

## **comunicato stampa SMDOT/contemporary art**

solo show

**Marco Cadioli**

Back to the Metaverse

05.02 | 12.03.2022

a cura di Stefano Monti

**#NOPARTY #STAYS SAFE**

visita su appuntamento

SMDOT/Contemporary Art

c/o KOBO SHOP via Palladio,7 33100 Udine (IT)

orari: dal martedì al sabato 10 – 13.00 | 16.00 – 19.00

mail: me@smdot.net web: smdot.net

### **Una nuova terra promessa**

Marco Cadioli, con il suo nuovo progetto espositivo intitolato *“Back to the Metaverse”*, inaugura il terzo anno di programmazione di SMDOT/Contemporary Art nella città di Udine. In questo caso, sia Marco che il sottoscritto, abbiamo deciso di affrontare e descrivere ciò che ci sta “sotto il naso”, facendo attenzione di non “andarci a sbattere”, prendendo coscienza, se ce ne fosse ancora bisogno, come la posizione stessa del contemporaneo, che affrontiamo da anni, probabilmente sia la più svantaggiosa rispetto a qualunque tipo di arte, che si tratti di scrittura, musica, lavori visivi, teatro, cinema. Essere troppo vicini, attratti dalla forza della “the next big think”, spinti dal timore di essere tagliati fuori da ciò che sta per diventare grande, rilevante, redditizio, è sicuramente un rischio, ma sostenuti dalla nostra curiosità e voglia di reincanto, siamo saliti sulle spalle del fantasma di Charles Baudelaire e del suo *“Il pittore della vita moderna”*, dove l'artista è *“l'uomo che comprende il mondo e le ragioni misteriose e legittime di tutte le sue usanze”*, ed abbiamo deciso di metterci scomodi e di entrare nel metaverso. Un viaggio iniziato qualche anno fa e oggi diventato argomento di grandissimo interesse ed attenzione. La mostra è il pretesto per affrontare nuove parole, concetti e figurazioni, approfittando della sensibilità, attenzione e capacità di analisi che Marco Cadioli ha sempre avuto per tutto ciò che accade al di là dei nostri schermi e soprattutto a come questo si materializza nelle nostre abitudini quotidiane.

Lo spazio della galleria diventa un'oasi di senso, una soglia di riflessione, ma anche un luogo da abitare da cui andare e ritornare, un luogo presente, tra passato e futuro, lasciando punti di ancoraggio e cercando una verità complessa sempre in movimento tra luce ed oscurità.

Metaverso, web 2.0 e web 3.0, realtà virtuale, realtà aumentata, blockchain, Nft, cryptoarte, criptovalute, questi sono alcuni dei nuovi elementi che costruiscono una parte del piano concettuale sul quale è edificata la mostra e con i quali gli spettatori e le opere esposte si misurano. Per chi non abbia la minima idea di cosa stiamo parlando, il vivo consiglio è di approfittare di questo evento per informarsi, perché questo è il futuro, anzi il presente, con il quale bisogna confrontarsi. Finanza, società, politica, arte, abitudini quotidiane sono in continuo cambiamento, l'avanzare di nuove applicazioni tecnologiche e

la crisi economica in corso sono due vettori che stanno imprimendo una grande accelerazione all'interno di un'ambiente ecologico molto fragile.

La parola Metaverso è un termine coniato da Neal Stephenson, appare la prima volta nel suo romanzo di fantascienza cyberpunk *"Snow Crash"* del 1992, siamo in una sorta di realtà virtuale condivisa attraverso internet e si è rappresentati in tre dimensioni dal proprio avatar. Possiamo dire che questo romanzo anticipa di alcuni anni la nascita del primo mondo virtuale, grazie alla costruzione di una piattaforma informatica denominata Second Life che viene lanciata nel 2003. Negli stessi anni assistiamo all'evoluzione del web 1.0 verso il web 2.0, termine coniato tra il 2004 e il 2005. Da un'attività di interconnessione basata su reti di comunicazione si passa ad uno scambio e produzione di informazioni e contenuti tra gli utenti. Interazione, condivisione e partecipazione sono gli elementi fondanti del web 2.0. Eccoci giunti al web 3.0 difficile da descrivere perché è un processo ancora in fase di definizione. Gli elementi caratteristici sembrano essere la trasformazione del web in un grandissimo database, un maggiore sfruttamento dell'intelligenza artificiale, l'evoluzione verso un web semantico, la creazione di un web potenziato, cioè in grado di influenzare la realtà come non era mai accaduto, la costruzione di ambienti 3D. Il Metaverso è un prodotto del web 3.0. Stessa cosa possiamo dire per la blockchain, un registro digitale estremamente sicuro, che ha permesso la realizzazione delle criptovalute e dei famosi Nft (non fungible token), un certificato di unicità e proprietà di un file digitale. *"Back to the Metaverse"* è l'inizio di una riflessione, di una pratica su questi temi.

*"Enter the Metaverse (the whirlpool and the promise)"* è un'installazione site specific, creata per lo spazio espositivo, costituita da due video con audio, due stampe digitali montate su D-bond e una serie di stampe sagomate su carta adesiva posizionate direttamente sulla parete. Figurazione e concetto si intersecano grazie anche allo sguardo del guardante attratti da un "gorgo" e da una "promessa". Siamo davanti alla figurazione di una tecnologia che mi vuole bene, che non mi fa sentire freddo e fame, che mi porta via dalla realtà che non mi piace. Corpi digitali (avatar), attratti da una terra promessa, dove tutto è decentralizzato e finanziarizzato. Una tecnologia che diventa una possibilità di scappare dalla complessità, dal corpo fisico, che produce quotidianamente attrito, dolore, sofferenza, orrore, paura, ma anche fascino, gioia, meraviglia, incanto. La promessa di un nuovo mondo, di nuovi mondi che in relazione alla nostra attuale quotidianità, almeno in questo momento, perdono 2 a 5. La vista e l'udito sono molto sollecitati, probabilmente solo parzialmente, ma gli altri sensi vengono abbandonati quasi totalmente.

La realizzazione di una Nft collection, denominata, Marco Manray (Marco Cadioli), *"Entering the Metaverse, entering the cryptocurrency market, being sucked into a whirlpool"*, visitabile solo online, inquadrando un codice qr, fa parte di questo esercizio artistico con l'obiettivo di acquisire conoscenza e consapevolezza degli strumenti e di come questi influenzino i nostri modi di vivere, il nostro pensiero. Il confronto con le altre opere in mostra crea un ambiente scomodo, vitale, in tensione, tra la caduta / attrazione senza attrito e la possibilità di mantenere un controllo, una distanza, necessaria alla consapevolezza di abitare un corpo. *"Me Flying over the birth of a virtual world"* *"Der Neue Wanderer"*, *"Rousseau Reloaded series"*, stampe digitali di lavori realizzati tra il 2006 e il 2008 frequentando ed esplorando Second Life mostrano un atteggiamento, un sentimento nei confronti di questo nuovo mondo completamente differente da quello di oggi. Lo sguardo in *"Me Flying over the birth of a virtual world"* è dall'alto, la tecnologia supporta uno dei più grandi sogni dell'uomo, volare, l'occhio è distante, verso uno spazio vuoto, tutto da scoprire e costruire, stessa cosa accade in *"Der Neue Wanderer"*, dove è facile individuare un riferimento al quadro *"Il viandante sul mare di nebbia"* di Caspar David Friedrich, pittore dell'Ottocento, questo nuovo viandante si affaccia nel Metaverso, mantenendo lo sgomento e il piacere di essere davanti a qualcosa di grande e sconosciuto. Nella serie di tre lavori *"Rousseau Reloaded series"*, appropriandosi dei colori

e dei paesaggi del pittore francese, mostra sempre questo nuovo mondo come un mondo delle origini incontaminato, riferendosi alla pittura dell'Ottocento, documentando, nello stesso tempo, un servizio fotografico con una modella per una rivista di moda. Nel lavoro di Marco non c'è il timore o il rifiuto del Metaverso e del web 3.0, sarebbe come temere il demonio o le streghe, tanto meno una critica fine a sé stessa, piuttosto si manifesta un invito al mondo dell'arte a mettere in discussione i valori tecno culturali che possono essere creati ed espressi appropriandosi ed utilizzando questi strumenti. Grazie alle pratiche artistiche possiamo andare e tornare dal futuro, possiamo documentarlo e osservarlo, possiamo provare a modificare il presente per costruirci un presente e un futuro migliore, avendo sullo sfondo il pensiero dello scultore americano Walter De Maria, "Sia l'arte che la vita sono una questione di vita e di morte".

Stefano Monti

### **short bio**

**Marco Cadioli**, vive e lavora a Milano, è docente presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, Milano e l'Accademia di Belle Arti Santa Giulia, Brescia. Ha esposto in mostre personali e collettive, a livello nazionale ed internazionale. La sua ricerca è concentrata su immagini che si materializzano sugli schermi dei computer, sfumando i confini tra reale e virtuale. La Rete è il territorio delle esplorazioni di Marco Cadioli, con l'occhio analitico del mezzo fotografico sin dai primi anni 2000. Cadioli è stato un reporter di rete, è entrato nei videogiochi di simulazione di guerra come fotografo "*embedded*" e ha lavorato come reporter di

mondi virtuali per la stampa internazionale. Si è poi concentrato sulla rappresentazione del mondo in Google Earth, con una serie di lavori che esplorano la nuova prospettiva offerta dalla vista satellitare. I suoi lavori attuali trattano di come e cosa sta imparando l'Intelligenza Artificiale, introducendo ancora una volta una nuova forma di visione. In molte opere di Marco Cadioli c'è un sovvertimento dell'uso di sistemi e software, abusati o utilizzati per fare qualcosa oltre il loro scopo principale di andare oltre la superficie degli algoritmi.

### **opere in mostra (da sinistra verso destra)**

"Rousseau Reloaded series", 2006, digital prints on fine art paper, mounted on Dibond, 30x40 cm each, ed.3

"Der Neue Wanderer", 2008, digital print on fine art paper, mounted on Dibond, 60x45 cm, ed.3

"Enter the Metaverse (the whirlpool and the promise)", 2022, installation site specific, video 2 canali, audio, stickers, 2 digital print on fine art paper, mounted on Dibond, vd.

("The Whirlpool", 2022, video .mp4 1920x1080, audio,"The Promise", 2022, video .mp4 1920x1080, audio,

, 2022, digital print on fine art paper, mounted on Dibond, 20x35 cm, ed 2/3

, 2022, digital print on fine art paper, mounted on Dibond, 20x35 cm ed 2/3

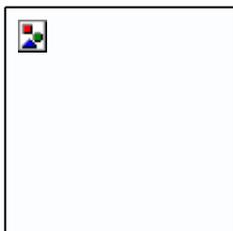
"Me Flying over the birth of a virtual world", 2006, digital print on fine art paper, 60x40 cm, framed, ed 3

### **Nft collection (only online)**

Marco Manray (Marco Cadioli),

"Entering the Metaverse, entering the cryptocurrency market, being sucked into a whirlpool", 2021, video loop 1080x1080px

<https://opensea.io/collection/marcomanray-collection>



**In occasione di tutte le mostre di SMDOT/Contemporary Art Steve Nardini** anima di KOBO SHOP e grande esperto di musica realizza una playlist dedicata. Per la mostra personale "*Back to the Metaverse*" di Marco Cadioli sono stati selezionati i seguenti brani ed artisti:

L'RAIN "Fly, Die"

<https://lrain.bandcamp.com/album/fatigue>

BLACK DICE "Plasma"

<https://populous.bandcamp.com/album/guipo>

JANA RUSH "Moanin"

<https://jaru.bandcamp.com/album/painful-enlightenment>

SUBTLE "A Tale of Apes I"

<https://subtlesubtle.bandcamp.com/album/for-hero-for-fool>

THE POP GROUP "Words Disobey Me (Dennis Bovell Dub Version)"

<https://popgroup.bandcamp.com/album/y-in-dub>