

IL RICHIAMO DI CTHUGHU

LORENZO BENEDETTI
ALOISIA LEOPARDI

/SALVATORE ARANCIO
/FABRIZIO COTOGNINI
/GIOVANNI OZZOLA
/GIANNI POLITI
/PIETRO RUFFO
/DOMENICO MANGANO E MARIEKE VAN ROOY

Il Richiamo di Cthulhu

«Penso che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di mettere in relazione i suoi molti contenuti. Viviamo su una placida isola d'ignoranza in mezzo a neri mari d'infinito e non era previsto che ce ne spingessimo troppo lontano. Le scienze, che finora hanno proseguito ognuna per la sua strada, non ci hanno arrecato troppo danno: ma la ricomposizione del quadro d'insieme ci aprirà, un giorno, visioni così terrificanti della realtà e del posto che noi occupiamo in essa, che o impazziremo per la rivelazione o fuggiremo dalla luce mortale nella pace e nella sicurezza di un nuovo Medioevo.» (H. P. Lovecraft)

Il celebre racconto costruisce il paesaggio immaginario in cui ospitare l'incontro delle opere degli artisti, condividendo storie e immagini di racconti che in qualche modo aprono i confini della realtà esplorando la ragione tra la fantasia e la follia. La creazione di geografie parallele moltiplicano la realtà in un potenziale numero di possibilità. Geografie sperimentali e ricerche di una topografia dell'immaginario si mescolano con visioni oniriche e viaggi ancestrali. Cosa succede quando il passato e il futuro si incontrano generando delle forme assurde dell'immaginario? Dove si trova la frontiera tra reale e finzione in cui si scava sempre una storia da rileggere e da sommergere? È la fantasia, nei suoi algoritmi più assurdi, più mostruosi, che cerca di ritrovare una nuova dimensione nella realtà?

Il video "Homestead of Dilution" realizzato da Domenico Mangano e Marieke van Rooy analizza un luogo storico della psichiatria olandese della fine degli anni sessanta. Follia e realtà si trovano insieme in una ricerca di Carel Muller, uno dei psicologi più all'avanguardia nelle ricerche di quel tempo. Il suo progetto prevedeva di realizzare un esperimento radicale per la cura della salute mentale negli anni settanta. Muller promosse un'estrema emancipazione dei malati di mente e voleva aprire il "manicomio" per gli altri. Invece di portare l'assurdo nella normalità Muller voleva fare l'inverso.

Fabrizio Cotognini entra anche lui nell'immaginario tra realtà e finzione creando un libro in cui attraverso dei disegni bianchi su carta nera crea un ingresso nei "mari infiniti". L'attrazione per l'opera di Jurgis Baltrusaitis diventa centrale nel processo di generatore di mostri che si insinuano tra il mondo conosciuto e quello fantascientifico. Le "Drolierie" diventano anche la base delle opere di Pietro Ruffo che lavora sulla stessa frequenza cercando di mettere insieme, attraverso la tecnica del disegno, elementi scientifici con aspirazioni fantastiche. Il viaggio, verso la dimensione dell'ignoto, porta a cartografie dell'immaginario che possono condurre le persone in altri nuovi ambienti. Forme e sculture provenienti dall'immaginifico vengono realizzate da Salvatore Arancio che da alcuni anni lavora su temi che sono legati alla ricerca di luoghi esistenti ma di tempi diversi. Spazio e tempo diventano il fattore che mette insieme delle diverse dinamiche esistenziali.

Le cartografie immaginarie sono anche presenti nelle opere di Giovanni Ozzola. Nell'opera in ardesia "Africa" le forme dei continenti sono tracciate dalle esplorazioni che hanno avuto luogo nei differenti secoli. In questi viaggi nell'ignoto si esploravano le terre attraversando gli oceani. La continua esplorazione di luoghi genera ulteriore curiosità. Nelle sue cartografie il mare si sovrappone all'universo confermando che ogni scoperta moltiplica la possibilità di ulteriori realtà. La tecnica diventa linguaggio e viceversa nello scambio di identità fra materiali diversi. In questo modo le opere di Gianni Politi riportano le forme ad altre materie ed altre materie ad altri oggetti, sempre alla ricerca di nuove dimensioni in cui perdersi all'interno di infinite cartografie.

The Call of Cthulhu

“The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the light into the peace and safety of a new dark age.” (H. P. Lovecraft)

The famous novel builds an imaginary landscape into which the works of the artists are hosted. Sharing stories and images that investigate the boundaries of reality, the works will explore the gap between fantasy and madness. The creations of parallel geographies transform reality into an extended number of possibilities. Experimental geographies and the research of the imaginary topography are mixed with dreamlike visions and ancestral journeys. What happens when past and future come together generating absurd forms of the imaginary? What is the border between reality and fiction? Is it fantasy, in its most absurd and monstrous algorithms, that tries to find a new dimension in reality?

The video “Homestead of Dilution” by Domenico Mangano and Marieke van Rooy analyses psychiatrist Carel Muller’s radical experiment of the Seventies called ‘dilution’ (verduunning). During this experiment Muller promoted an extreme emancipation of mentally ill patients, opening ‘asylums’ to everyone. Here absurdity and reality are found together: instead of bringing insanity to normal, Muller wanted to invert the things.

Fabrizio Cotognini enters the imaginary by creating a book of white drawings onto black paper. These drawings create an entrance into, as he describes them, "infinite seas". Jurgis Baltrusaitis' work becomes central in the process of the creation monsters that insinuate themselves in the known and the sci-fi world. The "Drolierie" are the basis of Pietro Ruffo's works. The journey, towards the dimension of the unknown, creates a cartography of the imaginary that leads people into other new environments.

Playing with shapes and symbols Salvatore Arancio juxtaposes natural and artificial, mineral and vegetable, two-dimensional and three-dimensional, scientific and mythological. His work functions like an Atlas of confusion, in which space and time become factors that bring together existential dynamics.

Imaginary cartographies are also present in Giovanni Ozzola's work. In his "Africa" slates the forms of the continents are traced by the explorations that took place over the centuries. During the journeys into the unknown, the lands were explored through the oceans. In his maps the sea overlaps the universe confirming that each discovery multiplies the possibility of further realities. The technique becomes language and vice versa in the exchange of identity between different materials.

Gianni Politi's objects, blending sculpture and painting, act as new dimensions into which individuals can get lost and immersed in endless cartographies.

Volcano Emitting Rapidly Expanding Gases Containing Millions Of Tons Of Rock
Reduced To Powder By The Deflagration
2009

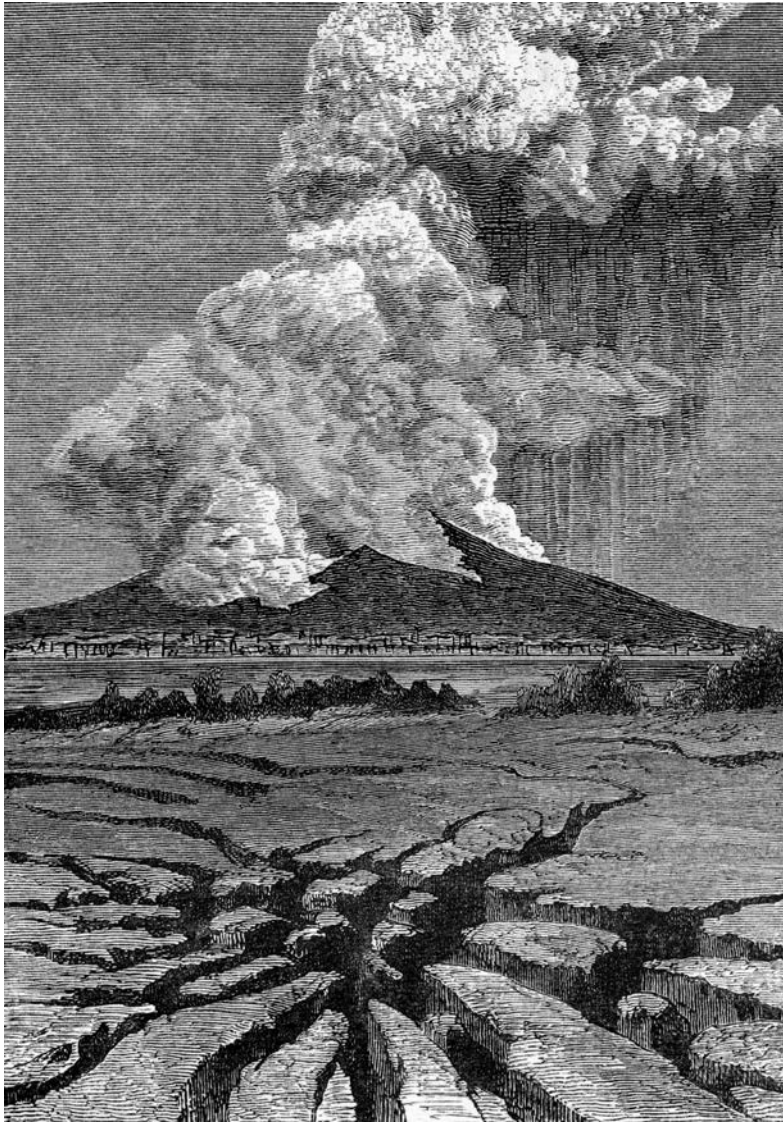
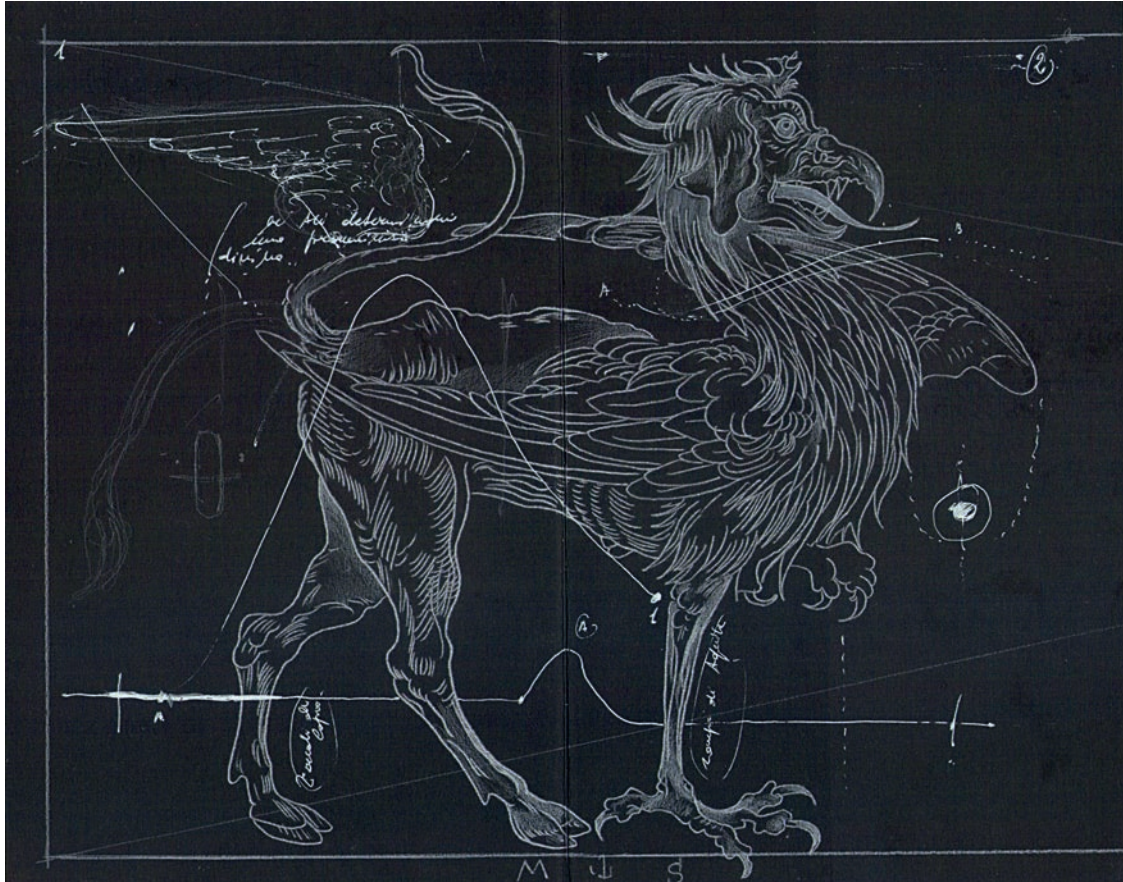


photo-etching on paper
55 x 44 cm

SALVATORE ARANCIO

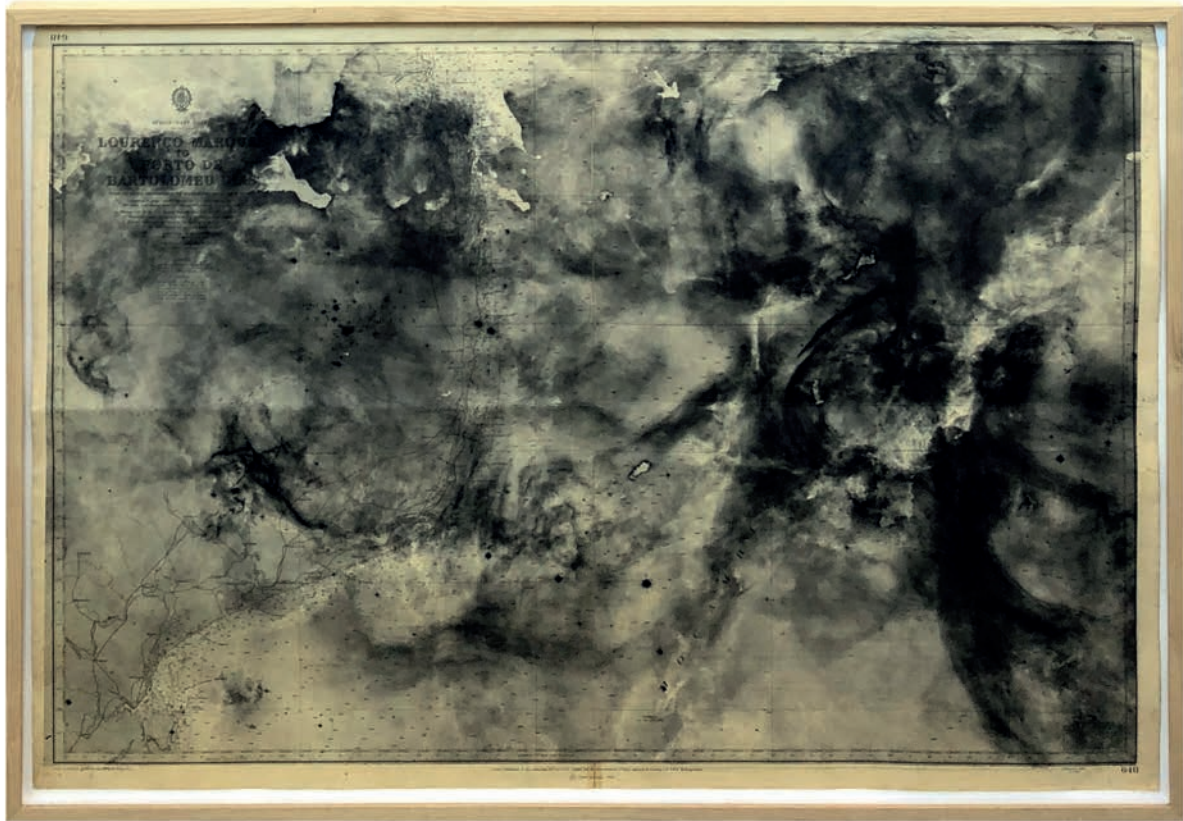
No monsters lands
2018
(detail)



FABRIZIO COTIGNINI

biacca and 24k gold Leaf on artist book
210 x 21 cm

Cháos in Kósmos - Dias
2018



GIOVANNI OZZOLA

antique nautical chart, ink
70 x 103 cm

Questo sono io (2010)
2017 - 2018



bronze, paint on canvas
150 x 50 cm / 59 x 20 in

Cultural Colour Map (lupo)
2017



PIETRO RUFFO

ink, watercolour and cut-outs on paper laid on canvas
90,5 x 92 cm / 35.5 x 36 in (with frame)

Homestead of Dilution
2017
(frame)



DOMENICO MANGANO E MARIEKE VAN ROOY

HD Video

Il Richiamo di Cthulhu

The Call of Cthulhu

Palermo, Palazzo Mazzarino
15 giugno – 4 novembre 2018

A cura di / Curated by

/ **Lorenzo Benedetti**
/ **Aloisia Leopardi**

Comitato scientifico / Scientific Committee

/ **Cataldo Colella**
Fondatore e Presidente di Visioni Future
Founder and President of Visioni Future

/ **Lorenzo Benedetti**
Curatore Kunstmuseum – San Gallo
Curator Kunstmuseum St. Gallen

/ **Annibale e Marida Berlingieri**
Collezionisti / Collectors

/ **Giorgio Fasol**
Fondatore e Presidente di Agi Verona
Founder and President Agi Verona

/ **Piervittorio e Lidia Leopardi**
Collezionisti / Collectors

/ **Maurizio Morra Greco**
Fondatore e Presidente della Fondazione
Morra Greco - Napoli
Founder and President
of Morra Greco Foundation - Naples

/ **Betty Williams**
Premio Nobel per la Pace
Nobel Peace Laureate

Promossa e organizzata da / Promoted and organised by
Visioni Future



Con il patrocinio di / With the patronage of



REGIONE BASILICATA



**CONSIGLIO REGIONALE
DELLA BASILICATA**

Con la collaborazione di / With the collaboration of

GALLERIA CONTINUA
SAN GIMIGNANO BEIJING LES MOULINS HABANA

GALLERIA LORCAN O'NEILL ROMA

MAGAZZINO

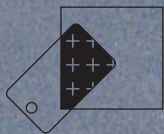


Registrar
Vittorio Micocci

Catalogo / Catalog
Layout and augmented reality design by VITRUVIO VIRTUAL MUSEUM

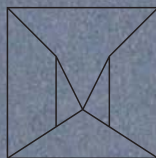
Courtesy
Salvatore Arancio, Fabrizio Cotognini, Giovanni Ozzola,
Gianni Politi, Pietro Ruffo, Domenico Mangano e Marieke van Rooy
Galleria Continua, San Gimignano / Beijing / Les Moulins / Habana
Galleria Lorcan O'Neill, Roma
Magazzino, Roma
Federica Schiavo Gallery, Roma / Milano
Visioni Future

© 2018 Tutti i diritti sono riservati / © 2018 All rights reserved



1. vai sul sito **vitruvio-ar.com**
 2. scarica l'applicazione
 3. lancia l'applicazione e inquadra le pagine del catalogo /
1. go to website **vitruvio-ar.com**
 2. download the application
 3. start the application and frame the pages of the catalog

VITRUVIOVIRTUALMUSEUM



Design, research and development for
virtual, augmented and mixed reality applications,
VR experiences and artworks_

www.vitruviovirtualmuseum.com

Promossa e organizzata da
Promoted and organised by

visioni
associazione
culturale **future**