

L'AMBIENTE FENOMENOLOGICO

UNA ENERGIA INVISIBILE

Immersioni e Fenomeni dell'arte contemporanea.

A confronto Ariane Koek - Alfredo Cramerotti - Ugo La Pietra, moderano Marco Mancuso e Ilaria Bignotti.

THE PHENOMENOLOGICAL ENVIRONMENT AN INVISIBLE ENERGY

Immersions and phenomena of contemporary art.

Face to face - Ariane Koek - Alfredo Cramerotti - Ugo La Pietra, moderators Marco Mancuso and Ilaria Bignotti.

L'AMBIENTE ARCHITETTONICO E SOCIOLOGICO

IL DATO SENSIBILE

Nuove strutture urbane, culturali e sociali.

In dialogo Bertram Niessen, Salvatore Di Dio, Paolo Rigamonti, modera Daniela Tozzi.

ARCHITECTONIC AND SOCIOLOGICAL ENVIRONMENT THE SENSITIVE DATA

New urban, cultural and social structures.

In dialogue - Bertram Niessen, Salvatore Di Dio, Paolo Rigamonti, moderator Daniela Tozzi.

LE IMMERSIONI COME ESPERIENZA

a cura di **Espoarte Magazine**

Il magazine **Espoarte** presenta, a partire dalle *Immersioni - Caschi sonori e Il Commutatore* di **Ugo La Pietra**, due incontri nella Mediateca di CUBO: il primo, *Le immersioni come esperienza*, a cura di **Lucia Longhi**, è un viaggio nel mondo del *Sound*, ossia delle sperimentazioni sonore contemporanee. Il secondo momento vedrà coinvolti **Lucia Longhi** e **Matteo Galbiati**, entrambi curatori e collaboratori della testata **Espoarte**, nel ripercorrere le tappe principali del ricchissimo percorso di **La Pietra**, a partire dalle installazioni audiovisive e dalle *Immersioni* - vere e proprie esperienze immersive in ambienti che modificano la percezione dello spazio circostante - fino alle ricerche più legate al dialogo arte-design e alle pratiche di *Abitare la città*, sottolineando il costante superamento dei confini disciplinari cui la ricerca dell'artista ha sempre mirato.

IMMERSION AS AN EXPERIENCE

by **Espoarte Magazine**

Espoarte magazine presents, starting from from Immersioni - Caschi sonori and Il Commutatore by Ugo La Pietra, two events in CUBO Mediateca: the first event, Immersion as an experience, curated by Lucia Longhi, is a trip in to the world of Sound, i.e. of contemporary sound experimentations. The second event will involve Lucia Longhi and Matteo Galbiati, both curators and collaborators of Espoarte magazine, in retracing the main stages of La Pietra's rich path, starting from audiovisual installations and immersions - real immersive experiences in environments that modify the perception of the surrounding space - up to the research related to the art-design dialogue and the practices of Abitare la città, emphasizing the constant overcoming of the disciplinary boundaries to which the artist's research has always aimed.

CUBO. CONDIVIDERE CULTURA

Da gennaio 2019 abbiamo deciso di rinnovare l'immagine di CUBO, per richiamare una visione più moderna e innovativa della cultura. Alla revisione dell'immagine si affianca una ridefinizione delle aree più in linea con le strategie del Gruppo Unipol di cui CUBO è la principale emanazione culturale.

CUBO è il museo d'impresa del Gruppo Unipol, uno spazio dove la cultura viene condivisa.

Raccontiamo l'identità, il patrimonio e la storia di Unipol, ma anche il ruolo sociale dell'assicurazione con il linguaggio della cultura e dell'arte, consapevoli che la cultura è il principale strumento di sviluppo, inclusione e dialogo sociale.

SHARING CULTURE

Since January 2019 CUBO has been renewing its image to recall a more modern and innovative culture vision. The image reviewing has been followed by topics which are more consistent with the redesigning strategies of the Unipol Group, CUBO being its main cultural issue.

CUBO is the corporate museum of the Unipol Group, a space for sharing culture.

Telling about the identity, the heritage and the history of Unipol, but also about the social role of insurance with the language of culture and art, aware that culture is the main tool for development, inclusion and social dialogue.

nell'ambito di



CUBO
Piazza Vieira de Mello, 3 e 5 Bologna
Tel. 051.5076060 - www.cubounipol.it



.02

31 GENNAIO
JANUARY

06 APRILE
APRIL
2019



CUBO
Condividere Cultura

magazine

FANTOMOLOGIA

DAL MICRO AL MACRO AI FENOMENI DEL REALE

A CURA DI MARCO MANCUSO, DANIELA TOZZI
E ILARIA BIGNOTTI

PHANTOMOLOGY

FROM MICRO TO MACRO TO REALITY PHENOMENA

CURATED BY MARCO MANCUSO, DANIELA TOZZI
AND ILARIA BIGNOTTI

Il progetto presentato durante *Artefiera* 2019 è una evoluzione della proposta artistica portata avanti da CUBO negli ultimi anni, in grado di ampliare gli orizzonti della ricerca sul rapporto tra strumento tecnologico, elemento percettivo e modalità espressiva a cavallo con gli ambiti della scienza. **Fantomologia** è un termine coniato dallo scrittore e filosofo polacco Stanislaw Lem (*"Summa Technologiae"*, 1964) per indicare come la percezione umana sia limitata dalla sua stessa biologia e potrebbe tendere a un processo di integrazione con l'ambiente naturale in cui l'Uomo è immerso, sfruttando le sue leggi, i suoi equilibri, la sua capacità di spontanea compenetrazione tra elementi differenti: energia, specie, emozione, spazio. *Art-science* immersiva è una forma di espressione che supera l'idea di arte come rappresentazione, in favore di un'esperienza multisensoriale nella quale il pubblico può

The project shown during *Artefiera* 2019 is an evolution of CUBO artistic proposal in recent years, able to broaden the horizons of research on the relationship between technological instrument, perceptive element and expressive modality intertwined with scientific scopes. **Phantomology** is a term created by Polish writer and philosopher Stanislaw Lem (*"Summa Technologiae"*, 1964) to indicate how human perception is limited by its own biology and could tend to a process of integration with the natural environment in which Man is immersed, exploiting its laws, its equilibrium, its ability to spontaneous interpenetration between different elements: energy, species, emotion, space. *Immersive art-science* is a form of expression that overcomes the idea of art as a representation



oltrepassare i limiti della percezione ordinaria. L'elemento della "sostenibilità" e del rapporto "uomo-ambiente", diviene soggetto di riflessione nel contemporaneo, che l'arte ha il dovere di sondare intendendo il concetto di "ambiente" come realtà fenomenologica e naturale che ci circonda, come costruito architettonico e tecnologico in cui siamo immersi, come archetipo subatomico che ci sottende e che consente l'esistenza stessa del mondo. Il mondo della *New Media Art* affronta questa tematica legata alla fenomenologia dell'ambiente e al rapporto tra Uomo e spazio, grazie al dialogo con l'innovazione tecnologica e le sue compenetrazioni con gli ambiti della scienza. Da qui sono stati invitati l'artista britannico **STANZA** e il duo di performer **Evelina Domnitch** e **Dmitry Gelfand**, mentre per la contestualizzazione storica sono state selezionate una serie di opere di **Ugo La Pietra**.

in favour of a multisensory experience thanks to which the public can go beyond the limits of ordinary perception. The element of "sustainability" and the relationship "man-environment" becomes a subject of contemporary reflection that art has the duty to test by seeing the concept of "environment" as a phenomenological and natural reality that surrounds us, as an architectural and technological construct in which we are immersed, as an underlying subatomic archetype that allows the very existence of the world. The world of New Media Art treats this issue linked to the phenomenology of the environment and of the relationship between man and space by dialoguing with technological innovation and its interpenetration with scientific fields. Then, the British artist STANZA and the performer duo Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand have been invited, while a series of works by Ugo La Pietra have been selected for the historical contextualization.

UGO LA PIETRA

Ugo La Pietra, (Bussi sul Tirino, Pescara, 1938-vive e lavora a Milano) è stato, dagli anni Sessanta ad oggi, straordinario 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. In mostra sono eccezionalmente esposti le **Immersioni - Caschi sonori** (1967) e **Il Commutatore** (1970). I primi sono oggetti da esperire: il fruitore vi entra con la testa e parte del corpo, compie una esperienza di isolamento e di immersione sensoriale; il Commutatore è uno strumento di trasformazione della percezione dello spazio urbano, offrendo al fruitore diverse prospettive visuali. Completano il percorso espositivo, nello spazio della Mediateca, una serie di video appositamente



realizzati dall'Archivio dell'artista con CUBO, destinati a raccontare la sua ricerca attraverso la riproduzione di progetti, documentazioni fotografiche, schizzi e appunti, molti dei quali inediti. I tavoli interattivi della Mediateca contengono inoltre documentazione digitale recente, realizzata durante alcuni workshop condotti da La Pietra sulla riscrittura della città; infine, per la prima volta proiettato in uno spazio espositivo, è il film *Progetto disequilibrante*, realizzato nel 2015, volto a ripercorrere le fasi salienti della sua ricerca.

Ugo La Pietra, (Bussi sul Tirino, Pescara, 1938-lives and works in Milan) was, from the 1960s to the present day, an extraordinary inventor of alternative systems of analysis, re-elaboration and construction of visual arts, architecture and urban planning, design and applied arts, music, publishing and teaching. The exhibition exceptionally shows **Immersioni - Caschi sonori** (1967) and **Il Commutatore** (1970). The first are objects to be experienced: the user enters with the head and part of the body, completes an experience of isolation and sensory immersion; the Commutatore is a tool for transforming the perception of urban space, offering the user different visual perspectives. In the space of the Mediateca, the exhibition itinerary is completed by a series of videos specially made by the artist's archive with CUBO, intended to tell his research through the reproduction of projects, photographic documentation, sketches and notes, many of which unpublished. The interactive tables of the Mediateca also contain recent digital documentation, created during some workshops conducted by La Pietra on the rewriting of the city; finally, the film *Progetto disequilibrante*, shot in 2015 and aiming at retracing the salient phases of his research, is for the first time projected in an exhibition space.



dialoghi artistici sperimentali

Dal 31 gennaio al 6 aprile 2019, CUBO promuove **das, dialoghi artistici sperimentali**, la rassegna trasversale dedicata al dialogo artistico e culturale sui temi della contemporaneità, che nasce come territorio di confronto - di contenuti, tecniche, stili - fra i maestri dell'arte contemporanea già storicizzati e esponenti della new generation. **das CUBO** amplifica la programmazione con una serie di appuntamenti diffusi, a confermare la volontà di rendere versatile e sperimentale **Spazio Arte** e sceglie come momento inaugurale la settimana dell'arte contemporanea a Bologna.

experimental artistic dialogues

From January 31st to April 6th 2019, CUBO promotes **das, experimental artistic dialogues**, the transversal review dedicated to artistic and cultural dialogue on contemporary themes, which was born as a space of comparison - of contents, techniques, stylistic elements - among already historicized contemporary art masters and exponents of the new generation. **das CUBO** amplifies the program with a series of widespread appointments, confirming its wish to make its **Spazio Arte** even more versatile and experimental, and chooses as the inaugural moment the week of contemporary art in Bologna.

PROGRAMMA PROGRAM

31 GEN / ORE 18:00
OPENING FANTOMOLOGIA

1 FEB / ORE 16:00
PLAY-MAKERS/THE NEMESIS PINS
Teen Workshop (12-17 anni)
con Fablab Bologna.

ORE 18:30 - TALK
L'AMBIENTE FENOMENOLOGICO:
UNA ENERGIA INVISIBILE
Immersioni e Fenomeni
dell'arte contemporanea
con Ugo La Pietra, Ariane Koek
e Alfredo Cramerotti, moderatori
Marco Mancuso e Ilaria Bignotti.

2 FEB / ORE 16:00
LA CITTÀ DI CARTA
Ambientazione urbana,
Junior Workshop (6-11 anni)
con Articulture.

ORE 18:00
LE IMMERSIONI COME ESPERIENZA
con Lucia Longhi e Matteo Galbiati, in
collaborazione con Espoarte Magazine.

ORE 21:30
FORCE FIELD live performance
Italian première
Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand
UNIPOL AUDITORIUM.

03 FEB / ORE 17:30
MEET THE ARTIST
w/ Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand,
introduce Marco Mancuso.

20 MAR / ORE 17:30 - TALK
L'AMBIENTE ARCHITETTONICO E
SOCIOLOGICO: IL DATO SENSIBILE
Nuove strutture urbane, culturali
e sociali, partecipano Bertram Niessen,
Salvatore Di Dio, Paolo Rigamonti,
modera Daniela Tozzi.

STANZA

STANZA è un artista riconosciuto a livello internazionale, che espone in tutto il mondo sin dal 1984. Le opere di STANZA si focalizzano sin dalla metà degli anni Ottanta sul sistema partecipativo delle "città", che dà forma a una serie di domande nell'ambito del suo lavoro aprendo conversazioni sulle politiche dello "spazio": urbano, tecnologico, sociale. Nelle sue opere, l'artista presenta la città come un sistema di controllo e molti suoi progetti artistici sono realizzati utilizzando dati ambientali in tempo

reale, dati di sorveglianza e sicurezza, notizie e sistemi di informazione in diretta e inseriti in quella che oggi viene definita *Internet of Things*. In mostra **The Nemesis Machine**, la mini metropoli meccanica costituita da componenti elettronici che riflettono in tempo reale ciò che sta accadendo attorno. L'opera rappresenta la complessità di una città in tempo reale, visualizzando la vita urbana sulla base di dati trasmessi da una rete di sensori wireless. Le opere di STANZA sono state premiate con riconoscimenti prestigiosi come il Nesta Dreamtime Award o l'Arts Humanities Creative Fellowship e i suoi lavori sono stati esposti, tra gli altri presso la Biennale di Venezia, il Victoria and Albert Museum, la Tate Britain, e l'ICA London.

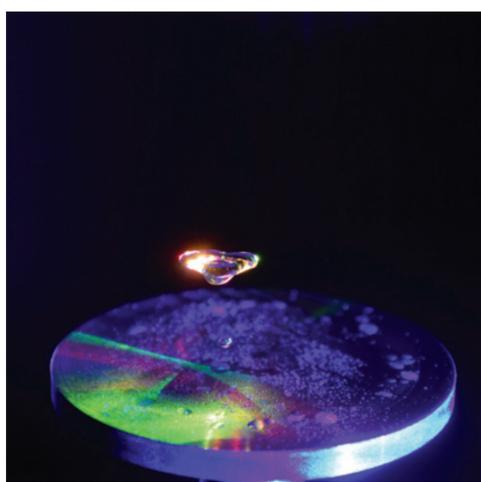
STANZA is an internationally recognized artist, exhibiting all over the world since 1984. STANZA's works have focused since the mid-eighties on the participatory system of the "city", which gives form to a series of questions in his work by opening conversations about the politics of "space", which can be urban, technological or social. In his works, the artist presents the city as a control system and many of his artistic projects have been carried out by using real-time environmental data, surveillance and security data, news and information systems live and included in what is now called the *Internet of Things*. On show **The Nemesis Machine**, the mini mechanical metropolis consisting of electronic components that show in real time what is

happening around. The work represents the complexity of a city in real time, visualizing urban life based on data transmitted by a wireless sensor network. STANZA's works have been awarded with prestigious awards such as the Nesta Dreamtime Award or the Arts Humanities Creative Fellowship and his works have been exhibited, among others, at the Venice Biennale, the Victoria and Albert Museum, the Tate Britain, and the London ICA.



FORCE FIELD PREMIÈRE NAZIONALE DI EVELINA DOMNITCH E DMITRY GELFAND

Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand creano ambienti sensoriali immersivi che uniscono la fisica, la chimica, la computer science con la pratica filosofica. Le loro bellissime installazioni si comportano come ecosistemi viventi, i cui fenomeni in costante trasformazione offrono diversi punti di osservazione agli spettatori. **Force Field** - performance audiovisiva, realizzata per CUBO, attinge simultaneamente alla tridimensionalità del suono, alla inafferrabilità fisica dell'acqua e alle dinamiche rotazionali dei corpi celesti e subatomici, seguendo le tecniche di levitazione acustica che sin dagli anni Settanta e Ottanta sono state principalmente applicate dalla NASA e dall'ESA per



intrappolare ed esplorare campioni altrimenti incontrollabili in condizioni di microgravità.

FORCE FIELD NATIONAL PREMIÈRE BY EVELINA DOMNITCH AND DMITRY GELFAND

Evelina Domnitch and Dmitry Gelfand create immersive sensory environments that combine physics,

chemistry and computer science with philosophical practice.

Their beautiful installations behave like living ecosystems, whose phenomena in constant transformation offer different points of observation to the spectators. **Force Field** - audiovisual performance, created for CUBO, simultaneously draws on the three-dimensionality of sound, the physical elusiveness of water and the rotational dynamics of celestial and subatomic bodies, following the techniques of acoustic levitation that since the seventies and eighties have been mainly applied by NASA and ESA to trap and explore otherwise uncontrollable samples in microgravity conditions.