

.07

d · a · s

dialoghi artistici sperimentali



**CUBO**

Condividere Cultura

01 FEBBRAIO - 11 MAGGIO 2024

.07

01 FEBBRAIO - 11 MAGGIO 2024

---

# TEMPI NUOVI

di **Stefano Non**

---

A cura di **Claudio Musso**



**CUBO**  
Condividere Cultura

# L'incidenza dei composti

*"Da quanto tempo siamo qua?  
Noi stiamo ancora aspettando"*  
NABAT, *Tempi nuovi*

*"No time, no space  
Another race of vibrations  
The sea of the simulation"*  
FRANCO BATTIATO, *No time, no space*

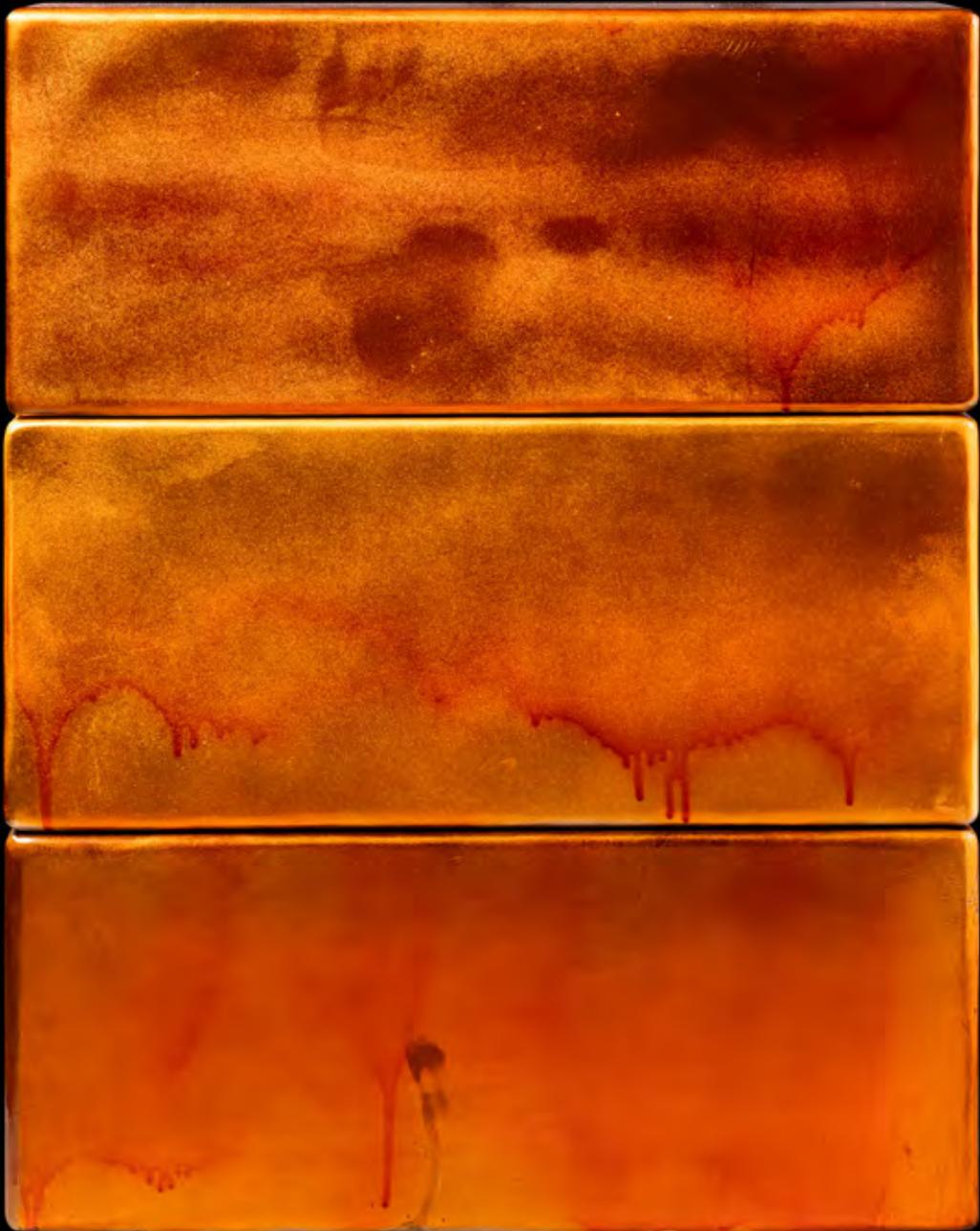
## ***Nuovi tempi per vecchi template***

Riaprire gli occhi. Ogni volta che un anno finisce e se ne inaugura uno successivo sembra normale chiedersi se sarà l'inizio di una nuova era o se il mondo così come lo abbiamo conosciuto si avvierà definitivamente al termine. Apertura e chiusura fanno da sempre parte delle forme cicliche che gli esseri umani dapprima hanno riscontrato nell'ambiente che li circondava (il ciclo della luce, il ciclo dell'acqua, il ciclo delle stagioni e, perfino, il ciclo della vita) e poi hanno applicato al fattore tempo per poterlo agilmente scandire tra un passato, un presente e un futuro. L'opposizione tra vecchio e nuovo è, in qualche modo, figlia della scansione cronologica lineare nella quale l'apposizione di numerosi punti su una retta indica la successione di momenti precisi, a ciascuno dei quali qualcosa precede e qualcos'altro necessariamente segue.

Un prima e un dopo, insomma, che per secoli sono

## ***New times for old templates***

Reopen your eyes. Every time a year ends and a subsequent one begins, it seems normal to ask ourselves whether it will be the beginning of a new era or whether the world as we know it will definitively come to an end. Opening and closing have always been part of the cyclical forms that human beings first encountered in the environment around them (the light cycle, the water cycle, the cycle of the seasons and even the cycle of life), and they then applied the factor of time to be able to easily divide between a past, a present and a future. The opposition between old and new is, in some way, the result of linear chronological scanning in which the placing of numerous points on a straight line indicates the succession of precise moments, each of which is preceded by something and is necessarily followed by something else.



apparsi e, in alcuni casi ancora oggi appaiono, come assoluti, inviolabili, irremovibili.

Il numero plurale che si è deciso di utilizzare come titolo di questo paragrafo però, lascia intendere che la questione temporale sia decisamente più complessa di come è stata fino a qui descritta, e non solo dal punto di vista strettamente geometrico. Affermare che esiste una strettissima relazione tra spazio e tempo, o che possano esistere una moltitudine di tempi diversi, non è più patrimonio esclusivo della fisica e di coloro che ne sono esperti. In un certo senso si potrebbe pensare che buona parte della letteratura e della cinematografia di genere fantascientifico abbia svolto una funzione divulgativa rispetto a questi temi, tanto che oggi certi riverberi giungono a contagiare i testi di popolari canzoni della musica leggera<sup>1</sup>.

A before and an after, in short, which for centuries have appeared and, in some cases still appear today as absolute, inviolable and unshakable.

The plural number that we decided to use as the title of this section, however, suggests that the temporal question is decidedly more complex than the way in which it has been described up to now, not only from a strictly geometric point of view. Affirming that there is a very close relationship between space and time, or that a multitude of different times can exist, is no longer exclusive to the realm of physics and those who are experts in it. In a certain sense one might think that a good part of science fiction literature and cinematography has played a popularising role with respect to these themes, so much so that today certain reverberations of it have infected the lyrics of popular pop music songs<sup>1</sup>.

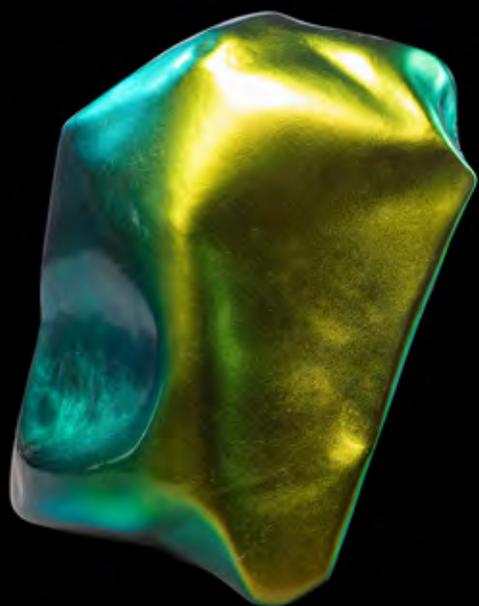
<sup>1</sup> Rimanendo sulla stretta attualità, si vedano i versi tratti dal testo di *Spazio Tempo* (2022) di Francesco Gabbani «un'ora nello spazio / un punto nel tempo», traccia resa nota anche come sigla della fortunata serie RAI *Un professore*.

<sup>1</sup> Sticking strictly to current times, see the verses taken from the text of *Spazio Tempo* (2022) by Francesco Gabbani "an hour in space / a point in time", a track also known as the theme song of the successful RAI series *Un professore*.

\*x→ (Costruire sull'assenza del referente) / (building on the absence of the referent), installation view 2024, ph. credit: Vincenzo Ruocco







Dalla concezione di un tempo unico, uniforme, universale<sup>2</sup> si è passati, ormai quasi senza ripensamenti, a concepire la (com)presenza di più livelli temporali. Non solo non esiste un solo tempo, «non ce ne sono *due* di tempi: ce ne sono legioni. Un tempo diverso per ogni punto dello spazio»<sup>3</sup>.

Il tempo è passato dall'essere definito oggetto unitario, rigido e indeformabile ad una rappresentazione che lo vede piuttosto come frammentario, elastico e molle proprio come in un celebre quadro di Salvador Dalí.<sup>4</sup> L'orologio stesso come inequivocabile simbolo del tempo che trascorre si sdoppia materialmente in una iconica e poetica opera di Félix González-Torres, *Untitled (Perfect lovers)* del 1991, in cui la perdita di sincronia inevitabile per due apparecchi di misurazione della durata diventa il racconto di una relazione sentimentale, tra l'incontro e la separazione, una continua rincorsa di una coppia di lancette verso l'altra.

We have now moved on, almost without a second thought, from the conception of a single, uniform, universal<sup>2</sup> time to conceiving the (co)presence of multiple temporal levels. Not only is there not just one time, "there are not *two* times: there are legions of them. A different time for every point in space"<sup>3</sup>. Time has gone from being defined as a unitary, rigid and non-deformable object to a representation that sees it as more fragmented, elastic and soft, just like in a famous painting by Salvador Dalí<sup>4</sup>. The clock itself as an unequivocal symbol of passing time is materially doubled in an iconic and poetic work by Félix González-Torres, *Untitled (Perfect lovers)* from 1991, in which the inevitable loss of synchronisation between two devices for measuring time becomes the story of a sentimental relationship, between meeting and separation, a continuous chase of a pair of hands towards each other.

<sup>2</sup> Il tempo universale (UT, Universal time) è una derivazione del tempo medio di Greenwich (GMT, Greenwich mean time), cioè il tempo civile del fuso orario centrato sul meridiano fondamentale (che peraltro continua a essere ancora utilizzato nel gergo comune), di cui è diventato la continuazione nel 1928, quando è stato adottato internazionalmente.

<sup>3</sup> C. Rovelli, *L'ordine del tempo*, Adelphi, Milano 2017, p. 16.

<sup>4</sup> La corrispondenza tra l'immagine dell'artista catalano e le teorie dello spazio-tempo è utilizzata anche in G. Tonelli, *Tempo. Il sogno di uccidere Chrònos*, Feltrinelli, Milano 2023, pp. 52-53.

<sup>2</sup> Universal time (UT) is a derivation of Greenwich mean time (GMT), i.e., civilian time in the time zone centered on the prime meridian (which, moreover, still continues to be used in common jargon), of which it became the continuation in 1928, when it was adopted internationally.

<sup>3</sup> C. Rovelli, *L'ordine del tempo*, Adelphi, Milano 2017, p. 16.

<sup>4</sup> The correspondence between the image of the Catalan artist and the theories of space-time is also used in G. Tonelli, *Tempo. Il sogno di uccidere Chrònos*, Feltrinelli, Milano 2023, p. 52-53.





La potenza deflagrante di queste teorie scientifiche, registrata e in alcuni casi anticipata dagli artisti fin dalle prime battute, esonda dai confini delle strutture materiali e di pensiero ereditate dalla tradizione. Sembra impossibile trovare griglie le cui maglie siano in grado di contenere la portata detonante degli assiomi della nuova fisica delle particelle così come quelli della rivoluzione cartografica imposta dall'avvento delle reti telematiche. Eppure parole come *layout* (disposizione, impaginazione) e *template* (matrice, modello) sono oramai di uso quotidiano, i dispositivi che utilizziamo giornalmente così come le interfacce che ne consentono l'utilizzo sono basate sull'ordinamento di contenuti attraverso un impianto che, seppur modificabile, corrisponde a una struttura a caselle. Il progetto grafico inteso nel suo complesso, applicabile cioè a tutti i settori di competenza dall'editoria a internet, è forse una delle forme più evidenti di organizzazione di stampo industriale. In effetti l'interno di una macchina viene suddiviso secondo un ordine specifico che ricorda quello di una fabbrica in cui ogni elemento deve essere collegato al successivo per far sì che l'ingranaggio non si intoppi<sup>5</sup>. Allo stesso modo il linguaggio dei media si caratterizza per la peculiarità di essere scritto attraverso un codice che può essere letto da una macchina in un processo di decodifica e per la tipicità di essere traslato su dispositivi diversi attraverso una transcodifica<sup>6</sup>. Esempi diversi con una matrice comune, svariati sbocchi che fuoriescono da un'unica sorgente. Queste sono solo alcune delle premesse necessarie per accostarsi all'epopea di *DADA 3000 I.E.* (dove "I" sta per iniezione ed "E" per elettronica) di Stefano Non. L'opera, che guida il terzo capitolo di una trilogia che l'artista ha voluto dedicare ai rapporti tra teoria scientifica ed estetica tecnologica<sup>7</sup>, si basa su

<sup>5</sup> Una analogia tra le logiche industriali e quelle computazionali viene offerta anche in J. Bridle, *Nuova Era Oscura*, Nero, Roma 2019.

<sup>6</sup> Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2001.

<sup>7</sup> I due capitoli precedenti sono stati sviluppati nelle mostre *Becoming Eva* (Spazio Gamma, Milano, 2020) e *Schwarzkommando* (XXII Biennale dell'Immagine di Chiasso, 2021).

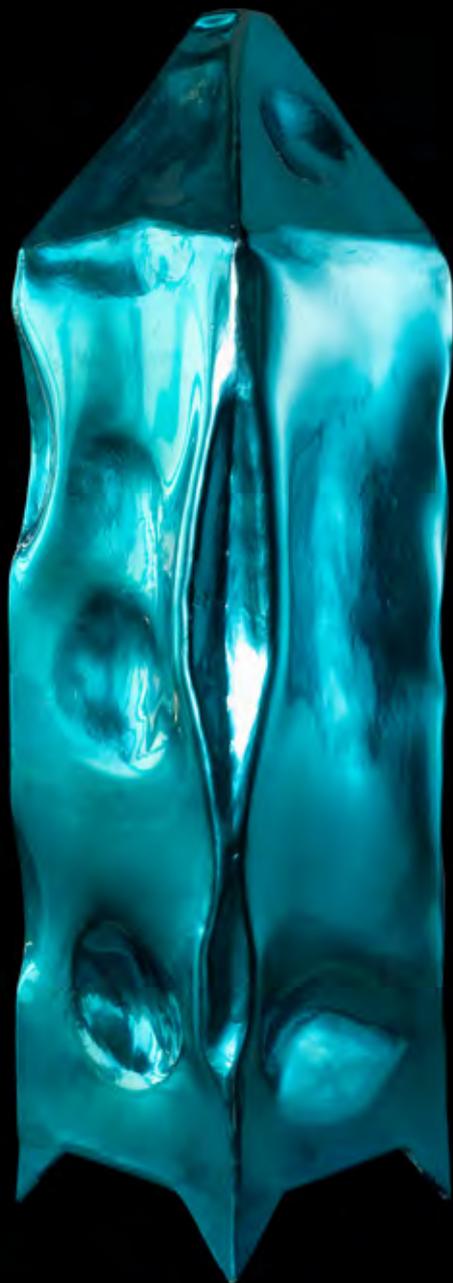
The explosive power of these scientific theories, recorded and in some cases anticipated by artists from the very beginning, overflows from the boundaries of the material and thought structures inherited from tradition. It seems impossible to find grids whose meshes are capable of containing the detonating impact of the axioms of new particle physics as well as those of the cartographic revolution brought about by the advent of data networks. Yet words such as *layout* and *template* are now used daily, and the devices we use every day, as well as the interfaces that allow their use, are based on the ordering of contents through a system which, although modifiable, corresponds to a box structure. The graphic project understood as a whole, that is as applicable to all sectors of expertise from publishing to the internet, is perhaps one of the most evident forms of industrial organisation. In fact, the inside of a machine is divided according to a specific order that recalls that of a factory in which each element must be connected to the next to ensure that the mechanism does not get stuck<sup>5</sup>. In the same way, the language of the media is characterised by the peculiarity of being written through a code that can be read by a machine in a decoding process and by the characteristic of being translated onto different devices through transcoding<sup>6</sup>. Different examples with a common origin, various outlets that emerge from a single source.

These are just some of the premises necessary to approach the epic of *DADA 3000 I.E.* (where "I" stands for injection and "E" for electronics) by Stefano Non. The work, which drives the third chapter of a trilogy that the artist wanted to dedicate to the relationships between scientific theory and technological aesthetics<sup>7</sup>, is based on

<sup>5</sup> An analogy between industrial and computational logics is also offered in J. Bridle, *Nuova Era Oscura*, Nero, Rome 2019.

<sup>6</sup> See L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milan 2001.

<sup>7</sup> The two previous chapters were developed in the exhibitions *Becoming Eva* (Spazio Gamma, Milan, 2020) and *Schwarzkommando* (XXII Biennale dell'Immagine di Chiasso, 2021).



sequenze narrative che fanno letteralmente collidere temporalità diverse attraverso semplici escamotage di cui il più evidente è la compresenza di figure cardine della cultura del XX secolo appartenute a decenni e contesti lontani tra loro. Del resto, uno dei tratti distintivi del *game design* è la stratificazione di livelli in successione che corrispondono ad una articolazione temporale ripetibile: ad ogni *game over* corrisponde sempre uno *start again*<sup>8</sup>.

Tra le immagini più iconiche di DADA 3000 I.E., una “commedia” dell’arte in chiave videoludica, emerge sicuramente quella in cui Marie Curie, Maria Lai e Ursula K. Le Guin come tre vestali del pensiero creativo sono sedute su divani e poltrone ispirati a quelli progettati dal gruppo Memphis mentre Nam June Paik come rabadomante del segnale elettromagnetico armeggia cercando di sintonizzare i tubi catodici di una sua famigerata opera. Il racconto visivo appare come un sogno lucido che deve tanto al cinema surrealista, capace di trasportare l’osservatore al di là dello schermo con il taglio dell’occhio<sup>9</sup>, quanto alle animazioni Pixar, in grado di tradurre attraverso metafore di immediata comprensione concetti come il funzionamento del pensiero astratto<sup>10</sup>.

narrative sequences that make different temporalities literally collide through simple tricks, the most evident of which is the simultaneous presence of key figures of 20th century culture who belonged to distant decades and contexts. Moreover, one of the distinctive features of *game design* is the stratification of levels in succession which correspond to a repeatable temporal articulation: every *game over* always corresponds to a *start again*<sup>8</sup>.

Standing out among the most iconic images of DADA 3000 I.E., a “comedy” of art in a video game key, is certainly the one in which Marie Curie, Maria Lai and Ursula K. Le Guin, like three vestals of creative thought, are sitting on sofas and armchairs inspired by those designed by the Memphis group, while Nam June Paik, as a diviner of the electromagnetic signal, fumbles trying to tune the cathode ray tubes of one of his infamous works. The visual story appears like a lucid dream that owes as much to surrealist cinema, capable of transporting the observer beyond the screen with a slant of the eye<sup>9</sup>, as it does to Pixar animations, capable of translating concepts such as the functioning of abstract thought through immediately understandable metaphors<sup>10</sup>.

<sup>8</sup> Sui rapporti tra tempo fisico e tempo dei media si veda F. Fornasari, *Terrestrial time, Imaginative Time* in M. Pecchioli (a cura di), *Cronache dal Techno-Medio-Evo*, Mimesis, Milano 2015, pp. 107-114.01.

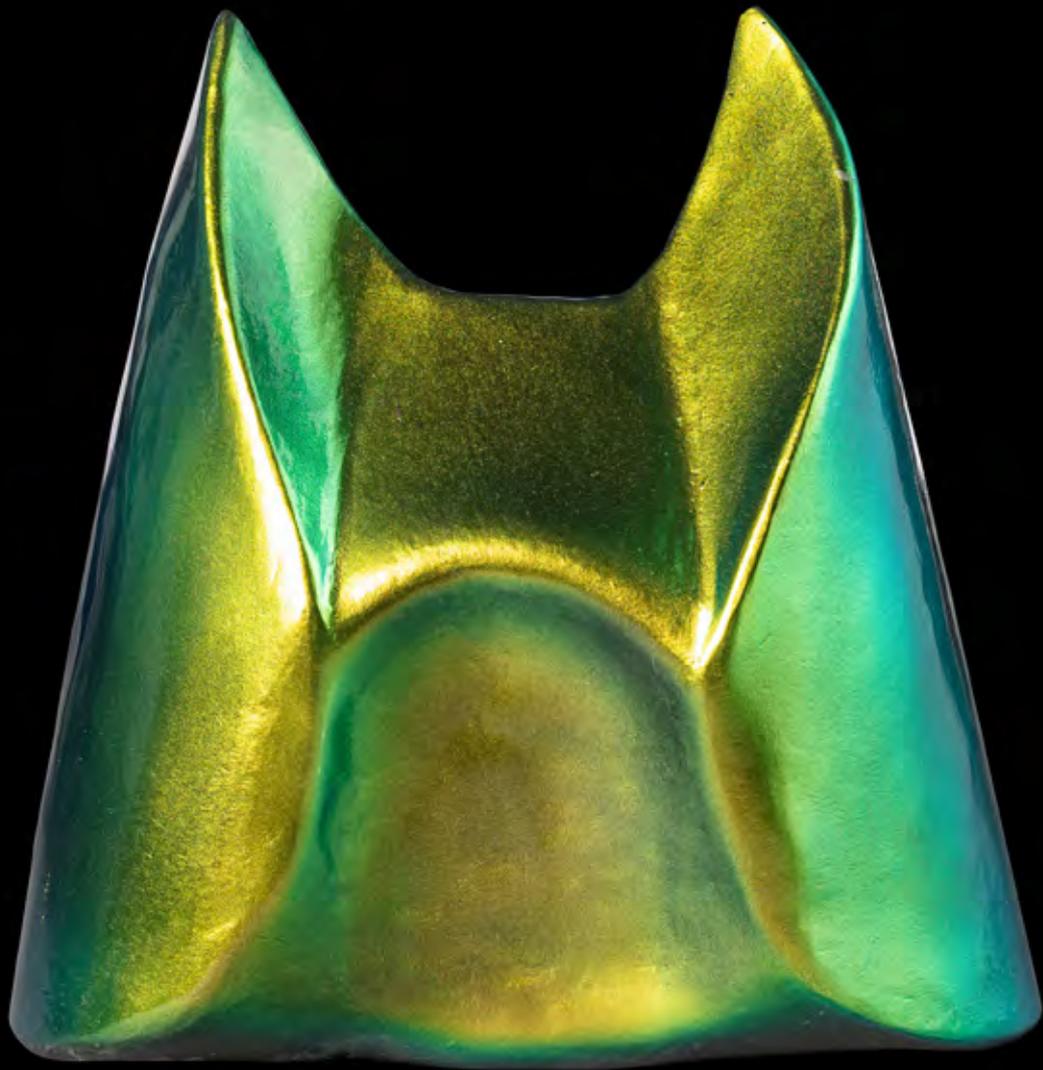
<sup>9</sup> Il riferimento va alla scena iniziale di *Un chien andalou*, il celebre cortometraggio prodotto e interpretato da Salvador Dalí e Luis Buñuel, che l’ha anche diretto nel 1929.

<sup>10</sup> In particolare la sequenza a cui si allude si trova nel film *Inside Out* diretto da Pete Docter e Ronnie del Carmen nel 2015 per la Pixar Animation Studio.

<sup>8</sup> On the relationships between physical time and media time, see F. Fornasari, *Terrestrial time, Imaginative Time* in M. Pecchioli (ed.), *Cronache dal Techno-Medio-Evo*, Mimesis, Milan 2015, pp. 107-114.

<sup>9</sup> Reference is made to the opening scene of *Un chien andalou*, the famous short film produced and starring Salvador Dalí and Luis Buñuel, who also directed it in 1929.

<sup>10</sup> In particular, the sequence alluded to is found in the film *Inside Out* directed by Pete Docter and Ronnie del Carmen in 2015 for Pixar Animation Studio.





-x=+ (Costruire sull'assenza del referente) / (building on the absence of the referent), installation view 2024, ph credit Vincenzo Ruocco  
La mostra si completa di una pubblicazione di Sergio Giusti in forma di romanzo breve intitolata T.H.E.M. Trans Homo Evolutionary Module





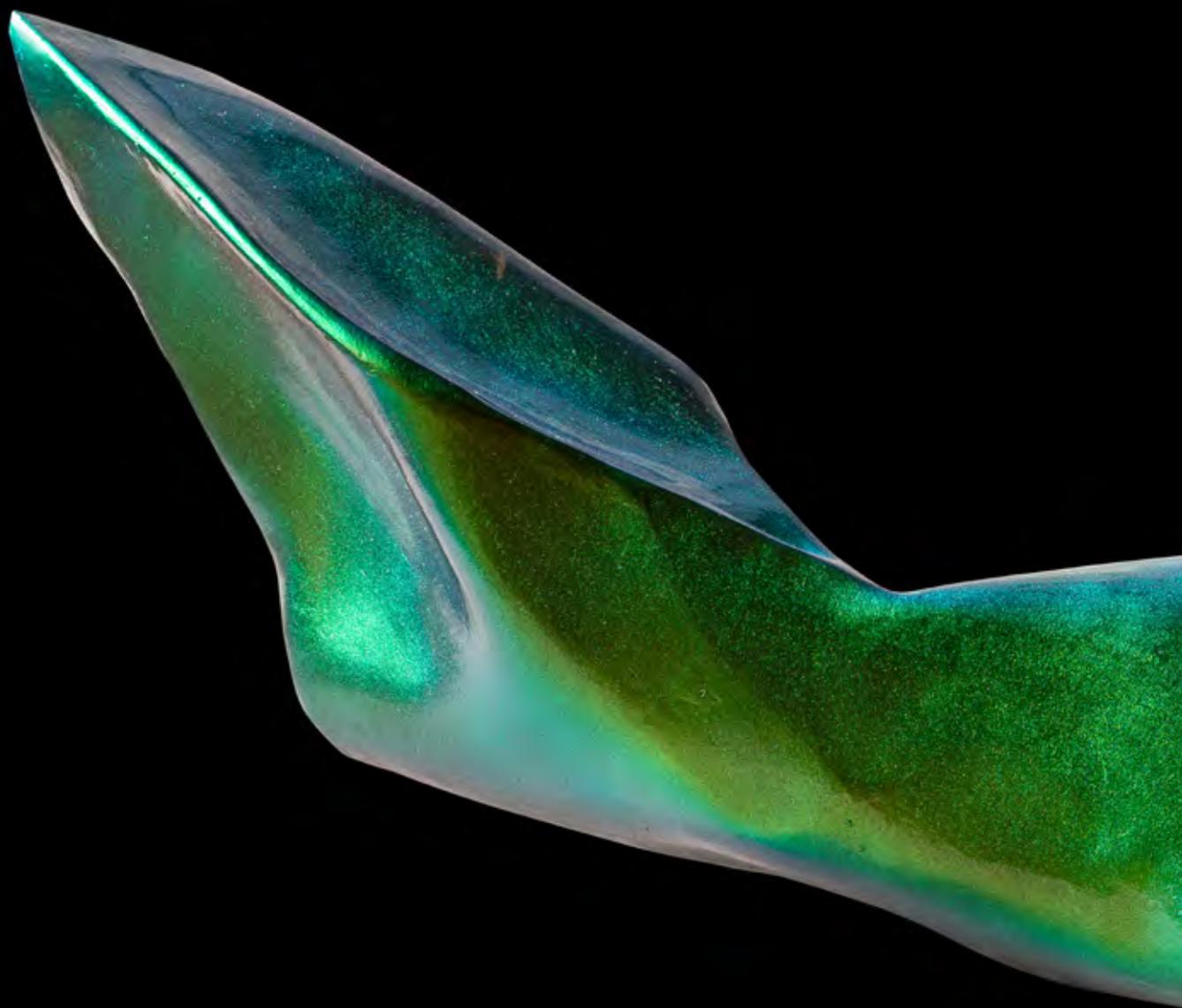
La scelta di utilizzare l'estetica rigida e poligonale resa celebre da videogiochi di culto come SimCity e Minecraft<sup>11</sup> aderisce alla volontà di instaurare un dialogo aperto con la storia dell'arte e della cultura novecentesca. Un gioco che permette di eludere i vincoli di riverenza, di disporre liberamente di un pantheon (o di una squadra, forse) le cui gerarchie sono legate ad affinità operative o semantiche. La possibilità di far incontrare avatar dei personaggi già citati, così come quelli di Tamara de Lempicka, Carl Andre e addirittura eroi di fumetti e cartoni animati come Dr Manhattan e Capitan Harlock, oltre che rappresentare il punto di contatto tra due mondi apparentemente distinti, apre alla costruzione di ponti che nel video sono intergalattici e nella realtà si configurano come interdisciplinari.

Alla base della realizzazione degli ambienti e degli scenari che fanno da sfondo agli sketch sta un elemento discreto, modulare e standardizzato: il *brick* (o mattoncino). L'immutabilità del solido platonico è da un lato un vincolo, una regola predeterminata a cui attenersi scrupolosamente, un template preciso e definito, mentre dall'altro diventa un modello ripetibile e plasmabile con il quale dare sfogo all'immaginazione. Una serie di moduli potenzialmente infiniti per (ri)creare un mondo digitale come un mosaico di pixel. Blocco su blocco, come per le Piramidi. Fino all'inevitabile crollo o, meglio, fino all'ineludibile risveglio.

<sup>11</sup> Oggi l'estetica poligonale che viene associata comunemente a Minecraft, ma che trova radici lontane nella grafica computazionale, è una componente dell'immaginario collettivo che ha varcato i confini dei prodotti per la quale è stata creata e si ritrova stampata su vari oggetti di consumo o perfino citata in serie televisive sci-fi come *Upload* (Prime Video, 2020).

The choice to use the rigid and polygonal aesthetics made famous by cult video games such as SimCity and Minecraft<sup>11</sup> adheres to the desire to establish an open dialogue with the history of twentieth-century art and culture. A game that allows you to evade the constraints of reverence, to freely dispose of a pantheon (or a team, perhaps) whose hierarchies are linked to operational or semantic affinities. In addition to representing the point of contact between two apparently distinct worlds, the possibility of bringing together avatars of the characters already mentioned, as well as those of Tamara de Lempicka, Carl Andre and even heroes from comics and cartoons such as Dr Manhattan and Captain Harlock, opens up the construction of bridges which in the video are intergalactic and, in reality, are interdisciplinary. At the basis of the creation of the environments and scenarios that form the backdrop to the sketches is a discrete, modular and standardised element: the *brick*. The immutability of the Platonic solid is on the one hand a constraint, a predetermined rule to be scrupulously adhered to, a precise and defined template, while on the other it becomes a repeatable and malleable model with which to give free rein to the imagination. A series of potentially infinite modules to (re)create a digital world like a mosaic of pixels. Block upon block, like the Pyramids. Until the inevitable collapse or, better yet, until the inevitable awakening.

<sup>11</sup> Today the polygonal aesthetic that is commonly associated with Minecraft, but which has distant roots in computational graphics, is a component of the collective imagination that has crossed the boundaries of the products for which it was created, and is found printed on various consumer objects or even mentioned in sci-fi television series such as *Upload* (Prime Video, 2020).





Genesis #8, 2024, scultura in lega leggera e vernice auto tuning / light alloy sculpture and car tuning paint, ph credit Degli Esposti-Ruocco



### **Crollo dei paradigmi, paradigmi del crollo**

Stacco. L'obiettivo inquadra due persone di spalle che guardano il panorama urbano fuori dalle finestre di un grattacielo, una sussurra all'altra: «Fidati. Andrà tutto bene». Se questa scena non ricordasse incredibilmente l'epilogo di un film che chiude il XX secolo come *Fight Club* (1999), la si potrebbe paragonare a una condizione che molti, in tutto il pianeta, hanno vissuto di recente durante i primi mesi della pandemia da Covid-19.

Lo sguardo attonito su uno spettacolo tanto tragico da sfociare nel sublime che si consuma di fronte all'impotenza di chi osserva è una delle figure ricorrenti in gran parte delle narrazioni cyberpunk. Paesaggi in declino e scenari della decadenza sono parte integrante degli immaginari distopici che hanno nutrito l'idea di futuro diffusasi nel Novecento, tanto da configurarsi come modello per studi filosofici sulla contemporaneità. Il titolo di un famoso saggio di Slavoj Žižek riprende la frase pronunciata da Morpheus a Neo nel film *Matrix* (1999), *Benvenuti nel deserto del reale*, per impostare una riflessione su uno degli eventi di portata storica per quanto drammatica che hanno aperto il Nuovo Millennio: il crollo delle Torri Gemelle a New York<sup>12</sup>. Nelle prime pagine di *Realismo capitalista* di Mark Fisher per alludere a una condizione apocalittica viene citato il film *I figli degli uomini* (*Children of Men*) di Alfonso Cuarón<sup>13</sup>, pellicola tratta dall'omonimo romanzo, nella quale l'imminente collasso del genere umano è dovuto a un'infertilità dilagante di inspiegabile provenienza. E così i crolli, le catastrofi, i cataclismi sono divenuti parte integrante dell'immaginario collettivo, anzi, sono finiti per essere uno dei paesaggi possibili, fino a penetrare le immagini diffuse sotto forma di meme sulla rete, di cui costituiscono parte degli innumerevoli filoni in crescita.

Il crollo degli ideali, il crollo delle utopie, il crollo dei

### **Collapse of paradigms, paradigms of collapse**

Cut. The lens frames two people from behind, who are looking at the urban panorama outside the windows of a skyscraper, one whispering to the other: "Trust me. It will all be fine". If this scene were not incredibly reminiscent of the epilogue of a film from the end of the 20th century like *Fight Club* (1999), it could be compared to a condition that many all over the planet recently experienced during the first months of the COVID-19 pandemic.

The astonished gaze on a spectacle so tragic as to lead to the sublime that is consumed in the face of the impotence of the observer is one of the recurring figures in most cyberpunk narratives. Landscapes in decline and scenarios of decadence are an integral part of the dystopian fictions that nourished the idea of the future that spread in the twentieth century, so much so that they were configured as a model for philosophical studies on contemporaneity. The title of a famous essay by Slavoj Žižek takes up the phrase uttered by Morpheus to Neo in the film *The Matrix* (1999), *Welcome to the desert of the real*, to set up a reflection on one of the important historical and dramatic events that opened the New Millennium: the collapse of the Twin Towers in New York<sup>12</sup>. In the first pages of *Capitalist Realism* by Mark Fisher, to allude to an apocalyptic condition, the film *Children of Men* by Alfonso Cuarón<sup>13</sup> is mentioned, a film based on the novel of the same name, in which the imminent collapse of the human race is due to rampant infertility of inexplicable origin. And so collapses, catastrophes, cataclysms have become an integral part of the collective imagination. Indeed, they have ended up being one of the possible landscapes, to the point of penetrating the images spread in the form of memes on the internet, of which they constitute part of the innumerable growing strands.

<sup>12</sup> S. Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, Meltemi, Milano 2002, pp. 15-16.

<sup>13</sup> M. Fisher, *Realismo capitalista*, Nero, Roma 2018, p. 25.

<sup>12</sup> S. Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, Meltemi, Milan 2002, p. 15-16.

<sup>13</sup> M. Fisher, *Capitalist Realism*, Nero, Rome 2018, p. 25.

valori di una civiltà che si riflette nel crollo di una città, o della città assunta a paradigma del vivere comune come rappresentato ormai da più di un secolo di fantascienza, da *Metropolis* a *Gotham City*.

La tensione del progresso modernista che produce lo sviluppo urbanistico in cui i desideri e le esigenze del singolo vengono soppiantati a favore delle necessità della massa, in cui l'abitare come forma di relazione lascia il posto alla pura funzionalità che segue le logiche dell'industria e del mercato. Sembra di sentire l'eco de *Le dodici città ideali* immaginate dal Superstudio nei primi anni '70 del secolo scorso: «se la città è un luogo dove un gruppo di uomini nasce, vive, muore; se la città è una madre che cura e protegge i suoi figli, li fornisce di tutto ciò di cui hanno bisogno e decide come essi devono essere felici; se la città è tutto questo indipendentemente dalle sue dimensioni fisiche e demografiche, allora anche l'astronave, che da secoli segue la rotta precisa verso il pianeta di una stella lontana migliaia di anni luce, è una città. [...] La città è una macchina, una macchina così grande che neanche i suoi abitanti hanno idea delle sue dimensioni; i suoi condotti, le serie di ingranaggi, le cinghie, le bielle si perdono a destra e a sinistra, in alto ed in basso, davanti e dietro rispetto a qualsiasi punto la si guardi, nella penombra indistinta, grigia e nebbiosa, che riempie la caverna che essa occupa e di cui nessuno è mai riuscito a scorgere le pareti. [...] La Grande Fabbrica sfrutta il terreno ed il sottosuolo su cui si muove e da esso ricava meravigliosamente tutto quanto occorre alla costruzione della città; la Grande Fabbrica divora brandelli di inutile natura e minerali informi dal suo fronte anteriore ed emette sezioni di città completamente formata e pronta per essere usata dal suo fronte posteriore. [...] La città si disinteressa del paesaggio perché rappresenta in sé tutto quello che piace agli abitanti»<sup>14</sup>.

L'immagine della città come forma simbolica della

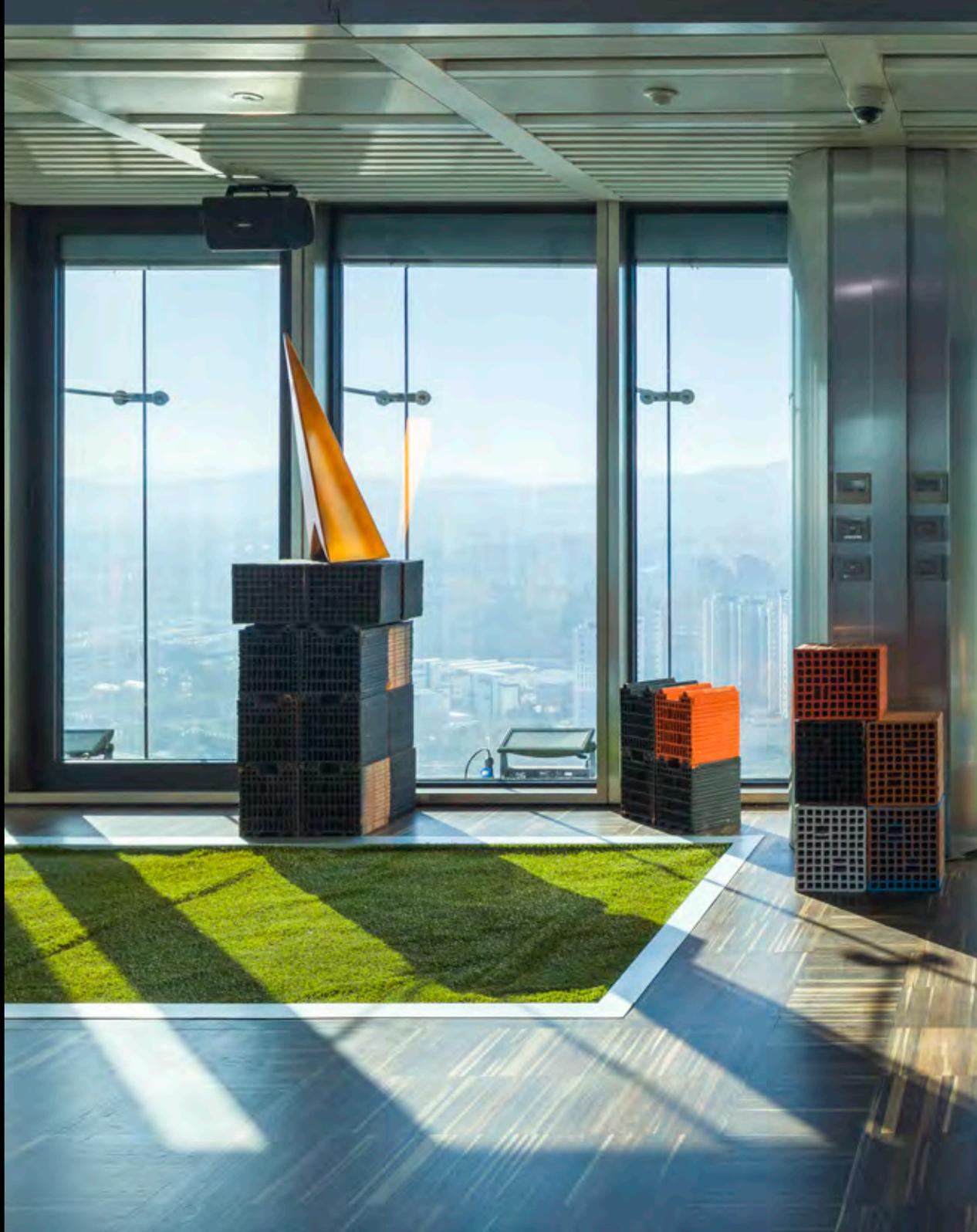
<sup>14</sup> Gli estratti qui riportati appartengono agli scritti prodotti per accompagnare le opere grafiche e progettuali per *Le dodici città ideali* del Superstudio, oggi reperibili in G. P. Frassinelli, *Architettura impropria: prima, durante e dopo* Superstudio, Sagep, Firenze 2017.

The collapse of ideals, the collapse of utopias, the collapse of the values of a civilisation which is reflected in the collapse of a city, or of the city taken as a paradigm of common life as represented by more than a century of science fiction, from *Metropolis* to *Gotham City*.

The tension of modernist progress produces urban development in which the desires and needs of the individual are supplanted in favour of the needs of the masses, in which living as a form of relationship gives way to a pure functionality that follows the logic of industry and the market. We seem to hear the echo of *The twelve ideal cities* imagined by Superstudio in the early 1970s: "if the city is a place where a group of men is born, lives, dies; if the city is a mother who takes care of and protects her children, provides them with everything they need and decides how they should be happy; if the city is all this regardless of its physical and demographic dimensions, then the spaceship, which for centuries has followed the precise route towards the planet of a star thousands of light years away, is also a city. [...] The city is a machine, a machine so big that not even its inhabitants have any idea of its size; its ducts, series of gears, belts, connecting rods are lost to the right and left, up and down, in front and behind from wherever you look at it, in the indistinct, grey and foggy twilight that fills the cave which it occupies and whose walls no one has ever managed to see. [...] The Great Factory exploits the land and subsoil on which it moves and from it wonderfully obtains everything needed for the construction of the city; the Great Factory devours shreds of useless nature and shapeless minerals from its front and emits sections of the fully formed, ready-to-use city from its rear. [...] The city is not interested in the landscape because it represents in itself everything that the inhabitants like"<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> The extracts quoted here belong to the writings produced to accompany the graphic and design works for *The twelve ideal cities* by Superstudio, now available in GP Frassinelli, *Architettura impropria: prima, durante e dopo* Superstudio, Sagep, Florence 2017.







*«x→» (costruire sull'assenza del referente) / (Building on the absence of the referent), installation view 2024, ph credit Vincenzo Riuocco*



società postindustriale<sup>15</sup> che diventa il territorio di ricerca dove verificare l'esistenza di un supposto decadimento dell'utopia attraverso l'analisi delle emergenze architettoniche o, meglio, utilizzando strade, piazze e ogni genere di edificio come punti di osservazione privilegiata sul divenire dello sviluppo o del fallimento del progetto urbanistico<sup>16</sup>.

Proprio per le loro caratteristiche architettoniche di stampo metropolitano e per la loro collocazione territoriale, gli spazi espositivi di CUBO in Torre Unipol sono stati una delle prime ispirazioni che l'artista Stefano Non ha colto durante i sopralluoghi, in particolare la spettacolare veduta a 360° sulla città di Bologna e la prospettiva a nord su un complesso industriale dismesso.

Gli agglomerati che compongono l'allestimento dei gruppi plastici intitolati *Genesis* riecheggiano un paesaggio urbano in cui frammenti di edifici crollati si alternano ad esplosioni e fiammate. L'installazione nel suo complesso assume una connotazione paesaggistica, uno sviluppo orografico che crescendo dal pavimento cerca un rapporto con l'ambiente esterno alle vetrate.

I corpi sculturali che compongono il ciclo *Genesis* sono da un lato il frutto di una sperimentazione inedita e originale con materie industriali di recente utilizzo (leghe metalliche, vernici con tonalità fluorescenti e iridescenti) e dall'altro espressione diretta del mondo lontano al quale si allude. Le forme prodotte manualmente da Non attraverso processi che uniscono la tradizione e l'innovazione nel trattamento dei metalli, rifuggono il rigore geometrico a favore di incurvature e inarcamenti. La lavorazione è partita da lastre metalliche in speciali leghe di alluminio capaci di raggiungere alti livelli di malleabilità a fronte di ottima resistenza.

Tagliate e modellate grazie all'ausilio di procedimenti

The image of the city as a symbolic form of post-industrial<sup>15</sup> society which becomes the area for research to verify the existence of a supposed decay of utopia through the analysis of architectural findings, or rather by using streets, squares and all kinds of buildings as privileged observation points on the progress of the development or failure of the urban planning project<sup>16</sup>.

Precisely because of their metropolitan architectural characteristics and their territorial location, the CUBO exhibition spaces in Torre Unipol were one of the first inspirations that artist Stefano Non grasped during his inspections, in particular the spectacular 360° view on the city of Bologna and the northern perspective on a disused industrial complex.

The agglomerations that make up the display of the plastic groups entitled *Genesis* echo an urban landscape in which fragments of collapsed buildings alternate with explosions and flames. The installation as a whole takes on the connotation of a landscape, an orographic development which, growing from the floor, seeks a relationship with the environment outside the windows.

The sculptural bodies that make up the *Genesis* cycle are on the one hand the fruit of unprecedented and original experimentation with recently used industrial materials (metal alloys, paints with fluorescent and iridescent shades) and on the other a direct expression of the distant world to which it alludes. The shapes that Non has manually produced through processes that combine tradition and innovation in the treatment of metals, eschew geometric rigour in favour of curvature and arches. The process started with metal plates in special aluminium alloys capable of reaching high levels of malleability with excellent resistance.

<sup>15</sup> A. Colombo, *Le società del futuro. Saggio utopico sulle società postindustriali*, Dedalo, Bari, 1978.

<sup>16</sup> P. Johnson, *Verso il postmoderno. Genesi di una deregulation creativa*, Costa & Nolan, Genova 1996, p. 124.

<sup>15</sup> A. Colombo, *Le società del futuro. Saggio utopico sulle società postindustriali*, Dedalo, Bari, 1978.

<sup>16</sup> P. Johnson, *Verso il postmoderno. Genesi di una deregulation creativa*, Costa & Nolan, Genoa 1996, p. 124.







che affiancano le temperature delle vecchie fucine agli ultimi ritrovati della forgiatura, le forme così ottenute hanno assunto sembianze sinuose ed elastiche. La colorazione cangiante che ricopre le superfici è ottenuta grazie all'impiego di vernici utilizzate solitamente nel *tuning* con particolari tinte ad effetto cangiante che ricordano quelle presenti in natura su conchiglie o insetti.

La trasformazione della materia è parte integrante del processo creativo, nell'atto di modificarla infatti le sollecitazioni producono tracolli e collassamenti della struttura molecolare. La manipolazione di elementi prodotti dall'industria metallurgica verso la creazione di sagome informi di ispirazione geometrica o biologica è per l'artista la messa in opera di un procedimento alchemico, una sorta di mistica tecnologica che possa riportare l'essere umano al contatto con le sostanze oltrepassando la macchina, o meglio, impiegando quest'ultima come mezzo per raggiungere lo scopo. Come sostiene il filosofo Santiago Zabala, le opere d'arte come gli eventi tragici o le emergenze sono alterazioni dell'esistente che contribuiscono a scuotere i nostri giudizi etici ed estetici sulla realtà<sup>17</sup>.

Cut and shaped with the help of procedures that combine the temperatures of the old forges with the latest forging discoveries, the shapes thus obtained have taken on a sinuous and elastic appearance. The iridescent colour that covers the surfaces is obtained thanks to the use of paints usually used in *tuning* with particular shades with an iridescent effect that recall those present in nature on shells or insects.

The transformation of matter is an integral part of the creative process; in fact, in the act of modifying it, the stresses cause the molecular structure to melt down and collapse. For the artist, the manipulation of elements produced by the metallurgical industry towards the creation of formless shapes of geometric or biological inspiration is the implementation of an alchemical process, a sort of technological mysticism that can bring the human being back into contact with substances by going beyond the machine, or rather, by using the latter as a means to achieve the goal. As the philosopher Santiago Zabala claims, works of art, in the same way as tragic events or emergencies, are alterations of the existing that contribute to shaking our ethical and aesthetic judgements about reality<sup>17</sup>.

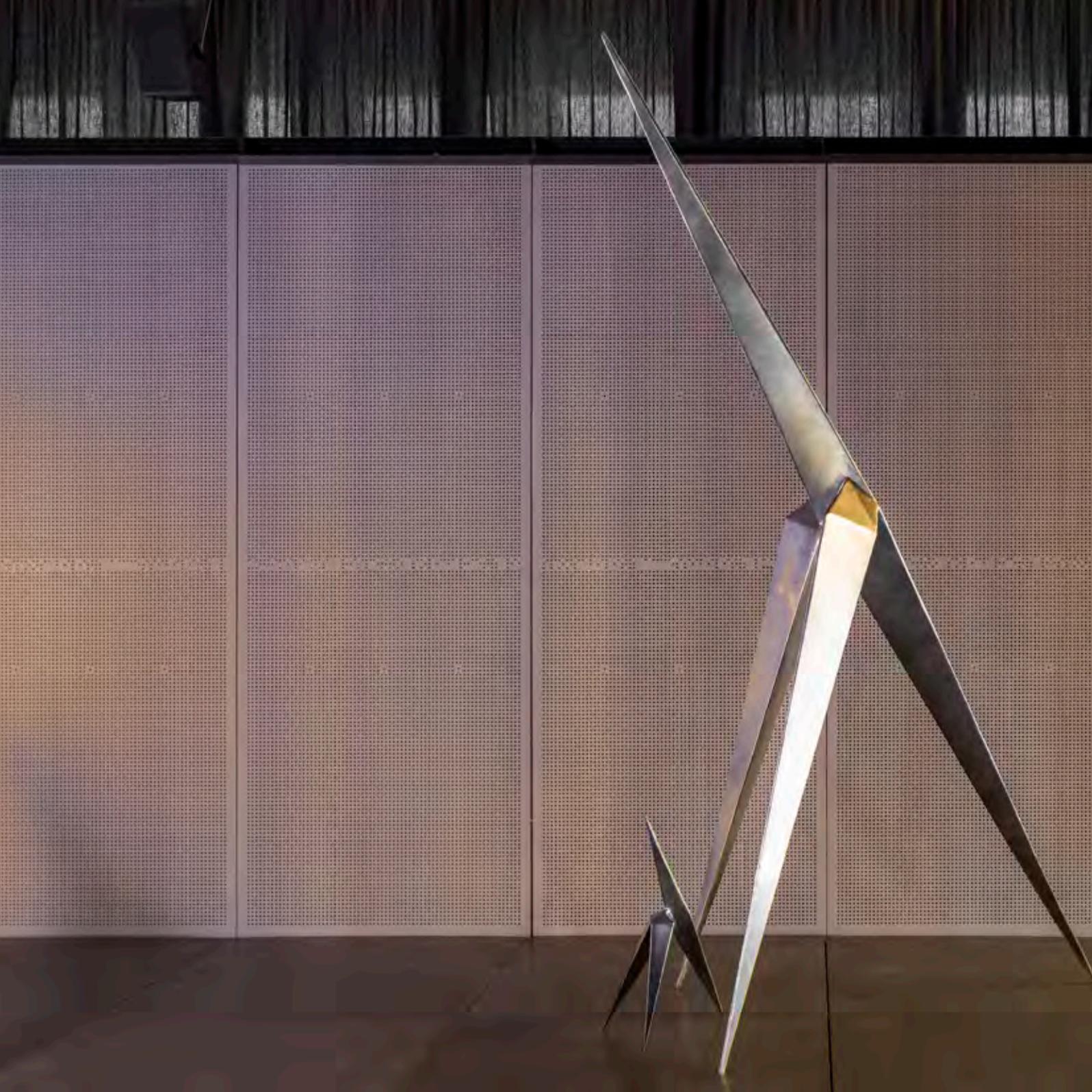
<sup>17</sup> «Works of art, like events or emergencies, have become remnants of Being, that is, ontological or existential alterations that aim to shake our logical, ethical, and aesthetic assessments of reality». S. Zabala, *Why only art can save us. Aesthetics and the Absence of Emergency*, Columbia University Press, New York 2017, p. 25.

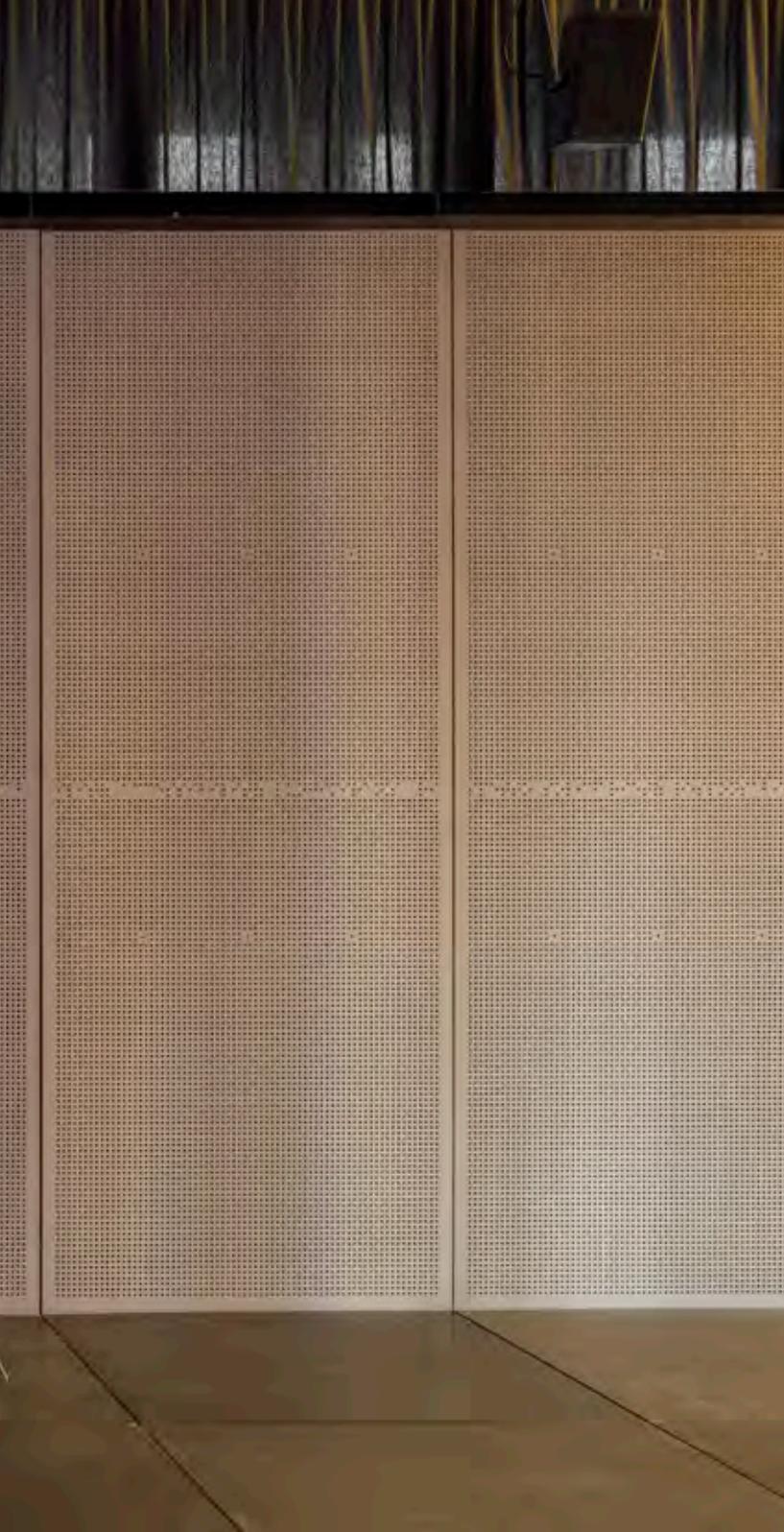
<sup>17</sup> "Works of art, like events or emergencies, have become remnants of Being, that is, ontological or existential alterations that aim to shake our logical, ethical, and aesthetic assessments of reality". S. Zabala, *Why Only Art Can Save Us. Aesthetics and the Absence of Emergency*, Columbia University Press, New York 2017, p. 25.





*Giraffa con ghiraffe cosmiche al museo terrestre / Cosmic giraffe with young giraffes at the Earth museum, installation view 2024, ph credit Vincenzo Ruocco*





*Giraffa con giraffine cosmiche al museo terrestre / Cosmic giraffe with young giraffes at the Earth museum, installation view 2024, ph credit Vincenzo Ruocco*

### ***Dal museo del futuro al futuro del museo***

Stacco. Anteprima della fine. Lo scenario è postumano, letteralmente dopo l'umanità. La vita sulla Terra è un ricordo custodito in un museo. Una famiglia di mammiferi, tramutata in presenza di corpo (metallico) e spirito (luminoso), che ormai abita lo spazio cosmico, è tornata sul pianeta di origine alla ricerca di radici culturali. Potrebbe essere questo l'antefatto alla storia che Stefano Non cerca di raccontare negli spazi di Porta Europa, utilizzando una delle sedi del museo d'impresa del Gruppo Unipol come uno *stargate*, ovvero un portale capace di fungere da collegamento tra due dimensioni lontane, tra due realtà parallele. La domanda allora non è se nel futuro esisteranno ancora i musei, ma se i musei saranno ancora visitati da esseri umani. Questo interrogativo paradossale nonché inquietante, sposta radicalmente il punto di vista dall'umano all'animale e orienta la visione verso l'idea dello spazio museale come residuo di un grande crollo, come rovina di una civiltà ormai decaduta e perciò come ultimo baluardo di conservazione della memoria.

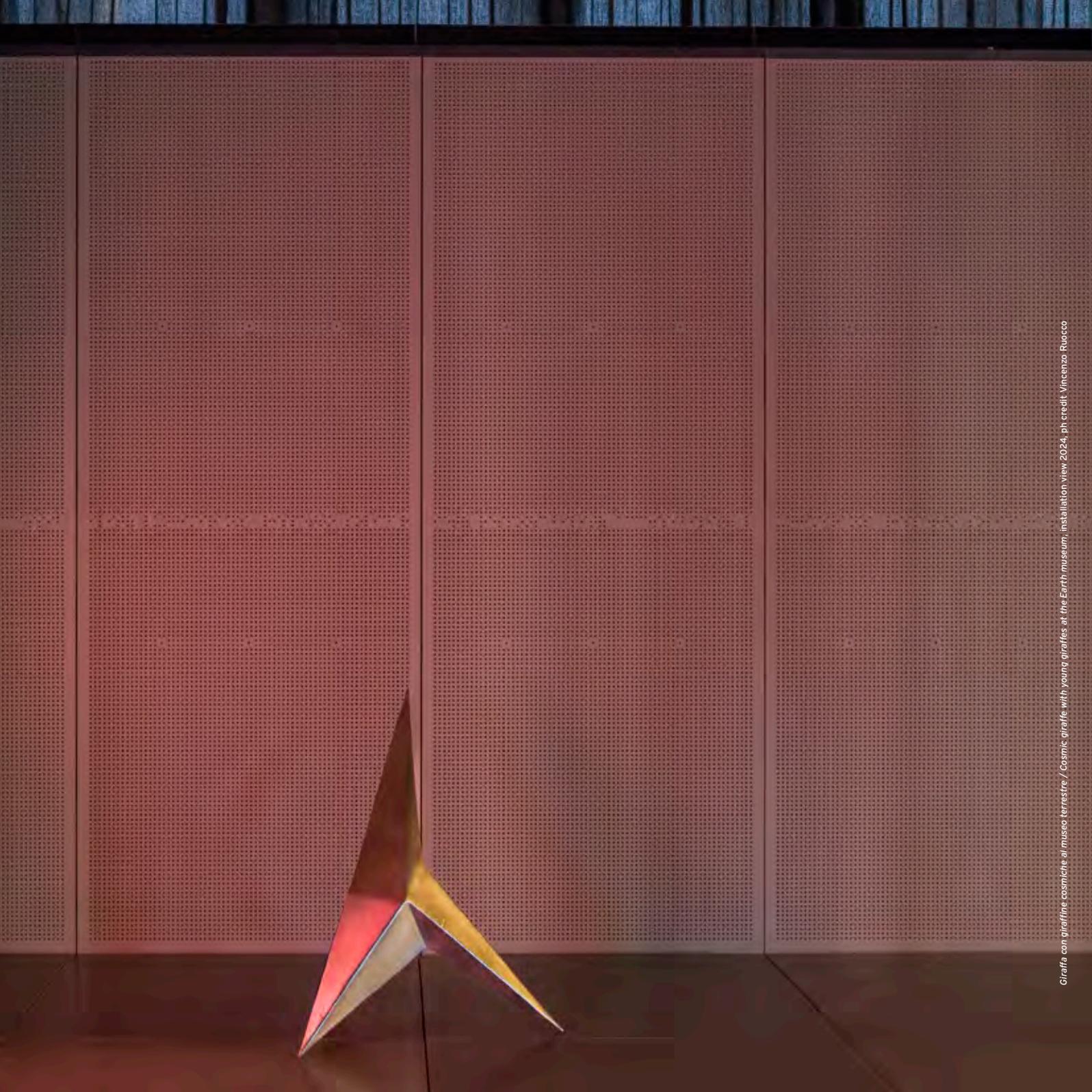
### ***From the museum of the future to the future of the museum***

Cut. Preview of the end. The scenario is posthuman, literally after humanity. Life on Earth is a memory kept in a museum. A family of mammals, transformed into the presence of body (metallic) and spirit (luminous), which now inhabits cosmic space, has returned to its planet of origin in search of its cultural roots. This could be the background to the story that Stefano Non tries to tell in the spaces of Porta Europa, using one of the Unipol Group's corporate museum locations as a *stargate*, that is, a portal capable of acting as a connection between two distant dimensions, between two parallel realities. The question, then, is not whether museums will still exist in the future, but whether museums will still be visited by human beings. This paradoxical and unsettling question radically shifts the point of view from the human to the animal and orients the vision towards the idea of the museum space as the residue of a great collapse, as the ruin of a now decayed civilisation and therefore as the last bastion of conservation of memory.



*Giraffa #2, 2024, parte di gruppo scultoreo, lega leggera e vernice auto tuning / light alloy and car tuning paint, ph credit Degli Esposti-Ruocco*





*Giraffa con giraffine cosmiche al museo terrestre / Cosmic giraffe with young giraffes at the Earth museum, installation view 2024, ph. credit Vincenzo Ruocco*

La giraffa madre e le sue piccole si sono incarnate in lamine lucenti, pure emanazioni di luce, di energia, «la materia, anche quella minerale, l'acciaio come il silicio, diviene pulsante, si fa animale»<sup>18</sup>. I loro comportamenti sono quelli comuni di un piccolo branco, dove l'esemplare adulto cerca di proteggere quelle più giovani che, invece, anelano autonomia e indipendenza muovendosi liberamente nell'ambiente. La giraffa, del resto, è un simbolo della teoria evoluzionista di Charles Darwin, dell'evoluzione pensata come un progresso fisico e formale del corpo per la sopravvivenza della specie, anche in un futuro in cui le condizioni atmosferiche e geomorfiche saranno completamente mutate.

<sup>18</sup> R. Marchesini, *Estetica postumanista*, Meltemi, Milano 2019, p. 163.

The mother giraffe and her little ones are incarnated in shiny sheets, pure emanations of light, of energy, "matter, even mineral matter, steel as well as silicon, becomes pulsating, becomes animal"<sup>18</sup>. Their behaviours are those common to a small herd, where the adult specimen tries to protect the younger ones who, instead, yearn for autonomy and independence by moving freely in the environment. The giraffe, moreover, is a symbol of Charles Darwin's evolutionary theory, of evolution thought of as the physical and formal progress of the body for the survival of the species, even in a future in which atmospheric and geomorphic conditions will have completely changed.

<sup>18</sup> R. Marchesini, *Estetica postumanista*, Meltemi, Milan 2019, p. 163.



Il video, oltre a raccontare attraverso lo sguardo dell'essere umano la vita dei mammiferi nel loro habitat, è rimediato come fosse un documento proveniente da una dimensione altra, in cui anche la componente sonora realizzata in collaborazione con la vocalist e sound artist Thea Soti contribuisce a scardinare l'effetto realistico, a tratti rovesciandolo e in alcuni passaggi rendendolo se possibile ancora più vivido e viscerale. Stando alla narrazione proposta infatti la specie che nel nostro presente è a rischio di estinzione, ha trovato in questo spazio-tempo ulteriore una via di sopravvivenza. Evoluzione e futuro sono termini strettamente collegati, così come accade per museo e memoria. La sfida è trovare il modo di interpolarli, disegnare un piano, approntare un campo in cui possano congiungersi nella complessità.

*Claudio Musso*

The video, in addition to narrating the life of mammals in their habitat through the gaze of the human being, is scored as if it were a document coming from another dimension, in which the sound component, created in collaboration with vocalist and sound artist Thea Soti, also helps to undermine the realistic effect, sometimes reversing it and in some passages making it, if possible, even more vivid and visceral. In fact, according to the proposed narrative, a species which is at risk of extinction in our present has found a way to survive in this future space-time. Evolution and future are closely linked terms, as is the case with museum and memory. The challenge is to find a way to interpolate them, draw a plan and prepare a place in which they can come together in complexity.

*Claudio Musso*







*Girafa con giraffe e cosmitiche al museo terrestre, gruppo scultoreo 2024, ph credit Degli Esposti-Ruocco*

Nell'ambito del progetto das07 "TEMPI NUOVI" e a seguito degli incontri di approfondimento con l'artista **Stefano Non** e il curatore della mostra **Claudio Musso**, il fisico **Guido Tonelli** e il geografo **Franco Farinelli** hanno prodotto due estratti dei loro interventi che sintetizzano le stimolanti riflessioni sulle affinità e le divergenze tra l'arte e la fisica e tra l'arte e la geografia alla luce dei cambiamenti epocali in atto. È possibile vedere integralmente gli incontri sul canale You Tube di CUBO e ascoltare il podcast "dacapo", realizzato in collaborazione con NEU Radio, disponibile anche sulle principali piattaforme.

### **GUIDO TONELLI**

Questo incontro è l'occasione giusta per discutere del rapporto fra arte e scienza. Apparentemente i due mondi sembrano completamente separati, per certi versi antitetici. Io lavoro assieme ad altri tremila scienziati provenienti da tutto il mondo, Stefano collabora con due-tre persone, e si trova spesso da solo a creare le sue opere. Lui ha totale libertà, per lo meno apparentemente. Io sono obbligato a seguire le regole rigorose del metodo scientifico. Lui realizza le sue opere con le sue proprie mani, io coordino il lavoro di migliaia di persone per costruire apparati che hanno le dimensioni di un palazzo di cinque piani e pesano quanto un incrociatore. Sembrano mondi assolutamente diversi. Io ho invece l'impressione che siano molto più vicini di quello che abitualmente si crede. Perché io sento vicino quello che fa Stefano? Perché quando parlo con lui la conversazione assomiglia a quella che intrattengo quando incontro un amico scienziato? Perché entrambi esploriamo mondi molto complicati e, per certi versi, ostili, pericolosi. Siamo esploratori che si addentrano in mondi sconosciuti, che si trovano, nel mio caso, ai confini della conoscenza, al bordo dell'esplorazione estetica o artistica nel caso di Stefano. Il mondo della scienza è molto complicato, e noi siamo sempre lì a fare i conti col fallimento. Fare ricerca è difficile, gli scienziati lo

As part of the das07 "TEMPI NUOVI [NEW TIMES]" project and following the focus meetings with the artist **Stefano Non** and the curator of the exhibition **Claudio Musso**, the physicist **Guido Tonelli** and the geographer **Franco Farinelli** produced two extracts of their works which summarise the stimulating reflections on the similarities and divergences between art and physics and between art and geography in the light of the epochal changes taking place. It is possible to watch the meetings in full on the CUBO You Tube channel and listen to the "dacapo" podcast, created in collaboration with NEU Radio, also available on the main platforms.

### **GUIDO TONELLI**

This meeting is the right opportunity to discuss the relationship between art and science. Apparently the two worlds seem separate, in some ways antithetical. I work together with three thousand other scientists from all over the world; Stefano collaborates with two or three people and is often alone creating his works. He has total freedom, at least apparently. I am obliged to follow the strict rules of scientific method. He creates his works with his own hands, I coordinate the work of thousands of people to build equipment that is the size of a five-story building and weighs as much as a cruiser. They seem different worlds. On the other hand, I have the impression that they are much closer than what is usually believed. Why do I feel close to what Stefano does? When I talk to him, why does the conversation resemble the one I have when I meet a scientific friend? Because we both explore very complicated and, in some ways, hostile, dangerous worlds. We are explorers who delve into unknown worlds, which in my case find themselves on the edge of knowledge, or in Stefano's case at the edge of aesthetic or artistic exploration. The world of science is very complicated, and we are always there dealing with failure. Doing research is difficult, scientists know it well and always consider that something unexpected could suddenly cause a decades-long effort to collapse. The fear of sudden catastrophe is our most regular travel companion. And

sanno bene e mettono sempre in conto che qualcosa di inaspettato possa far crollare di colpo uno sforzo di decenni. La paura della catastrofe improvvisa è la nostra compagna di viaggio più assidua. E ogni tanto il colpo arriva davvero e ti getta al tappeto. E non possiamo fare altro che incassare, imparare la lezione, rialzarci e ripartire su basi diverse. Qualcosa del genere capita anche agli artisti. Quando imboccano una strada nuova, sanno di poter fallire miseramente. Proprio come a noi scienziati, neanche agli artisti è concesso di ripetere cose già fatte nel passato. Devi rischiare se vuoi trovare una soluzione innovativa. Che sia una nuova teoria o un apparato sperimentale rivoluzionario o che sia una nuova forma plastica è del tutto secondario. Sia io che Stefano esploriamo materiali. Nel mio caso sono nuovi sensori, o fibre particolarmente efficienti o nuovi circuiti elettronici, nel caso di Stefano sono leghe metalliche, nuove vernici o software usato nei giochi elettronici piegato a costruire un nuovo racconto. Ci lavori per anni, imbocchi strade che sembrano promettenti per poi scoprire che non ti portano da nessuna parte, devi fare marcia indietro e ricominciare tutto daccapo. Insomma, i punti di contatto fra gli esploratori in campo scientifico e quelli in campo estetico o artistico sono molto più numerosi di quanto si pensa abitualmente. Questo è il motivo per cui sono stato contento di venire qui e vedere da vicino le bellissime opere di Stefano che sono esposte qua sotto e fare con lui questa bella chiacchierata. Ma c'è qualcosa di più profondo che ci unisce, qualcosa di molto antico, quasi di ancestrale. Per capirlo dovremmo tornare indietro nel tempo con l'immaginazione e ritrovarci fra i nostri più lontani progenitori che in una grotta male illuminata hanno lasciato l'impronta delle loro mani sulle pareti della caverna. L'arte è stata forse la prima forma di ribellione al pensiero insopportabile che, in uno scenario naturale in cui tutto si riproduce in eterno, le nostre esistenze individuali siano destinate a passare senza lasciare traccia. Cosa sono

every now and then the blow really comes and knocks you down. And we can only take it, learn the lesson, get up and start again on a different basis. Something like this also happens to artists. When they take a new path, they know they can fail miserably. Just like us scientists, even artists are not allowed to repeat things already done in the past. You must take a risk if you want to find an innovative solution. Whether it is a new theory, a revolutionary experimental apparatus or a new sculptural form is completely secondary. Both Stefano and I explore materials. In my case, they are new sensors, particularly efficient fibres, or new electronic circuits; in Stefano's case, they are metal alloys, new paints or software used in electronic games to construct a new story. You work on it for years, you take paths that seem promising only to find that they lead you nowhere, so you must backtrack and start all over again. In short, the points of contact between explorers in the scientific field and those in the aesthetic or artistic field are much more numerous than is usually thought. This is why I was happy to come here and see Stefano's beautiful works that are displayed below up close and have this nice chat with him. But there is something deeper that unites us, something very ancient, almost ancestral. To understand this, we would have to go back in time with our imagination and find ourselves among our most distant ancestors who, in a poorly lit cave, left the imprint of their hands on its walls. Art was perhaps the first form of rebellion against the unbearable thought that, in a natural scenario in which everything is reproduced forever; our individual existences are destined to pass without leaving a trace. What is art, science, religion and philosophy if not the attempt to build works and architectures of thought destined to defy time, to overcome the millennia, to build a connection between humans and the web of eternity that seems to be woven into the cosmos. These are the most noble forms of rebellion against a destiny that sees us fragile and fleeting in every moment of our earthly transit. We build works of art because we want to leave something destined

arte, scienza, religione e filosofia se non il tentativo di costruire opere e architetture di pensiero destinate a sfidare il tempo, a superare i millenni, a costruire una connessione fra gli umani e la trama di eternità di cui sembra intessuto il cosmo. Sono le forme di ribellione più nobili contro un destino che ci vede fragili e caduchi in ogni istante del nostro transito terrestre. Si costruiscono opere d'arte perché si desidera lasciare qualcosa destinato a durare nel tempo; si producono scoperte scientifiche perché si pensa di regalare all'umanità una conoscenza che attraverserà i secoli; si sviluppano architetture filosofiche o religiose con l'idea che questi strumenti, essenziali per tenere insieme la comunità degli umani, sopravviveranno alla nostra fine individuale. Arte e scienza, che nascono da questo sogno di combattere l'erosione inarrestabile del tempo, hanno prodotto meraviglie assolute: le tre età dell'uomo di Giorgione o relatività e meccanica quantistica sono doni che artisti e scienziati hanno fatto all'umanità intera e che rendono la vita di ciascuno di noi degna di essere vissuta.

**Guido Tonelli** - Fisico del CERN, professore all'Università degli Studi di Pisa e ricercatore associato dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare.

to last over time; scientific discoveries are produced because the idea is to give humanity knowledge that will span the centuries; philosophical and religious architectures are developed with the idea that these tools, essential for holding the community of humans together, will survive our individual end. Art and science, which arise from this dream of combating the unstoppable erosion of time, have produced absolute wonders: the three ages of man by Giorgione or relativity and quantum mechanics are gifts that artists and scientists have given to all of humanity and that make the life of each of us worth living.

**Guido Tonelli** - CERN physicist, professor at the University of Pisa and associate researcher at the National Institute of Nuclear Physics.

## FRANCO FARINELLI

La mostra “-x-+” (*Costruire sull'assenza del referente*) è collocata esattamente nel punto di congiunzione e di incontro tra la “vecchia” e la “nuova” Bologna. La nuova Bologna non ha ancora un concetto, non c'è una forza né intellettuale né politica che sia in grado di rappresentarla dal punto di vista concettuale, di idealizzarla. Questa collocazione non è soltanto metaforica, ma molto significativa riguardo alle opere esposte, al momento in cui le opere stesse sono state prodotte e cui fanno riferimento. Qual è il problema oggi? Il visitatore della mostra se ne rende perfettamente conto, immagino. Il problema oggi è che il funzionamento del mondo è difficile a comprendersi perché stiamo transitando dall'epoca dello spazio ad una in cui lo spazio non ha più la presa che fin qui ha avuto. Potremmo chiamarla con una sola parola globalizzazione, se non che è un termine troppo abusato e che da solo non significa granché, ma un dato intanto è certo, e basterebbe riferirsi a ciò che sta accadendo in questi giorni al confine orientale dell'Europa: lo spazio sta collassando, l'invenzione delle invenzioni moderne sta declinando.

Una volta tanto i manuali di storia continuano a dire la verità, la modernità nasce con il viaggio di Cristoforo Colombo, ma non dicono perché: è con quel viaggio che il modello spaziale si impone come modello del funzionamento del mondo. Quel modello oggi è in crisi, lo è da decenni in effetti, da quando all'inizio degli anni '60 del secolo scorso la rete ha iniziato a sostituirsi allo spazio. All'interno della rete non c'è nemmeno un pezzetto di spazio. Nel suo imporsi la rete fagocita la logica spaziale su cui l'intera modernità è stata costruita. Questo significa non soltanto la fine dell'idea che la relazione decisiva per il funzionamento del mondo sia la distanza metrica tra le cose, la vera questione è che su questo modello la modernità ha costruito i suoi concetti: uno su tutti, la distinzione tra soggetto e oggetto. Tale distinzione, infatti, nasce secondo un modello spaziale, c'è qualcosa e poi c'è

## FRANCO FARINELLI

*The “-x-+” (Building on the absence of the point of reference)* exhibition is located exactly at the junction and meeting point between the “old” and the “new” Bologna. The new Bologna does not yet have a concept, there is no intellectual or political force that can represent it from a conceptual point of view, of idealising it. This positioning is not only metaphorical, but very significant regarding the works on display, to the time when the works themselves were produced and to which they refer. What is the problem today? The visitor to the exhibition is perfectly aware of this, I suppose. The problem today is that the functioning of the world is difficult to understand because we are transitioning from the age of space to one in which space no longer has the hold it has had up to now. We could call it globalisation with a single word, except that it is a term that is too overused and that alone does not mean much, but a fact is certain, and it would be enough to refer to what is happening these days on the eastern border of Europe: space is collapsing, the invention of modern inventions is declining.

For once, history textbooks continue to tell the truth, modernity was born with the journey of Christopher Columbus, but they do not say why: it is with that journey that the spatial model imposes itself as a model of the functioning of the world. That model is in crisis today, in fact it has been for decades since the beginning of the 1960s when the web began to replace space. There is not even a piece of space within the web. As it imposes itself, the web swallows up the spatial logic on which modernity was built. This means not only the end of the idea that the decisive relationship for the world to function is the metric distance between things; the real issue is that modernity has built its concepts based on this model: one above all, the distinction between the subject and object. This distinction, in fact, is born according to a spatial model. There is something and then there is another thing in front of it, only because between the subject and the object, that is, between the first and its opposite, the second, there is a gap: space to

un'altra cosa che gli sta di fronte, solo perché tra il soggetto e l'oggetto, cioè tra il primo e il secondo che gli si oppone, c'è un intervallo, lo spazio appunto. Un intervallo che può essere metricamente governato, calcolato, anticipato sostanzialmente qui sta la modernità: soggetto e oggetto, ma si potrebbe dire perfino che lo stesso modello di causa ed effetto, dunque di spiegazione é oggi completamente in crisi. Galileo Galilei ne *Il Saggiatore* spiega che per poter distinguere la causa dall'effetto c'è bisogno di un intervallo, magari piccolo, tra la manifestazione della causa e la registrazione dell'effetto. Se la causa e l'effetto coincidono in un unico momento, non si possono più distinguere. E la distinzione dipende da un intervallo temporale che dipende a sua volta da un intervallo metrico: lo spazio, ancora una volta. Sono convinto, sebbene nessuno possa dimostrarlo, che la soluzione galileiana debba molto alla costruzione del Portico degli Innocenti, perché è proprio col portico dello Spedale degli Innocenti che Filippo Brunelleschi costruisce tra il 1412 e il 1427 a Firenze, che si ha il primo esempio di costruzione spaziale. Il soggetto sta fermo, altrimenti il trucco non funziona, deve fermarsi all'ingresso del portico, stare immobile. Quando Pavel Florenskij vedrà quel Portico e studierà la prospettiva, dirà che è come se il soggetto moderno fosse paralizzato perché avvelenato col curaro, il soggetto fermo deve guardare tutto e subito, ma quello che guarda sotto il portico (ancora oggi è possibile verificarlo) è sconvolgente, perché le linee rette del pavimento vanno a congiungersi in un punto all'infinito, che è poi il centro della finestrella dentro la quale si imbucaivano i trovatelli. È l'inizio della modernità e oggi è esattamente questo inizio che viene rimesso in discussione dall'esistenza di qualcosa che sconvolge, distruggendo lo spazio, la possibilità di distinguere soggetto dall'oggetto, lo spazio dal tempo, la causa dall'effetto. Non per caso da diversi decenni si parla di postmoderno, con una definizione che nessuno ha mai davvero chiarito fino in fondo. Sappiamo che

be precise. A gap that can be metrically managed, calculated, essentially anticipated, that is modernity: subject and object, but we could even say that the same model of cause and effect, therefore of explanation, is now completely in crisis. In *Il Saggiatore*, Galileo Galilei explains that to distinguish cause from effect, there is a need for a gap, perhaps a small one, between the manifestation of the cause and the recording of the effect. If cause and effect coincide in a single moment, they can no longer be distinguished. And the distinction depends on a time interval that in turn depends on a physical gap: space, once again. I am convinced, although no one can prove it, that the Galilean solution owes much to the construction of the Portico degli Innocenti, because it is precisely with the portico of the Spedale degli Innocenti that Filippo Brunelleschi built between 1412 and 1427 in Florence, that we have the first example of spatial construction. The subject stands still, otherwise the trick does not work; he must stop at the entrance to the arcade and stay still. When Pavel Florenskij sees that arcade and studies the perspective, he will say that it is as if the modern subject were paralysed because he was poisoned with curare, the stationary subject must look at everything and immediately, but for whoever looks under the arcade (it is still possible to verify it today), it is unsettling, because the straight lines of the floor join at a point at infinity, which is then the centre of the small window in which the foundlings were placed. It is the beginning of modernity and today it is exactly this beginning that is called into question by the existence of something that upsets, by destroying space, the possibility of distinguishing subject from object, space from time, and cause from effect. It is no coincidence that for several decades we have been talking about postmodernism, with a definition that no one has ever fully clarified. We know that we are leaving an era to enter another one whose characteristics, whose dimensions, whose coordinates are still difficult to find, precisely because they coincide with the end and the crisis of all the concepts that modernity has left behind. We are in the

stiamo uscendo da un'epoca per entrare in un'altra i cui connotati, le cui dimensioni, le cui coordinate sono davvero ancora difficili da reperire proprio perché coincidono con la fine e la crisi di tutti i concetti che la modernità ha lasciato. Siamo nell'epoca della rete, abitiamo la rete senza accorgercene in ogni istante della nostra vita, siamo tutti Alice nel paese delle meraviglie, senza saperlo.

Non possiamo fare completa astrazione dal rapporto fisico con le cose, e si vede molto bene in mostra. Esiste una dimensione fisica, una dimensione tangibile, componibile, che viene catturata all'interno di una "sovradimensione" che non appartiene al visibile. Abitiamo un mondo dove progressivamente assistiamo allo scollamento del regime materiale di funzionamento dal regime funzionale stesso, fatto completamente inedito e che si presenta in forma inedita in termini storici, per cui il riferimento al mattone (*brick*) nell'allestimento e nel video *DADA 3000 I.E.* potrebbe anche valere al rovescio: la volontà di continuare ad ancorare alla fisicità terrestre una realtà che ormai non obbedisce più ad essa e perciò un mondo di cui non riusciamo a proporre un'immagine funzionale, plausibile, quotidiana. Credo che qui risieda il nodo principale, non soltanto per gli artisti, anche per gli scienziati. L'artista ha un grandissimo vantaggio da questo punto di vista, può essere molto più libero nel rapporto con la materia e con le problematiche connesse. Oggi la figura del cosmografo, che è un'invenzione moderna, di colui che riesce a dare forma concettuale al mondo, è ormai scomparsa. C'è stata una formidabile e imperiosa sostituzione della forma sferica a quella tabulare, le mappe insomma, spiegano sempre meno, sono sempre più impotenti e l'altro modello, che è noto fin dall'Antica Grecia, quello della sfera, è difficilmente concettualizzabile, imprevedibile: non solo perché la sfera, a differenza della mappa, ha sempre una faccia nascosta, non si può mai controllare direttamente e nella sua totalità, ma perché vi sono problemi di ordine

age of the web, we live on the web without realising it in every moment of our lives, we are all Alice in Wonderland, without knowing it.

We cannot completely disregard the physical relationship with things, and it can be seen very well in the exhibition. There is a physical dimension, a tangible, modular dimension, which is captured within a "superdimension" that does not belong to the visible. We live in a world where we are gradually witnessing the separation of the material regime of functioning from the functional regime itself, a completely new fact that presents itself in an unprecedented form in historical terms, so the reference to *brick* in the production and in the *DADA 3000 I.E.* video could also be valid in reverse: the desire to continue to anchor to earthly physicality a reality that no longer obeys it and therefore a world for which we are unable to propose a functional, plausible, everyday image. I believe that this is where the main issue lies, not only for artists, but also for scientists. Artists have a great advantage from this point of view; they can be much freer in their relationship with the material and its related problems. Today the figure of the cosmographer, who is a modern invention, of someone who manages to give conceptual form to the world, has now disappeared. There has been a formidable and imperious substitution of the spherical form for the tabular one. In short, maps explain less and less, are more and more impotent and the other model, that of the sphere, which has been known since Ancient Greece, is difficult to conceptualise, elusive: not only because the sphere, unlike the map, always has a hidden face, it can never be controlled directly and in its entirety, but because there are terrible mathematical problems for which knowledge of reality in spherical terms is something that is essentially impossible. We are truly at the edge, at the limits of the thinkable and consequently of the operable. Just reading the newspapers every day, what is the Ukrainian crisis? At least in its fundamental aspects, it is an attempt by the former Soviet Union to continue to maintain a model of the world that no longer corresponds to

matematico terribili per cui la conoscenza in termini sferici della realtà è qualcosa di sostanzialmente impossibile. Siamo davvero al confine, al limite del pensabile e di conseguenza dell'operabile. Basta leggere i giornali ogni giorno, che cos'è la crisi ucraina? Almeno nei suoi aspetti fondamentali, è il tentativo di continuare a mantenere da parte dell'Ex Unione Sovietica un modello di mondo che non corrisponde più al suo funzionamento. Cos'è uno Stato, il soggetto moderno per eccellenza, il *Leviatano* di Hobbes? Uno stato è una figura, una costruzione che deve obbedire strettamente ad almeno tre requisiti: - deve essere **continuo**, cioè tutto un pezzo, poi certo ci sono le *exclaves* e le *enclaves*, delle piccole parti sparse qua e là, ma sono le eccezioni che confermano la regola (San Marino in Italia insomma); - deve essere **omogeneo**, l'omogeneità riguarda la sua cultura, cioè si esprime sostanzialmente nel credo religioso e nella lingua che gli abitanti parlano (non c'è uno stato oggi al mondo dove si parli una sola lingua e si professi soltanto una fede); - infine deve essere **isotropico**, cioè funzionalmente tutte le sue parti devono essere voltate nella stessa direzione, puntare verso il centro, la Capitale.

Continuità, omogeneità e isotropismo, sono le caratteristiche fondamentali del territorio statale. E da dove vengono? Sono quelle che nella geometria euclidea, specificano la natura delle estensioni. Un'estensione per Euclide si dice geometrica quando è continua, omogenea e isotropica. È evidente a questo punto che lo stato non regge più il nuovo funzionamento del mondo.

Il problema vero è che non possediamo ancora gli strumenti concettuali per comprendere il processo in atto. Il test ucraino è molto importante perché proprio il corpo materiale del territorio giorno per giorno volge sotto i nostri occhi, squaderna la crisi del funzionamento statale. Tutti gli stati sono come l'Ucraina o, meglio, l'Ucraina è la personificazione della logica statale e quello che accade ha un valore

its functioning. What is a State, the modern subject par excellence, Hobbes' *Leviathan*? A state is a figure, a construction that must strictly obey at least three requirements: - it must be **continuous**, that is, a whole piece, then of course there are the *exclaves* and the *enclaves*, small parts scattered here and there, but they are the exceptions that confirm the rule (San Marino in Italy). It must be **homogeneous**, homogeneity concerns its culture, i.e. it is essentially expressed in religious belief and in the language that the inhabitants speak (there is no country today in the world where only one language is spoken and only one faith is professed). Lastly, it must be **isotropic**, i.e. functionally all its parts must be turned in the same direction, pointing towards the centre, the Capital. Continuity, homogeneity and isotropism are the fundamental characteristics of the state territory. And where do they come from? They are those that in Euclidean geometry specify the nature of the spread. Spread for Euclid is said to be geometrical when it is continuous, homogeneous and isotropic. It is clear at this point that the state no longer governs the new functioning of the world.

The real problem is that we do not yet have the conceptual tools to understand the process taking place. The Ukrainian test is very important because the very material body of the territory, day by day, reveals the crisis of state functioning before our eyes. All states are like Ukraine or, better yet, Ukraine is the personification of state logic and what is happening has an exemplary value for the destiny towards which modern states are headed. Today the globe is divided into about 200 states; there is no other model for the moment. The state federation in its various forms is no longer enough because the problem is the nature of the relationship that exists within the state, between culture on one hand and territory on the other. We are at the threshold of a completely new era, and that era already exists, it already functions, it already operates. Marx comes to mind who spoke of an "old mole who digs so rapidly" in operation in the nineteenth century of

esemplare per il destino cui gli stati moderni sono indirizzati. Oggi il globo si suddivide in circa 200 stati, non c'è altro modello per il momento, non basta più la federazione statale nelle sue varie declinazioni perché il problema è la natura del rapporto che esiste all'interno dello stato, tra cultura da un lato e territorio dall'altro. Siamo sulla soglia di un'epoca completamente nuova, e quell'epoca già c'è, già funziona, già opera. Viene in mente Marx che parlava di una «vecchia talpa che scava tanto rapidamente» in funzione nell'Ottocento di un altro movimento, ma questa volta il cambiamento è globale, non è locale, e riguarda la possibilità di continuare a giocare la partita di comprendere come il mondo funziona. Siamo pericolosamente di fronte a una letterale disumanizzazione del funzionamento del mondo. Per fortuna c'è l'arte, in un momento in cui c'è urgente bisogno di nuovi modelli e i modelli scientifici (almeno quelli di cui si può parlare) stentano a mantenere la loro presa, direi che ancora una volta possa essere l'arte, con la sua capacità di rappresentazione a costituire l'ultima spiaggia. Non è escluso che tra qualche tempo i rapporti tra arte e scienza si presentino in maniera tale da dover essere interpretati in senso capovolto. E più il discorso artistico resta umano, più è decisivo per ciò che ancora chiamiamo umanità.

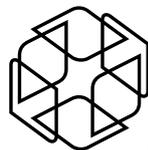
**Franco Farinelli**, geografo, professore emerito dell'Università di Bologna, già Presidente dei Geografi Italiani.

another movement, but this time the change is global, it is not local, and concerns the possibility of continuing to play the game of understanding how the world works. We are dangerously faced with a literal dehumanisation of how the world works. Luckily there is art, at a time when there is an urgent need for new models, and scientific models (at least those we can talk about) are struggling to maintain their grip; I would say that once again it may be art, with its ability to represent the last resort. It is not ruled out that in some time the relationships between art and science will be presented in such a way as to have to be interpreted in an inverted sense. And the more the artistic discourse remains human, the more decisive it is for what we still call humanity.

**Franco Farinelli**, geographer, professor emeritus of the University of Bologna, former Chairman of Italian Geographers.







**CUBO**

Condividere Cultura

## I nostri luoghi



### **CUBO in Porta Europa**

Piazza Vieira de Mello, 3 e 5 - Bologna



### **CUBO in Torre Unipol**

Via Larga, 8 - Bologna

[www.cubounipol.it](http://www.cubounipol.it)

Tel. 051.507.6060



**CUBO**  
Condividere Cultura

**Unipol**  
GRUPPO