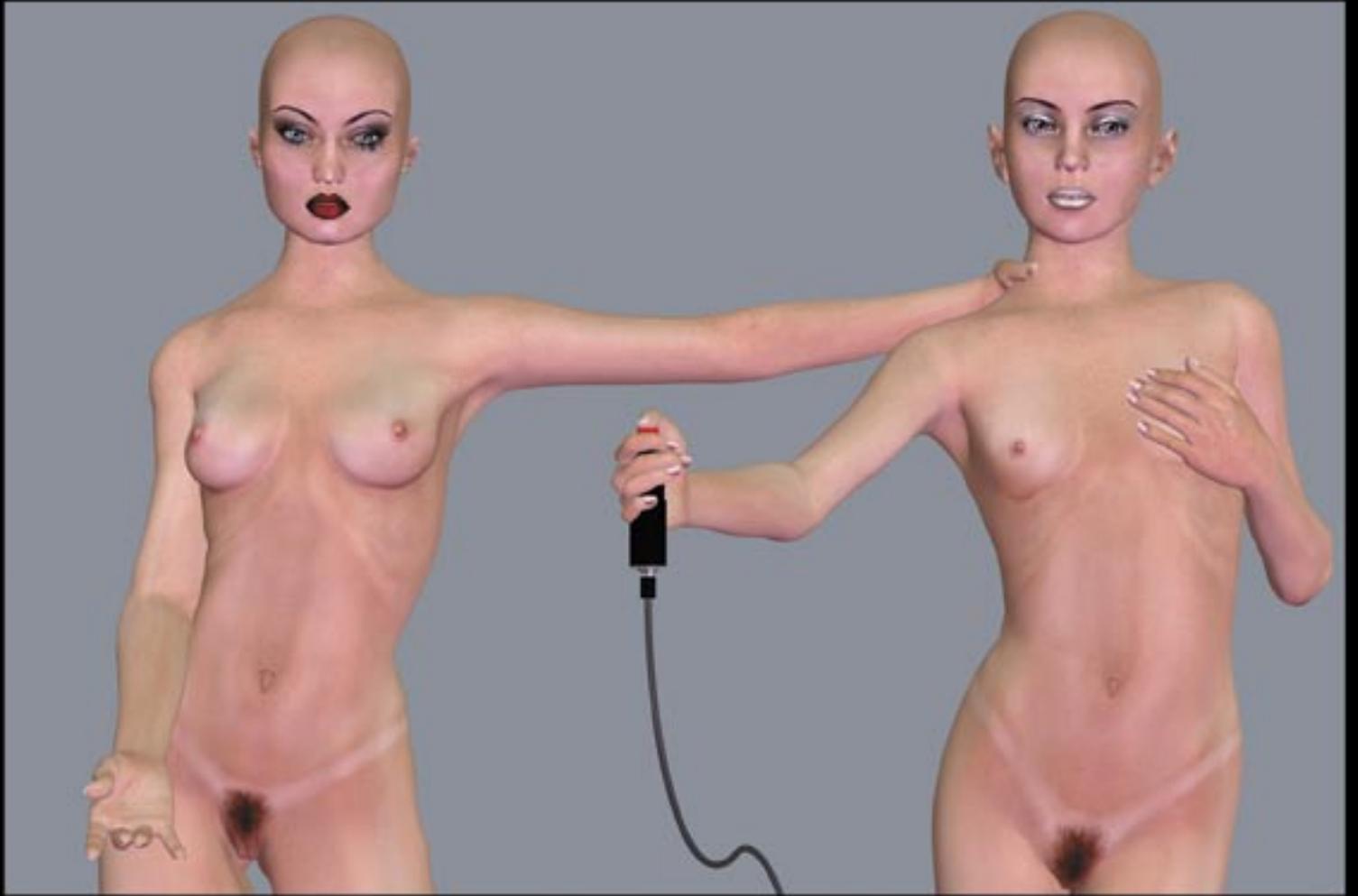


MANZ 3M  
MANZ 8

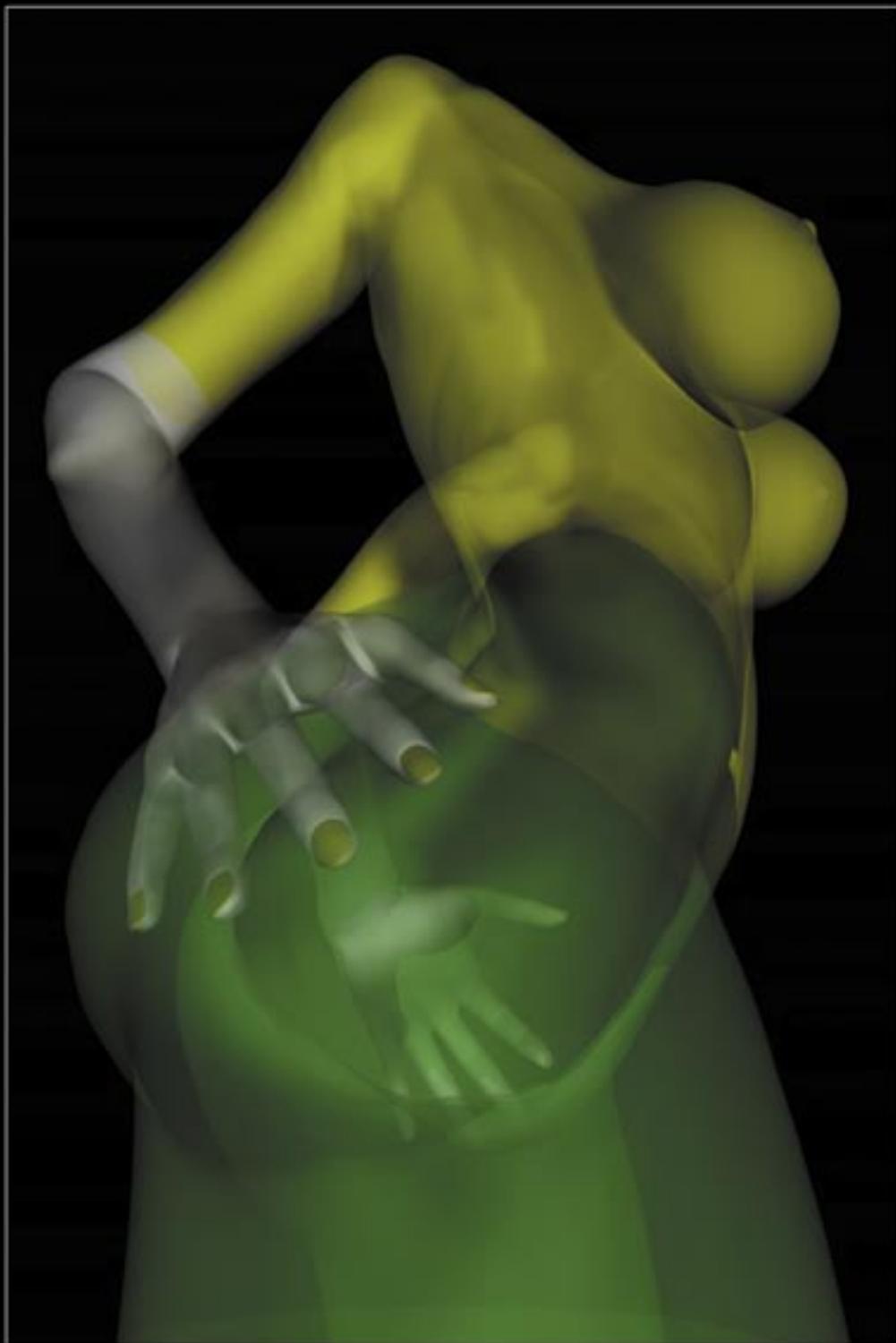




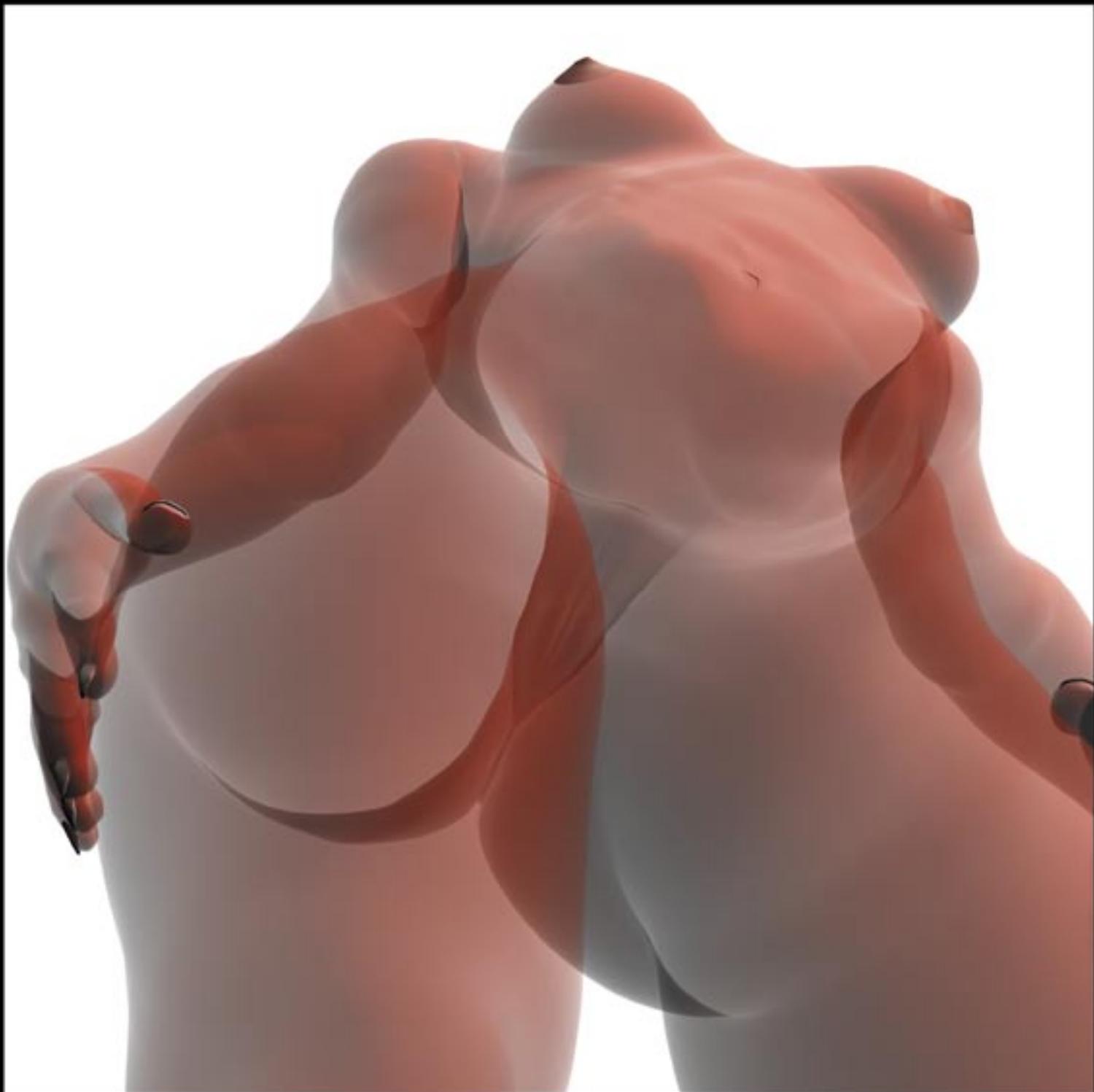
MB 7



MB 9

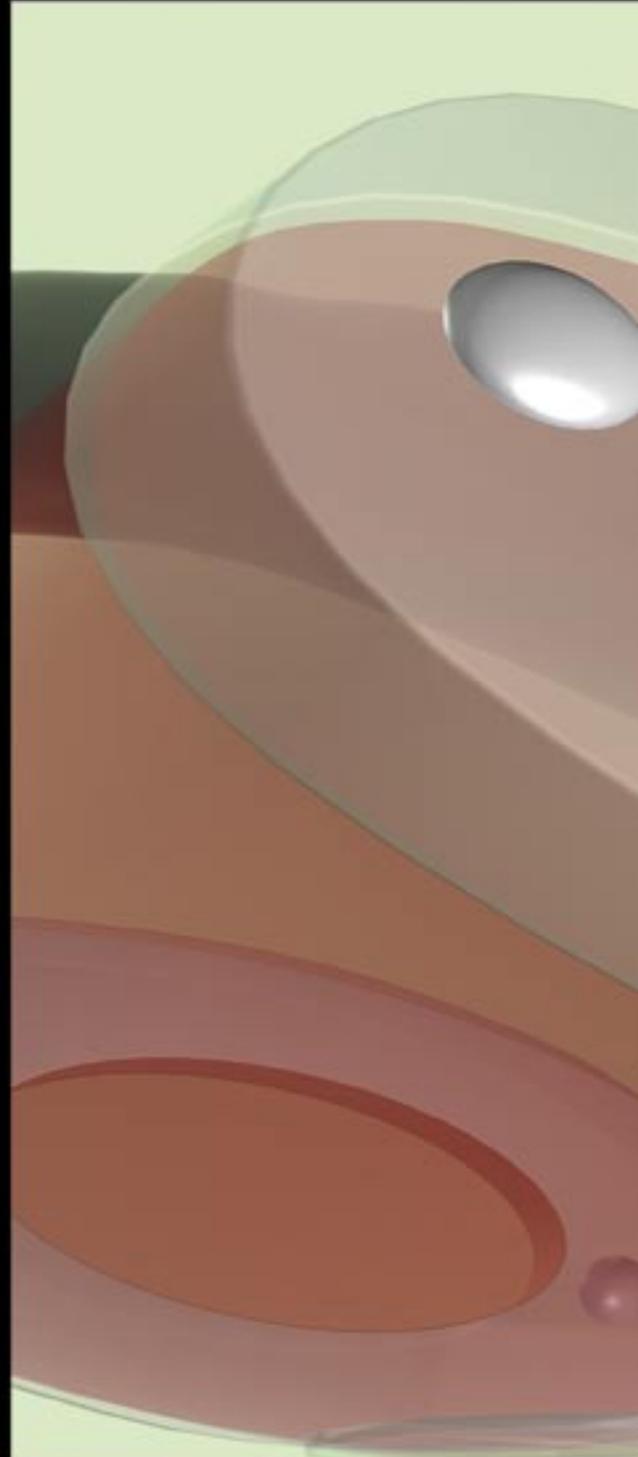


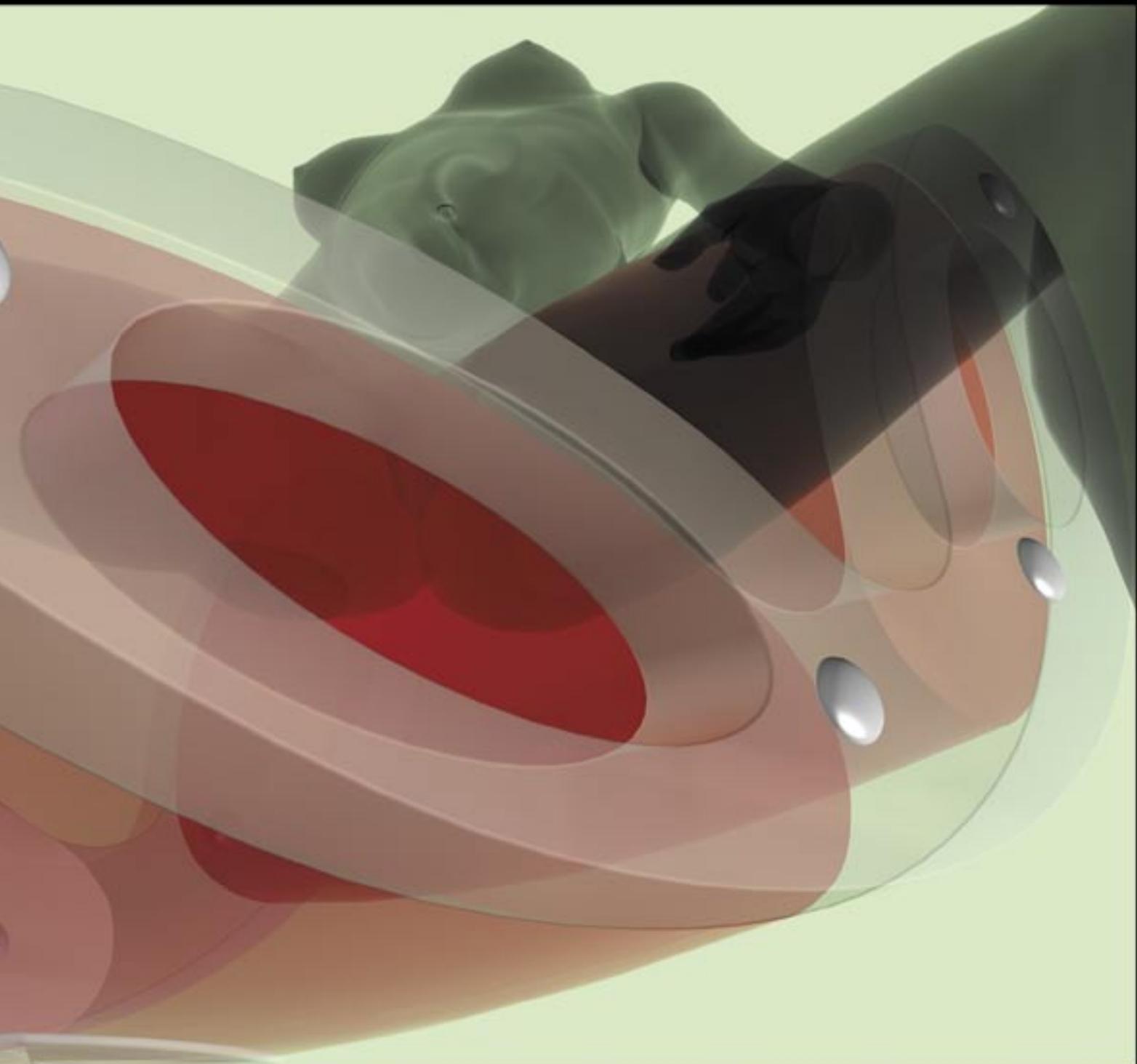
NEW 5



NEW 1

NIAMOROSO 2





NIAMOROSO 3









TITUAZ 3B

TITUAZ 4



MANZGURVEIL





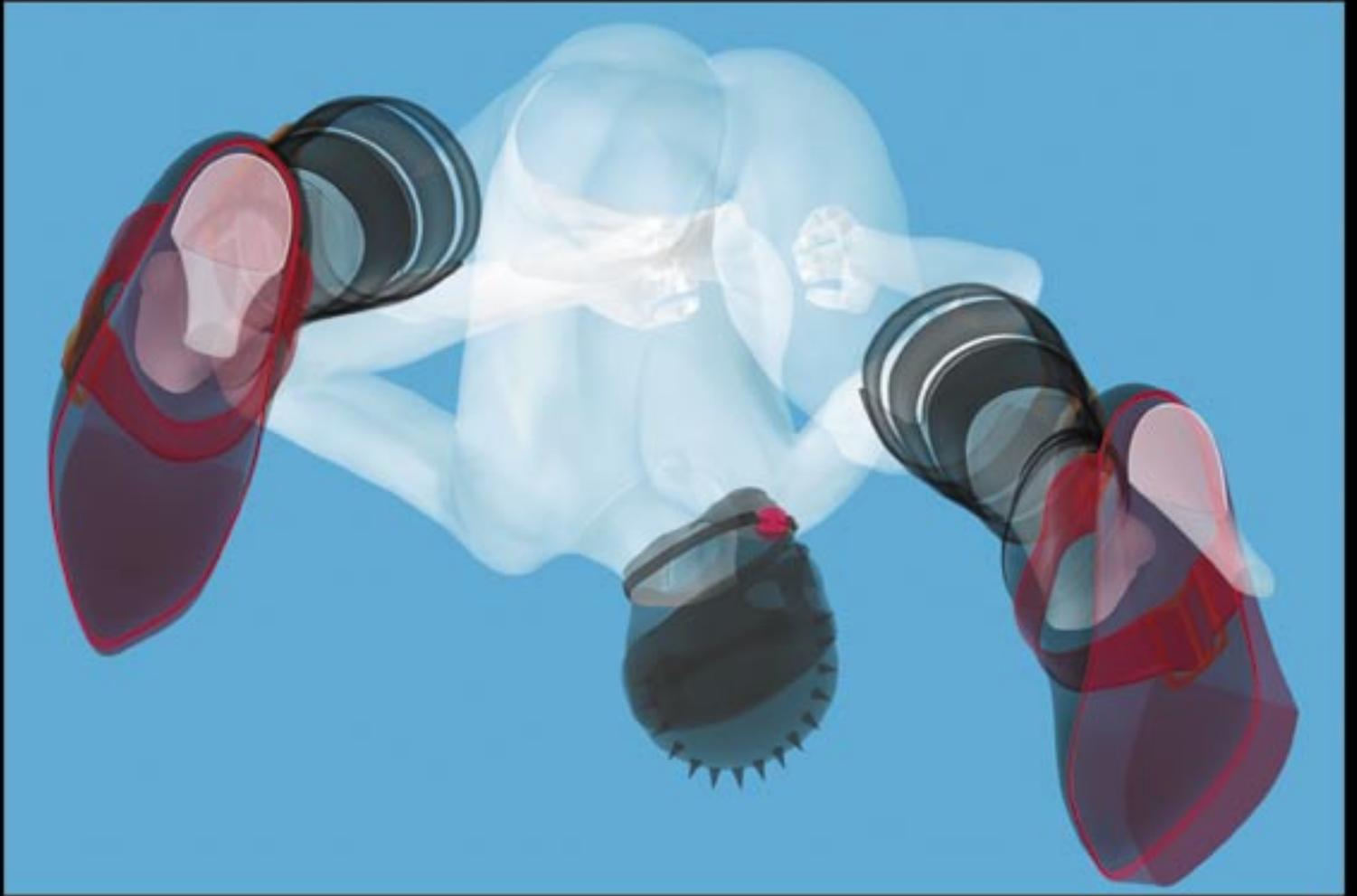
micky

PUNK 2





COUNT NEW 1



COUNT NEW 2

COUNT NEW







WWW.PALINDROMO.ORG