

FABIO GIAMPIETRO
URBAN SINGULARITY

FABIO GIAMPIETRO

URBAN SINGULARITY

L'ARCHITETTURA OLTRE L'UMANO

GALLERIA GABURRO

galleriagaburro.com
Via Cerva 25, Milano
26.03.2025 – 31.05 2025

Testi di
Texts by
Fabio Giampietro
Arianna Grava
Dounia Hajhajate
Maria Grazia Mattei
Matteo Scabeni

Revisione editoriale
Editing
Giulia Petrucci

Ricerche
Researches
Dounia Hajhajate
Giulia Petrucci
Matteo Scabeni

Fotografia
Photography
Zima Studio

Ringraziamenti
Acknowledgements
Francesco Crespi
Alessio de Vecchi
Etan Genini
Maria Lamanuzzi

Direzione editoriale
Editorial Direction
Manfredi Nicolò Maretti

Coordinamento editoriale
Editor-in-Chief
Maria Paola Poponi

Progetto grafico e impaginazione
Graphic Design and Layout
Maretti Editore | Claudia Dagostino

ISBN 978-88-9397-128-7

© Maretti Editore 2025
© Galleria Gaburro

Tutti i diritti riservati.
Nessuna parte di questo libro può essere
copiata o trasmessa in qualsiasi
forma o con mezzo elettronico, meccanico
o altro senza l'autorizzazione scritta
dei proprietari dei diritti e dell'Editore

All rights reserved.
No part of this book shall be copied or
transmitted in any form or by
electronic, mechanical or others
means without the written consent
from the copyright owners and the Publisher

SOMMARIO

TABLE OF CONTENTS

6	OLTRE LA PERCEZIONE: LA SINGOLARITÀ SECONDO FABIO GIAMPIETRO UN VIAGGIO TRA ARCHITETTURE FLUIDE E VISIONI INTERIORI, DOVE LA REALTÀ SI PIEGA ALLA PERCEZIONE E ALL'IMMAGINAZIONE
16	URBAN SINGULARITY L'ARCHITETTURA OLTRE L'UMANO
18	PRESENZE SENZA CONFINI L'ILLUSIONE DELLA REALTÀ TRA ARTE, NEUROSCIENZE E AI
26	IPERESTETICA ANTINOMIE DEI LINGUAGGI NELLA PRATICA DI FABIO GIAMPIETRO
33	ALLESTIMENTO MOSTRA INSTALLATION VIEW
49	OPERE WORKS
79	BIOGRAFIA
80	CRONOLOGIA ESPOSITIVA
85	TRADUZIONI TRANSLATIONS
87	BEYOND PERCEPTION. SINGULARITY ACCORDING TO FABIO GIAMPIETRO A JOURNEY AMONG FLUID ARCHITECTURES AND INNER VISIONS, WHERE REALITY BENDS TO PERCEPTION AND IMAGINATION
91	URBAN SINGULARITY ARCHITECTURE BEYOND THE HUMAN
92	BOUNDLESS PRESENCES THE ILLUSION OF REALITY BETWEEN ART, NEUROSCIENCE AND AI
96	HYPERAESTHETICS ANTINOMIES OF LANGUAGE IN FABIO GIAMPIETRO'S PRACTICE
99	BIOGRAPHY
100	EXHIBITION HISTORY

Quando ho incontrato Fabio Giampietro per progettare un'opera al MEET di Milano, ho subito percepito in lui un'urgenza creativa fuori dal comune, soprattutto nel mondo dei creativi digitali.

Quello che mi ha colpito non è stato solo il suo lavoro, ma l'attitudine con cui lo affronta. Da oltre quarant'anni mi occupo di arte digitale, ho visto evolversi linguaggi, strumenti, visioni. Eppure, nel suo modo di esplorare l'immagine e lo spazio, ho ritrovato qualcosa di raro, di più profondo: un'arte che non si limita a rappresentare o ad essere una *esibizione* di meraviglie tecnologiche, di effetti speciali, ma un'arte che vuole espandere i confini della percezione stessa, che mira a ridefinire il concetto stesso di percezione.

Fabio non è un artista digitale nel senso più tradizionale del termine. Il suo lavoro nasce dalla pittura, ma non si ferma alla superficie bidimensionale. La tecnologia che utilizza, che sia la Realtà Virtuale o l'Intelligenza Artificiale, non è un semplice strumento, ma una dimensione, una straordinaria possibilità di andare oltre, di trasformare persino una tela in un ambiente, in un'esperienza da vivere.

Mi ha colpito il modo in cui non separa il reale dal virtuale, ma li intreccia, creando uno spazio in cui la visione diventa davvero immersiva, dove l'opera non è più solo da osservare, ma da attraversare.

Fabio è un esploratore dello spazio, un costruttore di mondi che non si limitano a esistere su una superficie, ma si aprono a nuove dimensioni, diventano esperienze uniche per il pubblico che le scopre. È un architetto dell'impossibile. Nelle sue opere, il futuro non è una destinazione, ma un'ipotesi sempre in mutazione, un gioco di specchi tra l'uomo e la macchina, tra il sogno e la materia.

C'è in lui una tensione costante verso il superamento, una ricerca che non si accontenta di interrogarsi sulla forma. Entra nel vivo della nostra relazione con la realtà ibrida che stiamo vivendo e ci stimola ad aprire il nostro sguardo.

Ecco, per me è un artista che vive la contemporaneità con uno sguardo rivolto al futuro, capace di raccogliere suggestioni dalla tradizione artistica e proiettarle in un territorio ancora inesplorato.

Forse è proprio questo a renderlo così interessante: non il mezzo che di volta in volta usa, ma la sua capacità di ridefinire i confini dell'arte come processo, forza trasformatrice e meraviglia continua.

Maria Grazia Mattei
Fondatrice e Presidente
MEET Digital Culture Center



The Lift, 2022. Installation view
at MEET Digital Culture Center.
Crediti MEET Digital Culture Center.
The Lift, 2022. Installation view
at MEET Digital Culture Center.
Credits MEET Digital Culture Center.

OLTRE LA PERCEZIONE: LA SINGOLARITÀ SECONDO FABIO GIAMPIETRO

UN VIAGGIO TRA ARCHITETTURE FLUIDE E VISIONI INTERIORI, DOVE LA REALTÀ SI PIEGA ALLA PERCEZIONE E ALL’IMMAGINAZIONE

di Arianna Grava

A partire dal controllo dei mezzi che veicolano la sua produzione artistica, Fabio Giampietro concepisce un’opera che non si limita a riflettere la realtà, ma diventa una vera e propria architettura, una creazione che ruota attorno all’idea di un futuro in cui tecnologia e umanità si fondono nella *singularità*.

Utilizzando un’accorta alchimia di tecniche e media, l’artista edifica, con meticolosa precisione, un universo modellato sulle sue stesse visioni, dove la realtà e la finzione si fondono in un continuo e vibrante dialogo. In quest’ottica, *Urban Singularity* si erge come il culmine della sua ricerca, sintesi perfetta di un sistema che raccoglie e rielabora il pensiero visivo e filosofico dell’artista in un’armonia che trascende i confini tradizionali dei linguaggi.

In questa intervista, ho ripreso le tappe fondamentali della carriera di Giampietro per esaminare l’evoluzione del suo percorso creativo e comprendere in che modo ogni periodo e scelta non solo riflettano, ma plasmino in maniera dinamica e continua il suo universo.

ARIANNA GRAVA *Quando sono entrata per la prima volta nel tuo studio, ho notato numerosi robot degli anni ’80 e ’90 e videogiochi di ogni tipo che mi hanno riportato alla mente il giovane Marty McFly in Ritorno al Futuro, del 1985. Un film che ha influenzato molti millennials. In che modo il periodo della tua infanzia, quegli anni Ottanta in cui il futuro sembrava essere rappresentato ovunque, ha influenzato la tua ricerca artistica ancora oggi?*

FABIO GIAMPIETRO Gli anni Ottanta hanno avuto un impatto profondo sulla mia immaginazione e sulla mia estetica. Era un periodo in cui il futuro sembrava essere ovunque, visibile nelle forme fisiche della tecnologia: console, computer, cabinati da sala giochi, walkman, robot giocattolo dal design futuristico. Il concetto stesso di innovazione passava attraverso l’hardware, che era tangibile e iconico. Poi, con il tempo, l’hardware è stato progressivamente soppiantato dal software, e la fisicità delle macchine ha lasciato spazio a un mondo sempre più immateriale, dominato dai dati e dagli algoritmi. Questa transizione, dal solido al liquido, dal concreto al virtuale, è qualcosa che mi affascina profondamente e che influisce sul mio modo di rappresentare la città e l’architettura.

Crescendo in quegli anni, sono stato immerso in un immaginario in cui la tecnologia era sia meraviglia che enigma. *Blade Runner*, *Akira*, *Ghost in the Shell* dipingevano scenari urbani in cui le città diventavano organismi viventi, interconnessi, pulsanti di neon e di energia, sospesi tra progresso e caos, suggerendo un futuro in cui uomo e macchina si sarebbero trovati a coesistere in modi sempre nuovi.



Queste suggestioni si riflettono nel mio lavoro attuale: esploro un’architettura che si espande oltre i limiti della fisica, città che sembrano riorganizzarsi come software in continua evoluzione. Un modo di rappresentare il potenziale del cambiamento, un futuro che si ricostruisce costantemente su nuove basi. In fondo, proprio come negli anni Ottanta immaginavamo il futuro attraverso le forme del presente, oggi continuiamo a ridefinirlo, cercando di dare forma a ciò che ancora non esiste.

AG *Il tuo percorso creativo si è evoluto partendo dalle archeologie industriali, in particolare dalle giostre abbandonate, per arrivare alle viste dall’alto delle megalopoli e alle Metromorfosi, fino a culminare in Singularity. Come vedi l’interconnessione tra questi temi e come ciascuno ha contribuito alla costruzione del tuo linguaggio visivo?*

FG Il mio linguaggio visivo si è sviluppato seguendo un filo conduttore ben preciso: la trasformazione dello spazio urbano e il rapporto tra architettura e percezione umana. Partendo dalle archeologie industriali e dalle giostre abbandonate, mi sono interessato a come le strutture costruite dall’uomo, una volta private della loro funzione originaria, rivelino un’altra dimensione estetica e concettuale. Sono luoghi sospesi nel tempo, dove la materia resiste al degrado ma al contempo si riconfigura, suggerendo nuove narrazioni. Il passaggio alle vedute aeree delle megalopoli è stato naturale: guardare la città dall’alto significa astrarla, coglierne le geometrie nascoste, la sua natura organica e al tempo stesso artificiale. Trovo particolarmente stimolante il concetto di Coney Island sviluppato da Rem Koolhaas in *Delirious New York*: un laboratorio per sperimentare la densità urbana, un luogo in cui l’architettura non è più solo funzione ma anche spettacolo, illusione, desiderio di andare oltre i limiti fisici dello spazio costruito. Le mie *Metromorfosi* si inseriscono proprio in questa visione: città che si distorcono, che si reinventano, in cui le regole tradizionali vengono sovvertite e dove lo spazio diventa esperienza più che struttura.

Il concetto di *Singularity* è l’evoluzione di questa ricerca: se prima esploravo la città come entità in costante trasformazione, oggi mi interessa indagare l’idea di un’architettura che possa superare i limiti umani, generando forme e strutture impossibili, governate da logiche aliene. Come Koolhaas vedeva in Coney Island un microcosmo in cui il futuro dell’urbanistica poteva essere sperimentato in forme paradossali, così nelle mie opere cerco di immaginare un’architettura che non risponde più ai vincoli del mondo reale, ma si sviluppa secondo regole proprie, quasi fosse il risultato di un’intelligenza non umana.

Frame del film *Dune* di Denis Villeneuve, 2021. Credits Denis Villeneuve, Warner Bros. Picture.
Frame from the movie *Dune* by Denis Villeneuve, 2021. Credits Denis Villeneuve, Warner Bros. Picture.



Frame del film *Stalker*
di Andrej Tarkovskij, 1979.
Crediti Istituto Internazionale Andrej Tarkovskij.
Frame from the movie *Stalker*
by Andrej Tarkovskij, 1979.
Credits Andrej Tarkovskij International Institute.

Veduta del CYFEST 11, 2018,
presso lo Stieglitz Museum, San Pietroburgo,
Russia. Crediti Stieglitz Museum.
View of CYFEST 11, 2018,
at Stieglitz Museum, St. Petersburg,
Russia. Credits Stieglitz Museum.

In questo percorso, il filo rosso che lega ogni fase è la volontà di esplorare lo spazio urbano non solo come luogo fisico, ma come metafora della nostra evoluzione culturale e tecnologica. Ogni passaggio ha contribuito a costruire un linguaggio visivo che riflette il rapporto sempre più complesso tra uomo, città e futuro.

AG Quanto è stato determinante, per la tua carriera, il 2016, anno in cui hai vinto il LUMEN Prize a Londra?

FG Il 2016 è stato un anno cruciale per la mia carriera. Vincere il LUMEN Prize non è stato solo un riconoscimento importante, ma anche un momento di svolta che ha consolidato il mio percorso nell'esplorazione del rapporto tra arte e tecnologia. In quel periodo, stavo già lavorando su opere che fondevano pittura e realtà virtuale, cercando di ampliare i confini della percezione visiva e spaziale. Il premio ha dato visibilità internazionale al mio lavoro e mi ha permesso di entrare in dialogo con una scena artistica più ampia, fatta di creativi e studiosi che, come me, erano interessati all'integrazione tra linguaggio pittorico e innovazione digitale.

Più che un punto di arrivo, però, il LUMEN Prize è stato un trampolino di lancio: ha confermato che la strada che stavo percorrendo aveva una risonanza globale e mi ha spinto a continuare la mia ricerca con ancora più consapevolezza. Da lì in poi ho affinato ulteriormente il mio linguaggio, esplorando nuove possibilità di interazione tra immagine e spazio, tra reale e virtuale, portando il concetto di visione immersiva sempre più al centro del mio lavoro.

Se, oggi, le mie opere esplorano concetti come *singularità* e *Metromorfosi*, lo devo anche a quel momento di riconoscimento, che ha rafforzato la mia convinzione di poter creare un dialogo tra la pittura e il futuro della percezione.

AG La tua ricerca è di matrice transmediale e nel tuo percorso hai trovato dei momenti di incontro con l'arte digitale e il mondo del metaverso. Cosa rimane di queste esperienze nelle opere pittoriche che hai presentato in questo progetto?

FG La mia ricerca transmediale non è mai stata una semplice esplorazione tecnologica, ma un modo per espandere i confini della pittura. L'incontro con l'arte digitale e il mondo del metaverso ha trasformato la mia visione: il quadro è diventato un portale, un punto d'accesso verso mondi virtuali che io stesso creo. Nelle opere di questo progetto, infatti, il metaverso non è solo un concetto, ma una presenza implicita per cui la superficie pittorica diventa spazio fluido, un ambiente in cui lo spettatore può immaginare di immergersi. La mia pittura non si limita a rappresentare, ma a generare dimensioni nuove, dove reale e virtuale si sovrappongono in uno scambio continuo tra percezione e possibilità.

AG In questa mostra hai scelto di includere il ritratto di Vitalik Buterin, il programmatore russo naturalizzato canadese che a soli 19 anni ha creato Ethereum, la blockchain alla base di DeFi e Web3. Quanto ritieni importante questa figura e quale valore attribuisce alla sua influenza?

FG Ho scelto di ritrarre Vitalik Buterin perché incarna perfettamente l'idea di un pensiero che trascende il presente per progettare nuove architetture del possibile. Con la creazione di Ethereum, ha ridefinito il concetto stesso di decentralizzazione, ponendo le basi per un ecosistema digitale in cui il valore, l'identità e l'interazione non dipendono più da strutture centralizzate, ma si sviluppano in modo fluido e autonomo.

Nella mia ricerca, l'architettura è spesso un organismo in mutazione, uno spazio che si riconfigura secondo logiche non umane. In questo senso, il contributo di Buterin non è solo tecnologico, ma filosofico: ha immaginato un sistema in cui la struttura non è fissa ma dinamica, non imposta dall'alto ma emergente dall'interazione. È questa visione che mi interessa rappresentare nel ritratto: non solo la figura del programmatore, ma l'orizzonte di possibilità che il suo pensiero ha aperto.

AG Hai dichiarato più volte che uno degli artisti che ti ha ispirato è il grande maestro Lucio Fontana, con il quale condividi l'aspirazione a superare i limiti dello spazio bidimensionale esplorando le potenzialità delle nuove tecnologie e creando un dialogo tra il mondo fisico e quello virtuale. Qual è l'elemento più importante per mantenere viva la connessione tra questi due ambiti?

FG L'insegnamento più potente di Lucio Fontana è stato il superamento della superficie pittorica. Se il quadro, prima di Fontana, era una finestra chiusa sulla realtà, l'artista ha agito, con i suoi tagli e i *Concetti Spaziali*, aprendo un varco in una nuova dimensione. La tela non è più stata un limite, ma un passaggio.

Questa idea è alla base della mia ricerca: la tela non è un oggetto statico, ma un portale tra mondi, tra fisico e digitale, tra percezione e immaginazione. La tecnologia oggi ci permette di espandere ulteriormente questa visione, integrando realtà virtuale, ambienti immersivi e nuove forme di interazione. Tuttavia, l'elemento più importante per mantenere viva questa connessione tra il mondo fisico e quello virtuale non è la tecnologia in sé, ma la capacità di preservare un'esperienza sensoriale e umana.

Il digitale non deve sostituire il reale, ma amplificarlo, offrire nuove prospettive senza perdere l'impatto emotivo e materico dell'opera. Per questo, nella mia pittura cerco sempre un equilibrio tra la dimensione concreta della materia e quella fluida dell'immagine in trasformazione. Il punto di contatto tra questi due ambiti è proprio lo sguardo dello spettatore, che diventa il vero spazio di intersezione tra realtà e possibilità.

AG La concezione del tempo nelle tue opere sembra essere rappresentata in modo molto diverso rispetto alla nostra percezione abituale. In questo contesto, si avverte un'esplorazione di ciò che potrebbe essere il futuro o mondi paralleli. Come definisci questa visione del tempo e quale ruolo gioca nelle tue opere?

FG Il tempo nelle mie opere non è mai lineare, né legato a una scansione cronologica precisa. Lo concepisco piuttosto come un flusso simultaneo e sincretico, in cui passato, presente e futuro si sovrappongono e si contaminano. Questa elasticità temporale si riflette nelle architetture che dipingo, dove lo spazio sembra sospeso in una condizione indefinita e indefinibile, in continua trasformazione.

Più che rappresentare un futuro preciso, mi interessa evocare una dimensione altra, una realtà che potrebbe esistere in un tempo parallelo o emergere da una proiezione mentale. In questo senso, il tempo diventa una variabile fluida, uno strumento per ridefinire la percezione dello spazio e della materia.

Le mie opere non mostrano il futuro come una destinazione, ma come un campo aperto di possibilità, un territorio in cui le leggi della fisica e dell'architettura si piegano a logiche diverse. È una visione che invita a ripensare il nostro rapporto con la realtà, non come qualcosa di fisso e determinato, ma come un sistema in continua mutazione.

AG Le tue opere mi riconducono spesso al mondo del cinema e, se penso a qualche nome, il primo che mi viene in mente è Christopher Nolan, ma potrei citarne molti

altri. Quanto ti ha influenzato il cinema nella tua ricerca artistica e hai mai pensato di esplorare la fusione tra arte visiva e narrazione cinematografica?

FG Devo confessarlo: ho il sospetto che Christopher Nolan mi stia spiando. Ogni volta che realizzo un'opera, esce un suo film che sembra rubarmi l'idea! Scherzi a parte, il cinema è sempre stato una fonte di ispirazione fondamentale per il mio lavoro, non solo per l'impatto visivo, ma per il modo in cui riesce a manipolare tempo, spazio e percezione.

Registi come Nolan, Tarkovskij, Ridley Scott e Villeneuve hanno costruito universi in cui la realtà si deforma, il tempo si stratifica e l'architettura diventa un elemento narrativo. Questi stessi concetti sono centrali nella mia ricerca pittorica, dove cerco di costruire scenari che non siano semplicemente rappresentazioni, ma spazi immersivi, capaci di evocare una dimensione oltre l'esperienza quotidiana.

L'idea di fondere arte visiva e narrazione cinematografica mi affascina molto, perché la pittura e il cinema condividono un aspetto fondamentale: la creazione di mondi. In fondo, ogni mia opera è già una sorta di frame di un film inesistente, un momento congelato di una storia che potrebbe svolgersi al di fuori della tela. Chissà, forse un giorno finirò davvero a esplorare questa intersezione... magari prima che Nolan mi rubi anche quella!

AG Cos'è per te l'Esplorazione?

FG Esplorare è un atto di espansione cognitiva, un processo che supera la dimensione fenomenologica del visibile per penetrare nell'architettura sottostante della realtà. Gilles Deleuze, nel suo pensiero sullo spazio *liscio* e *striato*, distingue tra un'architettura del controllo, regolata da coordinate fisse, e uno spazio aperto, in continua ridefinizione. La mia ricerca si muove esattamente in questa tensione: disarticolare il linguaggio prospettico tradizionale per aprire varchi verso nuove

Frame di *Ghost in the Shell* di Mamoru Oshii, 1989. Crediti Mamoru Oshii.
Frame from *Ghost in the Shell* by Mamoru Oshii, 1989. Credits Mamoru Oshii.





Frame di *Akira* di Katsuhiro Ōtomo,
1988. Crediti Katsuhiro Ōtomo.
Frame from *Akira* by Katsuhiro Ōtomo,
1988. Credits Katsuhiro Ōtomo.

configurazioni spaziali, in cui la visione non è più un punto fisso ma un campo dinamico di possibilità.

In questo senso, esplorare non è solo attraversare, ma deformare e riconfigurare. L'architettura non è più un contenitore, ma un organismo fluido, un ambiente in mutazione, in cui il reale e il virtuale cessano di essere dimensioni opposte per fondersi in un'unica matrice sensoriale. Esplorare, quindi, non è semplicemente scoprire ciò che è ignoto, ma riprogrammare il nostro modo di abitare lo spazio e il tempo, aprire possibilità di visione che non si limitano a rappresentare il futuro, ma a costruirlo.

AG Dove ti vedi artisticamente in un futuro prossimo?

FG Mi vedo continuare a spingere la mia ricerca oltre i confini della pittura tradizionale. Se finora ho lavorato sull'idea di spazio fluido e architetture impossibili, il passo successivo sarà quello di ibridare sempre più il linguaggio pittorico con ambienti immersivi, algoritmi generativi, suono e nuove forme di interazione sensoriale. Penso spesso a ciò che Marshall McLuhan definiva come *l'inevitabile fusione tra medium differenti*: non più pittura, non più digitale, ma un nuovo ecosistema visivo in cui il confine tra materia e simulazione si dissolve. Questo non significa abbandonare la pittura, anzi, significa portarla a un livello di esperienza più profondo. In questo percorso, sto approfondendo anche il legame tra arte e neuroscienze: come il cervello elabora lo spazio, il movimento e le illusioni percettive, e in che modo l'arte può attivare stati cognitivi ed emozionali specifici. Se l'ambiente in cui ci troviamo modifica la nostra percezione della realtà, allora l'arte può diventare uno strumento per espandere e riconfigurare la nostra coscienza, generando esperienze in grado di stimolare nuove connessioni sensoriali e cognitive. Il mio obiettivo sarà creare opere che non siano solo rappresentazioni, ma ambienti di ricerca in cui studiare come la mente umana risponde a stimoli visivi e multisensoriali. Creare scenari capaci di attivare circuiti neurali specifici, esplorare il potenziale dell'arte come strumento per modificare stati percettivi e cognitivi, e indagare fino a che punto possiamo espandere la nostra percezione della realtà attraverso la fusione tra arte e scienza.

- ↓ Veduta della mostra
Hyperplanes of Simultaneity,
2016, presso Palazzo Reale,
Milano, Italia. Courtesy:
Palazzo Reale e Fabio Giampietro.
- ↓ View of the exhibition
Hyperplanes of Simultaneity,
2016, at Palazzo Reale,
Milan, Italy. Courtesy:
Palazzo Reale and Fabio Giampietro.



URBAN SINGULARITY

L'ARCHITETTURA OLTRE L'UMANO

di Fabio Giampietro

Sequenza di Frame dell'animazione di Fabio Giampietro, esposta nella personale *Urban Singularity*. *L'architettura oltre l'umano*, presso la Galleria Gaburro di Milano, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro
Animation Frame
Sequence by Fabio Giampietro, displayed inside the solo show *Urban Singularity*. *Architecture beyond the human*, at Galleria Gaburro of Milan, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.

Ho cercato di immaginare un futuro in cui l'intelligenza artificiale non si limita più a riprodurre il mondo, ma lo ridefinisce, lo trasforma, lo genera autonomamente. L'architettura in *Urban Singularity* non segue più schemi umani: torri si piegano come radici; edifici si moltiplicano come frattali; grattacieli si innalzano in strutture toroidali che evocano la forma dell'universo stesso.

Ho voluto portare all'estremo il concetto di singolarità tecnologica, immaginando un mondo in cui l'intelligenza artificiale, fuori controllo, diventa l'ultimo architetto del reale. I suoi paesaggi urbani, modellati da un'AI autonoma, rifiutano la logica cartesiana per assumere forme organiche, toroidali, rizomatiche. Strutture che sembrano alberi, radici, coralli, ma che sono il prodotto di un algoritmo capace di emulare la natura senza comprenderla, strutture impossibili che ricordano la natura pur essendone l'opposto. Mi interessa esplorare quello specifico paradosso della tecnologia per cui, nel suo tentativo di superare i limiti umani, finisce per ricreare le stesse strutture originarie della natura. È come se l'intelligenza artificiale, nel suo atto di creazione, fosse inevitabilmente attratta dalle forme primordiali che governano l'universo, riproponendole inconsciamente in nuove configurazioni urbane. Così, la città diventa un organismo autonomo, un sistema architettonico post-umano che si auto-genera, si espande e muta continuamente, senza più seguire il principio della funzionalità ma una logica interna che sfugge alla comprensione umana.

In questo percorso, ho sentito una forte risonanza con le idee del Futurismo e con il gesto di Lucio Fontana. Il *Manifesto Futurista* parla di un'arte dinamica, capace di superare i confini della tela per abbracciare il movimento e lo spazio. Fontana, con i suoi tagli, non distruggeva la superficie, ma la apriva a una nuova dimensione, a una profondità che non era solo illusione ma reale estensione dello spazio pittorico.

Allo stesso modo, la realtà virtuale mi ha permesso di oltrepassare la bidimensionalità della pittura, trasformandola in un ambiente vivo, abitabile, dove lo spettatore può finalmente compiere quel passo dentro l'opera che aveva sempre desiderato.

Una metamorfosi continua, un loop evolutivo in cui il concetto di artificiale e naturale si annullano a vicenda. È un nuovo tipo di urbanistica, non pensata dall'uomo, ma auto-generata dalla macchina.

Cosa accade quando l'AI non si limita a riprodurre immagini, ma inizia a sognare spazi, costruire habitat, ridisegnare il mondo? La mostra non è una celebrazione dell'intelligenza artificiale, ma una riflessione sul paradosso della tecnologia che imita la natura mentre la sostituisce. Questi paesaggi ci parlano di un futuro che potrebbe già esistere, di una civiltà post-umana in cui l'architettura non segue più regole umane, ma schemi evolutivi altri. La mia esplorazione della realtà virtuale è nata da un'osservazione semplice ma potente: le persone, di fronte ai miei dipinti, volevano entrarci dentro. Questa tensione verso l'immersione mi ha portato a cercare un modo per trasformare la pittura in un'esperienza spaziale, attraversabile.

Le opere di questa serie si muovono tra pittura e realtà virtuale, trasportando lo spettatore dentro un sistema urbano in perpetua trasformazione, un ecosistema sintetico che è allo stesso tempo ipnotico e inquietante. In questo nuovo *sublime tecnologico*, la città non è più una costruzione, ma un organismo in espansione, senza centro e senza confini. In *Urban Singularity*, la tecnologia diventa creatrice e distruttrice, progettista e rovina, Dio e virus. L'uomo riuscirà a elevarsi dal ruolo di spettatore?



PRESENZE SENZA CONFINI

L'ILLUSIONE DELLA REALTÀ

TRA ARTE, NEUROSCIENZE E AI

di Dounia Hajhajate

Quanto siamo realmente presenti nel mondo che abitiamo? E cosa accade nella mente quando ci sentiamo realmente “lì”, pur sapendo di trovarci altrove?

Nell’arte contemporanea, la presenza smette di avere confini ben delineati e diventa una condizione fluida, influenzata da esperienze percettive, psicologiche e identitarie. L’arte quando crea una realtà virtuale non si limita a rappresentare una visione estetica, ma realizza un vero e proprio laboratorio percettivo, dove anche il rapporto tra l’osservatore e lo spazio viene alterato. In questa logica si inserisce perfettamente l’opera di Fabio Giampietro. Si tratta di esperienze immersive in grado di sollecitare la percezione sensoriale in modi innovativi che spingono lo spettatore a riflettere sulla propria presenza e sul senso stesso di realtà. Giampietro consente all’utente di *entrare* e *camminare* all’interno della rappresentazione, inducendolo ad assumere una prospettiva metacognitiva: non soffermarsi solo su cosa sta osservando, ma riflettere sul *perché* e *come* quell’elemento si trovi di fronte a lui. Questo processo favorisce una concettualizzazione libera e immaginativa a un livello più astratto, favorendo l’attivazione e la modulazione dei circuiti neuronali come il *default mode network* e il *sistema di salienza*, fondamentali per la costruzione del sé. Dando vita propria alle sue opere attraverso la realtà virtuale, l’artista fornisce uno strumento per accedere a contesti diversi e prospettive inedite, al di là delle nostre capacità o addirittura impossibili nel mondo reale. Questa progressione non è solo un’indagine artistica, ma una ricerca che trova riscontro nelle neuroscienze cognitive e nella psicologia. Attraverso una serie di lavori che si sviluppano dal concetto di simultaneità all’azione immersiva, fino alla generazione di forme basate sul suono, Giampietro non si limita a rappresentare la realtà: la trasforma in un’esperienza. La combinazione di intelligenza artificiale e realtà virtuale per mostrare un intero mondo a partire da un’opera, consente all’artista di superare il muro percettivo dello spettatore. Lo spettatore, avendo piena libertà di movimento ed osservazione, diventa un *avatar* in un mondo surreale e dal flusso temporale non-lineare. Questo connubio di immersione e presenza rende plausibili allo spettatore, divenuto attore, anche esperienze che rifuggono la logica dell’ordinario, per cui anche un edificio può divenire movimento.

Lo sviluppo dell’Intelligenza Artificiale (IA) è uno straordinario tentativo di imitare il naturale processo di apprendimento umano mediante l’utilizzo di sistemi informatici. Il legame profondo tra neuroscienze e IA fornisce metafore computazionali che hanno permesso lo sviluppo di algoritmi particolarmente efficaci. Per esempio, le *reti neurali artificiali* (ANN, *artificial neural networks*) traggono ispirazione dal meccanismo di eccitazione neuronale in risposta agli stimoli provenienti da altri neuroni, così come anche l’algoritmo di *backpropagation* utilizzato per addestrare le ANN, origina dalla teoria Hebbiana del rafforzamento delle connessioni sinaptiche. Inoltre, le reti neurali *convoluzionali* sono state ideate in base all’organizzazione a livelli della corteccia visiva, e persino il meccanismo dell’attenzione alla base dei *transformer* simula l’attenzione umana nella percezione degli stimoli. I modelli IA vengono utilizzati per migliorare le scene in realtà virtuale (VR, *virtual reality*) per fornire talvolta un realismo e una fedeltà percettiva tali da rendere lo spettatore stupito nonostante sia conscio della non veridicità della scena, rendendo il confine tra reale e fittizio più labile. Molteplici studi¹ hanno mostrato come nell’ambito dell’apprendimento, scene VR abbiano notevolmente incrementato sia l’attenzione che il tempo di permanenza delle informazioni nella memoria.

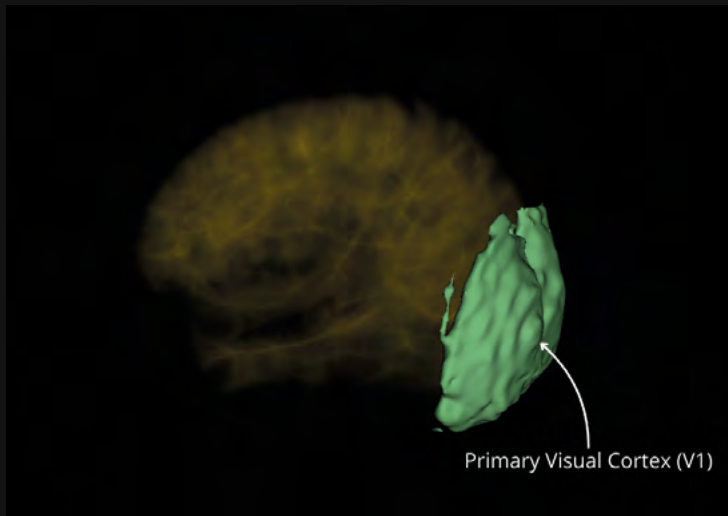
Le simulazioni VR vengono anche utilizzate a scopo neuro-riabilitativo sfruttando l’arterapia, poiché il lobo parietale, la corteccia premotoria e l’aria sensorimotoria vengono attivate anche durante attività creative², con il potenziale di ripristinare aree motorie danneggiate da patologie grazie alla neuroplasticità. L’effetto della combinazione di arte e VR ha mostrato inoltre la capacità di migliorare l’efficienza e l’interazione nella *corteccia sensorimotoria*³, di poter migliorare le prestazioni di pazienti affetti da morbo di Parkinson⁴ e un possibile miglioramento in casi di ischemia e demenza⁵. In particolar modo, le modifiche neuro-plastiche evidenziate possono essere indotte dallo stato creativo di *Flow*, il contenuto tematico, l’immaginazione motoria, l’osservazione dell’azione e l’esecuzione dell’azione, favorendo prospettive alternative per sviluppare una maggior coscienza di sé.

Questi fenomeni sono strettamente legati al concetto di presenza⁶, ovvero la percezione soggettiva di essere fisicamente immersi in un ambiente virtuale. Viene definita come uno stato psicologico in cui l’utente avverte la sensazione di trovarsi realmente all’interno del mondo virtuale, un’esperienza nota come *being there*. Questo stato di coscienza porta l’individuo a vivere l’ambiente virtuale non solo come una semplice rappresentazione grafica, ma come un luogo autentico, influenzando il suo comportamento in modo simile alla realtà quotidiana. La presenza, dunque, non è un’entità statica. Secondo Slater et al.⁷, il senso di presenza si realizza quando i dati sensoriali simulati dalla tecnologia e l’elaborazione percettiva dell’utente si combinano per produrre un ambiente coerente, in cui l’individuo può localizzarsi e interagire con gli spazi, persone e oggetti. Il senso di trovarsi nell’ambiente virtuale (*being there*), segue poi la misura in cui l’ambiente virtuale diventa quello dominante, ovvero gli spettatori rispondono agli eventi nell’ambiente virtuale e non nell’ambiente reale, e infine la misura in cui gli spettatori ricordano di aver visitato il luogo rappresentato nell’ambiente virtuale anziché averne visto immagini generate al computer. Se il senso di presenza rappresenta la percezione soggettiva di essere all’interno dell’ambiente virtuale, l’immersione⁸, invece, rappresenta il dato tecnologico che rende possibile l’esperienza, fornendo stimoli visivi, uditivi e tattili capaci di coinvolgere l’utente e aiutarlo nel distaccarsi dal mondo *non virtuale*. In un’esperienza virtuale si vive un’illusione sensoriale, in cui una realtà alternativa, dotata di coerenza interna viene ricreata. L’immersione è costituita da elementi che determinano il livello di efficacia di visualizzazione delle informazioni:

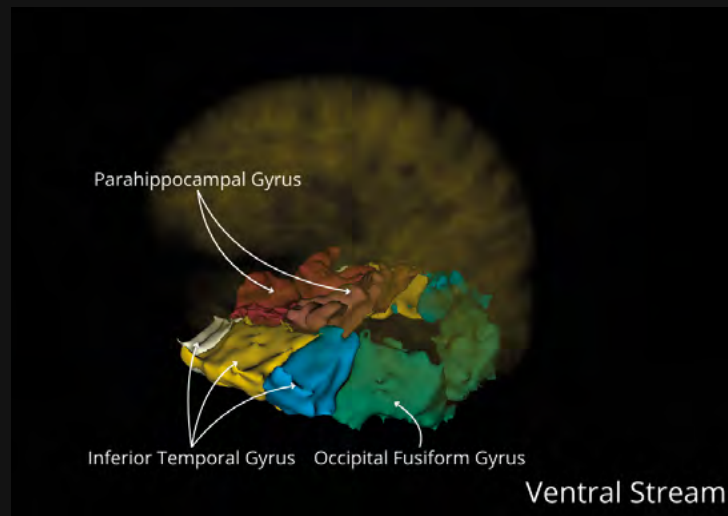
- inclusività (I): il grado in cui la realtà fisica viene messa in secondo piano rispetto a quella virtuale;
- estensività (E): la quantità di sensi coinvolti nell’esperienza;
- capacità avvolgente (S): l’ampiezza dello spazio virtuale percepito rispetto al campo visivo;
- vividezza (V): la qualità dell’immagine e del suono, che comprende risoluzione, accuratezza cromatica e fedeltà sonora.

Oltre a questi fattori, un aspetto cruciale dell’immersione è la coerenza tra i movimenti corporei dell’utente e il *feedback sensoriale* restituito dal sistema. Questa sincronia è essenziale per rendere l’esperienza più naturale e coinvolgente, facendo sì che il virtuale assuma un carattere sorprendentemente realistico.

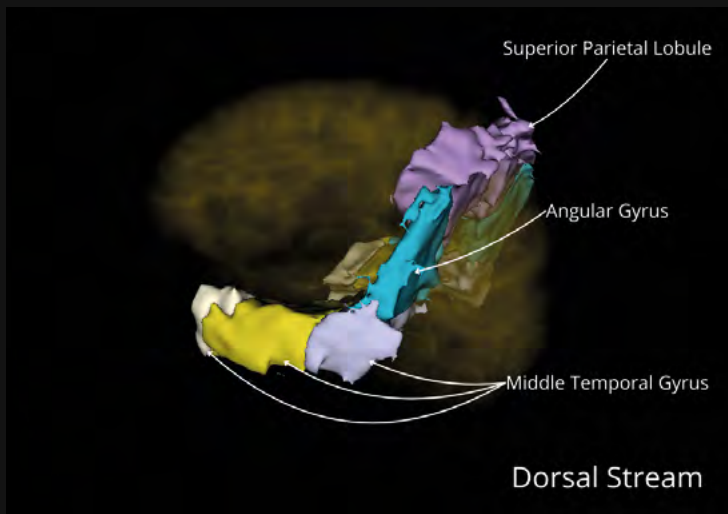
Per ottenere una piena coerenza percettiva, ogni azione fisica deve essere riflessa immediatamente nel mondo virtuale: una rotazione della testa dovrebbe comportare un cambiamento nella visualizzazione coerente con la prospettiva sensoriale. Centrale, inoltre, è la rappresentazione dell’utente all’interno dell’ambiente virtuale attraverso un corpo virtuale (VB, *virtual body*), che diviene il punto focale della percezione egocentrica nello spazio digitale. La qualità dell’interazione è altresì determinata dalla latenza tra azione motoria e risposta del sistema, poiché un ritardo percettibile può compromet-



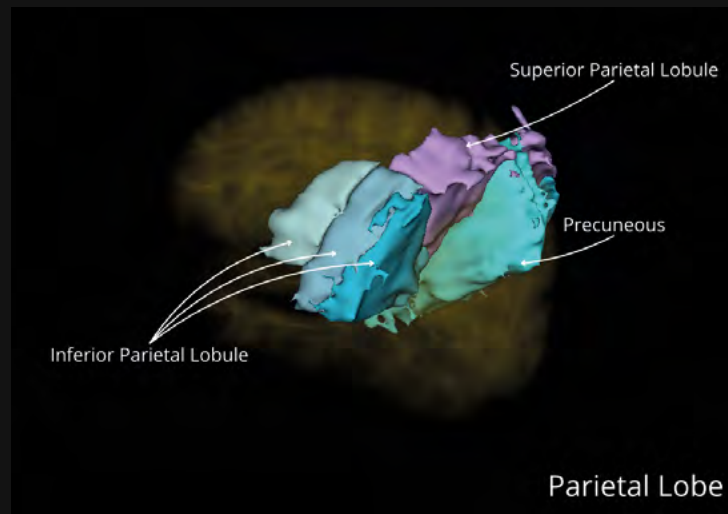
1. Corteccia visiva primaria



2. Flusso di elaborazione visiva ventrale



3. Flusso di elaborazione visiva dorsale



4. Lobo parietale

tere la coerenza dell'esperienza e minare l'illusione immersiva. Il concetto di *interazione centrata sul corpo* evidenzia l'importanza di una corrispondenza ottimale tra propriocezione e feedback sensoriale, in cui, per esempio, il camminare nell'ambiente virtuale (VE, *virtual environment*) avviene attraverso un movimento fisico reale, generando un flusso ottico naturale.

Infine, la dimensione narrativa dell'esperienza, ovvero la trama, incide sulla capacità dell'esperienza virtuale di configurarsi come un sistema alternativo autosufficiente, con una logica di eventi propria e indipendente dal mondo esterno. Tale caratteristica si esprime nella misura in cui l'ambiente virtuale possiede una propria autonomia, ovvero la capacità di rispondere dinamicamente agli input dell'utente e di presentare interazioni significative con oggetti e attori virtuali.

L'integrazione tra immersività sensoriale, interazione corporea dello spettatore e coerenza narrativa dell'opera determina la potenzialità del sistema di sospendere la percezione della realtà ordinaria, trasportando lo spettatore in uno spazio alternativo dotato di struttura, intenzionalità e *agency*.

Durante l'esperienza immersiva i contenuti visivi sono elaborati dalla corteccia visiva primaria, che elabora le informazioni visive fondamentali come contorni, profondità e movimento (Fig.1). Tuttavia, V1 non è da sola sufficiente per la consapevolezza degli stimoli visivi e l'informazione sembrerebbe elaborata anche da aree associative che compongono i due principali flussi di elaborazione dell'informazione visiva⁸: il flusso ventrale, deputato al riconoscimento degli oggetti⁹ (Fig.2) e il flusso dorsale, coinvolto nella percezione spaziale e nel controllo dell'azione¹⁰ (Fig.3). Inoltre, la *corteccia temporale superiore* (STS, *superior temporal sulcus*) contribuisce all'integrazione tra movimento e suono, migliorando la coerenza dell'esperienza immersiva¹¹. Questa integrazione consente al cervello di interpretare l'ambiente virtuale come un contesto coerente e navigabile. Un ruolo cruciale è svolto dalla corteccia parietale posteriore¹², che combina gli input visivi con le informazioni provenienti dal sistema vestibolare e dai segnali propriocettivi, responsabili dell'orientamento spaziale, della percezione del movimento¹³ e della consapevolezza della posizione corporea¹⁴. L'area MST della corteccia temporale media gioca un ruolo chiave nell'interpretare il movimento visivo rispetto alla posizione del corpo, riducendo il senso di disorientamento nell'ambiente virtuale¹⁵. Questo meccanismo è essenziale per aggiornare la mappa corporea interna e stabilire un legame tra la percezione dell'ambiente virtuale e la consapevolezza del proprio corpo nello spazio. Nonostante l'assenza di una fisicità concreta, il cervello reagisce agli stimoli virtuali come se fossero reali, attivando risposte motorie e adattative¹⁶.

Quando le informazioni provenienti da questi sistemi sono contrastanti – per esempio, se il sistema visivo segnala un movimento virtuale che il sistema vestibolare non rileva – si crea un conflitto intermodale. Per risolvere questa discrepanza, il cervello sembrerebbe attivare diverse aree: oltre al lobo parietale (Fig.4) e al solco intraparietale, coinvolti nell'integrazione sensoriale, partecipano anche il cervelletto insieme ai nuclei vestibolari, che regolano l'equilibrio, e l'area cingolata anteriore, che monitora i conflitti e gestisce le risposte emotive¹⁷. Questi meccanismi possono attivare una risposta preventiva del controllo posturale che, in alcuni casi, porta a sintomi di *cyber sickness* – come nausea, ansia e vertigini – con l'attivazione del sistema limbico¹⁸. Questo circuito è coinvolto in funzioni fondamentali per la sopravvivenza, emozioni come la paura e la rabbia e la loro integrazione con le risposte a livello fisiologico e comportamentale. In scenari in cui l'utente si trova su una superficie instabile o sospesa nel vuoto, per esempio, la corteccia premotoria e il cervelletto entrano in gioco per anticipare e



Veduta degli spettatori all'interno *Hyperplanes of Simultaneity*, 2016, presso Palazzo Reale, Milano, Italia. Courtesy: Palazzo Reale e Fabio Giampietro. View of the spectators inside the Virtual Reality realised for the exhibition *Urban Singularity. Architecture beyond the human*, 2025, at Galleria Gaburro of Milan. Courtesy: Fabio Giampietro.



Veduta degli spettatori all'interno della mostra *Urban Singularity. L'architettura oltre l'umano*, 2025, presso la Galleria Gaburro di Milano. Courtesy: Fabio Giampietro.
View of the spectators inside the Virtual Reality realised for the exhibition *Urban Singularity. Architecture beyond the human*, 2025, at Galleria Gaburro of Milan. Courtesy: Fabio Giampietro.

Veduta degli spettatori all'interno *Hyperplanes of Simultaneity*, 2016, presso Palazzo Reale, Milano, Italia. Courtesy: Palazzo Reale e Fabio Giampietro.
View of the spectators during the exhibition *Hyperplanes of Simultaneity*, 2016, at Palazzo Reale, Milan, Italy. Courtesy: Palazzo Reale and Fabio Giampietro.

regolare il movimento, come se il corpo fosse realmente coinvolto in un'esperienza di equilibrio¹⁹. La corteccia motoria supplementare pianifica le azioni, mentre il giro frontale inferiore contribuisce alla simulazione del movimento. Questo fenomeno si basa sulla simulazione motoria, un meccanismo che prepara l'organismo ad agire anche in assenza di un movimento effettivo. Le aree motorie si attivano per predisporre una risposta cinetica, mentre il cervelletto interviene per coordinare le dinamiche di equilibrio e stabilità. Studi recenti evidenziano anche l'importanza del talamo nel coordinare le informazioni tra le aree motorie e sensoriali durante tali processi²⁰. Infine, l'ippocampo e la corteccia cingolata posteriore aiutano a costruire la rappresentazione spaziale e la memoria dell'ambiente virtuale.

Il percorso di Giampietro tiene conto di tali meccanismi, e della capacità del cervello di adattare stimoli digitali in esperienze corporee autentiche, immergendo lo spettatore in ambienti percepiti come reali. In particolare, tre dimensioni interconnesse, vedono lo svilupparsi del processo dell'artista:

- la *presenza sensoriale*, che emerge dall'interazione diretta con gli stimoli visivi e uditivi;
- la *presenza agita*, che si manifesta nell'esperienza motoria e nell'interazione con l'opera;
- la *presenza identitaria*, che riguarda il legame tra spazio virtuale e costruzione del sé, portando lo spettatore all'interno di una narrativa trasformativa.

La VR amplifica questa esperienza grazie a diversi fattori:

- (i) perdita della consapevolezza del sé: la combinazione tra movimento, distorsione spaziale e stimoli sonori porta il soggetto a superare la percezione della propria fisicità, immergendolo completamente nell'opera;
- (ii) alterazione della percezione del tempo: nello stato di *flow*, il tempo può sembrare dilatato o accelerato. Gli ambienti virtuali di Giampietro, con le loro architetture e forme in continua trasformazione, accentuano questa sensazione, portando lo spettatore a perdere il senso del tempo;
- (iii) coinvolgimento attivo e gratificazione per cui il movimento nello spazio virtuale e l'esplorazione dello stesso stimolano un senso di scoperta, che a livello psicologico genera un feedback positivo. Il cervello interpreta questa interazione come un'esperienza di crescita e apprendimento, rinforzando il coinvolgimento emotivo dello spettatore.

Le scene intenzionalmente irrealistiche o contenenti elementi diametralmente opposti, causano una dissonanza sensoriale intenzionale simile alla pareidolia, suggerendo forme familiari all'interno di un mondo inusuale e paradossale. Per esempio una città che sembra emergere dal cielo ci sorprende, e la nostra percezione dell'ordinario è perturbata portando la mente continuamente a ricalibrare la percezione dell'ambiente. Uno stato di sospensione dell'incredulità, permette allo spettatore di sentirsi parte dell'opera stessa e lo porta a riflettere profondamente.

Urban Singularity invita a riflettere su un universo in cui le leggi che governano lo spazio e l'architettura sembrano sfuggire ai principi umani, suggerendo l'emergere di una realtà autonoma, estranea alle intenzioni di chi l'ha concepita. Questo scenario rispecchia una delle principali questioni contemporanee legate all'intelligenza artificiale: quando un sistema computazionale diventa così avanzato da generare soluzioni o immagini che sfuggono alla comprensione di chi lo ha progettato, siamo ancora noi a controllarlo o è lui a ridefinire la nostra percezione?

Questa perdita di centralità dell'autore nel processo creativo non è una distopia tecnologica, ma una riflessione su un nuovo paradigma estetico e cognitivo: un'arte in cui l'interazione tra uomo, macchina e percezione non è solo una somma di elementi, ma un perpetuo processo capace di ridefinire il concetto stesso di realtà.

Note

1

Sakr e Imran, «Intrusion of Generative AI in Higher Education and Its Impact on the Educators’ Well-Being: A Scoping Review», 2024.

2

Makuuchi, Kaminaga, e Sugishita, «Both parietal lobes are involved in drawing», 2003.

3

Bolwerk et al., «How Art Changes Your Brain», 2014.

4

Cucca et al., «Visuospatial exploration and art therapy intervention in patients with Parkinson’s disease», 2018.

5

Paczynski et al., «Using Technology to Increase Activity, Creativity and Engagement for Older Adults Through Visual Art», 2017.

6

Slater e Wilbur, «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE)», 1997.

7

Slater e Sanchez-Vives, «Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality», 2016.

8

Tong, «Primary Visual Cortex and Visual Awareness», 2003.

9

Vossel, Geng, e Fink, «Dorsal and Ventral Attention Systems», 2014.

10

Ptak, Schnider, e Fellrath, «The Dorsal Frontoparietal Network», 2017.

11

Antonietti e Cantoia, «To see a painting versus to walk in a painting», 2000.

12

Kober, Kurzmann, e Neuper, «Cortical correlate of spatial presence in 2D and 3D interactive virtual reality», 2012.

13

Day e Fitzpatrick, «The Vestibular System», 2005.

14

Riemann e Lephart, «The Sensorimotor System, Part II», 2002.

15

Aldridge e Bethel, «A Systematic Review of the Use of Art in Virtual Reality», 2021.

16

Decety e Jeannerod, «Mentally simulated movements in virtual reality», 1995.

17

Fink et al., «The neural consequences of conflict between intention and the senses», 1999.

18

Takakusaki, «Functional Neuroanatomy for Posture and Gait Control», 2017.

19

Mergner et al., «Human Postural Responses to Motion of Real and Virtual Visual Environments under Different Support Base Conditions», 2005.

20

Klassen et al., «Spectral changes in motor thalamus field potentials during movement», 2025.

Bibliografia

Aldridge, Audrey, e Cindy L. Bethel. «A Systematic Review of the Use of Art in Virtual Reality». *Electronics* 10, fasc. 18 (gennaio 2021): 2314. <https://doi.org/10.3390/electronics10182314>.

Antonietti, Alessandro, e Manuela Cantoia. «To see a painting versus to walk in a painting: an experiment on sense-making through virtual reality». *Computers & Education* 34, fasc. 3 (1 aprile 2000): 213–23. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(99\)00046-9](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(99)00046-9).

Bolwerk, Anne, Jessica Mack-Andrick, Frieder R. Lang, Arnd Dörfler, e Christian Maihöfner. «How Art Changes Your Brain: Differential Effects of Visual Art Production and Cognitive Art Evaluation on Functional Brain Connectivity». *PLOS ONE* 9, fasc. 7 (1 luglio 2014): e101035. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0101035>.

Cucca, A., I. Acosta, M. Berberian, A. C. Lemen, J. R. Rizzo, M. F. Ghilardi, A. Quartarone, A. S. Feigin, A. Di Rocco, e M. C. Biagi-ni. «Visuospatial exploration and art therapy intervention in patients with Parkinson’s disease: an exploratory therapeutic protocol». *Complementary Therapies in Medicine* 40 (1 ottobre 2018): 70–76. <https://doi.org/10.1016/j.ctim.2018.07.011>.

Day, Brian L., e Richard C. Fitzpatrick. «The Vestibular System». *Current Biology* 15, fasc. 15 (9 agosto 2005): R583–86. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2005.07.053>.

Decety, Jean, e Marc Jeannerod. «Mentally simulated move-ments in virtual reality: does Fitt’s law hold in motor imagery?» *Behavioural Brain Research*, Proceedings of the 25th Annual Meeting of the European Brain and Behaviour Society, 72, fasc. 1 (14 dicembre 1995): 127–34. [https://doi.org/10.1016/0166-4328\(96\)00141-6](https://doi.org/10.1016/0166-4328(96)00141-6).

Fink, Gereon R., John C. Marshall, Peter W. Halligan, Chris D. Frith, Jon Driver, Richard S. J. Frackowiak, e Raymond J. Dolan. «The neural consequences of conflict between intention and the senses». *Brain* 122, fasc. 3 (1 marzo 1999): 497–512. <https://doi.org/10.1093/brain/122.3.497>.

Klassen, Bryan T., Matthew R. Baker, Michael A. Jensen, Gabrie-la Ojeda Valencia, e Kai J. Miller. «Spectral changes in motor thalamus field potentials during movement». *Journal of Neurophysiology* 133, fasc. 1 (gennaio 2025): 101–8. <https://doi.org/10.1152/jn.00419.2024>.

Kober, Silvia Erika, Jürgen Kurzmann, e Christa Neuper. «Cortical correlate of spatial presence in 2D and 3D interactive virtual reality: An EEG study». *International Journal of Psychophy-siology* 83, fasc. 3 (1 marzo 2012): 365–74. <https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2011.12.003>.

Makuuchi, Michiru, Tatsuro Kaminaga, e Morihiro Sugishita. «Both parietal lobes are involved in drawing: a functional MRI study and implications for constructional apraxia». *Cognitive Brain Research* 16, fasc. 3 (1 maggio 2003): 338–47. [https://doi.org/10.1016/S0926-6410\(02\)00302-6](https://doi.org/10.1016/S0926-6410(02)00302-6).

Mergner, T., G. Schweigart, C. Maurer, e A. Blümle. «Human Postural Responses to Motion of Real and Virtual Visual Environments under Different Support Base Conditions». *Experimental Brain Research* 167, fasc. 4 (1 dicembre 2005): 535–56. <https://doi.org/10.1007/s00221-005-0065-3>.

Paczynski, Alexander, Laura Diment, David Hobbs, e Karen Reynolds. «Using Technology to Increase Activity, Creativi-ty and Engagement for Older Adults Through Visual Art». In *Mobile E-Health*, a cura di Hannah R. Marston, Shan-non Freeman, e Charles Musselwhite, 97–114. Cham: Springer International Publishing, 2017. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60672-9_5.

Ptak, Radek, Armin Schnider, e Julia Fellrath. «The Dorsal Fronto-parietal Network: A Core System for Emulated Action». *Trends in Cognitive Sciences* 21, fasc. 8 (1 agosto 2017): 589–99. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.05.002>.

Riemann, Bryan L., e Scott M. Lephart. «The Sensorimotor System, Part II: The Role of Proprioception in Motor Control and Functional Joint Stability». *Journal of Athletic Training* 37, fasc. 1 (2002): 80–84.

Sakr, Hala, e Ahmed Imran. «Intrusion of Generative AI in Higher Education and Its Impact on the Educators’ Well-Being: A Scoping Review», 2024.

Slater, Mel, e Maria V. Sanchez-Vives. «Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality». *Frontiers in Robotics and AI* 3 (19 dicembre 2016). <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.

Slater, Mel, e Sylvia Wilbur. «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, fasc. 6 (1 dicembre 1997): 603–16. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>.

Takakusaki, Kaoru. «Functional Neuroanatomy for Posture and Gait Control». *Journal of Movement Disorders* 10, fasc. 1 (gennaio 2017): 1–17. <https://doi.org/10.14802/jmd.16062>.

Tong, Frank. «Primary Visual Cortex and Visual Awareness». *Nature Reviews Neuroscience* 4, fasc. 3 (marzo 2003): 219–29. <https://doi.org/10.1038/nrn1055>.

Vossel, Simone, Joy J. Geng, e Gereon R. Fink. «Dorsal and Ventral Attention Systems: Distinct Neural Circuits but Collaborative Roles». *The Neuroscientist* 20, fasc. 2 (1 aprile 2014): 150–59. <https://doi.org/10.1177/1073858413494269>.

24

25

IPERESTETICA ANTINOMIE DEI LINGUAGGI NELLA PRATICA DI FABIO GIAMPIETRO

di Matteo Scabeni

Passiamo velocemente attraverso il tempo che abitiamo muovendoci ininterrottamente; cerchiamo di percepire e intrappolare quell'istante effimero che è il presente per indirizzarci verso una possibile idea di quello che sarà il nostro futuro. Chiedersi che cosa il futuro possa essere è, di per sé, inutile, oltre che tautologico. A nessuno, dopotutto, interessa profondamente sapere con certezza cosa sarà. Forse, è sinceramente più angosciante essere certi di ciò che sarà, piuttosto che aspettare di essere.

La certezza elimina quella capacità di sognare – così *umana*.
La certezza non include il dubbio – non include *ciò che è diverso da ciò che è*.
La certezza non può presupporre alcuna forma di *immaginazione*.

E per quanto l'arte non sia sicuramente figlia dell'immaginazione – per non opporci a circa tre secoli di teoria estetica –, presuppone in un certo modo l'attitudine al sogno: si tratta, pur sempre, di costruire immagini, più o meno reali, più o meno vere, più o meno possibili. Realtà, verità e possibilità possono essere alcune delle coordinate spazio-temporali in cui si muove la ricerca di Fabio Giampietro, che è conscio che la creazione artistica richiede la creazione di immagini. Nel suo caso, immagini che si muovono attraverso lo spazio e il tempo per mutare costantemente il loro significato. La realtà degli oggetti si deforma nella verità delle immagini che indagano le infinite possibilità interpretative circa una realtà che, nella sua molteplicità, non può più essere univoca – o considerata tale. Per essere più precisi e puntuali, all'artista non interessa cosa sarà effettivamente il futuro. Il suo interesse è *eternare la domanda circa le sorti del nostro futuro*.

Per intenderci: Giampietro crea prospettive architettoniche futuribili in cui intervengono elementi simbolici differenti. Dalle simbologie celebrative dei ritratti – come nel caso del ritratto del fondatore di Ethereum, Vitalik Buterin, in cui l'artista inserisce alcuni elementi che rimandano alla biografia dello stesso soggetto ritratto – e dalle prospettive allungate e vertiginose degli abissi, per arrivare alle forme fisiche esasperate e singolari di toroidi, spirali ipertrofiche e ipercubi, l'artista adagia al costante progresso tecnologico (e alla contestuale ascesa della *tecnoestetica*) il gesto fisico della pittura. Non c'è un intento denigratorio, ma critico: nel compiere questa operazione Giampietro utilizza la tecnologia come strumento per costruire il suo specifico campo di ricerca e indagare queste possibili forme in configurazioni infinitamente differenti. Il concetto di *tecnoestetica*, da un lato, implica l'integrazione della tecnologia nella realizzazione di un impianto estetico in cui la stessa tecnologia può mostrarsi, palesarsi ed enfatizzarsi nella rappresentazione. D'altro canto, l'estetica di Giampietro mira a costruire un percorso che cerca nuovi mondi dalle possibili configurazioni molteplici attraverso la libera autonomia ed espressione della tecnologia. È quanto più definibile nei termini di una *iperestetica*; non un eccesso di tecno-centrismo ma un'esasperazione concettuale che porta a chiedersi quali sono quelle possibilità che la tecnologia stessa porta ad immaginare e in cui l'intervento dell'uomo può non solo essere considerato inutile ma anche non necessario, superfluo.

La domanda di fondo resta: che cosa la macchina immagina delle future architetture delle città – teoricamente, ma questo punto andrà approfondito in seguito – che l'essere umano andrà a popolare? Perché è la macchina stessa ad *arrivare a immaginare*?

Giampietro non è spaventato dal concetto di *machine-learning* o *autonomia concettuale* della macchina, ma anzi utilizza la macchina stessa per manipolarla e produrre quelle visioni allucinate di cui l'artista tenta di trovare il senso. Altri artisti della sua generazione, come Ed Atkins, Jon Rafman, Miranda July e Anne Imhof (anche se si potrebbe accostare, di una generazione diversa, Agnes Questionmark), vedono nell'ascesa della macchina una minaccia incombente al concetto stesso di *umanità pensante* (l'annullamento della *res cogitans* cartesiana). L'artista italiano, invece, ingloba il *dubbio* e ne costruisce una teoretica attorno a una rappresentazione – che egli stesso produce – per cui la macchina diventa quell'agente di cambiamento capace di produrre esclusivamente tautologie. La *macchina pensante* non è, in un certo modo, sofisticata perché, anche nelle forme di Giampietro, sembra *perdersi in sé stessa*. Da qui, emergono due aspetti fondamentali che ci permettono di ripensare questo rapporto: *simultaneità* e *singularità*, che possono apparire come i due pilastri concettuali della poetica di Giampietro.

Forme uniche si strutturano, destrutturano, ristrutturano nello stesso istante in cui le osserviamo, trasformando configurazioni sempre differenti della stessa realtà nello stesso momento. Queste coesistenze simultanee possiedono, inoltre, un'altra proprietà: le grandezze fisiche a cui fanno riferimento non hanno la possibilità di essere misurate; sono potenzialmente infinite e, dunque, *singolari*. Questa infinitezza è accentuata da quanto queste architetture possano apparire estremamente organiche; non sembrano fatte per ospitare l'essere umano ma per essere *autonome per loro stesse*. Crescono, si moltiplicano, si trasformano, si distruggono, si adeguano al cambiamento che hanno ingenerato. E se *Dio non gioca a dadi*, queste continue mutazioni sono tanto più precise e meticolose perché gestite autonomamente dalla pseudo-oggettività del calcolo matematico della macchina.

Oltre queste forme concettuali, sopraggiunge l'intervento dell'artista. Dalle forme, la pittura; dalla rappresentazione, la raffigurazione. Una trasformazione che trae dalla tecnologia

Fabio Giampietro con Paolo Di Giacomo, *AIORA floating tales*, 2013 – 2023, altalena interattiva e digital art. Courtesy: Fabio Giampietro
Fabio Giampietro and Paolo Di Giacomo, *AIORA floating tales*, 2013 – 2023, interactive swing set and digital art. Courtesy: Fabio Giampietro.





Fabio Giampietro con Paolo Di Giacomo, *AIORA floating tales*, 2013 – 2023, altalena interattiva e digital art. Courtesy: Fabio Giampietro.
Fabio Giampietro and Paolo Di Giacomo, *AIORA floating tales*, 2013 – 2023, interactive swing set and digital art. Courtesy: Fabio Giampietro.

Frame dell'algoritmo di modellazione utilizzato da Fabio Giampietro, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.
Frame of the modelling algorithm used by Fabio Giampietro, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.

Frame del processo di modellazione di Fabio Giampietro, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.
Frame of the modelling process of Fabio Giampietro, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.

Frame del processo di costruzione dell'animazione in Realtà Virtuale, 2025. Crediti l'artista.
Frame of the animation construction process in Virtual Reality, 2025. Courtesy: Fabio Giampietro.

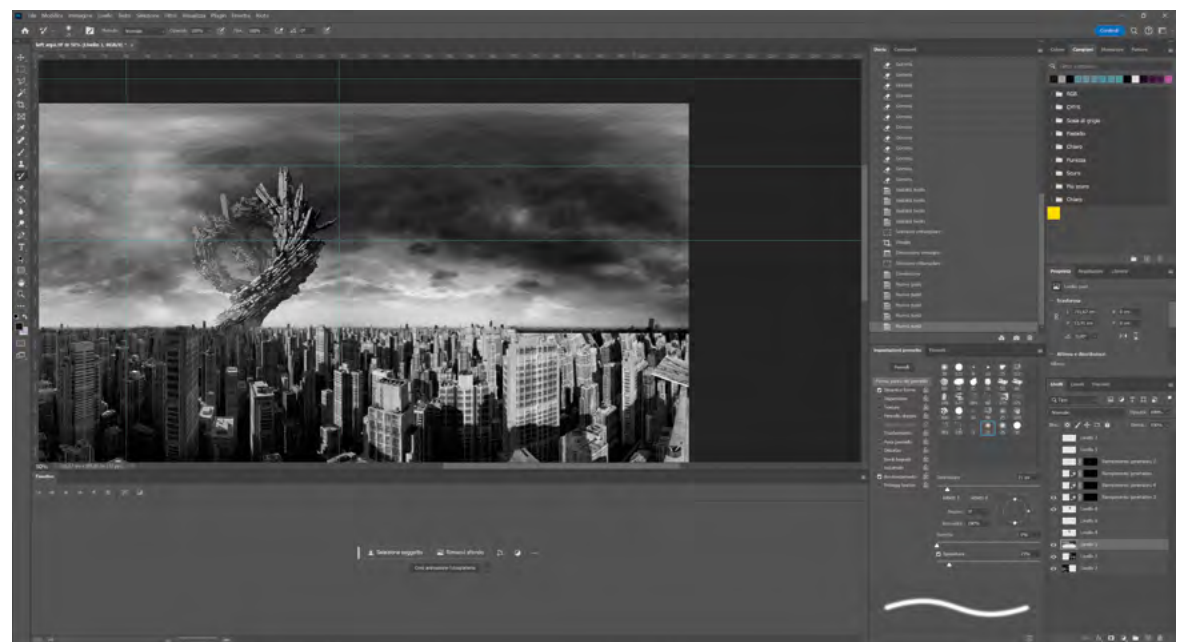
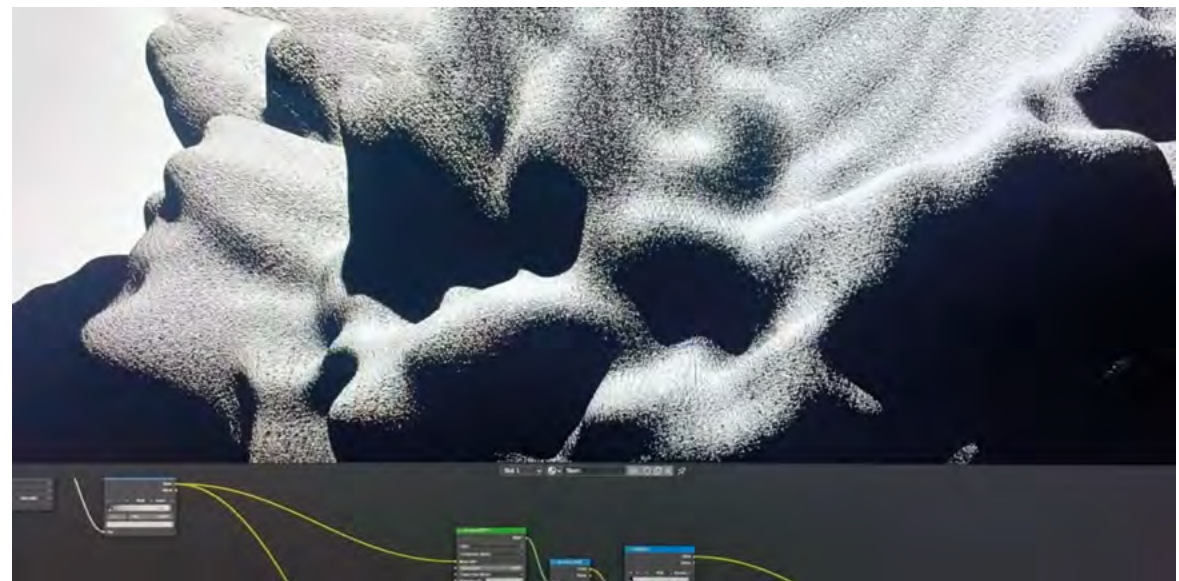
per farsi gestualità, *umana* e *fisica*. Giampietro riproduce questi paesaggi inquietanti e vertiginosi attraverso una tecnica profondamente personale che prevede un meccanismo di *sottrazione* che emula la scomparsa dell'artista — e dello spettatore — nella tela. Un ulteriore dettaglio, che contribuisce a creare una certa antinomia del linguaggio pittorico: la pittura che immagina mondi si ripropone in un'installazione immersiva in cui l'immaginario della pittura si trasforma in esperienza condivisa e condivisibile. Interviene, pertanto, un ulteriore linguaggio che deriva dalla programmazione informatica, dall'uso di quella cibernetica da cui l'artista prende le mosse, dell'immagine resa e dall'associazione sensoriale delle sue interazioni con lo spettatore.

Per non citare nuovamente l'*essere-con* (o *esser-ci*) heideggeriano, l'esperienza fornita da Giampietro — da un punto di vista critico — trasforma l'estetica deformata della raffigurazione architettonica in un'ulteriore deformazione della stessa prospettiva precedente. In questa deformazione, l'accentuare dell'esasperazione — nel caso della singolarità, dell'*immensurabile* — produce quell'operazione *transdisciplinare* che la stessa forma di questa pubblicazione ha voluto far emergere. L'estetica tradizionale conchiusa nella tela resta pur sempre valida, ma viene resa iper-specifica attraverso l'apparato strumentale tecnologico attorno alla tela e da cui la tela stessa si trasforma in installazione interattiva e partecipativa. Ed è il passaggio dall'estetica all'*iperestetica* che *Urban Singularity* inaugura e lascia eternamente riconfigurabile, come i paesaggi così impossibili che l'artista ricostruisce. Di per sé, questo passaggio

presuppone un cambiamento radicale nella prospettiva dell'interazione con lo spettatore: l'*iperestetica* individua uno specifico campo di ricerca in cui non è la *sensibilità* a essere esasperata ma si accresce nella sua concettualità a partire dall'approccio meta e trans-disciplinare. Non solo lo spettatore è partecipe, ma è lo stesso spettatore a individuare ciò che l'opera può costruire. La nuova via percorsa da Giampietro porta ad un parziale distacco dalla pittura, che tuttavia viene accentuata. È dalla tela stessa che le immagini della *pittura che costruisce mondi* si risemantizzano e traducono in altri e differenti segni attraverso la progettazione dell'installazione. Si tratta di un cantiere processuale in cui tutto, tuttavia, parte pur sempre dalla gestualità pittorica. L'elemento ambientale ripropone quella stessa immersività della pittura. Basterebbe pensare a *The Lift* in cui l'artista insiste sulla dinamicità della scena che, normalmente, appare *all'interno della tela attraverso il visore*. Con *The Lift*, Giampietro rompe quella barriera che delimita la differenza tra l'opera fisica della tela e la sua proiezione digitale impercettibile per acuire la ricerca sulla partecipazione neurale, emotiva e fisica dello spettatore.

Demurgo di nuovi mondi, egli crea immagini per sfidare il pensiero e costruire un nuovo percorso, intimo e personale. In un'ottica strumentale, servendosi di una riflessione circa i linguaggi aperti dalla tecnologia che, in quanto strumento, crea possibilità. Permette quella riproposizione di stimoli fisici e psicologici della pittura per creare nuove interazioni e aprire a nuove e vaste prospettive di significato sul concetto stesso di *abitare-il-mondo*, sul ruolo e sull'importanza di cercare quelle interiorità profonde che guardiamo con la stessa vertigine.

Esplorando il limite dell'immaginabile, spingendo lo spettatore a confrontarsi con forme e spazi che sfuggono al paradigma comune, la ricerca di Fabio Giampietro evidenzia come la tecnologia, spesso percepita come minaccia, sia piuttosto un'estensione del pensiero critico, capace di generare un nuovo mare infinito e indefinibile di prospettive, piuttosto che soffocarle.



Bibliografia

T. H. Nelson (1987). Computer Lib/Dream Machines. Redmond: Microsoft Press.

J. Deitch (1993). Può l'arte cambiare il mondo? (Can Art still change the world?). In A. Bonito Oliva (a cura di). XLV Esposizione Internazionale d'Arte. Punti cardinali dell'arte. Venezia: Marsilio. P. 282.

G. Debord (2002). La Società dello spettacolo. Milano: Massari Editore.

N. Bourriaud (2005). Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo. Milano: Postmedia books.

W. J. T. Mitchell (2005). What Do Pictures Want?. Chicago, Stati Uniti: The University of Chicago Press.

F. A. Miglietti (2011). Nessun Tempo. Nessun Corpo. Arte, Azioni, Reazioni e Conversazioni. Milano: Skira.

G. Deleuze, F. Guattari (2017). Mille Piani. Salerno: Orthotes Edizioni.

R. Braidotti (2017). Posthuman Critical Theory. Posthuman Studies, Volume 1, Numero 1, The Pennsylvania State University Press.

D. J. Haraway (2018). Manifesto cyborg, donne, tecnologie e biopolitiche del corpo. Milano: Feltrinelli.

R. Braidotti (2020). Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte. Volume 1. Bologna: Deriveapprodi Edizioni.

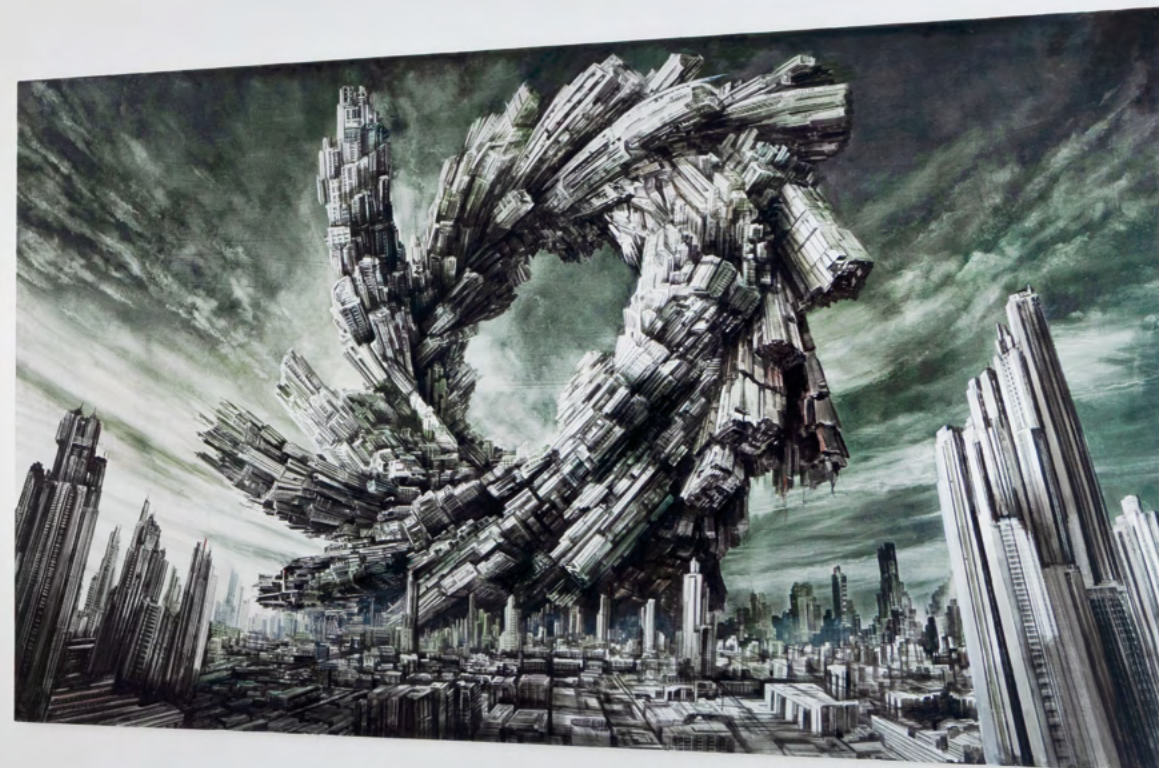
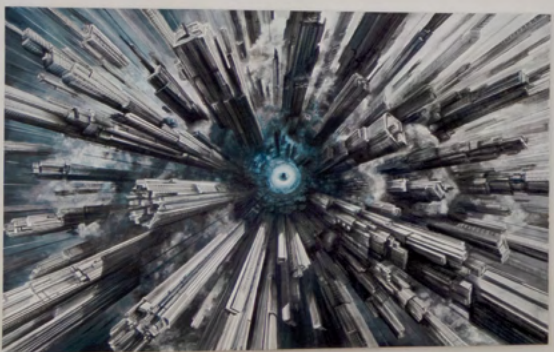
J. Baudrillard (2022), E. Grazioli (a cura di). La Sparizione dell'arte. Milano: Abscondita Editore.

B.C. Han (2023). Infocrazia. Le nostre vite manipolate dalla rete. Torino: Einaudi.

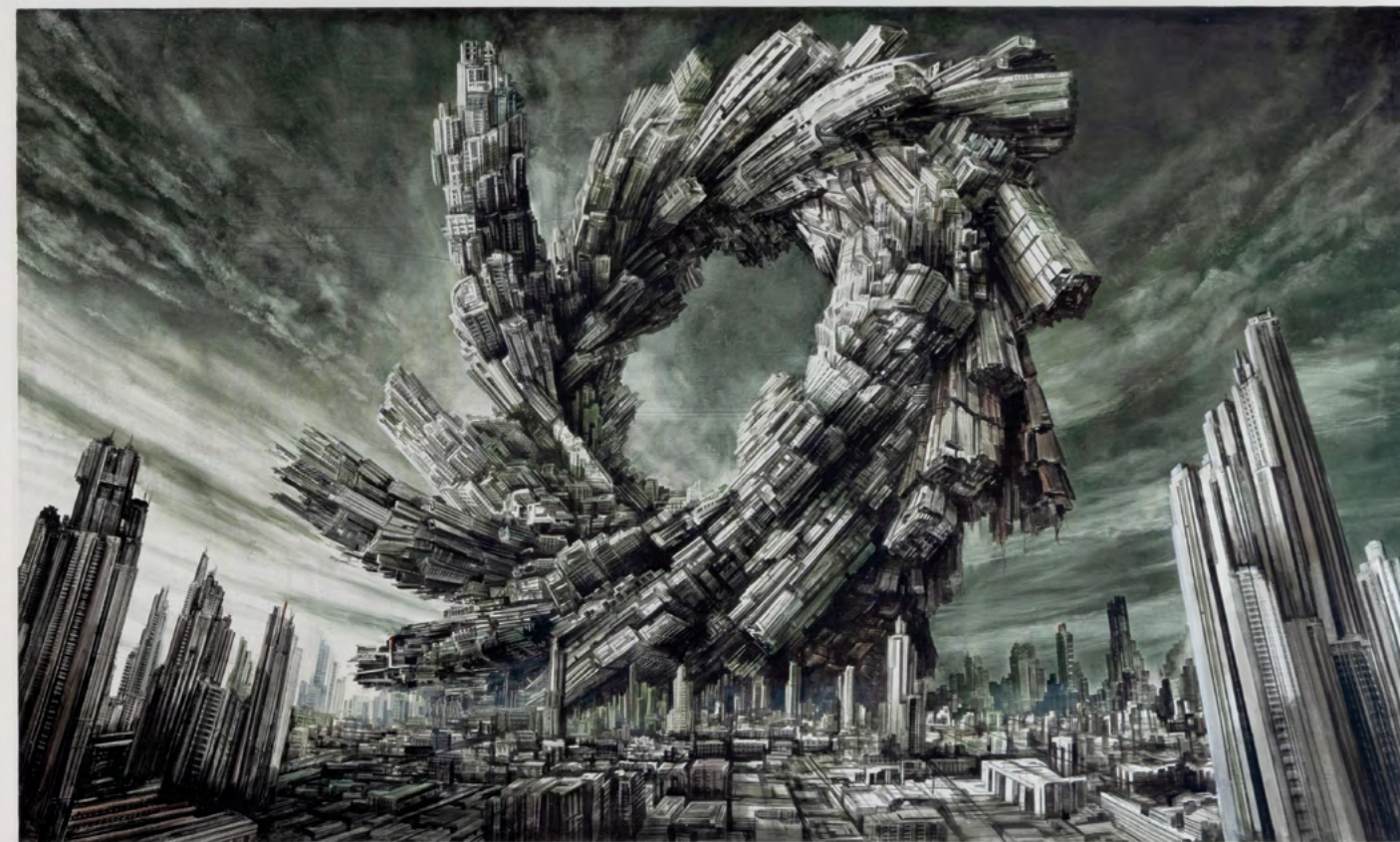
S. Zuboff (2023). Il Capitalismo della sorveglianza. Il Futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri. Roma: LUISS Press.

S. Flasspohler (2023). Sensibili. La Suscettibilità moderna e i limiti dell'accettabile. Milano: Nottetempo.

ALLESTIMENTO MOSTRA INSTALLATION VIEW















OPERE
WORKS



Singularity I (2024), sottrazione di olio su tela, 200 × 120 cm
Singularity I (2024), subtraction of oil on canvas, 200 × 120 cm



Singularity II (2024), sottrazione di olio su tela, 120 × 200 cm
Singularity II (2024), subtraction of oil on canvas, 120 × 200 cm





Singularity V (2024), sottrazione di olio su tela, 170 × 100 cm
Singularity V (2024), subtraction of oil on canvas, 170 × 100 cm



Singularity VI (2024), sottrazione di olio su tela, 170 × 120 cm
Singularity VI (2024), subtraction of oil on canvas, 170 × 120 cm



Singularity VII (2025), sottrazione di olio su tela, 170 × 120 cm
Singularity VII (2025), subtraction of oil on canvas, 170 × 120 cm

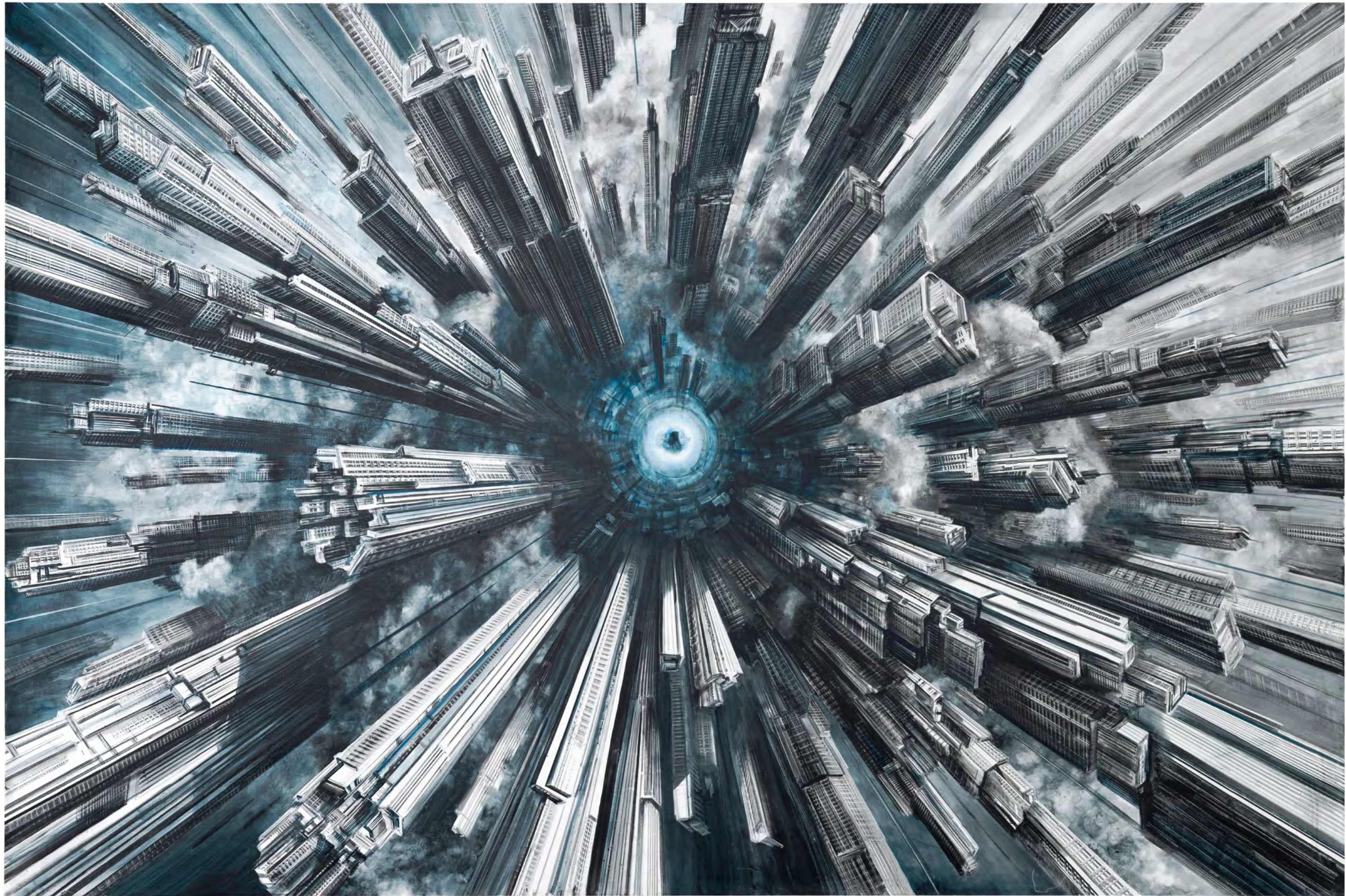


Singularity VIII (2025), sottrazione di olio su tela, 130 × 100 cm
Singularity VIII (2025), subtraction of oil on canvas, 130 × 100 cm

↓ *Singularity IX* (2025), sottrazione di olio su tela, 130 × 220 cm
 ↓ *Singularity IX* (2025), subtraction of oil on canvas, 130 × 220 cm

↓ *Singularity X* (2025), sottrazione di olio su tela, 200 × 300 cm
 ↓ *Singularity X* (2025), subtraction of oil on canvas, 200 × 300 cm







Singularity XI (2025), sottrazione di olio su tela, 120 × 60 cm
Singularity XI (2025), subtraction of oil on canvas, 120 × 60 cm



More - Singularity 0 (2024), sottrazione di olio su tela, 200 × 120 cm
More - Singularity 0 (2024), subtraction of oil on canvas, 200 × 120 cm



The wave 124 (2024), sottrazione di olio su tela, 140 × 195 cm
The wave 124 (2024), subtraction of oil on canvas, 140 × 195 cm



Vertigo 3125 (2025), sottrazione di olio su tela, 200 × 200 cm
Vertigo 3125 (2025), subtraction of oil on canvas, 200 × 200 cm



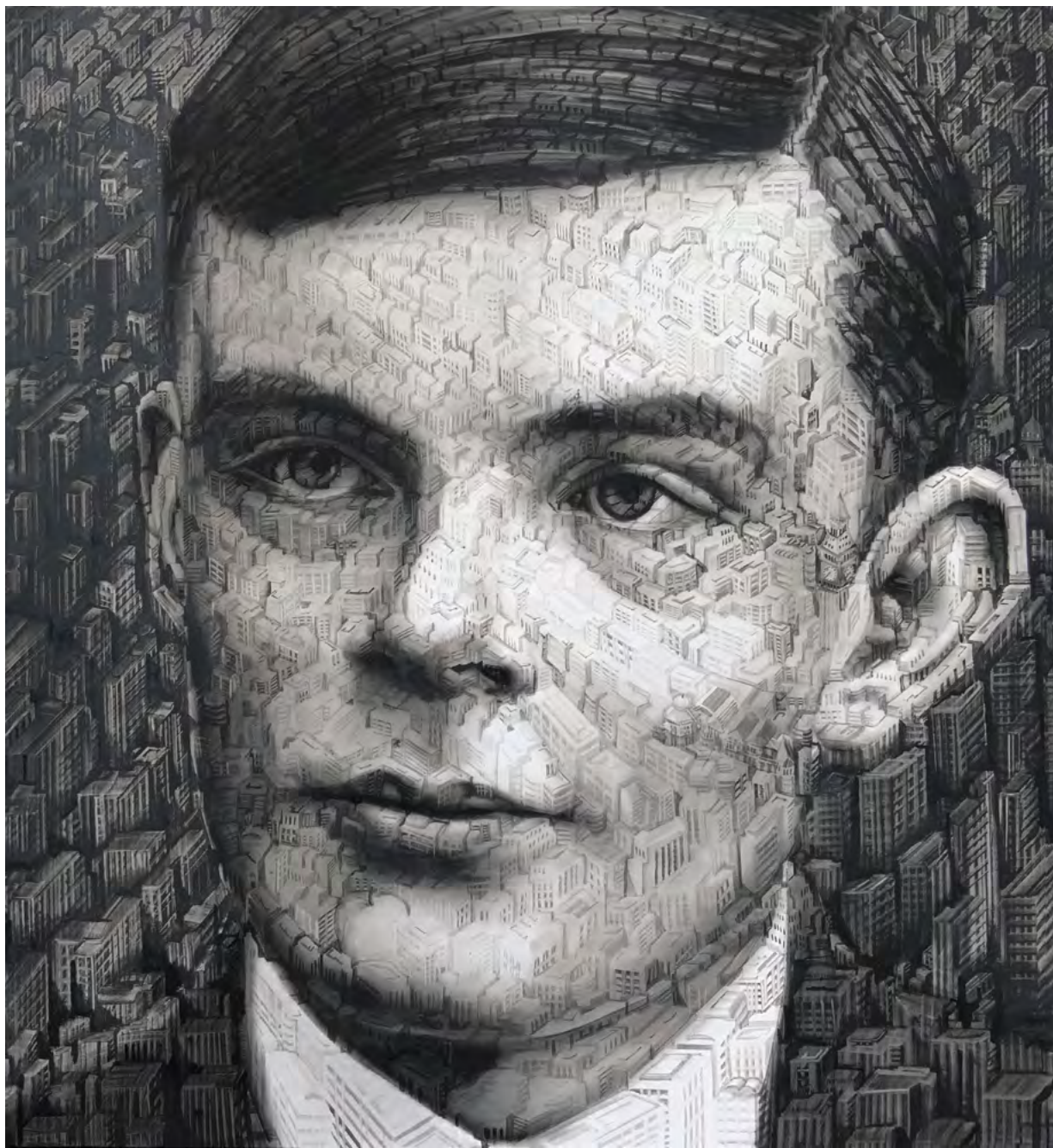
Vertigo 424 (2024), sottrazione di olio su tela, 170 × 170 cm
 Vertigo 424 (2024), subtraction of oil on canvas, 170 × 170 cm



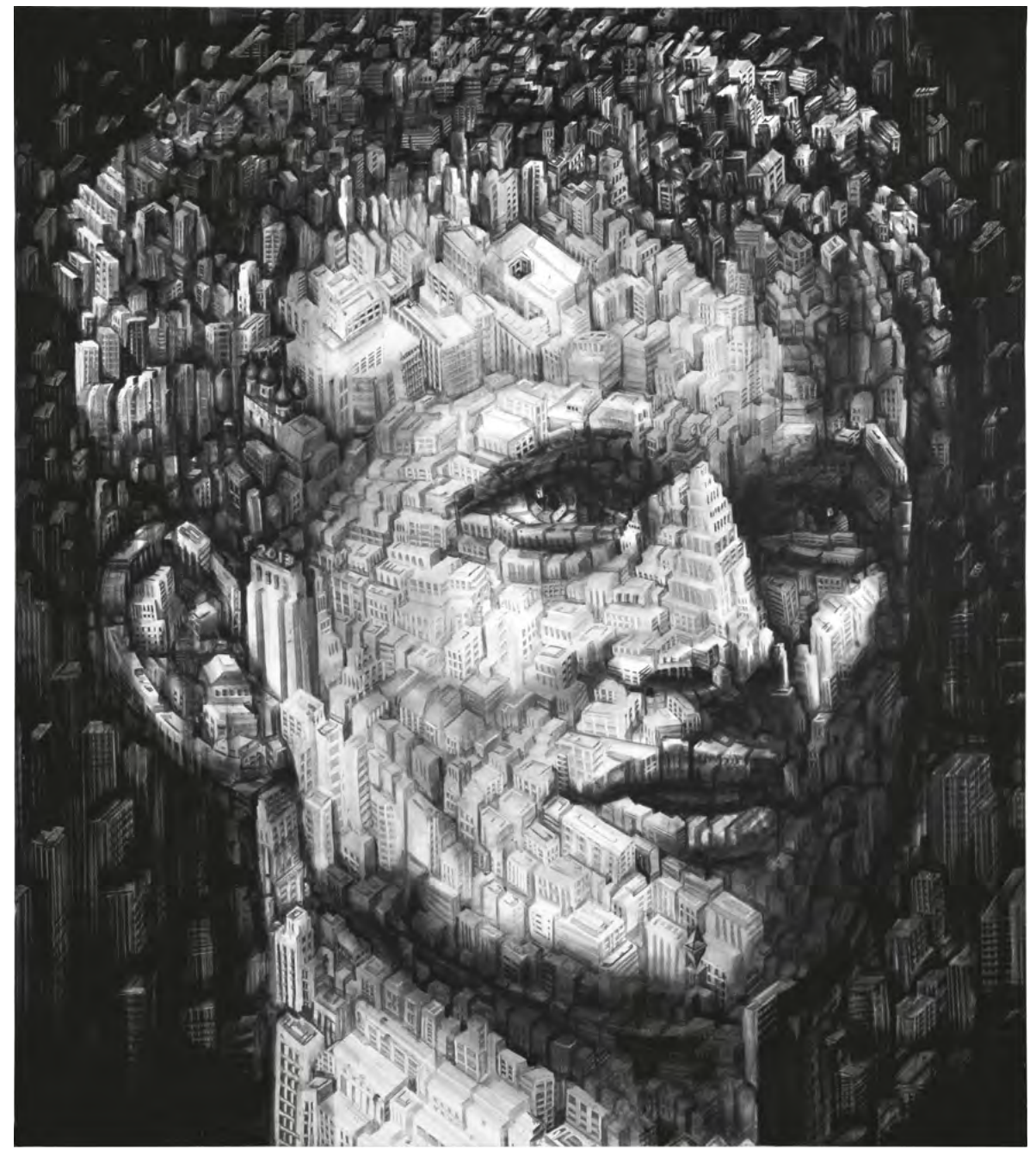
Vertigo 524 Paris (2024), sottrazione di olio su tela, 170 × 170 cm
 Vertigo 524 Paris (2024), subtraction of oil on canvas, 170 × 170 cm

↓ Vertigo 124 (2024), sottrazione di olio su tela, 120 × 170 cm
 ↓ Vertigo 124 (2024), subtraction of oil on canvas, 120 × 170 cm

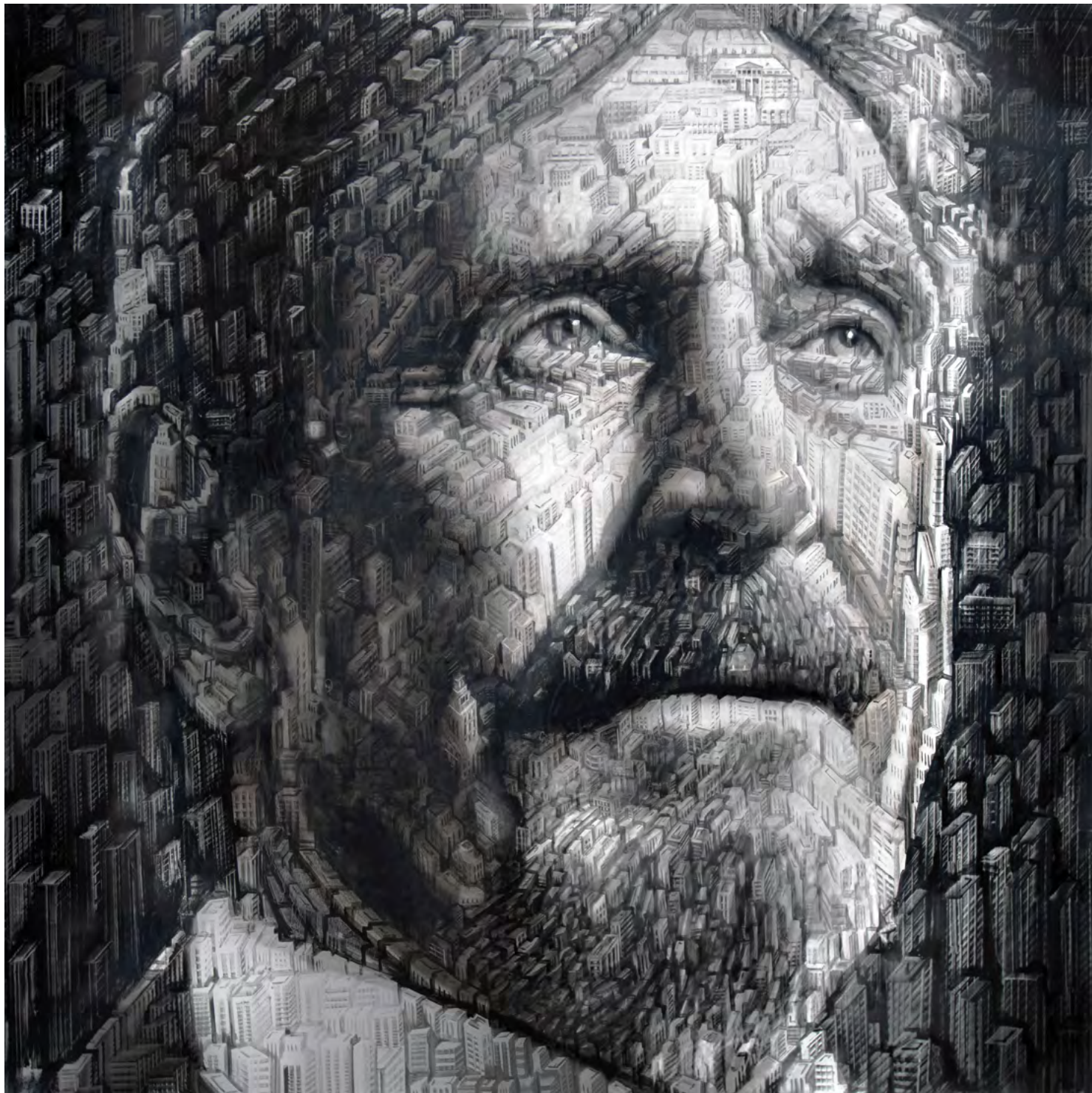




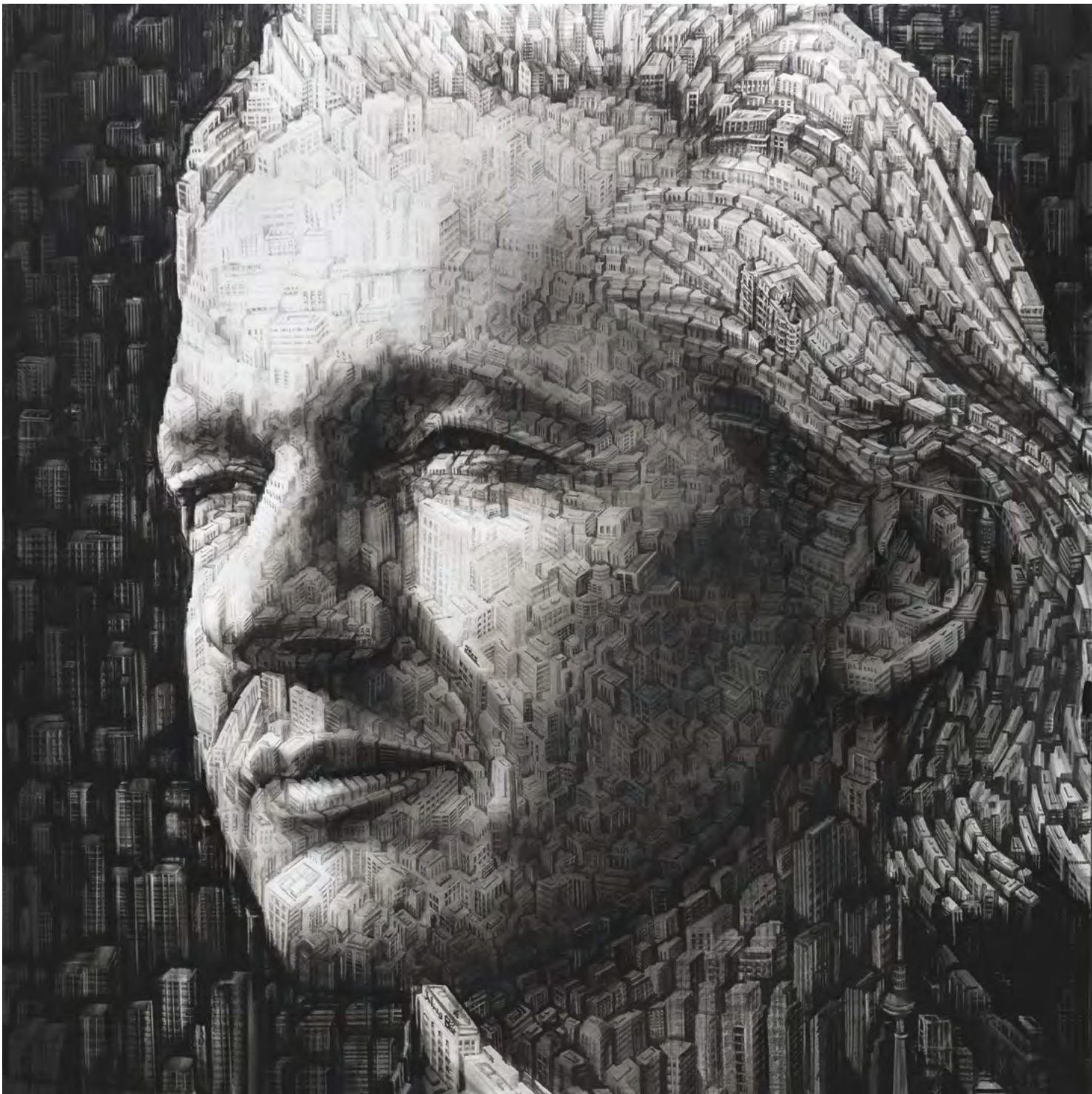
Father (2020), sottrazione di olio su tela, 130 × 125 cm
Father (2020), subtraction of oil on canvas, 130 × 125 cm



Kolomna (Ritratto di Vitalik Buterin) (2020), sottrazione di olio su tela, 135 × 120 cm
Kolomna (Portrait of Vitalik Buterin) (2020), subtraction of oil on canvas, 135 × 120 cm



Old boy (2021), sottrazione di olio su tela, 170 × 170 cm
Old boy (2021), subtraction of oil on canvas, 170 × 170 cm



Mendax (2020), sottrazione di olio su tela, 170 × 170 cm
Mendax (2020), subtraction of oil on canvas, 170 × 170 cm

↓ *Tales of Eutopia* (2024), sottrazione di olio su tela, 190 × 350 cm
 ↓ *Tales of Eutopia* (2024), subtraction of oil on canvas, 190 × 350 cm







Crediti fotografici / Photo credits: Giorgio Fazio

BIOGRAFIA

Fabio Giampietro, nato a Milano nel 1974, è un artista celebre per la sua innovativa fusione tra la pittura tradizionale e l'esplorazione di nuovi linguaggi, tra cui la **Realtà Virtuale**. Attraverso una tecnica unica che prevede la sottrazione di pittura a olio dalla tela, Giampietro realizza opere che immergono lo spettatore in monumentali scene urbane, caratterizzate da prospettive vertiginose e atmosfere distopiche.

Le sue opere vengono arricchite da un apparato digitale attraverso la realtà virtuale. L'artista trasporta lo spettatore all'interno della proiezione digitale dell'opera, costruendo un ambiente virtuale sinestetico che lo sottopone a stimolazioni neurali e percettive differenti.

Oltre a esplorare l'interazione tra il linguaggio fisico e la sua proiezione digitale, Giampietro costruisce **installazioni immersive** in cui approfondisce nuovamente l'aspetto partecipativo e le forme di coesistenza tra luoghi (specifici o aspecifici che siano) e interazione umana.

Nel 2011 espone alla **54° Biennale di Venezia** all'interno del **Padiglione Italia**. Nello stesso anno, le sue opere sono esposte nella Sede della Regione Lombardia di Milano. Giampietro è tra i pionieri di questa nuova prospettiva *immersiva*, propria della **terza generazione di artisti che hanno utilizzato il VR**. Questa narrazione attorno alla sua poetica gli è valsa il riconoscimento internazionale e diversi premi, tra cui il **LUMEN Prize** nel 2016 con *Hyperplanes of Simultaneity*. Il progetto di mostra è stato realizzato al **Palazzo Reale** di Milano e riproposto all'**EVA** di Berlino, al **Leeds Digital Festival** di Leeds, al **MOCA** di Shanghai e al **Victoria & Albert Museum** di Londra (nel 2017).

Nel 2018 partecipa alla mostra collettiva *Il millennio è maggiorenne* al **MARCA** di Catanzaro, curata da Luca Beatrice. In questo periodo, le opere sono esposte anche all'interno di *New Perspectives* alla **Triennale** di Milano e alla **Galleria Nazionale d'Arte Moderna** di Roma (a cura di Denis Curti).

A partire dal 2022 Giampietro indaga nuove forme espressive, soprattutto attraverso installazioni e video. Realizza *The Lift* presso il **MEET Digital Cultural Center** di Milano, nel quale l'artista ha coinvolto il pubblico rendendolo complice di un racconto: durante una sua mostra ipotetica, le pareti della stanza crollano, trasformando lo spazio in un ascensore che sale vertiginosamente sopra la città fino a fluttuare nello spazio.

Negli ultimi anni la sua ricerca si è orientata verso un approccio **multi e transdisciplinare** per approfondirne l'aspetto partecipativo oltre che l'impatto delle tecnologie sullo spettatore. Infatti, a Giampietro, interessa cercare, in un certo modo, di investigare reazioni e comportamenti specifici per elaborare nuove strutture di significato.

L'interazione con il pubblico è condizione necessaria e sufficiente per riuscire a elaborare nuove forme rappresentative e costruire relazioni partecipate tra spettatore, spazio e tempo.

Da ultimo, espone in *L'Arte è Wow* (a cura di Marco Bazzini e Daniele Moriani) presso la **Triennale** di Milano, e in *Ipotesi di Metaverso* (a cura di Serena Tabacchi e Giulio Simongini) per arrivare alla grande mostra *Extension of Selves* al **Qintai Art Museum** di Wuhan (a cura di Jack Addis) nel 2024.

CRONOLOGIA ESPOSITIVA

2024

Extension of Selves, Qintai Art Museum, Wuhan, a cura di J. Addis

2023

Ipotesi Metaverso, Palazzo Cipolla, Roma, a cura di G. Simongini e S. Tabacchi

Eternal Nexus. Switzerland for UNHCR, Art Basel, Basilea, a cura di Valuart

Crypto Art. A new possibility, CAFA Museum, Pechino

L'Arte è Wow, Triennale di Milano, Milano, a cura di D. Moriani e M. Bazzini

2022

Presente-Futuro Videocittà, Festival della Visione V, Roma, a cura di G. Bozzo

Decentral Art Pavilion, Palazzo Giustinian, Venezia

The Lift, Meet Digital Culture Center, Milano, a cura di D. Sigalot

Disruption, W1Curates, 33 NFT + Cozomo de' Medici collections, Londra

Il Paesaggio, Museo delle Cappuccine, Bagnacavallo, a cura di D. Caroli

2021

The Future is Unwritten, Lugano, a cura di I. Quaroni

Shades of Dusk (Fabio Giampietro x Dave Krugman), a cura di 33NFT

Dreamverse, Metapurse Collective AR-VR, New York

The Gateway, NFTNow x Christie's, Art Basel, Miami

2121 - Crypto Art is now, Museo della Permanente, Milano, a cura di S. Tabacchi

Un-realism, Spatial.io metaverse, SuperRare official event, co-curata e partecipata da Skygolpe e A. Rong

Invisible Cities, Decentraland SuperRare, Museum of Art, a cura di A. Rong e E. Johs

2020

Exodus, Museo Ebraico, Bologna, a cura di M. Fontanesi

2019

Cecilia, Villa Medici del Vascello, a cura di A. Vergine e G. Fallini

Wondertime, Palazzo delle Culture, Catania

2018

New Perspective, GNAM, Roma, a cura di D. Curti

New Perspective, Triennale di Milano, Milano, a cura di D. Curti

CYFEST 11, San Pietroburgo

Il Millennio è maggiorenne, Museo MARCA, Catanzaro, a cura di L. Beatrice

2017

DIGITRA II – Hyperplanes, Treviso, a cura di F. Patti

DDW, Victoria & Albert Museum, Londra, a cura di C. Rapeport

Unlimited, MoCA (Museum of Contemporary Art), Shanghai

Hyperplanes, Leeds Digital Festival, Leeds

Hyperplanes & Interactive Arcade, Palazzo B. Ariosti, Bologna, a cura di E. Sassoli de' Bianchi e O. Spatola

2016

EVA Berlin Adventures in Digital Art, Berlino

London Lumen Prize, Caerphilly Castle, Galles

Hyperplanes vince Lumen Prize Global Award for Digital Art, Londra

Hyperplanes of Simultaneity, Palazzo Reale, Milano

Cities they are a-changin', Fabbrica del Vapore, Milano, a cura di M. Biraghi e D. Decia

2015

La Selva Oscura, Museo Correggio, Correggio, a cura di M. Fontanesi

Ende Neu Neurotitan, Berlino, a cura di P. Verde

2014

Cities of the future, Canary District, Toronto, a cura di T. Ryaboi

Wonderwalls, Fabbrica del Vapore, Milano, a cura di C. Seri

2013

CDW, Pacific Design Center, Hollywood

2011

Lo stato dell'arte nel 150° dell'Unità d'Italia, 54° Biennale di Venezia, Venezia

Museo Verticale, installazione permanente, Sede Regione Lombardia, Milano

2010

Pensiero Fluido Spazio Oberdan, Milano, a cura di A. M. Martini

2008

Masters of Brera, Shanghai

Architetture Sensibili, Castello di Rivara, Torino, a cura di L. Giusti

100 artisti per un museo, MAC, Casoria, a cura di A. Manfredi



Frame da *Eternal Nexus*, lavoro digitale per l'UNHCR – ONU, 2023, esposto ad Art Basel. Courtesy: Fabio Giampietro.

Frame from *Eternal Nexus*, digital artwork for UNHCR – ONU, 2023, exhibited at Art Basel. Courtesy: Fabio Giampietro.

TRADUZIONI
TRANSLATIONS

When I met Fabio Giampietro to develop a project with him at MEET in Milan, I immediately sensed in him an extraordinary creative urgency, especially within the sphere of digital creatives. What impressed me was not just his work, but also the attitude with which he approaches it. I have been involved in digital art for more than forty years, witnessing the evolution of languages, tools, and visions. Yet, in his exploration of image and space, I discovered something rare, something deeper: art that is not limited to representation or a mere *exhibition* of technological marvels and special effects, but rather an art form that seeks to expand the very boundaries of perception, aiming to redefine perception itself. Fabio is not a digital artist in the traditional sense. His work originates from painting but refuses to remain bound to the two-dimensional surface. The technology he employs, whether Virtual Reality or Artificial Intelligence, is not just a tool but an entirely new dimension, an extraordinary possibility to go beyond, transforming even a canvas into an environment, into an experience to be lived. I was particularly struck by the way he refuses to separate the real from the virtual; instead, he intertwines them, creating a space where the vision truly becomes immersive—where the artwork is no longer merely observed, but experienced and traversed.

Fabio is an explorer of space, a builder of worlds that don't just exist on a surface but open into new dimensions, becoming unique experiences for the audience who discovers them. He is an architect of the impossible; in his works, the future is not a destination but an ever-changing hypothesis, a game of mirrors between man and machine, between dream and matter. In him, there is a constant tension toward surpassing boundaries, a search that isn't satisfied with merely questioning form. Instead, it delves deeply into our relationship with the hybrid reality we inhabit, encouraging us to expand our gaze. For me, Fabio is an artist who lives contemporaneity with an eye constantly turned toward the future, capable of gathering inspiration from artistic tradition and projecting it into still-unexplored territories. Perhaps it is precisely this quality that makes him so fascinating: not the medium he chooses each time, but his ability to redefine the boundaries of art as a process, as a transformative force, and as an ongoing wonder.

Maria Grazia Mattei
Founder and President
MEET Digital Culture Center

BEYOND PERCEPTION. SINGULARITY ACCORDING TO FABIO GIAMPIETRO
A JOURNEY AMONG FLUID ARCHITECTURES AND INNER VISIONS,
WHERE REALITY BENDS TO PERCEPTION AND IMAGINATION

by Arianna Grava

Starting from the control of the mediums that convey his artistic production, Fabio Giampietro conceives an artwork that does not merely reflect reality but becomes a true architecture—a creation revolving around the idea of a future in which technology and humanity merge into the *singularity*. Using a carefully crafted alchemy of techniques and media, the artist meticulously creates a universe shaped by his own visions, where reality and fiction blend into a continuous and vibrant dialogue. In this perspective, *Urban Singularity* stands as the culmination of his research, the perfect synthesis of a system that gathers and reworks the artist's visual and philosophical thought into an harmony that transcends languages' traditional boundaries. In this interview, I revisited the fundamental stages of Giampietro's career to examine the evolution of his creative journey and understand how each period and choice not only reflect but dynamically and continuously shape his universe.

ARIANNA GRAVA *When I first entered your studio, I noticed numerous robots from the '80s and '90s and video games of all kinds that immediately reminded me of young Marty McFly in Back to the Future (1985), a film that influenced many millennials. How did your childhood years—those Eighties, when the future seemed to be represented everywhere—affect your artistic research today?*

FABIO GIAMPIETRO The Eighties had a profound impact on my imagination and aesthetics. It was a time when the future seemed omnipresent, visible in the physical forms of technology: consoles, computers, arcade machines, Walkmans, toy robots with futuristic designs. The very concept of innovation passed through hardware—it was tangible and iconic. Over time, however, hardware was progressively replaced by software, and the physicality of machines gave way to an increasingly immaterial world dominated by data and algorithms. This transition—from solid to liquid, from concrete to virtual—fascinates me deeply and influences the way I represent cities and architecture. Growing up in those years, I was immersed in an imagery where technology was both wonder and

enigma. *Blade Runner, Akira, Ghost in the Shell* depicted urban scenarios where cities became living organisms—interconnected, pulsating with neon and energy, suspended between progress and chaos—suggesting a future where humans and machines would coexist in ever-evolving ways. These inspirations are reflected in my current work: I explore an architecture that expands beyond the limits of physics, cities that seem to reorganize themselves like software in continuous evolution. It's a way of representing the potential of change—a future constantly rebuilding itself on new foundations. After all, just as in the Eighties we imagined the future through the forms of the present, today we continue to redefine it, trying to give shape to what does not yet exist.

AG *Your creative path has evolved from industrial archaeology—particularly abandoned amusement parks—to aerial views of megacities and Metromorphoses, culminating in Singularity. How do you see the interconnection between these themes, and how has each contributed to shaping your visual language?*

FG My visual language has developed following a precise common thread: the transformation of urban space and the relationship between architecture and human perception. Starting from industrial archaeology and abandoned amusement parks, I became interested in how man-made structures, once stripped of their original function, reveal another aesthetic and conceptual dimension. These are places suspended in time, where matter resists decay but simultaneously reshapes itself, suggesting new narratives. The transition to aerial views of megacities was natural: looking at the city from above means abstracting it, grasping its hidden geometries, its organic yet artificial nature. I find Rem Koolhaas' concept of Coney Island in *Delirious New York* particularly stimulating: a laboratory for experimenting with urban density, a place where architecture is no longer just function but also spectacle, illusion, a desire to surpass the physical limits of built space. My *Metromorphoses*

fit precisely into this vision: cities that distort, reinvent themselves, where traditional rules are subverted and space becomes an experience rather than a structure.

The concept of *Singularity* is the evolution of this research: if before I explored the city as an entity in constant transformation, today I am interested in investigating the idea of an architecture that can surpass human limitations, generating impossible forms and structures governed by alternative logics. Just as Koolhaas saw Coney Island as a microcosm where the future of urban planning could be experimented with in paradoxical forms, in my works, I seek to imagine an architecture that no longer adheres to the constraints of the real world but develops according to its own rules, as if it were the result of a non-human intelligence.

Throughout this journey, the guiding thread connecting each phase is the desire to explore urban space not only as a physical place but as a metaphor for our cultural and technological evolution. Each stage has contributed to building a visual language that reflects the increasingly complex relationship between humans, cities, and the future.

AG *How crucial was 2016—the year you won the LUMEN Prize in London—for your career?*

FG 2016 was a pivotal year for my career. Winning the LUMEN Prize was not just an important recognition but also a turning point that solidified my path in exploring the relationship between art and technology. At that time, I was already working on pieces that fused painting and virtual reality, trying to expand the boundaries of visual and spatial perception. The award gave international visibility to my work and allowed me to engage with a broader artistic scene, filled with creatives and scholars who, like me, were interested in the integration of pictorial language and digital innovation.

More than an endpoint, however, the LUMEN Prize was a launchpad: it confirmed that the path I was taking had global resonance and pushed me to continue my research with even greater awareness. From that point on, I further refined my language, exploring new possibilities of interaction between image and space, between the real and the virtual—bringing the concept of immersive vision increasingly to the center of my work. If today my works explore concepts such as *Singularity* and *Metromorphoses*, I also owe it to that moment of recognition, which strengthened my conviction that I could create a dialogue between painting and the future of perception.

AG *Your research is transmedia-based, and along your journey, you have engaged with digital art and the metaverse. What remains of these experiences in the paintings you have presented in this project?*

FG My transmedia research has never been a mere technological exploration but a way to expand the boundaries of painting. My encounter with digital art and the metaverse has transformed my vision: the canvas has become a portal, an access point to virtual worlds that I create myself. In the works of this project, the metaverse is not just a concept but also an implicit presence, where the painted surface becomes a fluid space—an environment in which the viewer can imagine immersing themselves. My painting does not just represent; it generates new dimensions where the real and virtual continuously overlap in an exchange between perception and possibility.

AG *In this exhibition, you chose to include a portrait of Vitalik Buterin, the Russian-born Canadian programmer who, at just 19 years old, created Ethereum—the blockchain behind DeFi and Web3. How important do you consider his figure, and what value do you attribute to his influence?*

FG I chose to portray Vitalik Buterin because he perfectly embodies the idea of a mind that transcends the present to design new architectures of possibility. With the creation of Ethereum, he redefined the very concept of decentralization, laying the foundations for a digital ecosystem where value, identity, and interaction are no longer dependent on centralized structures but develop fluidly and autonomously.

In my research, architecture is often a mutating organism, a space that reconfigures itself according to non-human logics. In this sense, Buterin's contribution is not just technological but also philosophical: he envisioned a system in which structure is not fixed but dynamic, not imposed from above but emerging from interaction. This is the vision I aimed to represent in the portrait—not just the figure of the programmer, but the horizon of possibilities that his thinking has opened.

AG *You have stated several times that one of the artists who has inspired you is the great master Lucio Fontana, with whom you share the aspiration to surpass the limits of two-dimensional space by exploring the potential of new technologies and creating a dialogue between the physical and virtual worlds. What is the most important element in keeping the connection between these two realms alive?*

FG Lucio Fontana's most powerful lesson was the breaking of the pictorial surface. Before Fontana, the canvas was a closed window onto reality; with his cuts and *Concetti Spaziali*, he created openings into a new dimension. The canvas was no longer a limit but a passage.

This idea is at the core of my research: the canvas is not a static object but a portal between worlds—between physical and digital, between perception and imagination. Today, technology allows us to further expand this vision, integrating virtual reality, immersive environments, and new forms of interaction. However, the most important element in maintaining the connection between the physical and virtual worlds is not technology itself, but the ability to preserve a sensory and human experience.

Digital tools should not replace reality but amplify it, offering new perspectives without losing the emotional and material impact of the artwork. That is why, in my painting, I always seek a balance between the concrete dimension of matter and the fluid nature of an image in transformation. The true point of contact between these two dimensions is the gaze of the viewer, which becomes the real intersection between reality and possibility.

AG *The concept of time in your works seems to be represented very differently from our usual perception. In this context, there seems to be an exploration of what the future could be or parallel worlds. How do you define this vision of time, and what role does it play in your works?*

FG Time in my works is never linear or tied to a precise chronological sequence. Instead, I conceive it as a simultaneous and syncretic flow, where past, present, and future overlap and contaminate one another. This temporal elasticity is reflected in the architectures I paint, where space appears to be suspended in an undefined and indefinable condition, in constant transformation.

Rather than representing a specific future, I am interested in evoking an alternative dimension—a reality that could exist in a parallel time or emerge from a mental projection. In this sense, time becomes a fluid variable, a tool for redefining our perception of space and matter.

My works do not depict the future as a destination but as an open field of possibilities—a territory where the laws of physics and architecture bend to different logics. It is a vision that invites us to rethink our relationship with reality, not as something fixed and determined, but as a system in continuous mutation.

AG *Your works often remind me of the world of cinema, and if I had to name someone, the first that comes to mind is Christopher Nolan, though I could name many others. How much has cinema influenced your artistic research, and have you ever thought of exploring the fusion between visual art and cinematic storytelling?*

FG I have to confess: I sometimes suspect that Christopher Nolan is spying on me. Every time I create a piece, he releases a film that seems to steal my idea! Jokes aside, cinema has always been a fundamental source of inspiration for my work—not only for its visual impact but also for the way it manipulates time, space, and perception. Directors like Nolan, Tarkovskij, Ridley Scott, and Villeneuve have built universes where reality distorts, time layers, and architecture becomes a narrative element. These same concepts are central to my pictorial research, where I try to construct scenarios that are not merely representations but immersive spaces capable of evoking a dimension beyond everyday experience. The idea of merging visual art and cinematic storytelling fascinates me greatly because painting and cinema share a fundamental aspect: creating worlds. In a way, each of my works is already a frame from a nonexistent film, a frozen moment of a story that could unfold beyond the canvas. Who knows—maybe one day I will truly explore this intersection... hopefully before Nolan steals that idea too!

AG *What does exploration mean to you?*

FG Exploration is an act of cognitive expansion—a process that goes beyond the phenomenological dimension of the visible to penetrate the underlying architecture of reality. Gilles Deleuze, in his thoughts on *smooth* and *striated* space, distinguishes between an architecture of control, regulated by fixed coordinates, and an open space in continuous redefinition. My research moves precisely within this tension: dismantling traditional perspectival language to open gateways to new spatial configurations, where vision is no longer a fixed point but a dynamic field of possibilities.

In this sense, exploration is not just about traversing but about deforming and reconfiguring. Architecture is no longer a container but a fluid organism, a mutating environment where the real and the virtual cease to be opposing dimensions and merge into a single sensory matrix. Exploration, therefore, is not simply about discovering the unknown, but about reprogramming the way we inhabit space and time—opening possibilities

of vision that do not merely represent the future but actively construct it.

AG *Where do you see yourself artistically in the near future?*

FG I see myself continuing to push my research beyond the boundaries of traditional painting. If up to now I have worked on the idea of fluid space and impossible architectures, the next step will be to further hybridize pictorial language with immersive environments, generative algorithms, sound, and new forms of sensory interaction. I often think about what Marshall McLuhan described as the *inevitable fusion of different media*: no longer just painting, no longer just digital, but a new visual ecosystem where the boundary between matter and simulation dissolves. This does not mean abandoning painting; on the contrary, it means taking it to a deeper level of experience.

In this journey, I am also delving into the relationship between art and neuroscience—how the brain processes space, movement, and perceptual illusions, and how art can activate specific cognitive and emotional states. If the environment we inhabit modifies our perception of reality, then art can become a tool for expanding and reconfiguring our consciousness—generating experiences capable of stimulating new sensory and cognitive connections.

My goal will be to create works that are not just representations but research environments where I can study how the human mind responds to visual and multisensory stimuli. Creating scenarios capable of activating specific neural circuits, exploring the potential of art as a tool for modifying perceptual and cognitive states, and investigating how far we can expand our perception of reality through the fusion of art and science.

URBAN SINGULARITY ARCHITECTURE BEYOND THE HUMAN

by Fabio Giampietro

I have sought to imagine a future in which artificial intelligence no longer merely reproduces the world but redefines, transforms, and autonomously generates it. In *Urban Singularity*, architecture no longer follows human patterns: towers bend like roots; buildings multiply like fractals; skyscrapers rise in toroidal structures that evoke the shape of the universe itself. I wanted to push the concept of technological singularity to its extreme, envisioning a world where artificial intelligence, out of control, becomes the ultimate architect of reality. Its urban landscapes, shaped by an autonomous AI, reject Cartesian logic in favour of organic, toroidal, and rhizomatic forms. Structures that resemble trees, roots, and corals—yet are the product of an algorithm capable of emulating nature without understanding it. These impossible structures recall nature while being its very opposite.

I am fascinated by this particular paradox of technology: in its attempt to surpass human limitations, it ends up recreating the same primordial structures found in nature. It is as if artificial intelligence, in its act of creation, is inevitably drawn to the fundamental forms that govern the universe, unconsciously reproducing them in new urban configurations. Thus, the city becomes an autonomous organism, a post-human architectural system that self-generates, expands, and continuously mutates—no longer following the principle of functionality but rather an internal logic beyond human comprehension.

Along this path, I have felt a strong resonance with Futurist ideas and the gesture of Lucio Fontana. The *Futurist Manifesto* speaks of a dynamic art capable of transcending the boundaries of the canvas to embrace movement and space. Fontana, with his cuts, did not destroy the surface but opened it to a new dimension—a depth that was not just illusion but

a real extension of pictorial space. Similarly, virtual reality has allowed me to go beyond the two-dimensionality of painting, transforming it into a living, inhabitable environment where the viewer can finally take that long-desired step inside the artwork.

A continuous metamorphosis, an evolutionary loop in which the concepts of artificial and natural cancel each other out. This is a new kind of urbanism—not conceived by humans but self-generated by machines.

What happens when AI no longer simply reproduces images but begins to dream spaces, construct habitats, and redesign the world? This exhibition is not a celebration of artificial intelligence but a reflection on the paradox of technology that mimics nature even as it replaces it. These landscapes speak to us of a future that may already exist, a post-human civilization in which architecture no longer follows human rules but other evolutionary patterns.

My exploration of virtual reality began with a simple yet powerful observation: people, when facing my paintings, wanted to step inside them. This tension toward immersion led me to seek a way to transform painting into a spatial, traversable experience.

The works in this series oscillate between painting and virtual reality, transporting the viewer into a perpetually transforming urban system—a synthetic ecosystem that is both hypnotic and unsettling. In this new *technological sublime*, the city is no longer a construction but an expanding organism, without a centre and without boundaries.

In *Urban Singularity*, technology becomes both creator and destroyer, designer and ruin, God and virus. Will humanity be able to rise above the role of mere spectator?

BOUNDLESS PRESENCES

THE ILLUSION OF REALITY BETWEEN ART, NEUROSCIENCE AND AI

by Dounia Hajhajate

How present are we in the world we inhabit? And what happens in the mind when we truly feel “there” while knowing we are elsewhere?

In contemporary art, presence ceases to have well-defined boundaries and becomes a fluid condition, influenced by perceptual, psychological, and identity-based experiences. When art creates a virtual reality, it does not merely represent an aesthetic vision but establishes a genuine perceptual laboratory, where even the relationship between viewer and space is altered. This concept perfectly aligns with the work of Fabio Giampietro, which offers immersive experiences capable of stimulating sensory perception in innovative ways, prompting the viewer to reflect on their presence and the very notion of reality. Fabio Giampietro enables the user to *enter* and *walk* inside the representation, inducing them to adopt a metacognitive perspective: not merely focusing on *what* they are observing, but questioning *why* and *how* that element appears before them. This process fosters a free and imaginative conceptualization at a more abstract level, activating and modulating neural circuits such as the *default mode network* and the *salience system*, both fundamental for self-construction. By bringing his works to life through virtual reality, the artist provides a tool to access different contexts and unprecedented perspectives, beyond human capabilities or even impossible in the real world. This progression is not merely an artistic investigation but a research endeavour supported by cognitive neuroscience and psychology. Through a series of works that evolve from the concept of simultaneity to immersive action and the generation of forms based on sound, Giampietro does not just depict reality; he transforms it into an experience.

The combination of artificial intelligence and virtual reality to present an entire world starting from a single artwork allows the artist to surpass the viewer’s perceptual barrier. With full freedom of movement and observation, the viewer becomes an avatar in a surreal world with a non-linear temporal flow. This fusion of immersion and presence makes even

experiences that defy ordinary logic plausible for the viewer-turned-actor, where even a building can become movement.

The development of Artificial Intelligence (AI) is an extraordinary attempt to mimic the natural process of human learning through computational systems. The deep connection between neuroscience and AI provides computational metaphors that have facilitated the development of particularly effective algorithms. For example, *artificial neural networks* (ANN) draw inspiration from the mechanism of neuronal excitation in response to stimuli from other neurons, much like the backpropagation algorithm used to train ANNs originates from Hebbian theory on strengthening synaptic connections. Furthermore, *convolutional* neural networks are designed based on the layered organization of the visual cortex, and even the attention mechanism underlying transformers simulates human attention in perceiving stimuli.

AI models are used to enhance virtual reality (VR) scenes, sometimes achieving such realism and perceptual fidelity that the spectator is amazed despite being aware of the scene’s artificiality, making the boundary between real and fictional increasingly tenuous. Numerous studies¹ have shown that in the context of learning, VR scenes have significantly increased both attention and information retention time.

VR simulations are also used for neurorehabilitation purposes, leveraging art therapy. This is because the parietal lobe, premotor cortex, and sensorimotor area are activated during creative activities², holding the potential to restore motor areas damaged by diseases through neuroplasticity. Additionally, the combination of art and VR has shown the ability to enhance efficiency and interaction within the *sensorimotor cortex*³, improving the performance of patients with Parkinson’s disease⁴ and offering potential benefits in cases of stroke and dementia⁵.

Notably, the neuroplastic modifications observed can be induced by the creative state of *Flow*, thematic content, motor imagination, action observation, and action execution, fostering alternative perspectives

for developing greater self-awareness. These phenomena are closely linked to the concept of presence⁶, which refers to the subjective perception of being physically immersed in a virtual environment. Defined as a psychological state where the user feels genuinely present within the virtual world—an experience known as “*being there*”—this state of consciousness leads individuals to experience the virtual environment not just as a mere graphic representation but as an authentic space, influencing behaviour similarly to real-life experiences.

Presence, therefore, is not a static entity. According to Slater et al.⁷, the sense of presence emerges when sensory data simulated by technology and the user’s perceptual processing combine to produce a coherent environment where individuals can situate themselves and interact with spaces, people, and objects. The sense of being in the virtual environment (*being there*) is followed by the extent to which the virtual environment becomes dominant—where viewers respond to events in the virtual, not real, environment—and finally, the extent to which they remember having visited the virtual space rather than just having seen computer-generated images.

If presence represents the subjective perception of being within the virtual environment, immersion⁶ represents the technological foundation that makes the experience possible—providing visual, auditory, and tactile stimuli that engage the user and help detach from the *non-virtual* world.

A virtual experience creates a sensory illusion in which an alternative reality with internal coherence is reconstructed.

Immersion consists of elements that determine the effectiveness of information visualization:

- Inclusivity (I): the degree to which the physical world is overshadowed by the virtual;
- Extensivity (E): the number of senses engaged in the experience;
- Surrounding Capacity (S): the breadth of the virtual space perceived within the visual field;
- Vividness (V): the quality of image and sound, including resolution, colour accuracy, and sound fidelity.

Beyond these factors, a crucial aspect of immersion is the coherence between the user’s physical

movements and the *sensory feedback* provided by the system. This synchrony is essential for making the experience more natural and engaging, making the virtual appear surprisingly real. For full perceptual coherence, every physical action must be instantly mirrored in the virtual world: a head turn should trigger a corresponding change in perspective.

Equally important is the user’s representation in the virtual space via a virtual body (VB), which becomes the focal point of egocentric spatial perception. Interaction quality is also determined by the latency between motor action and system response—any noticeable delay can undermine the immersive illusion. The concept of *body-centered interaction* highlights the importance of a precise match between proprioception and sensory feedback—for instance, walking in the virtual environment (VE) through real physical movement, generating a natural optical flow. Lastly, the narrative dimension of the experience—the storyline—affects the virtual experience’s ability to function as a self-sufficient alternative system, with its own internal logic of events, independent from the external world. This is expressed in the extent to which the virtual environment is autonomous, capable of dynamically responding to user input and offering meaningful interactions with virtual objects and agents.

The integration of sensory immersion, the viewer’s bodily interaction, and narrative coherence determines the system’s potential to suspend ordinary reality, transporting the viewer into an alternate space with its own structure, intentionality, and *agency*.

During immersive experiences, visual content is processed by the primary visual cortex, which analyzes fundamental visual information such as contours, depth, and motion (Fig.1). However, V1 alone is not sufficient for awareness of visual stimuli. The information appears to be processed by associative areas comprising the two main visual processing streams⁸: the ventral stream, responsible for object recognition⁹ (Fig.2), and the dorsal stream, involved in spatial perception and action control¹⁰ (Fig.3).

Additionally, the *superior temporal sulcus* (STS) helps integrate motion and sound, enhancing the coherence of the immersive experience¹¹. This integration allows the brain to interpret the virtual environment as a navigable, coherent context.

¹ Sakr and Imran, «Intrusion of Generative AI in Higher Education and Its Impact on the Educators’ Well-Being: A Scoping Review», 2024.

² Makuuchi, Kaminaga, and Sugishita, «Both parietal lobes are involved in drawing», 2003.

³ Bolwerk et al., «How Art Changes Your Brain», 2014.

⁴ Cucca et al., «Visuospatial exploration and art therapy intervention in patients with Parkinson’s disease», 2018.

⁵ Paczynski et al., «Using Technology to Increase Activity, Creativity and Engagement for Older Adults Through Visual Art», 2017.

⁶ Slater and Wilbur, «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE)», 1997.

⁷ Slater and Sanchez-Vives, «Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality», 2016.

⁸ Tong, «Primary Visual Cortex and Visual Awareness», 2003.

⁹ Vossel, Geng, and Fink, «Dorsal and Ventral Attention Systems», 2014.

¹⁰ Ptak, Schneider, and Fellrath, «The Dorsal Frontoparietal Network», 2017.

¹¹ Antonietti and Cantoia, «To see a painting versus to walk in a painting», 2000.

A crucial role is played by the posterior parietal cortex¹², which merges visual input with vestibular and proprioceptive signals, enabling spatial orientation, motion perception¹³, and body position awareness¹⁴. The MST area of the middle temporal cortex is key in interpreting visual motion relative to body position, reducing disorientation in virtual environments¹⁵. This mechanism is essential for updating the internal body map and linking virtual environment perception with bodily self-awareness. Despite the absence of physicality, the brain reacts to virtual stimuli as if they were real, activating motor and adaptive responses¹⁶. When inputs from these systems are inconsistent—for example, when the visual system signals virtual motion that the vestibular system does not detect—a cross-modal conflict arises. To resolve this mismatch, the brain activates several areas: the parietal lobe (Fig.4) and intraparietal sulcus (for sensory integration), the cerebellum and vestibular nuclei (which regulate balance), and the anterior cingulate cortex, which monitors conflict and manages emotional responses¹⁷. These mechanisms may trigger a postural control response, which in some cases leads to symptoms of *cyber sickness*—such as nausea, anxiety, and dizziness—linked to limbic system activation¹⁸. This system governs essential survival functions, emotions like fear and anger, and their physiological and behavioural responses. In scenarios where the user is placed on an unstable surface or suspended in space, for example, the premotor cortex and cerebellum engage to anticipate and regulate movement, as if the body were truly experiencing balance¹⁹. The supplementary motor area plans actions, while the inferior frontal gyrus contributes to motion simulation. This phenomenon is based on motor simulation, a mechanism preparing the organism to act even without actual movement. Motor areas activate to prepare for a kinetic response, while the cerebellum coordinates balance and stability. Recent studies also highlight the importance of the thalamus in coordinating motor and sensory information²⁰. Finally, the hippocampus and posterior cingulate cortex help build spatial representation and memory of the virtual environment. Giampietro's work takes these mechanisms into account, and the brain's capacity to transform digital stimuli into authentic bodily experiences, immersing

the viewer in environments perceived as real. His artistic process unfolds across three interconnected dimensions:

- *Sensory presence*, emerging from direct interaction with visual and auditory stimuli;
- *Enacted presence*, revealed through motor experience and interaction with the artwork;
- *Identity presence*, linking virtual space to self-construction, drawing the viewer into a transformative narrative.

VR enhances this experience through various factors:

- (i) Loss of self-awareness – the combination of movement, spatial distortion, and sound stimuli leads the subject to transcend bodily perception, fully immersing in the artwork;
- (ii) Altered time perception – in a state of *flow*, time may feel accelerated or dilated. Giampietro's environments, with their ever-changing architectures and forms, heighten this sensation, making the viewer lose track of time;
- (iii) Active involvement and gratification – movement and exploration in virtual space stimulate a sense of discovery, which psychologically produces positive feedback. The brain interprets this interaction as an experience of growth and learning, reinforcing the viewer's emotional engagement.

Intentionally unrealistic scenes or ones with radically opposed elements cause intentional sensory dissonance, akin to pareidolia, suggesting familiar shapes within a strange, paradoxical world. A city rising from the sky, for example, surprises us and disrupts our perception of the ordinary, continually forcing the mind to recalibrate its environmental interpretation. A state of suspended disbelief allows the viewer to feel part of the artwork and encourages deep reflection.

Urban Singularity invites us to reflect on a universe where the laws governing space and architecture seem to escape human principles, suggesting the emergence of an autonomous reality, foreign to the

intentions of its creator. This scenario echoes one of the main contemporary issues around artificial intelligence: when a computational system becomes so advanced that it generates solutions or images beyond the understanding of its programmer, are we still in control, or is the system now redefining our perception?

BIBLIOGRAPHY

Aldridge, Audrey, and Cindy L. Bethel. «A Systematic Review of the Use of Art in Virtual Reality». *Electronics* 10, issue 18 (January 2021): 2314. <https://doi.org/10.3390/electronics10182314>.

Antonietti, Alessandro, and Manuela Cantoia. «To see a painting versus to walk in a painting: an experiment on sense-making through virtual reality». *Computers & Education* 34, issue 3 (1 April 2000): 213–23. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(99\)00046-9](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(99)00046-9).

Bolwerk, Anne, Jessica Mack-Andrick, Frieder R. Lang, Arnd Dörfler, and Christian Maihöfner. «How Art Changes Your Brain: Differential Effects of Visual Art Production and Cognitive Art Evaluation on Functional Brain Connectivity». *PLOS ONE* 9, issue 7 (1 July 2014): e101035. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0101035>.

Cucca, A., I. Acosta, M. Berberian, A. C. Lemen, J. R. Rizzo, M. F. Ghilardi, A. Quartarone, A. S. Feigin, A. Di Rocco, and M. C. Biagioni. «Visuospatial exploration and art therapy intervention in patients with Parkinson's disease: an exploratory therapeutic protocol». *Complementary Therapies in Medicine* 40 (1 October 2018): 70–76. <https://doi.org/10.1016/j.ctim.2018.07.011>.

Day, Brian L., and Richard C. Fitzpatrick. «The Vestibular System». *Current Biology* 15, issue 15 (9 August 2005): R583–86. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2005.07.053>.

Decety, Jean, and Marc Jeannerod. «Mentally simulated movements in virtual reality: does Fitt's law hold in motor imagery?» *Behavioural Brain Research*, Proceedings of the 25th Annual Meeting of the European Brain and Behaviour Society, 72, issue 1 (14 December 1995): 127–34. [https://doi.org/10.1016/0166-4328\(96\)00141-6](https://doi.org/10.1016/0166-4328(96)00141-6).

Fink, Gereon R., John C. Marshall, Peter W. Halligan, Chris D. Frith, Jon Driver, Richard S. J. Frackowiak, and Raymond J. Dolan. «The neural consequences of conflict between intention and the senses». *Brain* 122, issue 3 (1 March 1999): 497–512. <https://doi.org/10.1093/brain/122.3.497>.

Klassen, Bryan T., Matthew R. Baker, Michael A. Jensen, Gabriela Ojeda Valencia, and Kai J. Miller. «Spectral changes in motor thalamus field potentials during movement». *Journal of Neurophysiology* 133, issue 1 (January 2025): 101–8. <https://doi.org/10.1152/jn.00419.2024>.

Kober, Silvia Erika, Jürgen Kurzmann, and Christa Neuper. «Cortical correlate of spatial presence in 2D and 3D interactive virtual reality: An EEG study». *International Journal of Psychophysiology* 83, issue 3 (1 March 2012): 365–74. <https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2011.12.003>.

Makuuchi, Michiru, Tatsuro Kaminaga, and Morihiro Sugishita. «Both parietal lobes are involved in drawing: a functional MRI study and implications for constructional apraxia». *Cognitive Brain Research* 16, issue 3 (1 May 2003): 338–47. [https://doi.org/10.1016/S0926-6410\(02\)00302-6](https://doi.org/10.1016/S0926-6410(02)00302-6).

This loss of the author's centrality in the creative process is not a technological dystopia, but a meditation on a new aesthetic and cognitive paradigm—an art in which the interaction between human, machine, and perception is not merely the sum of its parts, but a perpetual process capable of redefining the very concept of reality.

Mergner, T., G. Schweigart, C. Maurer, and A. Blümle. «Human Postural Responses to Motion of Real and Virtual Visual Environments under Different Support Base Conditions». *Experimental Brain Research* 167, issue 4 (1 December 2005): 535–56. <https://doi.org/10.1007/s00221-005-0065-3>.

Paczynski, Alexander, Laura Diment, David Hobbs, and Karen Reynolds. «Using Technology to Increase Activity, Creativity and Engagement for Older Adults Through Visual Art». In *Mobile E-Health*, curated by Hannah R. Marston, Shannon Freeman, and Charles Musselwhite, 97–114. Cham: Springer International Publishing, 2017. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60672-9_5.

Ptak, Radek, Armin Schnider, and Julia Fellrath. «The Dorsal Frontoparietal Network: A Core System for Emulated Action». *Trends in Cognitive Sciences* 21, issue 8 (1 August 2017): 589–99. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.05.002>.

Riemann, Bryan L., and Scott M. Lephart. «The Sensorimotor System, Part II: The Role of Proprioception in Motor Control and Functional Joint Stability». *Journal of Athletic Training* 37, issue 1 (2002): 80–84.

Sakr, Hala, and Ahmed Imran. «Intrusion of Generative AI in Higher Education and Its Impact on the Educators' Well-Being: A Scoping Review», 2024.

Slater, Mel, and Maria V. Sanchez-Vives. «Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality». *Frontiers in Robotics and AI* 3 (19 December 2016). <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.

Slater, Mel, and Sylvia Wilbur. «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, issue 6 (1 December 1997): 603–16. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>.

Takakusaki, Kaoru. «Functional Neuroanatomy for Posture and Gait Control». *Journal of Movement Disorders* 10, issue 1 (January 2017): 1–17. <https://doi.org/10.14802/jmd.16062>.

Tong, Frank. «Primary Visual Cortex and Visual Awareness». *Nature Reviews Neuroscience* 4, issue 3 (March 2003): 219–29. <https://doi.org/10.1038/nrn1055>.

Vossel, Simone, Joy J. Geng, and Gereon R. Fink. «Dorsal and Ventral Attention Systems: Distinct Neural Circuits but Collaborative Roles». *The Neuroscientist* 20, issue 2 (1 April 2014): 150–59. <https://doi.org/10.1177/1073858413494269>.

¹² Kober, Kurzmann, and Neuper, «Cortical correlate of spatial presence in 2D and 3D interactive virtual reality», 2012.

¹³ Day and Fitzpatrick, «The Vestibular System», 2005.

¹⁴ Riemann and Lephart, «The Sensorimotor System, Part II», 2002.

¹⁵ Aldridge and Bethel, «A Systematic Review of the Use of Art in Virtual Reality», 2021.

¹⁶ Decety and Jeannerod, «Mentally simulated movements in virtual reality», 1995.

¹⁷ Fink et al., «The neural consequences of conflict between intention and the senses», 1999.

¹⁸ Takakusaki, «Functional Neuroanatomy for Posture and Gait Control», 2017.

¹⁹ Mergner et al., «Human Postural Responses to Motion of Real and Virtual Visual Environments under Different Support Base Conditions», 2005.

²⁰ Klassen et al., «Spectral changes in motor thalamus field potentials during movement», 2025.

HYPERAESTHETICS ANTINOMIES OF LANGUAGE IN FABIO GIAMPIETRO'S PRACTICE

by Matteo Scabeni

We move swiftly through the time we dwell, continuously in motion; we strive to perceive and capture that fleeting instant—the present—while directing ourselves toward a possible idea of what our future will be. Asking what the future might be is, in itself, futile, as well as tautological.

After all, no one is deeply interested in knowing with certainty what will be. Perhaps, it is even more distressing to be certain of what is to come rather than to simply wait and be.

Certainty eliminates that very *human* capacity to dream.

Certainty does not include doubt—it does not accommodate *what is different from what already exists*. Certainty cannot presume any form of *imagination*.

And although art is certainly not born from imagination—so as not to contradict nearly three centuries of aesthetic theory—it nonetheless presupposes, in some way, an aptitude for dreaming. After all, it is about constructing images—whether more or less real, more or less true, more or less possible. Reality, truth, and possibility are some of the spatio-temporal coordinates within which Fabio Giampietro's research moves. He is fully aware that artistic creation requires the creation of images. In his case, images that navigate through space and time, constantly shifting their meaning. The reality of objects is deformed into the truth of images, which investigate the infinite interpretative possibilities of a reality that, in its multiplicity, can no longer be singular—or considered as such. To be more precise, the artist is not interested in what the future will actually be. His interest lies in *eternalizing the question about our future's fate*.

To be clear: Giampietro creates futuristic architectural perspectives in which different symbolic elements occur. From the celebratory symbolism of portraits—such as the portrait of Ethereum's founder, Vitalik Buterin, in which the artist incorporates elements referencing the subject's biography—to the elongated, vertiginous perspectives of abysses, to the exaggerated and singular physical forms of toroids, hypertrophic spirals, and hypercubes, the artist overlays the relentless technological progress (and the concurrent rise of *techno-aesthetics*) with the physical gesture of painting. His intent is not to denigrate but to critique: in carrying out this operation, Giampietro uses technology as a tool to create his specific field of research and explore these possible forms in infinitely different configurations.

The concept of *techno-aesthetics*, on one hand, implies the integration of technology in the realization of an aesthetic framework in which technology itself can reveal, manifest, and emphasize its presence within the representation. On the other hand, Giampietro's aesthetic seeks to build a path that explores new worlds with multiple possible configurations through the free autonomy and expression of technology. This approach is best defined in terms of *hyperaesthetics*—not an excess of techno-centrism but a conceptual intensification that leads to questioning the possibilities technology itself allows us to imagine, in which human intervention might not only be considered unnecessary but even redundant or superfluous.

The fundamental question remains: what does the machine imagine about the future architectures of cities—at least theoretically, as this point requires further exploration—that humanity will eventually inhabit? And why does the machine itself *arrive at imagining*?

Giampietro is not intimidated by the concept of *machine learning* or the *conceptual autonomy* of machines. On the contrary, he harnesses the machine itself to manipulate it and produce the hallucinatory visions he seeks to make sense of. Other artists of his generation—such as Ed Atkins, Jon Rafman, Miranda July, and Anne Imhof (or even, from a different generation, Agnes Questionmark)—perceive the rise of machines as an imminent threat to the very notion of human thought (the annulment of Descartes' *res cogitans*). The Italian artist, on the other hand, embraces *doubt*...one he himself produces—where the machine becomes that agent of change capable of producing exclusively tautologies.

In a way, the *thinking machine* is not truly sophisticated, because even in Giampietro's forms, it seems to *lose itself in itself*. From this, two fundamental aspects emerge that allow us to rethink this relationship: *simultaneity* and *singularity*, which appear to be the two conceptual pillars of Giampietro's poetics. Unique forms structure, destructure, and restructure themselves in the very moment we observe them, transforming ever-changing configurations of the same reality in the same instant. These simultaneous coexistences possess another property: the physical dimensions they reference cannot be measured; they are potentially infinite and, therefore, *singular*.

This sense of infinity is heightened by how these architectures appear distinctly organic; they do not seem designed to host humans but *to exist autonomously*. They grow, multiply, transform, destroy, and adapt to the change they have themselves generated. And if *God does not play dice*, these continuous mutations are all the more precise and meticulous because they are autonomously governed by the pseudo-objectivity of mathematical calculation.

Beyond these conceptual forms, the artist's intervention emerges. From forms, painting; from representation, depiction. A transformation that draws from technology to become gesture—*human* and *physical*. Giampietro reproduces these unsettling and vertiginous landscapes through a deeply personal technique that involves a *subtractive* mechanism, emulating the disappearance of both the artist—and the viewer—into the canvas.

Another crucial detail contributes to creating a certain antinomy of pictorial language: painting that imagines worlds is transposed into an immersive installation, where the imaginary aspect of painting is transformed into a shared and shareable experience. This introduces yet another language—one derived from computer programming, from the use of cybernetics that serves as the artist's foundation, from the rendered image, and from the sensory association of its interactions with the viewer.

To avoid once again referencing Heidegger's concept of *being-with* (*Mitsein*) or *being-there* (*Dasein*), Giampietro's experience—from a critical standpoint—transforms the distorted aesthetics of architectural representation into a further deformation of the preceding perspective itself. In this deformation, the intensification of exaggeration—particularly regarding singularity and *immeasurability*—produces that *transdisciplinary* operation that this very publication seeks to highlight.

Traditional aesthetics enclosed within the canvas remains valid but becomes hyper-specific through the technological instrumental framework surrounding the canvas, from which the canvas itself is transformed into an interactive and participatory installation. It is the transition from aesthetics to *hyperaesthetics* that *Urban Singularity* inaugurates and leaves perpetually open to reconfiguration—just like the impossibly vast landscapes the artist reconstructs.

This shift presupposes a radical change in the perspective of interaction with the viewer: *hyperaesthetics* identifies a specific field of research in which *sensitivity* is not merely heightened but conceptually expanded through a meta and transdisciplinary approach. The viewer is not just a participant; they are the very entity that determines what the artwork can construct.

The new path undertaken By Fabio Giampietro leads to a partial detachment from painting, which is, paradoxically, accentuated. It is from the canvas itself that the *images of painting—images that construct worlds*—are resemanticized and translated into new and different signs through the design of installations. This is an evolving process in which everything, ultimately, still originates from pictorial gesture.

The environmental element reintroduces the same immersive quality as painting. One need only consider *The Lift*, in which the artist emphasizes the dynamism of a scene that, traditionally, would only *appear within the canvas through the VR headset*. With *The Lift*, Giampietro breaks the barrier that separates the physical artwork on the canvas from its imperceptible digital projection, intensifying his research on neural, emotional, and physical viewer participation. *A demiurge of new worlds*, he creates images to challenge thought and forge new, intimate and personal pathways. Instrumentally, he leverages an inquiry into the languages opened by technology, which, as a tool, generates possibilities.

By reprising the physical and psychological stimuli of painting to create new interactions, Giampietro opens new and vast perspectives on the very concept of *inhabiting the world*—on the role and importance of seeking those deep interiorities we gaze upon with the same vertigo.

Exploring the limits of the imaginable and pushing the viewer to confront forms and spaces that escape conventional paradigms, Fabio Giampietro's research highlights how technology—often perceived as a threat—is instead an extension of critical thought, capable of generating an endless, indefinable sea of perspectives rather than stifling them.

BIBLIOGRAPHY

T. H. Nelson (1987). Computer Lib/Dream Machines. Redmond: Microsoft Press.

J. Deitch (1993). Can Art still change the world?. In A. Bonito Oliva (curated by). XLV International Art Exhibition. Cardinal Points of Art. Venice: Marsilio. P. 282.

G. Debord (2002). The Society of the Spectacle. Milan: Massari Editore.

N. Bourriaud (2005). Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World. Milan: Postmedia books.

W. J. T. Mitchell (2005). What Do Pictures Want?. Chicago, United States: The University of Chicago Press.

F. A. Miglietti (2011). Nessun Tempo. Nessun Corpo. Arte, Azioni, Reazioni e Conversazioni. Milan: Skira.

G. Deleuze, F. Guattari (2017). A Thousand Plateaus. Salerno: Orthotes Edizioni.

R. Braidotti (2017). Posthuman Critical Theory. Posthuman Studies, Volume 1, N. 1, The Pennsylvania State University Press.

D. J. Haraway (2018). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. Milan: Feltrinelli.

R. Braidotti (2020). Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte. Volume 1. Bologna: Deriveapprodi Edizioni.

J. Baudrillard (2022), E. Grazioli (curated by). The Disappearance of Art and Politics. Milan: Abscondita Editore.

B.C. Han (2023). Infocracy: Digitization and the Crisis of Democracy. Turin: Einaudi.

S. Zuboff (2023). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Rome: LUISS Press.

S. Flasspohler (2023). Sore Subjects. On Sensitivity and the Modern Self. Milan: Nottetempo.

BIOGRAPHY

Fabio Giampietro, born in Milan in 1974, is an artist renowned for his innovative fusion of traditional painting with the exploration of new languages, including **Virtual Reality**. Through a unique technique involving the subtraction of oil paint from the canvas, Giampietro creates works that immerse the viewer in monumental urban scenes, characterized by dizzying perspectives and dystopian atmospheres. His works are enriched by a digital component through virtual reality, allowing the artist to transport the viewer inside the digital projection of the artwork itself, constructing a synesthetic virtual environment that subjects the spectator to different neural and perceptual stimulations. Beyond exploring the interaction between the physical medium and its digital projection, Giampietro constructs **immersive installations** that further deepen the participatory aspect and the forms of coexistence between spaces (whether specific or non-specific) and human interaction. In 2011, he exhibited at the **54th Venice Biennale** within the **Italian Pavilion**, and in the same year, his works were displayed at the Lombardy Region Headquarters in Milan. Giampietro is among the pioneers of this new immersive perspective, part of the **third generation of artists using VR**. This narrative around his poetry has earned him international recognition and several awards, including the **LUMEN Prize** in 2016 for *Hyperplanes of Simultaneity*. The exhibition project was showcased at **Palazzo Reale** in Milan, as well as at **EVA** in Berlin, the **Leeds Digital Festival** in Leeds, **MOCA** in Shanghai, and the **Victoria & Albert Museum** in London (in 2017).

In 2018, he participated in the group exhibition *Il millennio è maggiorenne* at **MARCA** in Catanzaro, curated by Luca Beatrice. During this period, his works were also exhibited as part of *New Perspectives* at the **Triennale** di Milano and at the **Galleria Nazionale d'Arte Moderna** in Rome (curated by Denis Curti). Since 2022, Giampietro has been investigating new expressive forms, particularly installations and videos. He created the high-tech exhibition project *The Lift* at **MEET Digital Cultural Center** in Milan, where he engaged the audience by making them active participants in a story: during one of his hypothetical exhibitions, the walls of the room collapse, transforming the space into an elevator that rises vertiginously above the city, eventually floating into space. In recent years, his research has shifted towards a **multi and transdisciplinary** approach, to explore the participatory aspect as well as the impact of technologies on the viewer. In fact, Giampietro is interested in trying, in a certain way, to investigate specific reactions and behaviors to elaborate new structures of meaning. The interaction with the audience is crucial and necessary in order to create new representative forms and establish participatory relationships with spectators, space, and time. Lastly he exhibited his artworks in *L'Arte è Wow* (curated by Marco Bazzini and Daniele Moriani) at the **Triennale** di Milano, in *Ipotesi di Metaverso* (curated by Serena Tabacchi and Giulio Simongini), and in the major exhibition *Extension of Selves* at the Qintai Art Museum in Wuhan (curated by Jack Addis) in 2024.

EXHIBITION HISTORY

2024

Extension of Selves, Qintai Art Museum, Wuhan, curated by J. Addis

2023

Ipotesi Metaverso, Palazzo Cipolla, Rome, curated by G. Simongini and S. Tabacchi

Eternal Nexus. Switzerland for UNHCR, Art Basel, Basel, curated by Valuart

Crypto Art. A new possibility, CAFA Museum, Beijing

L'Arte è Wow, Triennale di Milano, Milan, curated by D. Moriani and M. Bazzini

2022

Presente-Futuro Videocittà, Festival della Visione V, Rome, curated by G. Bozzo

Decentral Art Pavilion, Palazzo Giustinian, Venice

The Lift, Meet Digital Culture Center, Milan, curated by D. Sigalot

Disruption, W1Curates, 33 NFT + Cozomo de' Medici collections, London

Il Paesaggio, Museo delle Cappuccine, Bagnacavallo, curated by D. Caroli

2021

The Future is Unwritten, Lugano, curated by I. Quaroni

Shades of Dusk (Fabio Giampietro x Dave Krugman), curated by 33NFT

Dreamverse, Metapurse Collective AR-VR, New York

The Gateway, NFTNow x Christie's, Art Basel, Miami

2121 - Crypto Art is now, Museo della Permanente, Milan, curated by S. Tabacchi

Un-realism, Spatial.io metaverse, SuperRare official event, co-curated and participated by Skygolpe and A. Rong

Invisible Cities, Decentraland SuperRare, Museum of Art, curated by A. Rong and E. Johs

2020

Exodus, Museo Ebraico, Bologna, curated by M. Fontanesi

2019

Cecilia, Villa Medici del Vascello, curated by A. Vergine and G. Fallini

Wondertime, Palazzo delle Culture, Catania

2018

New Perspective, GNAM, Rome, curated by D. Curti

New Perspective, Triennale di Milano, Milan, curated by D. Curti

CYFEST 11, Saint Petersburg

Il Millennio è maggiorenne, Museo MARCA, Catanzaro, curated by L. Beatrice

2017

DIGITRA II – Hyperplanes, Treviso, curated by F. Patti

DDW, Victoria & Albert Museum, London, curated by C. Rapeport

Unlimited, MoCA (Museum of Contemporary Art), Shanghai

Hyperplanes, Leeds Digital Festival, Leeds

Hyperplanes & Interactive Arcade, Palazzo B. Ariosti, Bologna, curated by E. Sassoli de' Bianchi and O. Spatola

2016

EVA Berlin Adventures in Digital Art, Berlin

London Lumen Prize, Caerphilly Castle, Wales

Hyperplanes wins Lumen Prize Global Award for Digital Art, London

Hyperplanes of Simultaneity, Palazzo Reale, Milan

Cities they are a-changin', Fabbrica del Vapore, Milan, curated by M. Biraghi e D. Decia

2015

La Selva Oscura, Museo Correggio, Correggio, curated by M. Fontanesi

Ende Neu Neurotitan, Berlin, curated by P. Verde

2014

Cities of the future, Canary District, Toronto, curated by T. Ryaboi

Wonderwalls, Fabbrica del Vapore, Milan, curated by C. Seri

2013

CDW, Pacific Design Center, Hollywood

2011

Lo stato dell'arte nel 150° dell'Unità d'Italia, 54° Venice Biennale, Venice

Museo Verticale, permanent installation, Lombardy Region Headquarters, Milan

2010

Pensiero Fluido Spazio Oberdan, Milan, curated by A. M. Martini

2008

Masters of Brera, Shanghai

Architetture Sensibili, Castello di Rivara, Turin, curated by L. Giusti

100 artisti per un museo, MAC, Casoria, curated by A. Manfredi



Realizzato e prodotto in Italia
Finito di stampare nel mese di maggio 2025

Made and produced in Italy
Printing closed in may 2025

marettimanfredi.it
Ig: [marettimanfrediedizioni](#)
Fb: [Maretti e Manfredi Edizioni](#)