

.02

d · a · s

dialoghi artistici sperimentali



CUBO

Condividere Cultura

31.01 - 06.04.2019

.02

31 GENNAIO - 06 APRILE 2019

FANTOMOLOGIA

DAL MICRO AL MACRO

AI FENOMENI DEL REALE

UGO LA PIETRA - STANZA - DOMNITCH/GELFAND

A cura di **Marco Mancuso**, **Daniela Tozzi** e **Ilaria Bignotti**



CUBO
Condividere Cultura

FANTOMOLOGIA

Dal micro al macro ai fenomeni del reale

Il progetto "FANTOMOLOGIA. Dal micro al macro ai fenomeni del reale" a cura di Marco Mancuso, Daniela Tozzi e Ilaria Bignotti presentato da CUBO per la rassegna **das, dialoghi artistici sperimentali** – si articola attraverso due differenti linee di azione.

Da un lato suggerire una possibile evoluzione della proposta artistica di CUBO, che prosegua la ricerca condotta negli

ultimi anni e induca un'analisi più profonda sul rapporto tra tecnologia, indagine scientifica e dialogo identitario tra l'essere umano e l'ambiente che lo circonda.

Dall'altro, decostruire le modalità espositive classiche dell'arte contemporanea e di narrazione della New Media Art, muovendosi in maniera fluida tra elementi installativi, restituzioni performative e apparati teorici e dialogici.

PHANTOMOLOGY

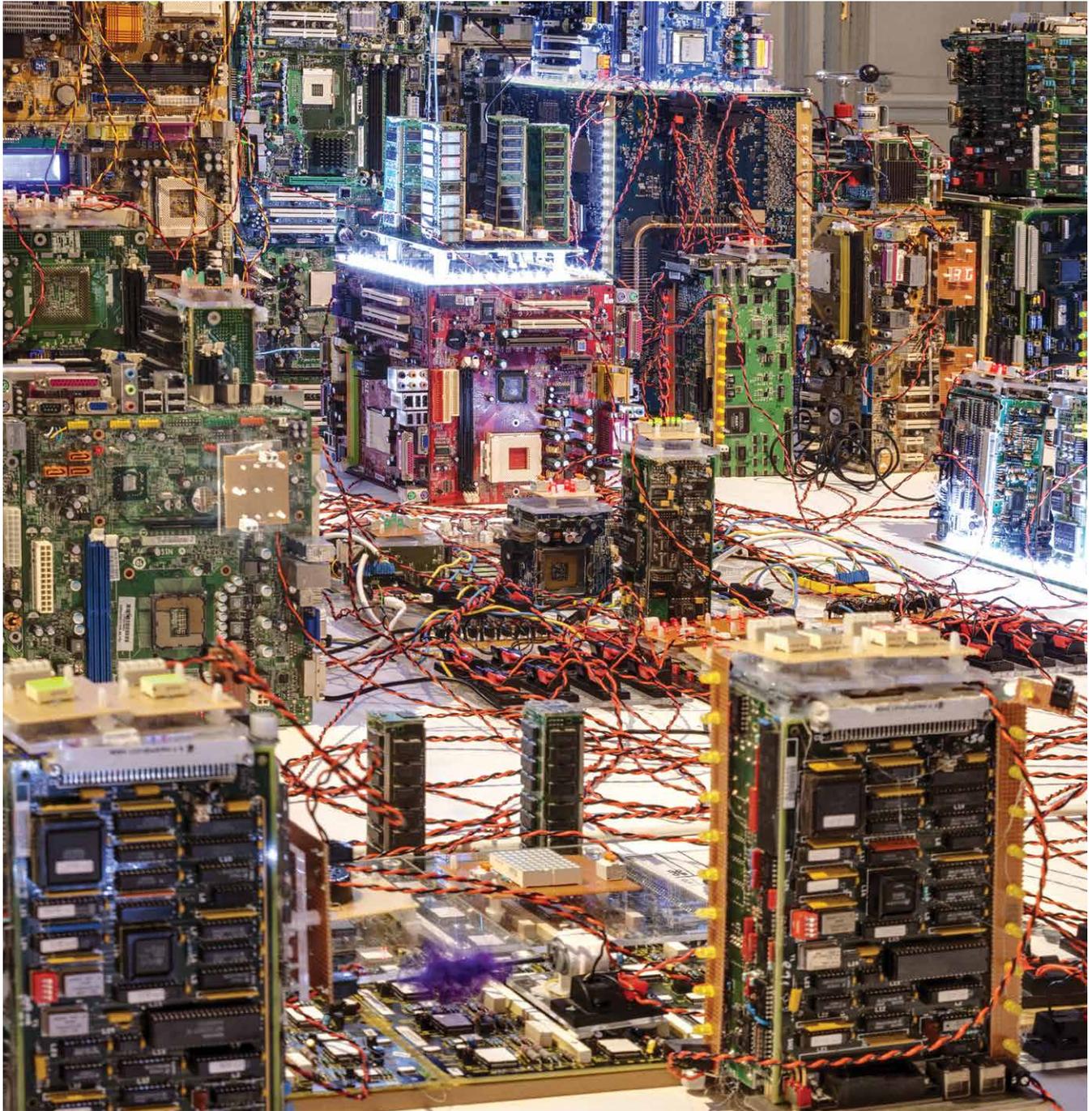
From micro to macro to reality phenomena

The project "PHANTOMOLOGY. From micro to macro to reality phenomena" curated by Marco Mancuso, Daniela Tozzi and Ilaria Bignotti, presented by CUBO for the review **das, experimental artistic dialogues** - follows two different lines of action.

On the one hand, it suggests a possible evolution of CUBO artistic proposal by carrying on its research of the last years

and inducing a deeper analysis on the relationship among technology, scientific investigation and identity between human beings and their surrounding environment.

On the other hand, it deconstructs the classical display modes of contemporary art and narration of New Media Art by fluidly moving among installation elements, performative feedbacks and theoretical and dialogical apparatuses.



STANZA. The Nemesis Machine - From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis, installazione site specific, componenti elettronici (dettaglio)

Gli spazi messi a disposizione da CUBO e da Unipol (lo Spazio Arte, l'auditorium, la mediateca) sono così trasformati dal progetto "FANTOMOLOGIA" in un paradigma narrativo in costante mutamento, un luogo delocalizzato in cui il pubblico è chiamato a riflettere sulla potenza dei cambiamenti tecnologici e l'impatto che questi hanno dal punto di vista artistico ma anche sociale, culturale e politico, indagando sia la potenza espressiva della natura sia la sua capacità intrinseca di modellazione e composizione estetica e formale.

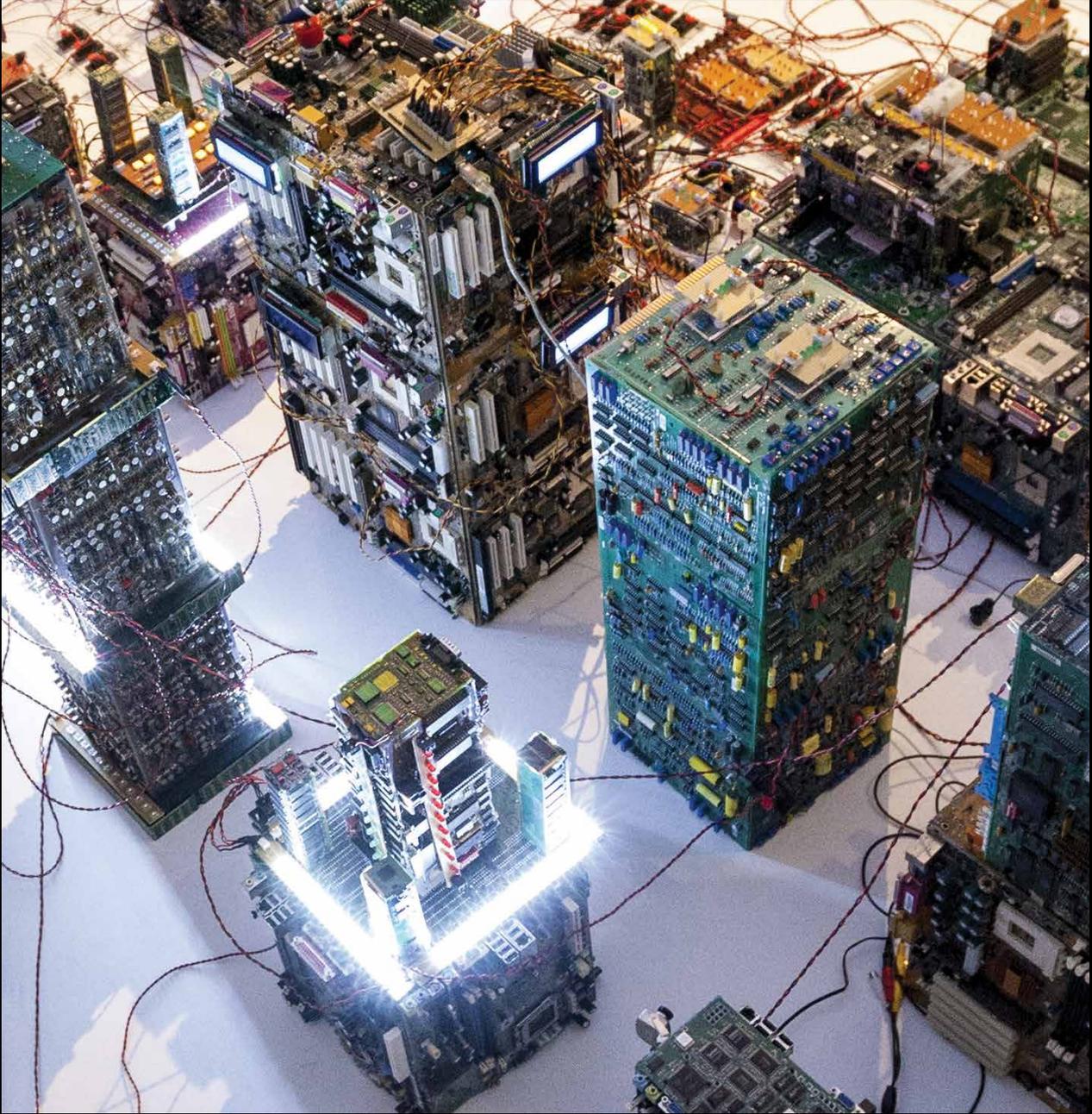
"FANTOMOLOGIA" è un termine coniato dallo scrittore di fantascienza e filosofo polacco Stanislaw Lem, nel suo saggio "Summa Technologiae" del 1964. Come, in parte, nel precedente e maggiormente conosciuto "Solaris" (filmato nel 1972 dal regista sovietico Andrej Arsen'evič Tarkovskij), anche nel suo più famoso trattato di filosofia il tema affrontato è quello del ruolo dell'uomo in rapporto a un universo ampio e stratificato, esistente al di là delle sue limitazioni fisiche e sensoriali, diversamente intelligente e come tale capace di creare o abbattere barriere di comprensione e dialogo tra elementi differenti. "Summa Technologiae" è un'analisi lucida - e del tutto unica nella letteratura del Novecento - delle possibili implicazioni etiche, morali e filosofiche dello sviluppo tecnologico e scientifico, in cui il vocabolo "FANTOMOLOGIA" fa riferimento all'assunto che la percezione umana è "costretta" dalla sua stessa biologia a dover tralasciare l'idea utopica di onnipotenza sulla realtà che la circonda, per tendere con convinzione verso un processo di mimesi, di equilibrio e integrazione con il contesto naturale in cui l'uomo stesso è immerso.

Una tematica attuale, quella legata al rapporto tra individuo e spazio, che il mondo della New Media Art può affrontare con vigore grazie al dialogo costante con l'innovazione tecnologica e le sue compenetrazioni con gli ambiti della scienza. L'elemento della "sostenibilità" e del rapporto "uomo-ambiente", diviene così soggetto di una riflessione attuale nel contemporaneo, che l'arte ha il dovere di sondare nella sua complessità e nell'accezione completa del concetto di "ambiente", inteso come insieme dei processi energetici, come costruito naturale e tecnologico, come archetipo particellare che ci sottende e che consente l'esistenza stessa del mondo come lo conosciamo.

CUBO and Unipol spaces (the Art Space, the auditorium, the multimedia library) are thus transformed by the "PHANTOMOLOGY" project into a constantly changing narrative paradigm. They become a delocalized place where the public is asked to reflect on the power of technological changes and on the impact they have from the artistic as well as from the social, cultural and political points of view, thus investigating both the expressive power of nature and its intrinsic capacity of modelling and of aesthetic and formal composition.

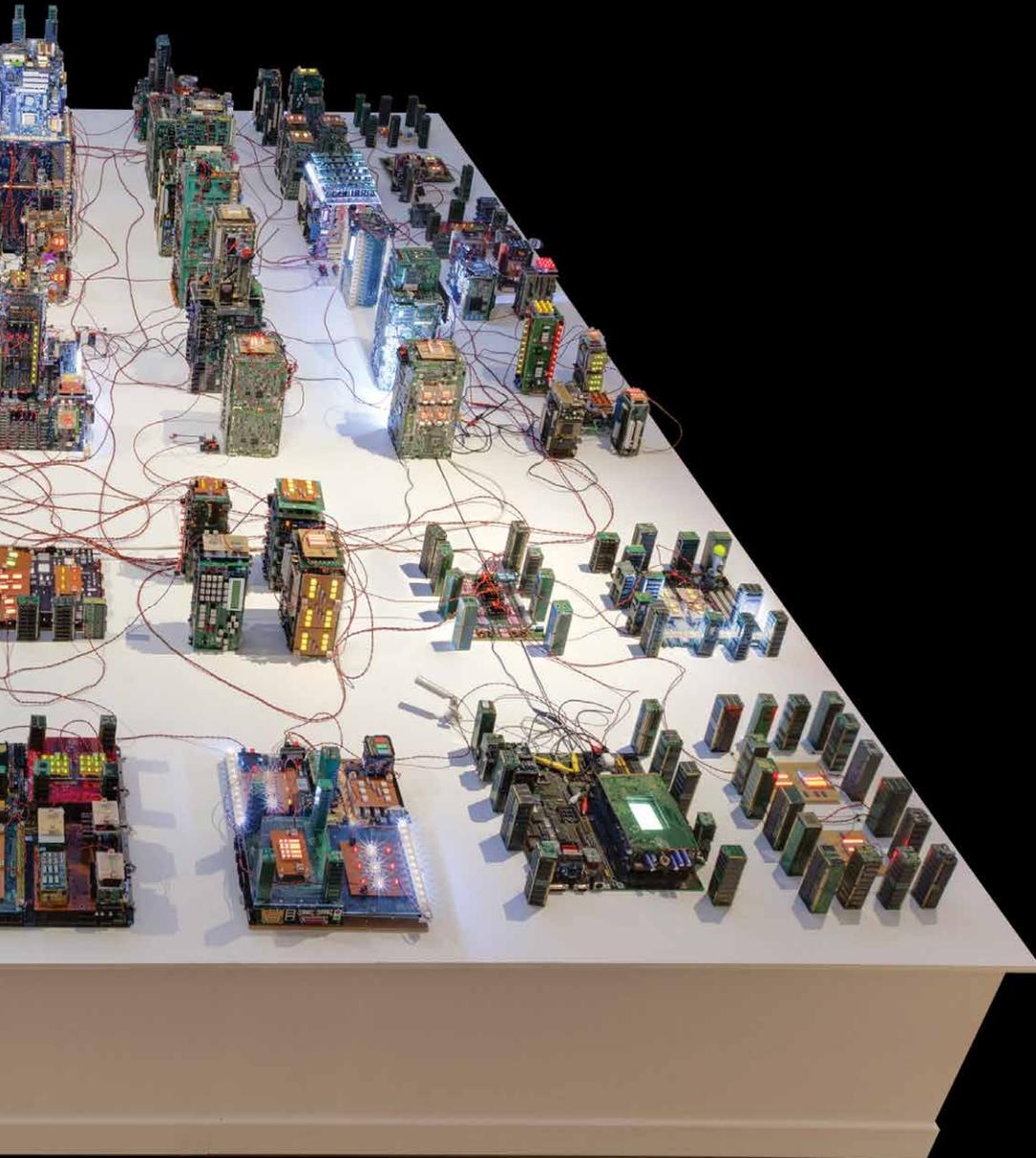
"PHANTOMOLOGY" is a term created by the Polish science fiction writer and philosopher Stanislaw Lem in his essay "Summa Technologiae" of 1964. Partially, just like his previous and best known work "Solaris" (filmed in 1972 by Soviet director Andrej Arsen'evič Tarkovskij), Lem's most famous philosophic treatise deals with the role of man in relation to a vast and stratified universe, existing beyond physical and sensorial limitations, differently intelligent and able to create or break down barriers of understanding and dialogue between different elements. "Summa Technologiae" is a lucid analysis - unique in the 20th century literature - of the possible ethical, moral and philosophical implications of technological and scientific development. The word "PHANTOMOLOGY" refers to the assumption that human perception is "forced" by its own biology to leave out the utopian idea of omnipotence on the surrounding reality in order to strive with conviction towards a process of mimesis, balance and integration with the natural context in which man is immersed.

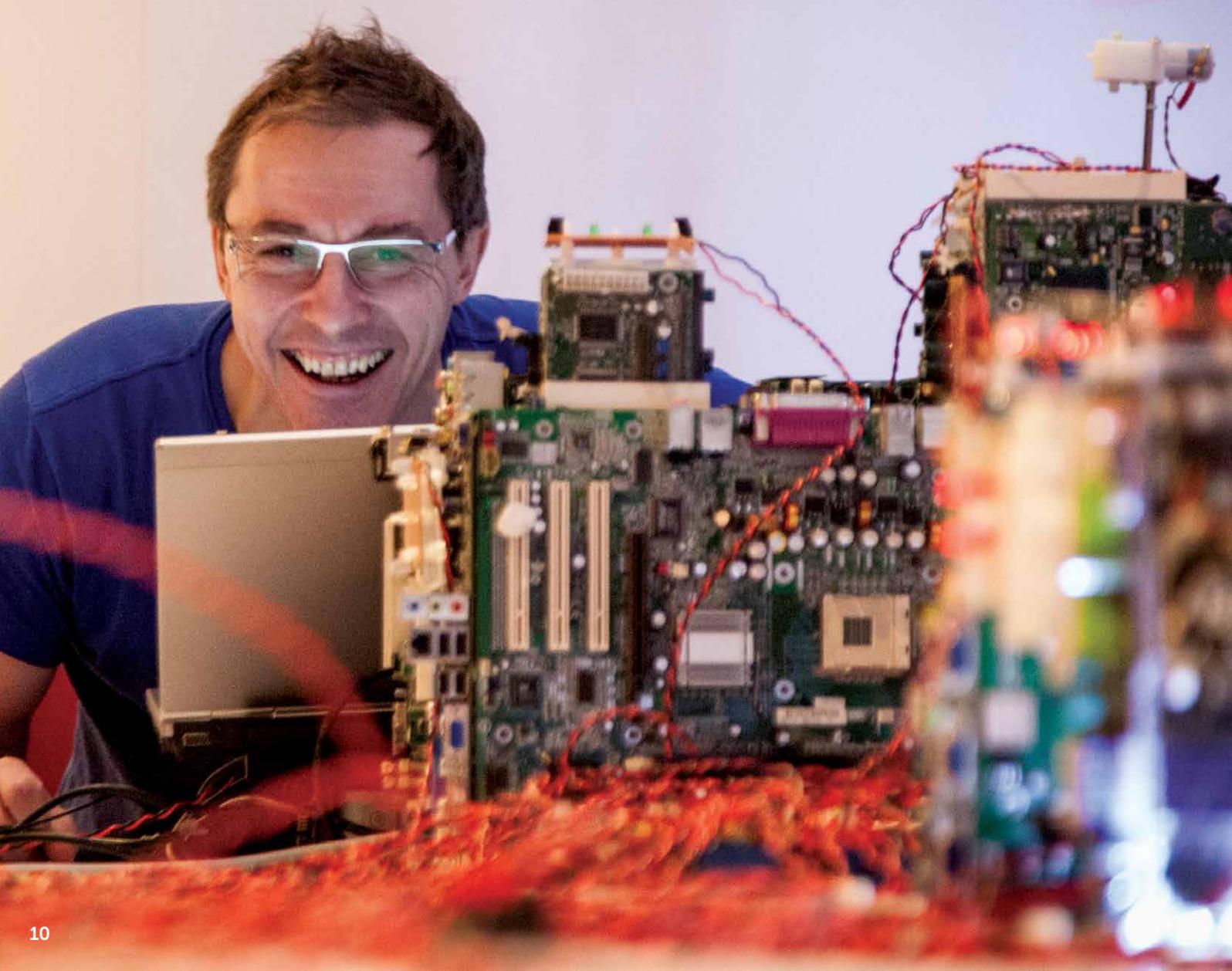
A present-day theme linked to the relationship between individual and space that the world of New Media Art can vigorously face thanks to a constant dialogue with technological innovation and to its interpenetration with scientific fields. The elements of "sustainability" and of the relationship "man-environment" become the subject of a reflection on the contemporary that art has a duty to test in its complexity and in the complete meaning of the concept of "environment", meant as energetic processes, as a natural and technological construct, as an underlying particle archetype that allows the very existence of the world as we know it.



STANZA, The Nemesis Machine - From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis, installazione site specific, componenti elettronici (dettaglio)







Giocando con formati e dispositivi, l'impianto teorico e metodologico del progetto "FANTOMOLOGIA" si articola quindi attraverso una molteplice proposta, composta da differenti elementi:

- L'ambiente Tecnologico che ci sovrasta, un flusso di dati costante e continuo
- L'ambiente Sub-Atomico che ci sottende, ciò di cui ogni cosa è costituita
- L'ambiente Fenomenologico che ci circonda, il livello invisibile in cui siamo immersi
- L'ambiente Architettonico che cresce attorno a noi, la sua complessità strutturale e sociale

A queste quattro fasi è legata una contestualizzazione storica del progetto stesso, attraverso l'esposizione di alcune opere dell'artista e designer Ugo La Pietra, a cura di Ilaria Bignotti e a cui è dedicato il secondo testo in catalogo. Scienza, tecnologia, spazio e storia. Sono questi gli aspetti sui quali ci siamo interrogati e che abbiamo voluto restituire al pubblico, utilizzando i dispositivi analitici classici dell'arte contemporanea, volutamente decostruiti e ricontestualizzati: la mostra, la performance e il confronto critico diventano, quindi, un unico *corpus* di apparati atti a una riflessione sul nostro ruolo di esseri umani nel rapporto con l'ambiente micro, macro e fenomenologico attorno a noi.

L'AMBIENTE TECNOLOGICO

L'epoca che stiamo vivendo, caratterizzata da un costante e sempre più rapido sviluppo tecnologico e scientifico, comporta da un lato forte entusiasmo e curiosità verso un futuro che appare generoso nella concezione utopica di ciò che consideriamo progresso e benessere, dall'altro una graduale consapevolezza e ridefinizione della centralità del nostro ruolo in rapporto all'altro, al diverso, a ciò che esiste al di fuori di noi. L'uomo contemporaneo vive, infatti, sovrastato da un flusso costante di dati e informazioni prodotti indiscriminatamente

Playing with formats and devices, the theoretical and methodological system of the "PHANTOMOLOGY" project is therefore articulated through a multiple proposal, composed of different elements:

- The Technological environment above us, a constant and continuous data flow
- The Sub-Atomic environment under us, what everything is made of
- The Phenomenological environment around us, the invisible in which we are immersed
- The Architectural environment growing around us, its structural and social complexity

These four environments are linked to a historical contextualization of the project through the exhibition of some works by the artist and designer Ugo La Pietra to whom the second text in the catalogue, curated by Ilaria Bignotti, is dedicated. Science, technology, space and history. These are the aspects we have been wondering about and that we propose to the public by using the classical analytical devices of contemporary art, deliberately deconstructed and re-contextualized, namely exhibition, performance and critical comparison that therefore become a single *corpus* of apparatuses to think about our role as human beings in relation to the micro, macro and phenomenological environment around us.

THE TECHNOLOGICAL ENVIRONMENT

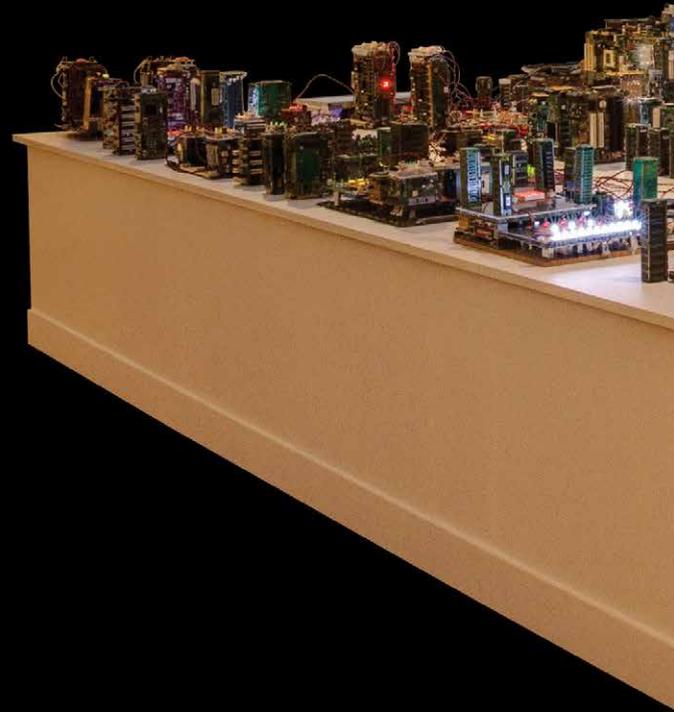
The era we are experiencing, characterized by a constant and increasingly rapid technological and scientific development, involves on the one hand strong enthusiasm and curiosity towards a future that appears generous in the utopian conception of what we consider progress and wellbeing, and on the other hand a gradual awareness and redefinition of the centrality of our role in relation to the other, to the different, to what exists out of us. In fact, contemporary human beings are dominated by a constant flow of data and information

da macchine, servizi, manufatti e altri esseri viventi; una serie di "oggetti" effimeri e invisibili che in parte produciamo e in parte raccogliamo, consentendoci di costruire e modellare forme di relazione con il mondo che ci circonda.

The Nemesis Machine – From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis in mostra presso lo Spazio Arte di CUBO, è una delle opere maggiormente iconiche dell'artista britannico STANZA, pioniere e sperimentatore sin dalla metà degli anni Ottanta del complesso rapporto esistente tra uomo, tecnologia e spazio declinato nelle sue diverse forme: personale, relazionale e architettonico. L'opera è una articolata e sorprendente rappresentazione in scala di una città virtuale, i cui elementi formali sono composti di circuiti e componenti elettronici e l'illuminazione è fatta di led e spie luminose, in grado di monitorare in tempo reale i flussi di informazioni, connessioni e i network di dati pubblici della città attorno a sé. Una sinecdoche capace di restituire in piccolo le dinamiche che caratterizzano, nel bene e nel male, le nostre vite quotidiane. Una membrana trasparente

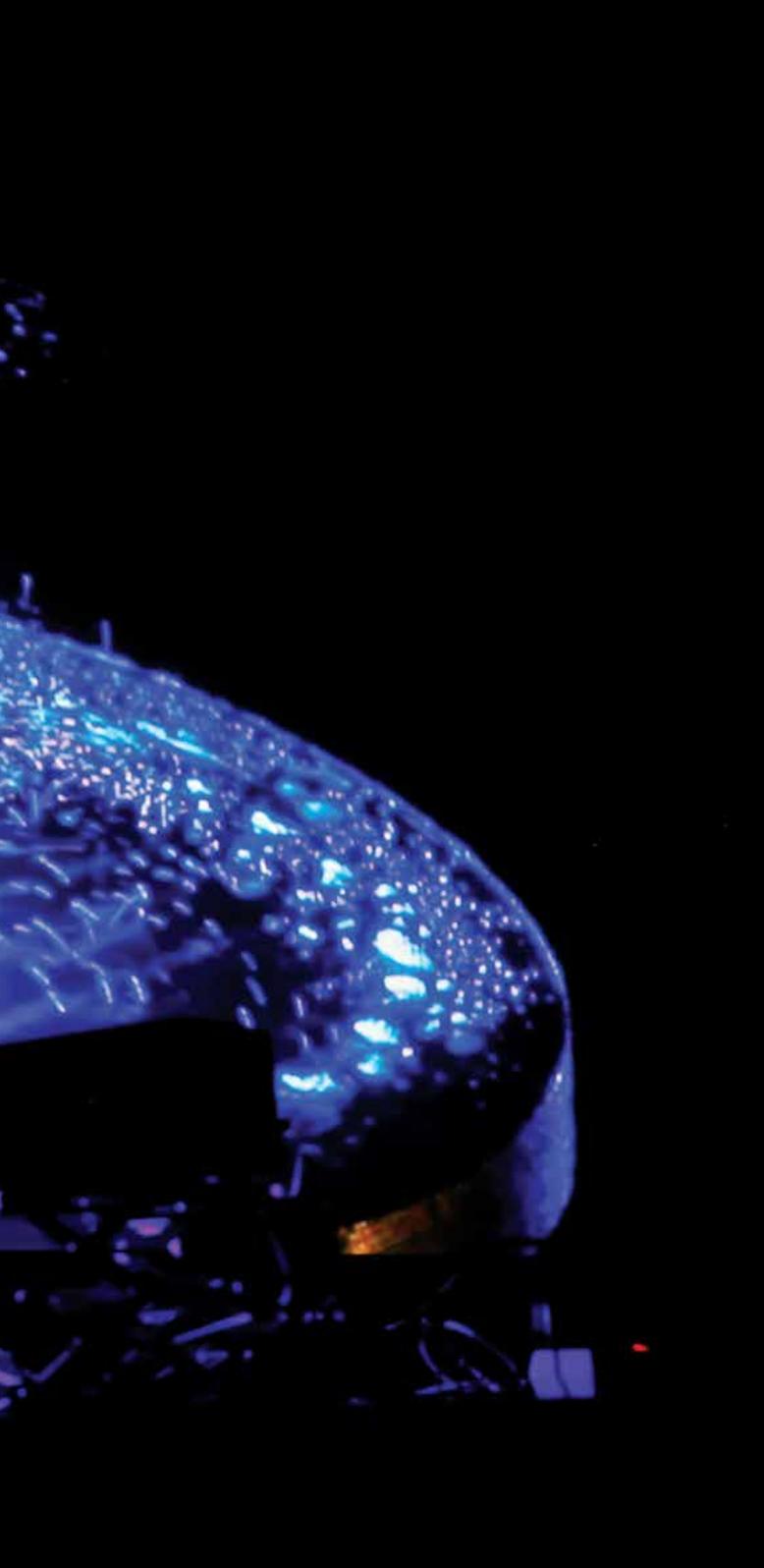
indiscriminately produced by machines, services, artefacts and other living things; a series of ephemeral and invisible "objects" that we partly produce and partly collect, allowing us to build and shape forms of relationships with the world around us.

The Nemesis Machine - From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis on display at CUBO Art Space is one of the most iconic works by the British artist STANZA, since the Mid-eighties a pioneer and experimenter of the complex relationship among man, technology and space declined in its different personal, relational and architectural forms. The artwork is a complex and surprising scale representation of a virtual city, whose formal elements are composed of circuits and electronic components, while the lighting is made of LEDs and indicators that monitor in real time information flows, connections and public data networks of the city around them. A miniaturized synecdoche reproducing the dynamics that characterize, for better or for worse, our daily lives. A transparent membrane that connects CUBO with the city of Bologna, which lives and breathes beyond the large window









che mette in comunicazione CUBO con l'intera città di Bologna, che vive e respira all'esterno, al di là della grande vetrata verso la quale l'installazione si rivolge e da cui attira l'attenzione del visitatore, il quale, a sua volta, diventa parte dell'opera nel momento in cui i suoi spostamenti nello spazio espositivo sono monitorati e riprodotti da un sistema di sensori su una serie di piccoli schermi. Per ricordare, in ogni istante, ciò che affermava Michel Foucault secondo il quale "prende forma ormai una politica di coercizioni, che sono un lavoro sul corpo, una manipolazione calcolata dei suoi elementi, dei suoi gesti, dei suoi comportamenti"¹ nonché le ormai evidenti implicazioni sulla privacy da parte di quelle stesse tecnologie di sorveglianza e "automazione intelligente" alle quali abbiamo delegato le nostre ansie di "protezione" dello spazio da ciò che è "diverso" e "ignoto", perché, come ricorda Étienne de La Boétie "colui che tanto vi domina non ha che due occhi, due mani, un corpo, non ha niente di più dell'uomo meno importante dell'immenso ed infinito numero delle nostre città, se non la superiorità che gli attribuite per distruggervi.

facing the installation and from which *The Nemesis Machine – From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis* attracts the attention of the visitors, who in turn become part of the artwork as soon as their movements in the exhibition space are monitored and reproduced by a sensor system on a series of small screens. A reminder of Michel Foucault's statement: "Se forme alors une politique des coercitions qui sont un travail sur le corps, une manipulation calculée de ses éléments, de ses gestes, de ses comportements"¹ [it now takes shape a policy of coercion that is a work on the body, a calculated manipulation of its elements, its gestures, its behaviours]" as well as of the evident privacy implications related to those same surveillance technologies and "intelligent automation" to which we have delegated our anxieties of space "protection" against what is "different" and "unknown". In fact, as Étienne de La Boétie recalls, "Ce maître n'a pourtant que deux yeux, deux mains, un corps, et rien de plus que n'a le dernier des habitants du nombre infini de nos villes. Ce qu'il a de plus, ce sont les moyens que vous lui fournissez pour vous détruire. D'où tire-t-il tous ces yeux qui vous épient, si ce n'est de

Da dove ha preso tanti occhi, con i quali vi spia, se non glieli offrite voi? La ricerca artistica di STANZA si focalizza sull'analisi critica e sociale dei sistemi partecipativi vitali che caratterizzano le città contemporanee, formalizzando il suo lavoro in una serie di opere che - a cavallo tra ambiti disciplinari attigui come la Net Art e la Interactive Art - si pongono l'obiettivo di innescare dialoghi e conversazioni sulle politiche dello spazio urbano, tecnologico e sociale. Nelle sue azioni e installazioni, STANZA propone al pubblico il classico archetipo della metropoli come organismo al contempo tecnologico e biologico, basato in entrambi i casi su un sistema di relazioni costanti e frenetiche che ne costituiscono la linfa vitale, smarcandosi dal rischio di un'eccessiva banalizzazione o di una lettura distorta del suo lavoro grazie al lessico visivo rigoroso e alla sorprendente capacità di innescare un dialogo tra opera e pubblico fatto di curiosità, esplorazione, riflessione, divertimento e partecipazione.

L'AMBIENTE SUB-ATOMICO

Da sempre nascosto e invisibile ai nostri occhi, l'ambiente sub-atomico è l'insieme di elementi di dimensioni microscopiche che costituiscono il mondo fisico che abitiamo. Un complesso di regole e comportamenti che danno forma e sostanza a tutto ciò che siamo e al sistema di relazioni che abbiamo creato nel corso dei secoli con le altre specie, l'ambiente e i manufatti meccanici e tecnologici con cui stiamo gradualmente saturando lo spazio attorno a noi. In anni recenti, laboratori di ricerca sparsi in tutto il mondo, nonché centri di elaborazione e analisi di dati relativi a fenomeni e strutture

sub cellulari, hanno attivato un numero crescente di collaborazioni con artisti e istituzioni culturali. L'obiettivo, più o meno dichiarato, è quello di attivare un dialogo interdisciplinare capace di raccontare a un pubblico ampio le ricerche scientifiche condotte alla radice della nostra essenza di esseri umani e del ruolo da noi ricoperto in un quadro più ampio che va oltre i confini percepiti di spazio, tempo ed energia. Quale è la responsabilità dell'uomo nei confronti non solo dell'ambiente macroscopico attorno a sé ma anche di quello microscopico dentro di sé? Quale la necessità di intraprendere un processo di conoscenza della natura costituente gli "elementi" senza i quali non esisterebbe niente di quello che siamo? Una serie di interazioni multi-dimensionali avvengono al di là della nostra possibilità di osservazione e percezione e obbligano i mondi della scienza a dialogare in maniera sempre più stretta con quelli dell'arte, allo scopo di esplorare le basi della conoscenza grazie all'estensione dei sensi.

Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand sono due artisti di origini sovietiche che creano universi sensoriali audiovisivi che uniscono il suono, la fisica, la chimica e la computer science con la pratica filosofica all'interno di quell'ambito espressivo e di ricerca conosciuto come "art-science". Allo scopo di lavorare su processi scientifici specifici, gli artisti collaborano con vari istituti di ricerca - inclusi il Drittes Physikalisches Institut (Goettingen University, Germania), l'Institute of Advanced Sciences and Technologies (Giappone), il Ricso Lab (Russia) e il Meurice Institute (Belgio) - e

avendo completamente abbandonato l'uso di media digitali, di registrazione e di manipolazione del suono e dell'immagine, sviluppano performance e installazioni che agiscono come ecosistemi i cui fenomeni percettivi, in costante trasformazione, offrono allo spettatore diversi punti di osservazione sui processi energetici costituenti la nostra realtà fenomenologica. *Force Field* è il live audio-video immersivo che Domnitch e Gelfand presentano - in prima assoluta in Italia - all'interno dell'Unipol Auditorium di Bologna, luogo ideale per godere a pieno della contaminazione suono-immagine al punto di intersezione tra arte, musica, performance e fenomenologia della scienza. Sin dagli anni Settanta e Ottanta, le tecniche di levitazione acustica su cui si basa *Force Field*, sono state utilizzate da grandi centri di ricerca come la NASA e l'ESA per intrappolare e quindi esplorare elementi molecolari incontrollabili in condizioni di microgravità. Negli ultimi vent'anni le stesse metodologie sono state anche utilizzate in campi di indagine scientifica molto diversi tra loro come la fluidodinamica, la chimica analitica, le scienze atmosferiche, la biologia molecolare e l'astrofisica. In *Force Field* delle gocce d'acqua vengono fatte levitare per mezzo di una serie di frequenze sonore che consentono alle molecole costituenti di risuonare, vaporizzare e cambiare la forma dei loro conglomerati riassembleandosi in una serie di sferoidi, toroidi e poligoni in costante oscillazione e rotazione. La performance descrive la fisicità elusiva dell'acqua, così come le dinamiche di relazione e comportamento

vous?" [This master who so dominates you has only two eyes, two hands, a body, he has nothing more than the less important man of the immense and infinite number of our cities, if not the superiority that you attribute to destroy them. Where have you taken so many eyes, with whom I spy on you, if you do not offer them to you?]"²

STANZA's artistic research focuses on the critical and social analysis of the vital participative systems that characterize contemporary cities, formalizing his work in a series of artworks that, by exploring adjoining disciplinary areas such as Net Art and Interactive Art, aim to trigger dialogues and conversations on urban, technological and social space policies. In his actions and installations, STANZA offers the public the classic archetype of the metropolis as a technological and biological organism, based in both cases on a system of constant and frenetic relationships that make up its lifeblood, thus avoiding the risk of an excessive trivialization or of a distorted reading of his work thanks to the rigorous visual vocabulary and the surprising ability to trigger a dialogue between artwork and public made of curiosity, exploration, reflection, fun and participation.

THE SUB-ATOMIC ENVIRONMENT

Always hidden and invisible to our eyes, the sub-atomic environment is the set of microscopic elements that make up the physical world we live in. A complex of rules and behaviours that give form and substance to all we are and to the system of relationships we have created over the centuries with the other species, with the

environment and with the mechanical and technological artefacts with which we are gradually saturating the space around us. In recent years, research laboratories scattered all over the world as well as centres for processing and analysing data related to sub-cellular phenomena and structures have activated an increasing number of collaborations with artists and cultural institutions. The more or less declared aim is activating an interdisciplinary dialogue to inform a broad public about the scientific research at the root of our essence of human beings and of the role we play in a broader context that goes beyond the perceived boundaries of space, time and energy. What is the responsibility of human beings towards the macroscopic environment around them as well as towards the microscopic environment within them? Why there is a need to undertake a process of knowledge of the nature constituting the "elements" without which there would be nothing of what we are? A series of multi-dimensional interactions occur beyond our possibility of observation and perception and oblige science worlds to dialogue ever more closely with art worlds in order to explore the bases of knowledge thanks to an extension of senses.

Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand are two artists of Soviet origins who create audiovisual sensory universes that combine sound, physics, chemistry and computer science with philosophical practice within that expressive and research sphere known as "art-science". In order to work on specific scientific processes, the artists

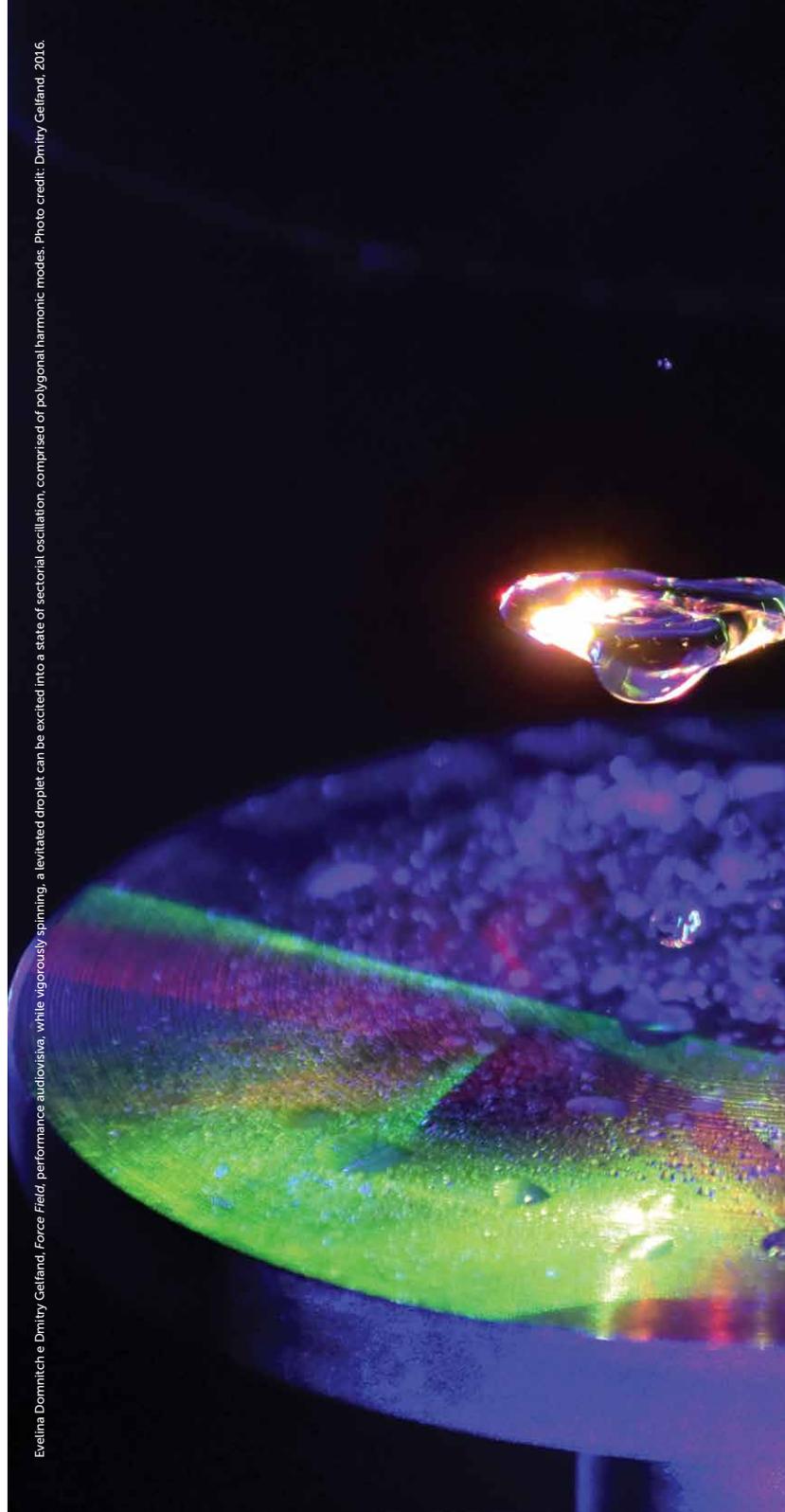
collaborate with various research institutes - including the Drittes Physikalisches Institut (Göttingen University, Germany), the Institute of Advanced Sciences and Technologies (Japan), the Ricso Lab (Russia) and the Meurice Institute (Belgium) - and having completely abandoned the use of digital media as well as sound and image recording and manipulation, they develop performances and installations that act as ecosystems whose perceptual phenomena, in constant transformation, offer different points of observation on the energetic processes constituting our phenomenological reality. *Force Field* is the immersive audio-video live that Domnitch and Gelfand present as an absolute Italian première inside the Unipol Auditorium of Bologna, an ideal place to fully enjoy the contamination between sound and image at the intersection of art and music, performance and science phenomenology. Since the Seventies and the Eighties, the acoustic levitation techniques on which *Force Field* is based have been used by large research centres such as NASA and ESA to trap and then explore uncontrollable molecular elements in microgravity conditions. In the last twenty years, the same methodologies have also been used in very different fields of scientific research such as fluid dynamics, analytical chemistry, atmospheric sciences, molecular biology and astrophysics. In *Force Field*, drops of water levitate by means of a series of sound frequencies that allow the constituent molecules to resonate, vaporize and change the shape of their conglomerates by reassembling in a series of spheroid, toroids and polygons

dei suoi bellissimi "corpi" subatomici, lasciando a noi spettatori - che di quella materia siamo costituiti - la consapevolezza di un mondo nascosto ai nostri occhi, ma altresì vitale e bellissimo.

L'AMBIENTE FENOMENOLOGICO

L'ambiente che ci circonda e in cui siamo immersi è innervato da complessi fenomeni fisici, chimici, ottici ed elettromagnetici che ne determinano le forme, i colori, i suoni e le strutture così come le percepiamo. Da secoli artisti provenienti da ambiti disciplinari molto diversi, dalle arti visive, alla musica, all'architettura, si interessano al dialogo possibile tra essere umano e spazio circostante, suggerendo di superare l'idea di arte come rappresentazione in favore di un'esperienza multisensoriale capace di svelare il livello invisibile che si sovrappone al reale. Grazie ai progressi compiuti dalla tecnologia e dalla scienza negli ultimi anni, l'arte e il design contemporaneo lavorano nel solco di questa tradizione per creare non tanto (e non solo) oggetti di seduzione estetica, quanto una serie di esperienze che invitano l'essere umano a oltrepassare i limiti della percezione ordinaria e a esplorare nuovi territori al di là del reale conosciuto, per aumentare la propria consapevolezza e sensibilità nei confronti dell'altro attorno a sé. Una miriade di fenomeni vibranti, di solito oltre la portata dell'osservatore, vengono resi tangibili attraverso processi creativi, soluzioni allestitive e atti performativi che richiedono una ridefinizione costante di metodi e procedure. I quali, a loro volta definiscono i confini di una ricerca - partendo da esperienze storizzate sin dall'inizio del Novecento in ambito filosofico prima e artistico poi, per una differente modalità di relazione dell'essere umano con la realtà circostante percepita nella forza e nella bellezza del suo insieme - che negli ultimi anni ha portato da un lato a una rinnovata presa di coscienza dell'universo naturale con il quale l'uomo è costretto a confrontarsi per la sua stessa sopravvivenza, dall'altro all'esplorazione di mondi espansi, virtuali, aumentati, tecnologici che hanno

Evelina Domnich e Dmitry Gelfand, Force Field, performance audiovisiva, while vigorously spinning, a levitated droplet can be excited into a state of sectorial harmonic modes. Photo credit: Dmitry Gelfand, 2016.





in constant oscillation and rotation. The performance describes the elusive physicality of water as well as the relationship and behavioural dynamics of its beautiful sub-atomic "bodies", leaving us spectators - who are made of that matter – with the awareness of a world hidden from our eyes but oh so vital and beautiful.

THE PHENOMENOLOGICAL ENVIRONMENT

The environment that surrounds us and in which we are immersed is innervated by complex physical, chemical, optical and electromagnetic phenomena that determine its shapes, colours, sounds and structures as we perceive them. For centuries, artists coming from very different fields, from visual arts to music and architecture, have been interested in a possible dialogue between human beings and surrounding space that suggests overcoming the idea of art as a representation in favour of a multi-sensorial experience capable of unveiling the invisible level superimposed on the real. Thanks to the progress made by technology and science in recent years, art and contemporary design operate according to this tradition not (and not only) to create objects of aesthetic seduction but a series of experiences that invite human beings to go beyond the limits of ordinary perception and to explore new territories beyond the known reality, to increase one's awareness and sensitivity towards the other around oneself. A myriad of vibrant phenomena, usually beyond the reach of the observer, become tangible through creative processes, exhibition solutions and performative acts that require a constant redefinition of methods and procedures. These, in turn, define the boundaries of a research starting from experiences historicized since the beginning of the 20th century, first in the philosophical and then in the artistic field, for a different relational mode between human beings and surrounding reality perceived in the force and in the beauty of its wholeness. In recent years, this has led on the one hand to a renewed awareness of the natural universe with which human beings are forced to confront themselves for

imposto nuovi modelli di comprensione del concetto di realtà e dialogo con il fenomeno percepito. Per parlare di questi temi, il panel è strutturato a sua volta come un vero e proprio ambiente, un ecosistema in cui condividere idee e argomenti, un contesto che riunisce alcuni nomi nazionali e internazionali - Ariane Koek, Alfredo Cramerotti, Ugo La Pietra - che da anni esplorano queste tematiche in termini di produzione artistica, processi curatoriali e potenzialità di mercato e di collezionismo.

L'AMBIENTE ARCHITETTONICO

Le città nelle quali abitiamo sono entità ibride che vivono di complessità e fortissimi contrasti. Da un lato, la presenza di un livello sempre più pervasivo di tecnologie facilita il vivere contemporaneo alla luce di meccanismi di automazione secondo le regole del *machine learning*, dell'Intelligenza Artificiale, dell'Internet of Things e della robotica di consumo. Dall'altro, la raccolta di enormi quantità di dati induce una riflessione su concetti di "privacy" e "open" nell'ottica di una distopia che sembra, ogni giorno di più, replicare i modelli narrativi della lettura cyberpunk, del postmodernismo e delle più recenti teorie accelerazioniste. Le nostre città sono organismi vivi e pulsanti, composti da esseri umani e architetture in dialogo costante, innestati di tecnologie che penetrano la loro "carne". Queste stesse tecnologie sono atte a modificare la conformazione delle città, delle metropoli e megalopoli nella loro stessa biologia in modo tale da favorirne lo sviluppo verso il più grande, il più alto e il più bello. Nella società del futuro, ancora di più rispetto a quella contemporanea, questo cambiamento dato dall'avanzare delle tecnologie non solo ne caratterizzerà l'aspetto architettonico, ma anche quello sociale e politico rendendone ancora più evidenti le disparità al loro interno, con conseguenze da valutare. Per parlare di questi temi, il panel disegna un'architettura complessa ma allo stesso tempo accogliente, composta da una serie omogenea di elementi dialogici e metodologici affrontati da alcuni nomi del panorama italiano che indagano questi ambiti in chiave teorica, produttiva ed economica come Bertram Niessen di cheFare, Paolo Rigamonti di Limiteazero e Salvatore Di Dio di PUSH.

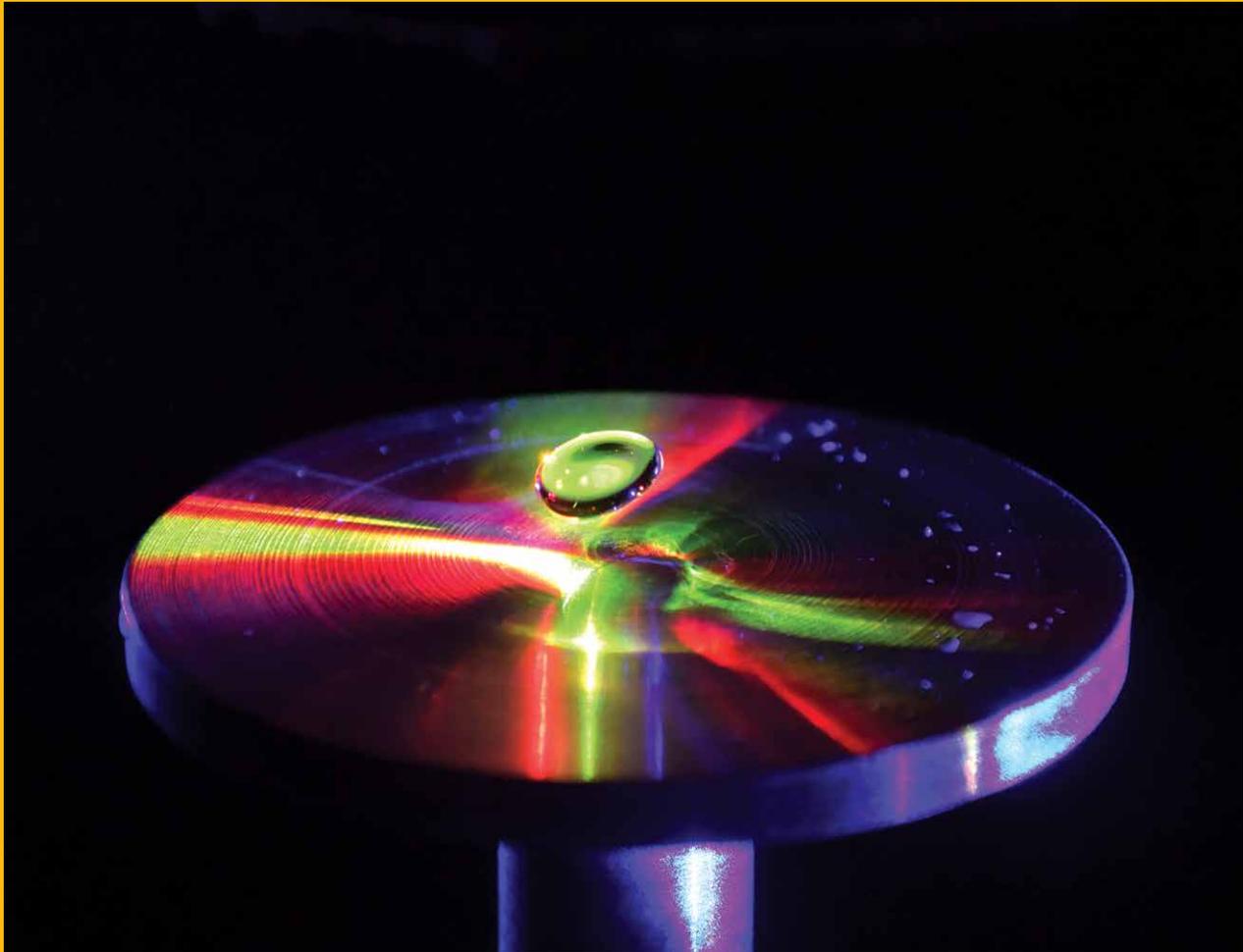
di Marco Mancuso

their own survival, and on the other hand to explore expanded, virtual, augmented, technological worlds that have imposed new models of understanding of the concept of reality and dialogue with the perceived phenomenon. To talk about these issues, the panel is in turn structured as a real environment, an ecosystem to share ideas and topics, a context that brings together some national and international names, namely Ariane Koek, Alfredo Cramerotti, Ugo La Pietra, who have been exploring for years these themes in terms of artistic production, curatorial processes and market and collectibles potential.

THE ARCHITECTURAL ENVIRONMENT

The cities we live in are hybrid entities consisting of complexities and strong contrasts. On the one hand, the presence of an ever more pervasive level of technology facilitates contemporary living in the light of automation mechanisms according to the rules of *machine learning*, Artificial Intelligence, the Internet of Things and consumer robotics. On the other hand, the gathering of enormous amounts of data leads to a reflection on "privacy" and "open" concepts in the perspective of a dystopia that seems, every day, to replicate the narrative models of cyberpunk reading, postmodernism and more recent accelerationist theories. Our cities are living and pulsating organisms, composed of human beings and architectures in constant dialogue, grafted by technologies that penetrate their "flesh". These same technologies are able to modify the conformation of cities, metropolises and megalopolises in their own biology so as to favour their development into larger, higher, more beautiful places. In future society, even more than in the present one, this change due to technological advancement will characterize not only the architectural aspect, but also the social and political ones, making even more evident the disparities within them, with consequences to be evaluated. To discuss these issues, the panel draws a complex yet welcoming architecture, composed of a homogeneous series of dialogic and methodological elements treated by some Italian names who investigate these areas in a theoretical, productive and economic key, such as Bertram Niessen of cheFare, Paolo Rigamonti of Limiteazero and Salvatore Di Dio of PUSH.

by Marco Mancuso



Evelina Dommitz e Dmitry Gelfand, Force Field, performance audiovisiva, as sonic pressure rises, a hovering droplet is flattened into a toroid. Photo credit: Dmitry Gelfand, 2016.

¹ Michel Foucault, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, traduzione di Alcesti Tarchetti, Collana Paperbacks, n. 77, Torino, Einaudi, 1976, pp. 340

² Étienne de La Boétie, *Discorso della servitù volontaria*, traduzione di Enrico Donaggio, Universale Economica Feltrinelli, Milano 2014, p. 36

¹ Michel Foucault, *"Surveiller et punir. Naissance de la prison"*. Copyright 1975 Editions Gallimard, Paris, 1976 e 1993 Giulio Einaudi editore s. p. a., Torino.

² Étienne de La Boétie, *Discours sur la servitude volontaire*.

Ugo La Pietra

INSIDE/OUTSIDE

Ugo La Pietra (Bussi sul Tirino, Pescara, 1938-vive e lavora a Milano) artista con l'animo del ricercatore,¹ internazionalmente riconosciuto come figura cruciale nella rielaborazione dei segni e dei processi delle arti visive e del design, dell'architettura e dell'urbano ampiamente inteso, "dal cucchiaino alla città", è stato selezionato per questa edizione quale voce appunto storicizzata, e costantemente attiva ancor oggi, in quanto tutta la sua indagine è puntualmente, provocatoriamente dialettica nei confronti della poetica e della pratica artistica di STANZA e del duo formato da Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand, nonché del pensiero e delle ricerche dei curatori, critici, designer e pensatori coinvolti nelle due tavole rotonde facenti parte del progetto curatoriale "FANTOMOLOGIA".

Personalità carismatica, poliedrica e outsider rispetto alle correnti e ai movimenti dell'epoca, e fino ad oggi instancabile inventore di sistemi alternativi di analisi, rielaborazione e costruzione delle arti visuali, dell'architettura e dell'urbanistica, del design e delle arti applicate, della musica, dell'editoria e della didattica, La Pietra si fa portavoce e fautore di una costante tensione sinestetica che, nel procedere rizomatico e randomico della sua metodologia ideativa e operativa, ha condotto a straordinari e pionieri lavori di rilettura, reinvenzione e trasformazione del sistema socio-culturale.

Se con il concetto di "FANTOMOLOGIA" Lem auspica a un processo di mimesi e integrazione dell'uomo con l'ambiente naturale nel quale egli stesso è immerso, esaltando e innescando un processo virtuoso con le sue leggi, i suoi equilibri, la sua capacità di immersione e di spontanea compenetrazione tra elementi differenti, l'intero percorso artistico e progettuale di La Pietra rappresenta un'affascinante, e concomitante, traduzione effettiva della teoria fantomologica.

Ugo La Pietra (Bussi sul Tirino, Pescara, 1938-lives and works in Milan), an artist with the soul of a researcher,¹ internationally recognized as a fundamental figure in the reprocessing of the signs and processes of visual arts and design, architecture and "urban planning" in their broadest meaning, "from the spoon to the city", has been selected for this edition as a historicized and constantly active voice. Indeed, his whole investigation is punctually, dialectically provocative towards the poetic and artistic practice of STANZA and the duo formed by Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand, as well as towards the thought and research of curators, critics, designers and thinkers involved in the two round tables that are part of the curatorial project "PHANTOMOLOGY".

A charismatic and multifaceted personality, an outsider with respect to the currents and movements of the time, and until today a tireless inventor of alternative systems of analysis, reprocessing and construction of visual arts, architecture and urban planning, design and applied arts, music, publishing and teaching, La Pietra becomes spokesman and advocate of a constant synesthetic tension that, in the rhizomatic and random process of his ideational and operative methodology, has led to extraordinary pioneering works of re-reading, reinvention and transformation of the socio-cultural system.

If with the concept of "PHANTOMOLOGY" Lem hopes for a process of mimesis and integration of human beings with the natural environment in which they are immersed that exalts and triggers a virtuous process with its laws, its balance, its capacity of immersion and spontaneous interpenetration among different elements, the entire artistic and projecting path of La Pietra represents a fascinating, concomitant, effective translation of the phantomological theory.



Ugo La Pietra, *Immersione - Caschi sonori*, ambiente audiovisivo, 1968, realizzato alla Triennale di Milano (con P. Rizzatto), 1968

Ugo La Pietra, *Immersioni* - Caschi sonori, ambiente audiovisivo realizzato alla Triennale di Milano (con P. Rizzatto), 1968



Libero pensatore, La Pietra ha pionieristicamente condotto una indagine intermediale e interdisciplinare, anticipando tematiche e riflessioni cruciali del nostro tempo, in nome di una costante aspirazione al libero pensiero: dalla seconda metà degli Sessanta, al grido situazionista che "abitare è essere ovunque a casa propria", innescava processi di appropriazione dello spazio urbano, attraverso azioni che da individuali si facevano portavoce di richieste collettive, come riscrivere la mappa di una città segnando i propri itinerari e luoghi di riferimento – un progetto tuttora in fieri, che ogni volta offre inesauribili materiali di riflessione, e che a *das CUBO* sarà infatti riproposto in forma digitalizzata e interattiva; esplorava i territori periferici, organizzando safari urbani finalizzati a individuare e recuperare i gradi di libertà dei cittadini: la manipolazione, gli itinerari preferenziali, il recupero, la reinvenzione, il desiderio di possesso; costruiva poi una *Casa telematica*, quando all'inizio degli anni Settanta si parlava di concettuale e azzeramento dei linguaggi; subito dopo, quando esplodeva la moda dell'hi-tech, tornava alla cultura materiale e alle arti applicate.

Tenendo sempre al centro della sua opera la cultura del progetto, ha trasversalmente operato nel corso di oltre cinquant'anni, proponendo sistemi disequilibranti, tesi tra la contestazione attiva e il recupero consapevole di gesti, azioni, materiali e progetti, finalizzati a consegnare all'uomo strumenti concreti di espressione dei propri desideri e delle proprie necessità: insegnandogli, maieuticamente, a tornare ad essere abitante del mondo.

Dentro alla storia, pioniere e innovatore dei linguaggi, e fuori dalle mode, ribelle e anticonformista non per posa ma per necessaria libertà, La Pietra è un artista in costante rivoluzione eppure coerentemente ancorato a un unico principio: il valore etico del fare, che in sé unisce progettare e agire nel e per il sociale.

Sono questi aspetti cruciali a caratterizzare tutta la sua ricerca, sin da quando, nello stesso anno che vede la nascita del concetto di "FANTOMOLOGIA" (1964), formulava l'ipotesi di un "processo sinestetico" tra le arti, attraverso una potenziale

A free thinker, La Pietra has pioneered an intermediate and interdisciplinary investigation, anticipating crucial issues and reflections of our time in the name of a constant aspiration to free thinking. From the second half of the Sixties, shouting the situationist cry that "living is being at home everywhere", he has been triggering processes of appropriation of urban space through actions that he started as an individual to become then the spokesperson for collective requests, like rewriting the map of a city by marking itineraries and places of reference. This is a project still in progress, which offers inexhaustible materials for reflection and that *das CUBO* will indeed repropose in a digitalized and interactive form. In fact, La Pietra has been exploring peripheral territories, organizing urban safaris aimed at identifying and recovering the various degrees of freedom of citizens: manipulation, preferential itineraries, recovery, reinvention, desire for possession. Then, when at the beginning of the Seventies there was talk of conceptual and language resetting, he built a *Telematic House*. Soon after, when hi-tech fashion exploded, he returned to material culture and applied arts.

Always keeping the culture of the project at the centre of his work, he has been working over fifty years proposing unbalancing systems, stretched between the active protest and the conscious recovery of gestures, actions, materials and projects aimed at providing human beings with concrete tools for expressing their own desires and needs by maieutically teaching them how to return to being inhabitants of the world.

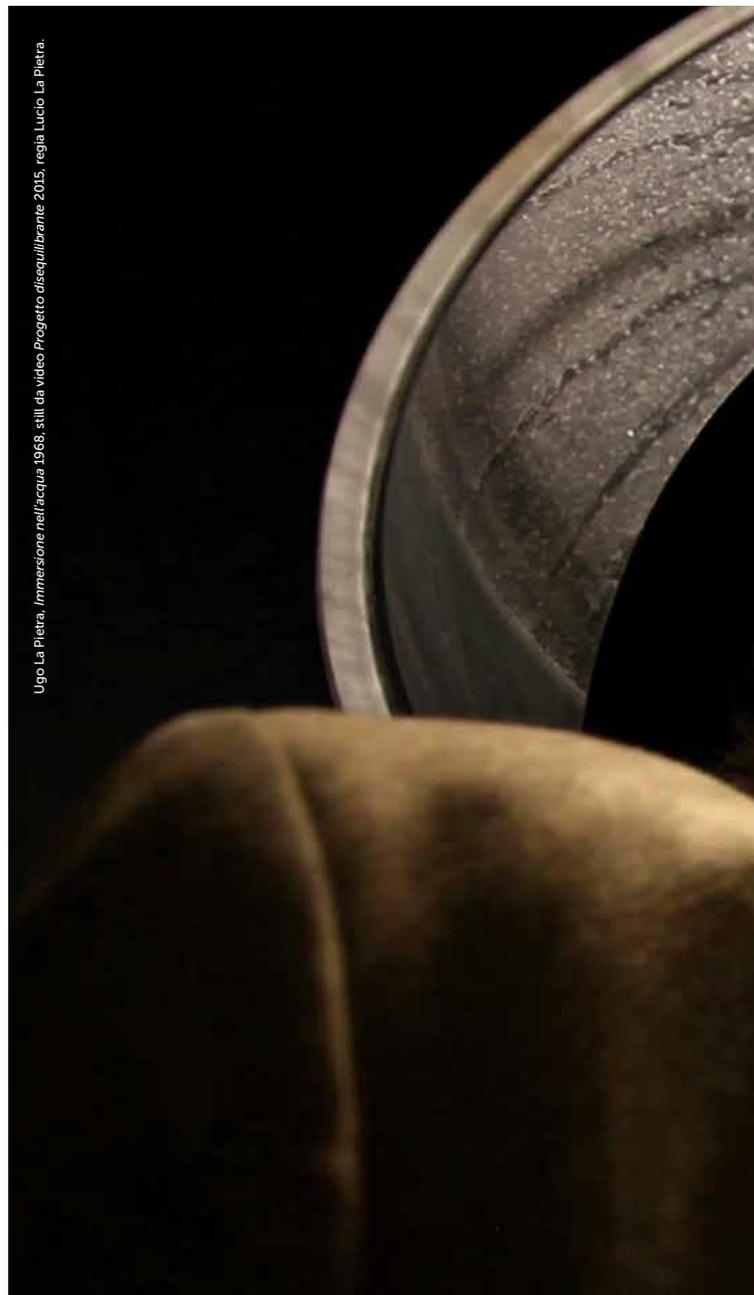
Within history, as a rebellious and nonconformist pioneer and innovator of languages, stranger to fashion not for a pose but for necessary freedom, La Pietra is an artist in constant revolution yet coherently anchored to a single principle: the ethical value of doing, which unites planning and acting in and for the social.

These crucial aspects characterize all his research, ever since, in the same year that saw the birth of the concept of "PHANTOMOLOGY" (1964), he formulated the hypothesis of a "synesthetic process" among the arts through a potential

estensione del segno visivo in direzione progettuale, dalla scala dell'oggetto a quella dell'urbanistica. Nello stesso 1964, approdava al superamento del concetto di programmazione, attraverso la definizione di segno randomico, azzardandone così la libera evasione dalle rigide strutture della trama e del reticolo. Diventava pioniere di quanto sarebbe poi accaduto, dalla seconda metà degli anni Sessanta, all'indomani della massima espansione e fortuna della corrente cinetico-programmata, che attraverso i media della luce, del tempo e del movimento sanciva da un lato la collaborazione tra arte e tecnologie, dall'altro verificava la potenzialità immersiva e interattiva dell'arte stessa, in direzione di una esplorazione e di un potenziamento delle facoltà percettive, relazionali ed esperienziali dello spettatore, sempre più chiamato ad essere fruitore e attivo co-autore di un'opera aperta.

extension of the visual sign to a global project, from the object to urban planning. In 1964 he went beyond the concept of planning by defining a random sign, thus hazarding a free evasion from the rigid structures of texture and pattern. He became a pioneer of what would have then started from the second half of the Sixties, in the aftermath of the maximum expansion and fortune of the kinetic-programmed current, which sanctioned on the one hand a collaboration between art and technologies through light, time and movement, while on the other hand verified the immersive and interactive potential of art by means of an exploration and a strengthening of the perceptive, relational and experiential faculties of the spectator, increasingly called to be a user and active co-author of an open work.

Ugo La Pietra, *Immersione nell'acqua* 1968, still da video *Progetto disequilibrante* 2015, regia Lucio La Pietra.





La "langue" di La Pietra, messa ogni volta a dura prova dalle "parole" che egli stesso costruiva e sperimentava con materiali e prospettive differenti, si sarebbe definita come *Sistema disequilibrante* di lì a breve, alle soglie del 1968: quando gli artisti e gli intellettuali, avvenuto il crollo delle speranze utopiche e progettuali di poter collaborare con il mondo industriale ed economico, rispondono al tradimento del sistema socio-politico con l'elaborazione di pratiche autonome, sovversive e radicali. Di queste pratiche, La Pietra fu innovatore che a pieno titolo possiamo definire "profetico", ideando opere e progetti come "mosse del cavallo", finalizzati a fare implodere il sistema stesso senza opporvisi in modo frontale, ma attraverso strategie dissidenti di percezione e costruzione di un sistema "altro" di conoscenze, esperienze e azioni liberati dai condizionamenti e dai controlli imposti dall'alto.

"Tra l'uscita nella libertà e lo scontro con l'illibertà, La Pietra ha ancora scelto lo scontro"²: di questo febbrile lavoro, sono esemplari *le Immersioni – Caschi sonori* (dal 1967), che costituiscono, assieme al *Commutatore* (1970), gli straordinari oggetti in mostra a questa edizione di *das CUBO 2019*.

The "langue" of La Pietra, hard tested every time by the "words" that he himself built and experimented with different materials and perspectives, would have been defined as a *Sistema disequilibrante* shortly thereafter, on the threshold of 1968, namely when the artists and the intellectuals, after the collapse of the utopian hopes of a collaboration with the industrial and economic world, responded to the betrayal of the socio-political system with the elaboration of autonomous, subversive and radical practices. Of these practices La Pietra was an innovator that can be fully defined as "prophetic", planning works and projects as "horse moves" aimed at imploding the system without frontally opposing it, but through dissident strategies of perception and construction of an "other" system of knowledge, experiences and actions liberated from conditioning and controls imposed from above.

"Between an exit into freedom and a clash with the non-freedom, La Pietra still chooses the clash"². *Immersioni - Caschi sonori* (from 1967) are exemplary of this feverish work, constituting together with *Commutatore* (1970) the extraordinary objects on show at this edition of *das CUBO 2019*.

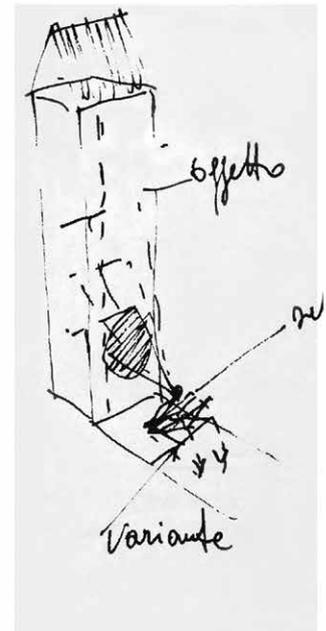
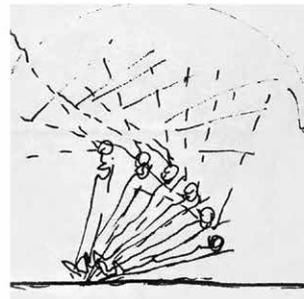
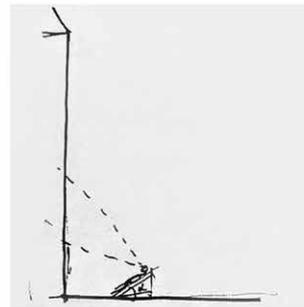


Come suggerisce il loro nome, nei *Caschi sonori* il fruitore vi entra con la testa e parte del corpo. Prova una esperienza di isolamento e di immersione sensoriale, trovandosi all'interno un ambiente sonoro: "questi strumenti di immersione sono infatti campane di esperienze tuffate nel mare di una società che vive di separatezze, spoliazioni, repressioni [...] invitano a toglierci dal contesto che ci circonda ma lo replicano fino alla claustrofobia, offrono un 'campo' diverso ma lo negano come alternativa già assoluta [...]".³ Esposti non a caso alla XIV Triennale di Milano del 1968, la Triennale della contestazione, tra occupazione e ammutinamento da

As their name suggests, the user enters *Caschi sonori* with her/his head and part of the body. She/he experiences isolation and sensory immersion inside a sound environment: "these instruments of immersion are in fact bells of experiences plunged into the sea of a society that lives of separateness, spoliations, repressions [...]. They invite to remove us from the surrounding context but replicate it up to claustrophobia, they offer a different 'field' but then deny it as an already absolute alternative [...]".³ Not by chance exposed at the XIV Triennale of Milan in 1968, the so-called protest Triennial between occupation



Ugo La Pietra, *Il Commutatore*, 1970, modelli di comprensione e foto d'archivio



parte degli artisti, i *Caschi sonori* offrono una “[...] sensazione di isolamento dal mondo, ma il mondo vede perfettamente questo tuo tentativo”⁴; letti e esperiti oggi, nell’epoca del doppelgänger virtuale e del globalizzato spasmodico, ci invitano a riflettere e intervenire sulle pratiche che noi stessi continuamente repliciamo, di disperata dichiarazione della nostra presenza in un processo che drammaticamente ci porta sempre più alla sparizione e alla negazione di noi stessi e della nostra autenticità. Ultimo atto eroico di un salvataggio contemporaneo, i *Caschi sonori* sono allora un luogo in cui purificarsi, fare l’ultima esperienza di sé come soggetti isolati dal mondo, per tornare in contatto con il mondo stesso, liberati per entropia dalle sue stesse, folli aberrazioni.

“Non la cancellazione della realtà, ma l’espressione, attraverso un tuo gesto eclatante, della contraddizione che tutti dovevano leggere”⁵, li commenta, in tempi recenti, La Pietra. Immediato è il riscontro di come questi oggetti perfettamente dialoghino con l’ambiente tecnologico di *The Nemesis Machine – From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis* di STANZA e con quello subatomico del duo formato da Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand, offrendo una proposta ante-litteram, pionieristica e calzante delle tematiche affrontate dagli artisti e dai performers contemporanei: immersione / interattività, isolamento digitale / esperienza condivisa, messa in rete del potenziale esperito / relazione e osmosi tra fisica e tecnologia, ritorno all’uomo nel superamento dei suoi confini biologici, in direzione di una compenetrazione tra energia, specie, emozione, spazio.

A questi straordinari oggetti si unisce *il Commutatore*, realizzato nel 1970. Sintesi e fulcro di tutte le ricerche condotte da La Pietra sull’ambiente urbano, per evidenziarne contraddizioni e potenzialità inespresse o inibite dal sistema di controllo, si tratta di un “semplice piano inclinato”⁶ che ciascuno può portare con sé in giro per la città. Appoggiandoci su di esso con il nostro corpo, e variandone

and artists’ mutiny, *Caschi sonori* offer a “[...] feeling of isolation from the world, although the world perfectly sees this attempt”⁴. Read and experienced today, in the age of virtual doppelgänger and spasmodic globalization, they invite us to reflect and intervene on the practices that we continually replicate, of desperate declaration of our presence in a process that dramatically leads us more and more to a disappearance and a negation of ourselves and of our authenticity.

Last heroic deed of a contemporary rescue, *Caschi sonori* are then a place to be purified, to make the ultimate experience as subjects isolated from the world, to get back in touch with the world liberated by entropy from its crazy aberrations.

“Not the erasure of reality, but the expression, through a striking gesture, of a contradiction that everyone must read”⁵, La Pietra recently commented on them.

Immediate is the confirmation of how these objects perfectly interact with the technological environment of *The Nemesis Machine – From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis* by STANZA and with the subatomic environment of the duo formed by Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand, offering an ante-litteram, pioneering proposal that matches the issues faced by contemporary artists and performers: immersion/interactivity, digital isolation/shared experience, networking of the experienced potential/relationship and osmosis between physics and technology, return to the human being by overcoming biological boundaries aiming to an interpenetration between energy, species, emotion, space.

Il Commutatore, created in 1970, joins these extraordinary objects. Synthesis and fulcrum of all the research carried out by La Pietra on the urban environment to highlight contradictions and potentials that are unexpressed or inhibited by the control system, it is a “simple inclined plane”⁶ that everyone can take around the city. Leaning on



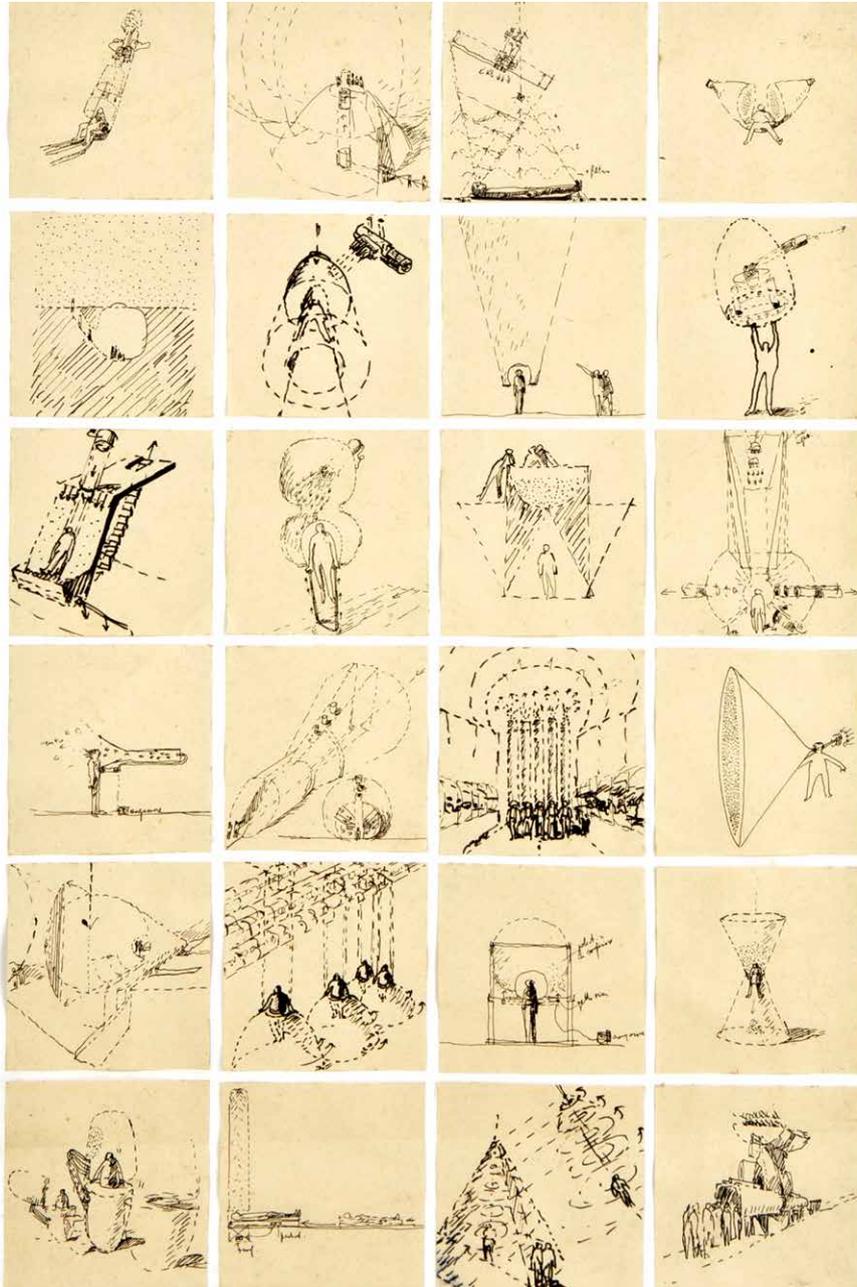


l'inclinazione, la nostra prospettiva sull'urbano cambia ogni volta: vediamo ciò che non sappiamo di avere attorno, scegliendo noi stessi cosa vedere, in una costante riscoperta dell'esistente. Diventiamo abitanti certo più consapevoli, ma anche, finalmente, sorpresi di quante cose vi siano ancora da guardare, esperire, trasformare. Dalle immersioni dei *Caschi sonori*, esperienze individuali di percezione di sé in un mondo sublimato dalle tecnologie, usciamo "ripuliti" da ordini e direzioni precostituiti, e possiamo muoverci, con *Il Commutatore*, nello spazio della vita, "commutando" le nostre certezze in instabili, angolari e sempre diverse prospettive di percezione e conoscenza: in modo liberato e liberante. Estetico ed etico.

L'eredità del lavoro di La Pietra è di tale portata e ampiezza, novità e apertura attuali che il percorso espositivo è stato studiato ed elaborato in strettissimo dialogo con l'artista ed il suo archivio, scegliendo, nello spazio della Mediatca, di proiettare anche dei video, appositamente realizzati con una ricchissima mole di materiale eccezionalmente prestato, consistente in progetti, documentazioni video e fotografiche, schizzi e maquette, molti dei quali inediti; i tavoli interattivi della Mediateca conterranno inoltre documentazione digitale recente, realizzata durante alcuni workshop condotti da La Pietra sul tema, ancora, della relazione tra fruitore e spazio urbano, nello specifico focalizzati sulla riscrittura della mappa della città di Milano; infine, il percorso espositivo è completato dal film, mai proiettato sinora e realizzato da La Pietra nel 2015, dal titolo *Progetto disequilibrante*, volto a ripercorrere le fasi salienti della sua ricerca. Una ricerca che sin dal titolo di questo mio testo provo a definire con una antitesi, INSIDE/OUTSIDE: necessario contrasto terminologico, per descrivere la personalità e l'indagine coerente eppure indefinibile in maglie rigide e perentorie dell'artista-ricercatore.

it with our body, and changing its inclination, our perspective on the urban landscape changes every time. We see what we do not know to have around, choosing what to see, in a constant rediscovery of the existing. We become inhabitants that are more aware but also finally amazed by how many things there are still to look at, to experience, to transform. The immersions in *Caschi sonori*, individual experiences of self-perception in a world sublimated by technology, leave us "cleaned up" from pre-established orders and directions, and we can move with *Il Commutatore* into the space of life, thus "switching" our certainties into unstable, angular and always different perspectives of perception and knowledge, in a liberated and liberating, aesthetic and ethical way.

The legacy of La Pietra's work is of such magnitude and scope, novelty and opening, that the exhibition path in the Multimedia library has been studied and designed in close dialogue with the artist and his archive, thus choosing to project also videos shot on purpose with a very rich amount of exceptionally lent material consisting of projects, videos and photographic documentation, sketches and maquettes, many of them unpublished. Moreover, the multimedia library interactive tables will hold recent digital documentation obtained during some workshops by La Pietra, once again on the theme of the relationship between user and urban space and specifically focused on rewriting the map of the city of Milan. Finally, the exhibition path is completed by a film, never projected so far and shot by La Pietra in 2015, entitled *Progetto disequilibrante*, which aims at retracing the salient phases of his research. A research that, starting from the title of the present text, should be defined with an antithesis, INSIDE/OUTSIDE: a necessary terminological contrast to describe the personality and the coherent yet indefinable investigation in rigid and peremptory meshes of the artist-researcher.



Ugo La Pietra, *Immersioni*, progetti, 1967





Ugo La Pietra, *Immersioni*, 1968

La Pietra ha costruito infatti un sistema disequilibrante e ribelle di pensiero e di azione che porta l'uomo, in quanto abitante del mondo, consapevolmente dentro alla storia e all'ambiente, consegnandogli la responsabilità di pensare e di agire al di fuori delle regole della storia e dell'ambiente precostituiti; tanto i *Caschi sonori* quanto *il Commutatore* sono oggetti, o meglio media, che agiscono sulla nostra percezione ma anche sulle nostre emozioni: riattivano la consapevolezza del nostro sentire, per aiutarci ad intervenire al di fuori e al di là dei nostri limiti; entriamo e usciamo, dall'esperienza immersiva nei *Caschi sonori*, saliamo e scendiamo, dal piano-modulo liberato e libertario de *Il Commutatore*: torniamo nell'ambiente che ci abita e lo abitiamo ricreandolo. Dentro e fuori il virtuale, dentro e fuori il reale: in un *in-between* che noi stessi dobbiamo saper costruire, in connessione e dialogo con l'altro. Di queste prospettive, il progetto "FANTOMOLOGIA" analizza lasciti e relazioni sino alle attuali tendenze e tensioni del contemporaneo. INSIDE/OUTSIDE la storia. In chiave già futura.

di **Ilaria Bignotti**

¹ Ugo La Pietra, in *Dialoghi con Ugo La Pietra*, intervista di Marco Meneguzzo, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, a cura di Marco Meneguzzo, catalogo della mostra *Abitare è essere ovunque a casa propria*, MA*GA, Gallarate (Varese), 16 aprile-18 settembre 2016, Silvana Editoriale 2016, p. 20.

² Tommaso Trini, *Dal Sistema disequilibrante. Le Immersioni*, testo per le mostre alla Galleria Flaviania, Locarno, e alla Galleria Toselli, Milano, 1967, in *Ugo La Pietra. Campo tissurato. I segni e l'urbano 1964-1972*, a cura di Marco Scotini, Archive Books, 2017, p. 265

³ *Ibidem*.

⁴ *Ugo La Pietra*, in *Dialoghi con Ugo La Pietra*, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, cit., p. 24.

⁵ *Ibidem*.

⁶ Marco Meneguzzo, *Prima e dopo la rivoluzione*, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, cit., p. 14.

In fact, La Pietra has built an unbalancing and rebellious system of thought and action that consciously brings the human beings as inhabitants of the world into history and environment, giving them the responsibility of thinking and acting outside the rules of pre-established history and environment. Both *Caschi sonori* and *Il Commutatore* are objects, or rather media, that act on our perception but also on our emotions: they reactivate the awareness of our feelings to help us intervene outside and beyond our limits. Therefore, we enter and exit from the immersive experience in *Caschi sonori*, we ascend and descend from the liberated and libertarian plane-module of *Il Commutatore*, we return to the environment that lives there and we inhabit it by recreating it. Inside and outside the virtual, inside and outside the real, in an *in-between* that we must know how to build in connection and dialogue with the other. From these perspectives, the "PHANTOMOLOGIA" project analyses legacies and relationships up to the current trends and tensions of the contemporary. INSIDE/OUTSIDE the History. In an interpretation that is already future.

by **Ilaria Bignotti**

¹ Ugo La Pietra, in *Dialoghi con Ugo La Pietra*, interview by Marco Meneguzzo, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, edited by Marco Meneguzzo, catalogue of the exhibition *Abitare è essere ovunque a casa propria*, MA*GA, Gallarate (Varese), 16 aprile-18 settembre 2016, Silvana Editoriale 2016, p. 20.

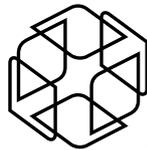
² Tommaso Trini, *Dal Sistema disequilibrante. Le Immersioni*, text for the exhibitions at Galleria Flaviania, Locarno, and at Galleria Toselli, Milano, 1967, in *Ugo La Pietra. Campo tissurato. I segni e l'urbano 1964-1972*, edited by Marco Scotini, Archive Books, 2017, p. 265

³ *Ibidem*.

⁴ *Ugo La Pietra*, in *Dialoghi con Ugo La Pietra*, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, cit., p. 24.

⁵ *Ibidem*.

⁶ Marco Meneguzzo, *Prima e dopo la rivoluzione*, in *Ugo La Pietra. Il segno randomico. Opere 1958-2016*, cit., p. 14.



CUBO

Condividere Cultura

nell'ambito di



LE S I S M O R E



CUBO

Piazza Vieira de Mello, 3 e 5 Bologna
Tel. 051.507.6060 - www.cubounipol.it

