

AMY D ARTE SPAZIO



HYPE - May 29 - June 17 2017

Solo show by **Marco Mendeni**
Curated by Matteo Bittanti

Project economART, Preview Day: May 29, 2017 6:30 pm
AMY D Arte Spazio, Via Lovanio 6, Milano (MM2 Moscova)
+39.02.654872 info@amyd.it

CONCEPT

La mostra presenta una serie di lavori/progetti realizzati dal 2013 ad oggi che esplorano realtà e situazioni dove la tecnologia ha un ruolo critico e vuole dare una visione non scontata di quei fenomeni mediali che stanno inesorabilmente modificando la nostra percezione ed il nostro rapporto con la realtà.

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

Hype

di Anna D'Ambrosio

L'economia nell'attesa«L'attesa del piacere è essa stessa piacere» diceva il filosofo Lessing e, più recentemente, una nota pubblicità. Lo sanno bene i videogiocatori, che a partire dai primi criptici annunci di un gioco particolarmente atteso sono vittime di una serie di reazioni chimico/fisiche, probabilmente localizzate nel cervello ma ancora non ben studiate, che rientrano sotto il nome di hype.

L'hype, - da hyperbole, iperbole - è come una bestia parassitaria che ha una fame insaziabile di immagini, dichiarazioni, anteprime, rumor, trailer e date d'uscita: ognuno di questi elementi (promotori dell'impossibile) non fa che accrescere l'hype stesso ed il suo controllo sulla personalità del gamer, il quale letteralmente si gonfierebbe ed esploderebbe come un palloncino se non arrivasse il fatidico day one a portare il gioco.

Il quale, nella più classica interpretazione de Il sabato del villaggio leopardiano, spesso porta una soddisfazione non commisurata all'hype stesso, che si traduce in critiche pedanti al titolo stesso e nella ricerca di un nuovo oggetto del desiderio. Alcuni studi hanno dimostrato che l'attesa di questa data fatidica determina nella mente del videogiocatore un vero e proprio sistema di riferimento temporale alternativo a quello ufficiale: il tempo è misurato non in ore e minuti, ma in distanza relativa dal day one. Partiamo da una considerazione scontata: il videogiocatore di oggi è una persona estremamente esigente. Non si sa esattamente cosa un giocatore cerchi di volta in volta in una nuova uscita; l'oggetto del desiderio cambia spesso, ma qualsiasi cosa sia la pretende, punto.

Ad ogni nuova generazione l'occhio critico del giocatore punta su caratteristiche forse prima trascurabili, ora assolutamente necessarie.



Si parte magari da una trama intrigante, passando per un maggiore livello grafico e terminando, in tempi più recenti, alla fluidità e alla stabilità, soprattutto in termini di risoluzione e framerate. Anche la minima variazione o delusione delle aspettative comporta una campagna mediatica diffamatoria nei confronti delle software house responsabili ed un'inevitabile influenza sulle valutazioni del gioco stesso. Ciò che di più ha portato il videogiacatore contemporaneo ad assumere livelli critici tanto granitici, tuttavia, ha un nome: hype. Attesa. Un'Attesa che si protrae ed Eccitazione..... Hype. Ma, come sempre, grandi aspettative generano grandi delusione che si rivelano in un appuntamento mancante.



. HYPE

Invece di interrogarsi sul futuro, Marco Mendeni si domanda chi lo desidera e perché. Algoritmi e cibernetica, dispositivi e apparati, videogiochi e simulazioni sono il materiale grezzo di cui si serve per creare nuovi codici. Il risultato è una approccio squisitamente computazionale al mondo. Tuttavia, nella sua pratica eclettica e insieme straordinariamente coesa, si scorge una certa nostalgia (disincanto?) per il futuro, un desiderio inappagato per un'utopia irrealizzata. In un'epoca di scetticismo diffuso per le mille promesse non mantenute dalla Silicon Valley, Mendeni ci invita a riflettere sulle conseguenze profonde della tecnologia. L'etimologia di hype risale agli anni Venti. Indica la retorica iperbolica, esagerata, roboante dell'allora nascente immaginario pubblicitario. In altre parole, hype è un'elaborata menzogna. Il termine si diffonde a partire dagli anni Cinquanta, in piena Guerra Fredda, fino a raggiungere l'apoteosi nei Novanta, quando diventa una presenza fissa nei reportage giornalistici sull'elettronica di consumo. L'hype feticizza il new dei new media, ma è anche l'implicita ammissione che l'obsolescenza pianificata è la modalità di produzione standard del tardo capitalismo. Mendeni non fa marketing, né cade nella trappola del determinismo

tecnologico. Semmai, esplora i meandri e gli anfratti dell'high tech come un archeologo del futuro. Mette a confronto differenti versioni dell'avvenire, rigettando la semplice causalità per privilegiare le correlazioni bizzarre, le situazioni inaspettate, gli scenari imprevisi. Nelle sue opere, grafene e cemento, movimento e stasi, pesantezza e leggerezza s'informano reciprocamente. L'hype è un sogno, l'hype è un incubo. L'hype è uno stato di eccitazione isterica, ma anche di profonda ansia. L'hype è una prefigurazione, l'hype è una gratificazione posticipata. L'hype non è hope. L'hype è adesso.

Matteo Bittanti

Opere in mostra:

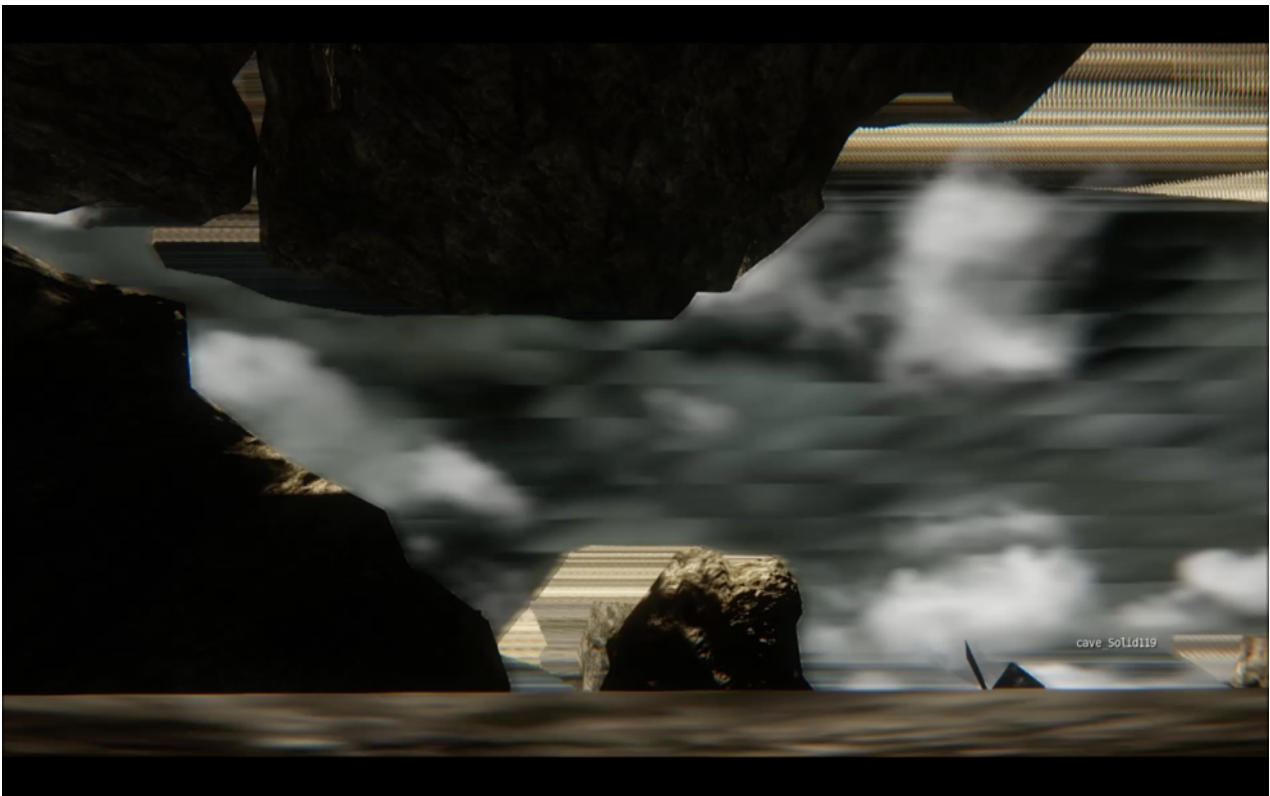
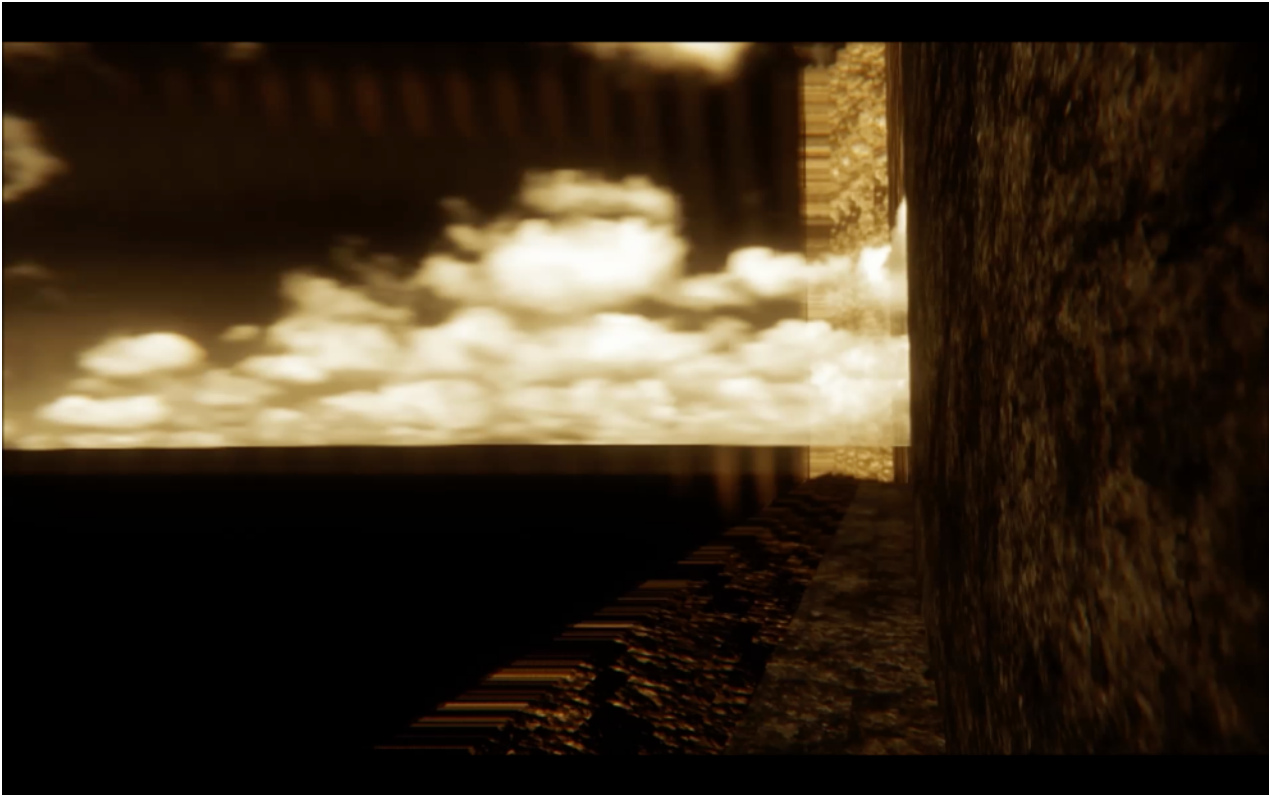
r lightTweakSunlight01 (2014)

https://marcomendeni.com/r-lighttweaksunlight01_cave/

- 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. [LINK PROGETTO](#)



[HD Video
2014
Dimensions Variable
created with the CryEngine 3]



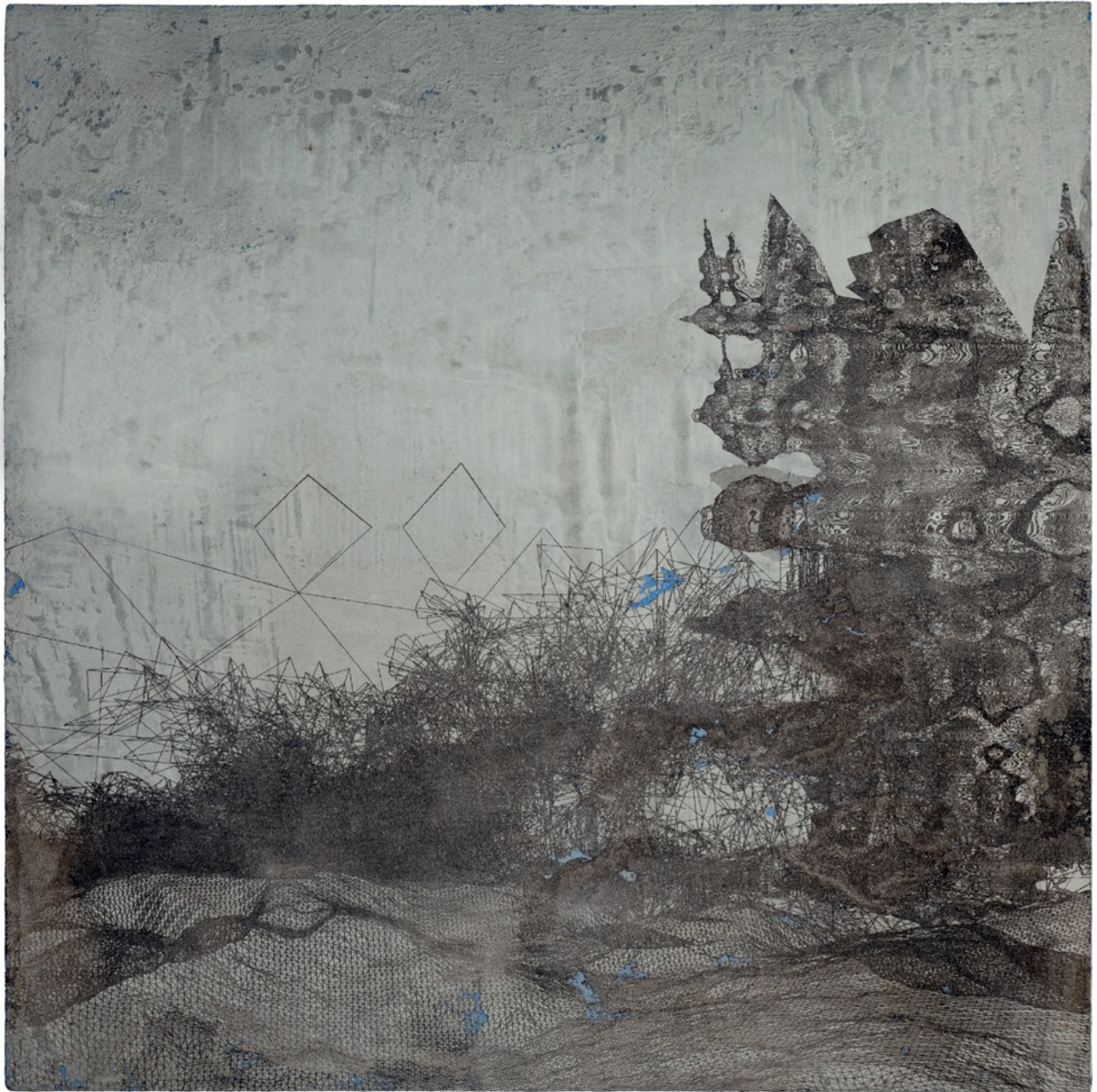
Concrete (2015/2016/2017)



wireframe01, digital pressing on concrete, 110cmx110x5, 2017



Dream_computer vision_ digital processing on concrete_ 125x120x5cm_2017



cave_solid110, digital pressing on concrete, 110cmx110x5, 2017

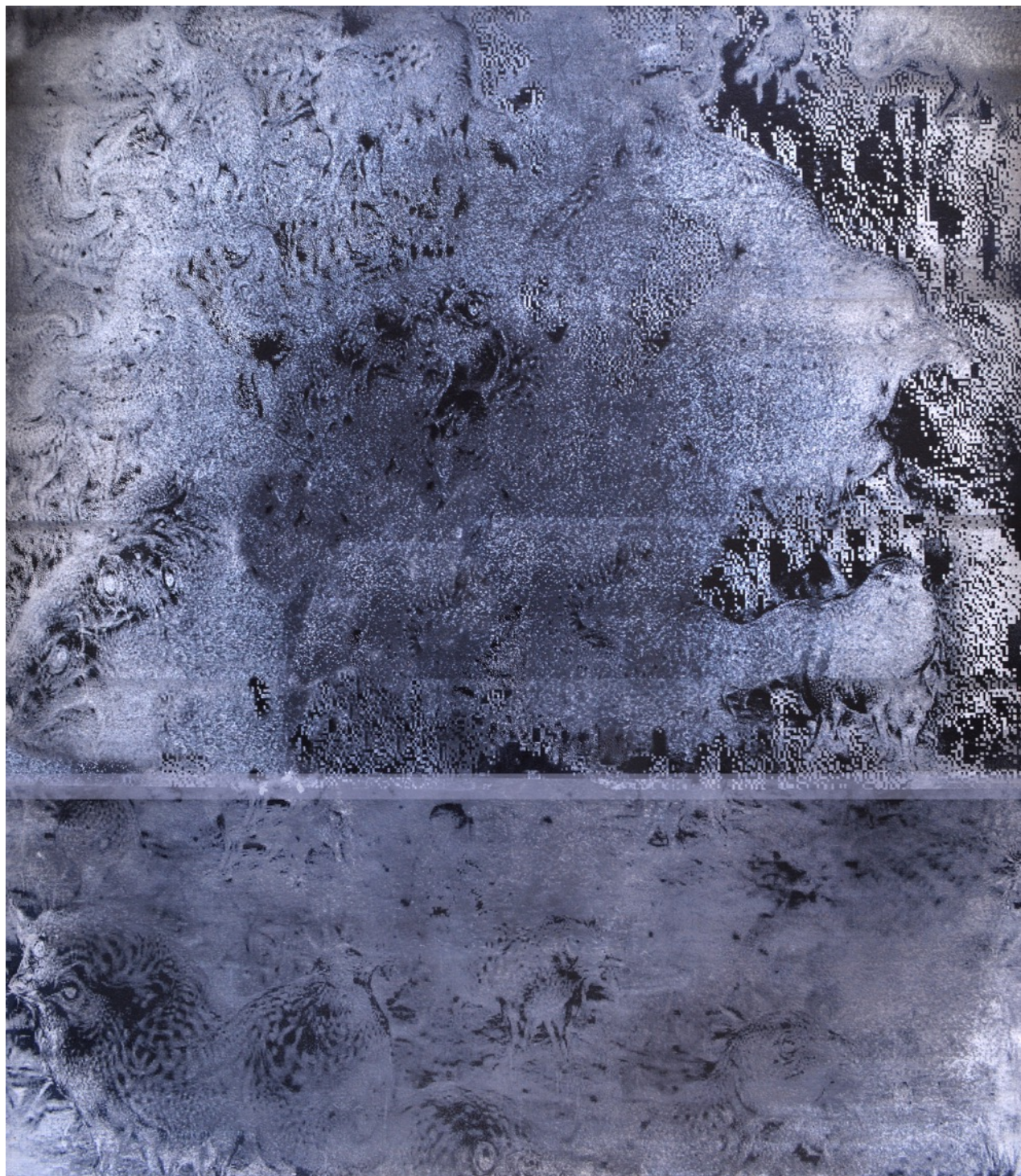
Computer Vision (2017)



computer vision 2_Digital processing_ oil painting on canvas_100x125cm_ 2017



computer vision 6_Digital processing_ oil painting on canvas_100x125cm_ 2017



computer vision 7_Digital processing_ oil painting on canvas_100x125cm_ 2017

