

Hipe

di **Marco Mendeni**
a cura di **Matteo Bittanti**
Project economART
www.amyd.it

CONCEPT

Secondo Bostrom una civiltà avanzata, che disporrebbe di grande potenza di calcolo, potrebbe aver lanciato una simulazione -la nostra realtà- per esaminare i propri antenati -noi stessi- .

“Non cambierai mai le cose combattendo la realtà esistente. Per cambiare qualcosa, costruisci un modello nuovo che renda la realtà obsoleta.”

Richard Buckminster Fuller

La mostra presenta una serie di progetti realizzati dal 2013 ad oggi, che indagano ed esplorano nuove realtà e situazioni generate dall' apparato tecnologico, in particolare guarda al complesso rapporto, mutevolmente in atto, tra uomo e tecnologia.

La vita reale e quella sullo schermo di stanno fondendo, il nostro rapporto con la macchina sta poco a poco cambiando il nostro modo di pensare e relazionarci col mondo. Queste le tematiche che hanno dato vita al processo di produzione delle opere.

Opere che in modo stratificato fondono elementi e media apparentemente molto distanti tra loro come immagini create da reti neurali artificiali che incontrano la fisicità del cemento o la tradizione della pittura ad olio su tavola, suggerendoci che non è più l'uomo a rappresentare il mondo ma la macchina stessa.

E noi, stiamo a guardare.

In particolare i lavori nascono e prendono forma da media digitali come i videogame e mutano in oggetti fisici per investigare la relazione tra reale e digitale, simulazione e dissimulazione.

La poetica di Hipe è quella del virtuale Vs il materiale, della presenza vs l'assenza, la tradizione contrapposta all' innovazione.

Ma anche e soprattutto dell' aspettativa che si genera rispetto alla novità che prelude come in un appuntamento amoroso a una mancanza.

La soluzione espositiva pensata appositamente per gli spazi della galleria presenta nella sala principale una grande installazione di 4 lastre di cemento raffiguranti immagini generate al computer. Nell' ultima parete sarà proiettato il video “r_lightTweakSunlight” il lavoro, realizzato con uno dei più sofisticati software per creare videogame rivela un mondo all' interno della macchina che si decodifica e auto-sviluppa. Nella parete laterale saranno esposti 3/4 lavori delle serie DayZ (cemento, legno, gesso) un progetto che ritrae una serie di avatar estrapolati dal popolare MMO (massively multiplayer online game), DayZ. Nelle 2 stanze saranno inseriti dei lavori più piccoli o proiezioni.

Credits:

a project by Marco Mendeni
Robotics / Fabrication: Gordon Marmi, WeMake Milano
Custom Software: WeMake Milano

Marco Mendeni 2017