A PICK GALLERY

# I'M STILL STANDING

Paul Pretzer

# BETWEEN GESTURE AND DIGITAL CODE

Michael Conrads, Riccardo Dapino, Sven Drühl
Antonio Gómez Bueno, Fukushi Ito, Spazio Pirotecnico

**Inaugurazione giovedì 22 gennaio 2026**, ore 19:30
22.01.26 – 07.03.26

Il 22 gennaio alle ore 19:30, **A PICK GALLERY**, in via Galliari 15/C, presenta due mostre: ***I'm still standing,*** personale di Paul Pretzer e la collettiva ***Between gesture and digital code*** con opere di Michael Conrdas, Riccardo Dapino, Sven Drühl, Antonio Gómez Bueno, Fukushi Ito e Spazio Pirotecnico (BohDo, Paula Daher, Francesca Lopetuso).

***I'm still standing***

**Paul Pretzer** (Paide, Estonia, 1981) affronta il genere della natura morta trasformandolo in un teatro dell'assurdo, dove l'equilibrio formale convive con il disordine dell'esistenza. Le sue tele mettono in scena oggetti, creature ibride e situazioni apparentemente statiche che, a uno sguardo più attento rivelano tensioni latenti, umorismo nero e una sottile tragicommedia.
Le opere di Pretzer evocano mondi fantastici popolati da chimere e figure enigmatiche, sospese tra il grottesco e il fiabesco. L'assurdo, la sfortuna e l'imprevisto diventano elementi narrativi centrali, richiamando tanto l'immaginario visionario di Hieronymus Bosch quanto la commedia nera di Tim Burton o il surrealismo di Dalí. Anche quando il soggetto sembra appartenere alla tradizione della natura morta, gli oggetti si deformano, mutano funzione e identità, perdendo la loro neutralità per caricarsi di significati ambigui.
Per Pretzer il contenuto segue la forma: è attraverso una composizione rigorosa, un uso controllato della luce e una raffinata tecnica pittorica che emergono soggetti strani e difficilmente decifrabili. Oggetti di uso quotidiano o completamente inventati convivono in un equilibrio precario, suggerendo storie che sfuggono a una lettura univoca, dove il confine tra ironia e tragedia è labile.
Con *I'm Still Standing*, Pretzer dialoga apertamente con la storia dell'arte, citando i grandi maestri e al tempo stesso mettendone in discussione le convenzioni. L'introduzione del grottesco, della farsa e della tragicommedia sovverte l'idea di serietà tradizionalmente associata alla pittura e, in particolare, alla natura morta, restituendole una vitalità disturbante e profondamente contemporanea.
Questa capacità di coniugare virtuosismo tecnico, immaginazione e una critica sottile alle dinamiche della vita e dell'arte rende il lavoro di Paul Pretzer immediatamente riconoscibile e

spiega l'attenzione crescente che la sua ricerca ha già suscitato nel panorama artistico e collezionistico nazionale e internazionale.

***Between gesture and digital code***

La collettiva esplora il rapporto tra segno, gesto manuale, tradizione artigiana e linguaggi tecnologici/digitali. Il progetto mette in dialogo pratiche artistiche che fondono la dimensione fisica del fare - il gesto, la materia, l'artigianato - con le possibilità offerte dal codice digitale, dall'intelligenza artificiale e dalle tecnologie contemporanee. Le opere in mostra indagano come la tradizione artistica e le tecniche manuali si trasformano e si intrecciano con strumenti digitali, algoritmi, processi computazionali e nuove forme di immaginazione visiva.

Il titolo suggerisce una tensione dinamica tra ciò che è tattile, intuitivo, corporeo e ciò che è sintattico, logico e digitale: uno spazio in cui gesto e codice non si escludono ma si influenzano, dando forma a nuove estetiche e modalità di percezione.

La collettiva riunisce artisti con percorsi e linguaggi differenti, accomunati dall'interesse per la relazione tra arte, gesto e tecnica. Pittura, disegno e scultura si manifestano come un linguaggio capace di assorbire e reinterpretare le logiche tecnologiche, senza rinunciare alla propria fisicità, su un terreno di confronto contemporaneo tra manualità e codice, percezione sensibile e costruzione artificiale, immagine dipinta e visione tecnologica.

La pittura di **Michael Conrads** (Grevenbroich, Germania, 1977) nasce da una struttura rigorosa: una griglia iniziale che funge da matrice quasi algoritmica, attraverso cui l'artista costruisce illusioni di profondità e prospettive instabili. Questo dispositivo ordinatore non è mai visibile come semplice schema, ma agisce come principio sotteso, capace di guidare la composizione e di attivare una complessa dinamica percettiva. Forme geometriche, monocrome o cromatiche, si ripetono, si sovrappongono e si modulano sollecitando lo sguardo dello spettatore. Pur restando ancorata alla tradizione del medium pittorico, la sua ricerca dialoga apertamente con le logiche dei sistemi digitali. Figure geometriche nette e la sovrapposizione di diversi materiali si fondono creando paesaggi astratti e illusioni spaziali. Una cifra tematica fondamentale della sua opera è la compenetrazione tra due mondi differenti, quello astratto geometrico e quello paesaggistico, che evocano nello spettatore un'esperienza del tutto unica.

La ricerca di **Riccardo Dapino** (Torino, 1982) si concentra sul disegno con strumenti tradizionali come grafite, pigmenti, pastelli e matite colorate, sperimentando supporti come la cartea, il marmo e il travertino. Nel suo lavoro ciò che nasce da un gesto lento e manuale si presenta allo sguardo come un'immagine nitida, compatta, quasi artificiale, al punto da evocare l'estetica della stampa o dell'elaborazione digitale. I soggetti, tratti dal mondo naturale, vengono ingranditi fino a perdere ogni riferimento immediato della loro origine. Funghi e strutture organiche si trasformano in superfici astratte e iperdefinite che sembrano il risultato di un processo tecnologico più che di un lavoro a mano. L'osservatore è così spinto a interrogarsi su ciò che vede, a ricostruire mentalmente l'immagine attingendo al proprio archivio visivo e alla memoria, in un processo di riconoscimento lento e meditativo.

**Sven Drühl** (Nassau, Germania, 1968) affronta il genere del paesaggio partendo dai fondali vettoriali dei videogiochi e delle simulazioni digitali. La sua pratica si colloca in un territorio ibrido, in cui la tradizione pittorica del paesaggio si confronta con le immagini generate per ambienti virtuali, mettendo in tensione natura, artificio e memoria visiva. Le sue tele evocano una natura apparentemente incontaminata e sorprendentemente familiare, che sembra attingere a un immaginario collettivo sedimentato. Tuttavia, questi paesaggi non derivano mai dall'osservazione diretta del reale. Attraverso un rigoroso processo pittorico, l'artista restituisce alla simulazione digitale una qualità contemplativa, rallentata, che appartiene storicamente alla pittura. Come nella realtà virtuale, i suoi scenari costruiscono spazi immersivi che appaiono

paradossalmente più intensi e “veri” della natura stessa, interrogando i concetti di autenticità, riproduzione e rappresentazione. In questo slittamento tra virtuale e pittorico, Drühl riflette sul modo in cui oggi immaginiamo il paesaggio: non più come esperienza diretta, ma come costruzione mediata da schermi, archivi digitali e memorie artificiali.
Il lavoro di **Antonio Gómez Bueno** (Cantabria, Spagna, 1964) si forma all’interno delle sottoculture del surf, dello skate e dello ska, ambienti in cui il gesto, la velocità e l’immagine seriale convivono naturalmente. Entrato in contatto con la street art ha sperimentato interventi diretti nello spazio pubblico, unendo azione performativa, comunicazione visiva e ironia politica. Al centro della sua ricerca rimane il segno: un tratto gestuale, fluido e istintivo che, pur nascendo dal disegno manuale e dall’illustrazione, assume una qualità sorprendentemente affine al linguaggio digitale. Le sue immagini sembrano spesso generate o moltiplicate da processi grafici contemporanei, pur mantenendo una forte componente fisica e artigianale. In questo continuo scambio tra gesto analogico e immaginario digitale, la sua opera costruisce un linguaggio ibrido, capace di connettere culture visive del passato e del presente, trasformando il disegno in uno spazio di attraversamento tra manualità e tecnologia.
La ricerca di **Fukushi Ito** (Nagoya, Giappone, 1952) si fonda sul concetto di ricomposizione e sulla trasformazione dell’immagine attraverso processi digitali. Le sue opere nascono al computer, dove frammenti visivi, fotografie, segni e geometrie vengono elaborati, sovrapposti e trasformati in composizioni complesse e instabili. La luce, i neon, i light box e le superfici trasparenti dialogano con immagini generate digitalmente, creando strutture ibride in cui memoria, percezione e tecnologia si intrecciano. In questo processo l’immagine non è mai fissa, ma appare come un organismo in continua evoluzione, che invita lo spettatore a confrontarsi con una realtà visiva fluida, aperta e sempre in divenire. Il suo lavoro si sviluppa così interamente attraverso l’uso del computer, trasformando il linguaggio digitale in materia poetica e visiva.
Gli artisti di **Spazio Pirotecnico** presentano una serie di opere in cui il disegno, il gesto e la materia si confrontano con la tridimensionalità, la tecnologia e la sperimentazione dei materiali. Le sculture di **BohDo** - realizzate da **Piero Brarda** (Torino, 1943) e **Ditjan Muça** (Peshkopi, Albania, 1993) - e quelle di **Francesca Lopetuso** (Roma, 1979) individuano nei disegni di Brarda elementi latenti, curve, punti, ombre, trasformandoli in volumi, strutture e forme che superano la bidimensionalità della carta. Ciò che nasce come segno manuale si evolve così in oggetto, scultura, spazio. Le installazioni trasformano lo spazio in un campo visivo dinamico, dove la ricerca tecnica si intreccia con immaginazione e gioco, dando forma a visioni sospese tra sogno e costruzione. Ad aggiungersi in questo dialogo **Paula Daher** (Mendoza, Argentina, 1990) presenta *Ánimas*, installazione interattiva che si costruisce su più livelli: una struttura tecnologica basata su programmazione, data science e sistemi elettrici, e una dimensione visivo-uditiva in cui la videoarte generativa traduce questi dati in forme, velocità e suoni. Ogni interazione modifica l’opera, rendendo visibile la relazione tra corpo e sistema, tra arte e algoritmo.

Le due mostre saranno visibili fino al 7 marzo 2026.

Short Bio

**Paul Pretzer** (Paide, Estonia, 1981) dal 2017 vive e lavora tra la Spagna e Berlino. Ha studiato alla Muthesius Kunsthochschule di Kiel (2002-05) e alla Hochschule für Bildende Künste di Dresda, dove ha conseguito il master dal Prof. Ralf Kerbach nel 2009.
L'artista ha ricevuto il Premio Robert Sterl della Sammelstiftung Dresden (2009) e diverse borse di studio per le sue residenze d'artista, come bspw.e al Center for Contemporary Arts, Omaha (2009), all'Espronceda Center for Art and Culture, Barcellona (2015), al Tartuensis, Tartu (2017), più recentemente, la Gushul Residency a Baltimora, Canada (2019) e Cadaques (2024).
Tra le sue mostre più recenti: Animals & Friends, Tokyo Art Museum (2024); All Over, A PICK GALLERY, Turin, Italy (2023); New Paintings of Ordinary Incidents, Timothy Hawkinson Gallery, Los Angeles, CA (2023); Contemporary Voices 2022, Platforma2, Barcelona, Spain (2022); The contemporary of the sacred, Basilica San Giuseppe Al Trionfale Rome, Italy (2022); Früchte Einer Freundschaft, Feldbusch Wiesner Rudolph Galerie, Berlin, Germany (2022); Marc Straus, New York, New York (2021).

**Michael Conrdas** (Grevenbroich, Germania, 1977) Il suo lavoro si sviluppa a partire da strutture geometriche – rombi, triangoli, parallelogrammi e griglie isometriche – che l'artista combina in composizioni complesse, capaci di generare spazi pittorici astratti caratterizzati da una costante tensione dinamica tra forma, colore e profondità. Il suo immaginario cromatico si nutre di riferimenti eterogenei, che spaziano dal folklore messicano all'architettura modernista di Luis Barragán, fino alle avanguardie storiche di Yves Klein e Piet Mondrian. Attraverso stratificazioni ibride di prospettive e materiali, le opere di Conrads mettono in dialogo costruzione e distruzione, familiarità e innovazione, superando i confini tra modernismo e postmodernismo.
Le opere di Michael Conrads sono state esposte, tra gli altri, al Museum of Contemporary Art di Sapporo, al Kunsthaus Hamburg, alla Contemporary Gallery di Bruxelles e in numerosi progetti espositivi in Messico.

**Riccardo Dapino** (Torino, 1982) Dopo la laura in Pittura si è abilitato all'insegnamento del Disegno e Storia dell'Arte presso l'Accademia Albertina delle Belle Arti di Torino.
Tra le principali esposizioni: Nel 2025 partecipa alla mostra di arte diffusa Germinale ed è tra i selezionati del Premio Combat nella sezione grafica/disegno. Nel 2024 Riccardo Dapino - Piero Gilardi presso lo studio Archizone Architettura Circolare - Palazzo Michelerio, Asti; la collettiva Paperland presso A PICK GALLERY, Torino; Fiera d'Arte Cremona Art Fair. Nel 2023 partecipa alla mostra collettiva Megamix presso A PICK GALLERY; viene selezionato per partecipare alla Masterclass dal Disegno all'installazione con l'artista Omar Galliani presso la Fondazione Zeffirelli di Firenze e inaugura D'inesauribile Segreto mostra personale curata dalla galleria A PICK GALLERY presso Leading Law Notai e Avvocati di Milano. Nel 2012 partecipa allo Stroke Festival di Monaco con la galleria Square23. Contemporaneo: Giovani Artisti Dell'accademia Delle Belle Arti, spazio Open 011, Torino (2006); TRACCE07, galleria Arte in cornice, Torino (2006). Nel 2005 partecipa alla collettiva organizzata dalla Galleria della Tartaruga a Roma. Nel 2004 viene selezionato per il Premio Nazionale Delle Arti indetto dal Ministero della Pubblica Istruzione. Nel 2003 La doppia personale Mondo/Mondi all'Accademia delle Belle Arti di Torino e la mostra collettiva In Primis alla galleria PostArt di Milano; Artisti a Torino, selezione Under 30, Torino Esposizioni (2002).

**Sven Drühl** (Nassau, Germania, 1968) ha studiato Belle Arti e Matematica presso l'Università di Essen e ha conseguito un dottorato di ricerca in scienze dell'arte. Nel 2007 ha ricevuto il Falkenrot Prize for Painting a Berlino e nel 2008 una borsa di studio della Pollock-Krasner Foundation di New York, USA. I temi che l'artista esplora, soprattutto nelle sue opere incentrate sul paesaggio, includono il trasferimento culturale, l'originalità, l'autorialità, la citazione, il remix, la serialità, nonché l'interferenza con la natura e le trasformazioni del concetto di paesaggio. L'opera di Sven Drühl è caratterizzata da diverse fasi di lavoro: dipinti di paesaggio tratti da serie di matrice storico-artistica basate sulla citazione; dipinti di montagne e acque della serie a lacca, fondati su modelli virtuali provenienti dall'industria dei videogame; lavori al neon e sculture in bronzo.
Tra le più recenti mostre personali: KÖNIG BERLIN (2025), Museum Wiesbaden (2025), Hans Erni Museum Lucerne (2024), Ludwig Galerie Schloss Oberhausen (2023), Märkisches Museum Witten (2023), Kunstverein Leverkusen (2022), Kunsthalle Emden (2021), Marburger Kunstverein (2020), St. Matthäus-Kirche, Berlin (2019), Kunstverein Coburg (2018), Caspar-David-Friedrich-Zentrum, Greifswald (2017). Tra le collettive in istituzioni museali: Kunstmuseum Wolfsburg, Humboldt-Forum, Berlin, Kunsthalle Emden, Torrance Art Museum, Torrance, USA, Museum Kunst der Westküste, Alkersum, Centro Cultural do Banco Brasil, Brasilia, Rio de Janeiro and Sao Paulo, Brazil, Germanisches Nationalmuseum, Nuremberg, DKM Museum, Duisburg, Palais Thurn und Taxis, Bregenz, Austria. Vive e lavora a Berlino.

**Antonio Gómez Bueno** (Cantabria, Spagna, 1964) Il lavoro di Gómez Bueno si inserisce nella complessa e ironica eredità della Pop Art, intrecciata con l'Arte Concettuale, in particolare nella sua declinazione più fortemente connotata sul piano sociale. Le sue opere sono costruite come giochi, al tempo stesso innocenti e perversi, prive di una distanza critica esplicita. Sono radicali e festive, ambigue e dirompenti, complesse e trasgressive. Attraverso un umorismo tagliente e un uso sottile dell'ironia, l'artista si muove lungo la linea sottile che separa l'apparente venerazione della cultura consumistica irresponsabile ed edonistica da una posizione critica aspra e senza compromessi. Gómez Bueno agisce come un tiratore scelto da uno spazio di libertà, rivendicando il diritto di appropriarsi di qualsiasi icona. Le opere di Gómez Bueno sono state esposte in numerosi musei, tra cui il Museo de Bellas Artes di Santander, il Museo de Arte Contemporáneo di Madrid, il Círculo de Bellas Artes (Madrid), il Centro de Arte di Tenerife, il Laguna Art Museum, lo Yerba Buena Center for the Arts (San Francisco), il San Jose Museum of Art, il Los Angeles County Museum of Art, l'Harwood Museum di Taos (New Mexico), il Museo de la Ciudad de México, la Galeria Torreão Nascente da Cordoaria Nacional (Lisbona), il Grand Palais di Parigi, la Industrie und Handelskammer di Francoforte, il Today Art Museum di Pechino e il Chiso Museum di Kyoto, tra gli altri. Ha inoltre esposto in gallerie commerciali in Spagna, Belgio, Francia, Italia, Germania, Inghilterra, Portogallo, Messico, Brasile, Giappone, Thailandia, Cina e Stati Uniti.

**Fukushi Ito** (Nagoya, Giappone, 1952) è nata a Nagoya nel 1952. Laureata all'Università Nazionale di Belle Arti e Musica di Tokyo, Dipartimento di Pittura, Pittura Giapponese nel 1978, e si trasferì in Italia lo stesso anno dopo aver completato gli studi post-laurea nel 1980. Ha vissuto a Firenze fino al 1985, poi si è trasferita a Milano, dove vive tuttora. Nel 1983 ha tenuto mostre personali a Venezia e Milano, seguite da mostre personali e collettive in Europa, Stati Uniti, Giappone e Cina, dove continua a esporre tuttora. Il suo lavoro è uno studio dello spazio e del tempo, visualizzando la profonda connessione tra spazialità e temporalità. Espressa attraverso materiali che riflettono il potere della luce e

attraverso la sperimentazione della composizione dell'installazione, l'opera stessa diventa una metafora dell'emergere della realtà e dell'esistenza. Per lei, l'indagine artistica e la sperimentazione dei materiali è una ricerca umana, antropologica e spirituale, che cerca di spiegare la nostra esistenza nel mondo e i modi in cui l'umanità si rappresenta e si modella. In Giappone ha partecipato a 15 mostre personali, tra cui una personale all'Aichi Prefectural Museum of Art, e a 14 mostre collettive, tra cui quella al Fukuyama Museum of Art. Nel 2014, è stata insignita della medaglia con nastro blu scuro dal governo giapponese. Vive e lavora tra Milano e Torino.

**Spazio Pirotecnico**
**BohDo**
Piero Brarda (Torino, 1943) poco più che ventenne inizia a lavorare nella fonderia artistica di famiglia, entrando in contatto con i giovani artisti della Torino dell'Arte Povera. Si avvicina all'arte come allestitore, collabora con Carlo Mollino, partecipa ai lavori dell'importante mostra di Alexander Calder a Torino, conosce Renzo Piano e vive il fermento di quegli anni. Negli ultimi anni riprende a disegnare e inizia il rapporto con Spazio Pirotecnico. Vive e lavora a Torino.
Ditjan Muça (Peshkopi, Albania, 1993) di formazione architetto, ha elaborato negli ultimi anni una ricerca artistica da autodidatta.
Appassionato di disegno, scultura e assemblaggio, coltiva la sua creatività nella realizzazione di sculture prevalentemente in ferro e di varie dimensioni. Vive e lavora a Torino.

**Paula Daher** (Mendoza, Argentina, 1990) attraverso l'intersezione tra arte, dati e tecnologia, realizza esperienze interattive mediante il creative coding. Attualmente sta esplorando l'intersezione tra natura, esseri umani e interazione con i computer, utilizzando il comportamento umano e naturale come input per creare visualizzazioni in tempo reale ed esperienze coinvolgenti. Come creative technologist e designer industriale di formazione, il suo percorso è iniziato con l'esplorazione nella creazione di scenografie digitali per spettacoli, che l'ha successivamente portata a sviluppare esperienze immersive e interattive utilizzando tecniche come la computer vision, la sensoristica e il coding. In seguito ha deciso di diventare data scientist, per poter trasformare grandi quantità di dati in opere artistiche. Vive e lavora a Torino.

**Francesca Lopetuso** (Roma, 1979) dopo la laurea in architettura si è occupata di restauro e allestimenti museali. Da sempre attiva nell'ambito della creatività, ha spesso inserito elementi di design "autoriale" nei progetti affrontati. Dal 2013 collabora con Piero Brarda, sia nella realizzazione di allestimenti di diversa natura per vari committenti, ma soprattutto nella creazione di oggetti scultorei, come ricerca indipendente. Nella sua ricerca manifesta un particolare interesse per le trasparenze, il colore e le geometrie leggere. Vive e lavora a Torino