A PICK GALLERY

CALCULATING REALITY – Sven Drühl
INTROSPECTION – Solimán López
THE ORWELL PROJECT – Hasan Elahi

Inaugurazione venerdì 9 settembre 2022, ore 18

A PICK GALLERY presenta **venerdì 9 settembre** alle ore 18, in via Galliari 15/C, tre nuove mostre: *Calculating reality*, mostra personale dell'artista tedesco Sven Drühl a cura di Emanuela Romano, la personale dello spagnolo Solimán López, *Introspection*, e *The Orwell project* dell'americano Hasan Elahi.

Le personali di Solimán López e Hasan Elahi, curate da Karin Gavassa, approfondiscono tematiche legate alla visione del digitale, in particolare al Metaverso e al mondo dei NFT per ciò che riguarda il primo artista, alla privacy e all'autosorveglianza nel caso di Elahi e rientrano nella programmazione di Algo:ritmi 2022, il Festival diffuso dedicato ai linguaggi del digitale.

Le tre mostre, pur nella loro totale diversità, sono connesse da un *fil rouge* che è la forte presenza del mondo digitale, l'utilizzo delle nuove tecnologie e del loro impiego nella nostra quotidianità.
Mentre con *Calculating reality* vediamo paesaggi naturali che in realtà sono sviluppati in computer-grafica, con *Intronspection* si lavora alla creazione di nuovi modi di rappresentare esseri umani, piante e animali in spazi virtuali e nel metaverso attraverso l'arte, la genetica e la biotecnologia. Con *The Orwell project* invece i visitatori saranno catapultati nella vita dell'artista accedendo a un database multimediale pubblico, iniziato ben prima della diffusione dei social network che oggi sono diventati parte imprescindibile della nostra quotidianità.

_____

Montagne innevate, scogliere impervie, mare in tempesta, ghiacciai immensi, questi sono i soggetti cari a **SVEN DRÜHL** che ci porta con la memoria a luoghi conosciuti, familiari. La natura è grande protagonista sia nelle tele imponenti, dove sentimenti tipici del romanticismo riaffiorano, sia nelle tele più intime. Sembra di essere di fronte alla natura più pura e incontaminata, ma le sue opere non sono mai la riproduzione del reale.
Sven Drühl si è ispirato a lungo a paesaggi naturali già ampiamente noti perché diventati "storia dell'arte" europea e giapponese grazie alle opere di famosi artisti. Paesaggi capaci di far scaturire sentimenti forti e nostalgici.
Nell'ultima serie di lavori pensata per la mostra *Calculating reality* le opere si basano principalmente su sfondi vettoriali di giochi per computer, si tratta quindi di paesaggi

completamente virtuali e irreali. Una natura evidenziata da colori forti e contrastati che alterano la percezione del tempo, suggerendo a volte visioni notturne e altre diurne. Nell'osservare i suoi lavori ci si perde alla ricerca di elementi che svelino la realtà; si scruta la tela cercando di coglierne la vera natura ma spesso lo sguardo viene ingannato e non comprende neppure se sta osservando una montagna innevata o un mare impetuoso. Che rappresentino scorci effettivamente esistenti e che abbiamo già visto o una loro visione romantica, comunque le opere dell'artista berlinese non possono non colpire profondamente e non dare degli imput ai processi che rimandano all'individuo l'esperienza di sé e del mondo.
Come nella realtà virtuale, le sue tele creano una simulazione della natura tale da portare lo spettatore a sentirsi parte di quel paesaggio, totalmente immerso in esso.
La tecnica di Sven Drühl ha anche un ruolo importante, la sovrapposizione di lacche lucide e opache su diversi strati, mostra dettagli differenti, a seconda della luce e dell'inclinazione del punto di vista Se nella progettazione la casualità è fondamentale, nel calcolare realtà possibili e nell'esecuzione, tutto è studiato dettagliatamente. Gli esiti sono scenari che sembrano più veri della realtà.

Alcune opere di Sven Drühl sono attualmente esposte al Museo della Montagna di Torino, all'interno della collettiva *Laboratorio Montagna. Museo Città Territori. Sistemi in divenire*, visibile fino al 9 ottobre 2022.

_____

Nella personale *Introspection* **SOLIMAN LÓPEZ** presenta *Introns,* progetto sviluppato con un team di esperti che propone di estendere il concetto di rappresentazione dei nuovi ambienti digitali, aumentando la comprensione e la fedeltà delle informazioni che compongono la sfera della realtà, basata non solo su ciò che vediamo, ma anche sulla scienza e sulla biotecnologia.
"In una nuova visione decentralizzata di internet – scrive López – nella quale mancano metafore valide, precise e sincere per la rappresentazione sociale di dati biologici e che si basa sull'idea del metaverso come spazio standard e interattivo, come ambiente di connessione e realtà miste, è di vitale importanza lo sviluppo di entità virtuali e tridimensionali, basate anche su una nuova struttura visiva e rappresentativa, e l'analisi e la costruzione di alternative possibili e giustificate attraverso il funzionamento dei sistemi di dati."
Il progetto *Introns* è stato avviato con una collezione di 1500 NFT generativi unici. Ogni 'intron' rappresenta un guscio 3D che consente agli utenti di collegare i propri dati genetici, trasformando così il proprio 'intron' in un'entità genotipizzata, pronta ad abitare il metaverso. Tutti gli 'intron' sono stati progettati per rappresentare il loro possessore in base alle sue informazioni genetiche.
La mostra presenterà il progetto attraverso una serie di installazioni video e tools per la raccolta di dati genetici.

_____

The Orwell project nasce da un errore, quando nel 2001 l'artista **HASAN ELAHI**, in seguito agli attacchi dell'11 settembre di New York, all'aeroporto di Detroit, di ritorno da un viaggio oltreoceano, è stato scambiato per un uomo sospettato di attività terroristiche. Dopo essere stato trattenuto all'Ufficio Immigrazione, diversi test lo hanno scagionato da ogni accusa, ma Elahi ha deciso di dimostrare la propria innocenza con un progetto che ha reso la sua vita continuamente tracciabile. L'artista ha infatti reso disponibile sul suo sito i dettagli della sua quotidianità: migliaia di informazioni condivise in rete in tempo reale: orari, spostamenti, viaggi, foto dei pasti consumati, movimenti bancari.
Un'enorme mole di dati condivisibile da chiunque avesse un accesso a internet. Fornendo ogni minimo dettaglio della propria routine quotidiana ha reso impossibile ricostruire percorsi e traiettorie mentre i dati essenziali si sono persi in migliaia di immagini banali e indecifrabili.

Le mostre saranno visibili fino al 26 ottobre 2022.
In collaborazione con Associazione Passepartout - Algoritmi Live Experience 2022.
Con il supporto di MuPin – Museo Piemontese dell'Informatica

Short bio

Sven Drühl (Nassau, Germania, 1968; vive e lavora a Berlino) è noto per le sue opere concettuali nel contesto dell'appropriazione, del remix e della messa in discussione di riferimenti culturali. Nella sua ricerca esplora la questione dell'originalità, della paternità e della creazione attraverso l'utilizzo di ciò che già esiste, dando importanza al tempo stesso alla tradizione e al contemporaneo.
Tra le sue mostre personali: *Calculating reality*, A PICK GALLERY, Torino (2022); *Virtual Landscapes*, Alexander Ochs Private, Berlin (2021); *New Landscape 4.0*, Bluerider Art, Taipei (2020); *Simulacra*, Galerie Tony Wuethrich, Basel (2017); *Simulated Landscapes*, Opere Scelte, Torino (2017); *Permutation*, Caspar-David-Friedrich-Zentrum, Greifswald (2017); *Shades of Grey*, Gallery S.E., Bergen (2010); *Landscapism*, Michael Schultz Gallery, Seoul (2008); *Remix*, Fassbender Stevens Gallery, Chicago (2002).
Tra le principali mostre collettive: *Alptraum*, TAM Torrance Art Museum, Torrance (2020); *50 anos de realismo – Do fotorrrealismo à realidade virtual*, Centro Cultural do Banco Brasil, Rio de Janeiro (2019); *New Black Romanticism*, National Museum of Art of Romania, Bucharest (2017); *Under Construction (B)erlin*, Opere Scelte, Torino (2015); *Alptraum*, Visual Voice Gallery, Montreal (2015); *Berlin - Klondyke 2011*, Art Center Los Angeles (2011); *Culture(s) of Copy*, Goethe Institut, Hong Kong Arts Center, Hong Kong (2010); *De Natura*, Centre d'Art Contemporain, Meymac/Limoges (2005).

Il lavoro di **Hasan Elahi** (Rangpur, Bangladesh, 1972; vive e lavora in USA) tocca i temi della migrazione, dei confini – fisici e culturali, dell'utilizzo delle nuove tecnologie e del loro impiego nella nostra quotidianità, che coniugano una ricerca sulla manipolazione delle immagini di sorveglianza e sull'estetizzazione dell'informazione. Il suo lavoro è stato presentato in numerose mostre presso il Centre Pompidou di Parigi, il Sundance Film Festival, Park City, Kassel Kulturbahnhof, l'Hermitage e la Biennale di Venezia. Elahi ha partecipato a talk presso la Tate Modern, all'Einstein Forum e in numerose università.

Il suo lavoro è stato trattato a livello internazionale da pubblicazioni come il New York Times, Forbes, Wired, Die Welt, Libération, La Jornada ed è apparso su ABC, BBC, CNN, Al Jazeera e The Colbert Report.

Solimán López (Burgos, ES, 1981; vive e lavora a Barcellona) lavora combinando tecniche 3D, elettronica, software, programmazione, intelligenza artificiale, realtà virtuale e aumentata e sincronizzazione digitale.
Ha partecipato a progetti e mostre in festival, biennali, centri d'arte, eventi e musei a livello internazionale. Tra le principali partecipazioni: Biennale di Arte Digitale in Brasile, la Biennale Nemo de Paris (Variations Art Fair), la Chronus Art Fair, il Chronus Art Center di Shanghai, ISSEA 2019, ZKM di Karlsruhe, Art Santa Mónica di Barcellona, la IV Biennale d'Arte Digitale di Parigi, CCCC di Valencia, l'IVAM di Valencia, l'Etopia di Saragozza, il CAB di Valencia, il CAB di Burgos, il CEART di Fuenlabrada a Madrid, La Lonja di Alicante, CAC di Malaga, il museo Es Baluard di Maiorca e la Nuit Blanche di Parigi 2019.