

Stefano Roberto Mazzatorta | Direttore Galleria civica | Campione d'Italia
Marco Mendeni | New Media Artist | Theca Gallery Lugano
Deceptive Perceptions | *Mostra personale*
17 ottobre - 8 dicembre 2013

Contemporaneità analogica | Intervista



*Stefano Roberto Mazzatorta*_ **Una domanda semplice. Sei un videogiocatore?**

*Marco Mendeni*_ Certo.

SRM_ Il tuo percorso artistico.

MM_ Mi sono laureato all'Accademia di Belle Arti di Brera in pittura, con una tesi sull'influenza degli universi videoludici nell'arte, successivamente il mio interesse per i nuovi media è cresciuto e ho deciso di frequentare il biennio specialistico al dipartimento di nuove tecnologie per l'arte. Quegli anni mi hanno permesso di affinare di molto le mie conoscenze teoriche e pratiche sperimentando l'utilizzo delle nuove tecnologie comunicative e mediali in termini di nuove possibilità espressive. Ho concluso il biennio con una tesi che affrontava il dibattito sui confini e le interferenze videoludiche nell'era mediale. La mia duplice formazione, tradizionale da una parte e dall'altra legata alla scoperta di nuove forme di espressione mi ha spinto a ricercare un equilibrio possibile nella fusione di tutti quegli elementi che caratterizzano l'uno e l'altro aspetto della realtà. Questa ricerca è diventata con il tempo la sintesi del mio lavoro. Alcuni lavori della serie "Concrete Works" ad esempio sono realizzati con una tecnica antica utilizzata per poter spostare il dipinto realizzato su muro da una città all'altra. Io ho solo cambiato i soggetti sostituendo la maternità con screenshot di Half-Life o DOOM. Nel mio lavoro cerco di sfruttare diverse tecniche espressive per poter raccontare la trasformazione del reale messa in atto dalle nuove tecnologie e constatare come il videogame sia uno strumento molto efficace e significativo per la rappresentazione dell'uomo nell'era digitale.



GAME OVER
SCREENSHOT COMPUTER GAME_CONCRETE 16X16

SRM_ Le tue opere di Game Art si materializzano con tipologie differenti (Caementicia o Concrete Works, video ecc.), ma quando hai cominciato ad interessarti alla Game Art, con quali tipologie di opere hai iniziato? E quando e come sei passato dalle une alle altre?

MM_ Con nessuna tecnica in particolare, ho iniziato sin da subito utilizzando molteplici strumenti, mi ha sempre creato un grande equilibrio avere più possibilità passavo in modo naturale dalla tecnica machinima a stampe, dipinti, mod ecc. La ricerca che è avvenuta un po' più tardi è stata la performance e la collaborazione con più persone provenienti da discipline molto differenti fra loro.



SRM_ Come nasce l'idea di un'opera ?

MM_ Non saprei con esattezza, da molteplici stimoli. Girovagare all'interno di videogiochi senza meta, fare una passeggiata in montagna col GPS, osservare la gente in metropolitana che gioca in modo compulsivo e disattento col suo smartphone, trovarsi in un internet point a Neukölln schiacciato da decine di ragazzini turchi che giocano a World of Warcraft assieme ad altri 9 milioni di persone od osservare un turista giapponese che guarda il mondo attraverso il suo ipad, ma anche guardare un film di Tarkovskij o leggere un testo di Sherry Tuke o Baudrillard tutto contribuisce all'idea di un lavoro.

SRM_ Accostandoci ai tuoi lavori noi spettatori siamo spinti in un universo differente da quello che siamo abituati a vivere; siamo spinti a farci delle domande: dal tuo punto di vista d'artista, dobbiamo, quindi, cercare un significato nelle tue opere?

MM_ Credo che “farsi delle domande” sia una delle premesse dell'arte contemporanea. Per me è molto importante che questo accada attraverso il mio lavoro. Uso un linguaggio che contiene molti spunti per osservare la nostra cultura da angolazioni diverse. Nel mio progetto “FOV” per esempio, attraverso la tecnica machinima cerco di descrivere come l'uomo stia definitivamente rinunciando al mondo della natura, e di come tutta la sua esperienza del mondo passi quasi esclusivamente attraverso la mediazione di strumenti tecnologici. In breve, le nostre tecnologie ci stanno trasformando, (come lo hanno sempre fatto dalla scoperta del fuoco) ed è a mio avviso soprattutto compito degli artisti raccontarlo. Quindi sì, per rispondere alla domanda credo si debba cercare un significato nel mio lavoro.

SRM_ Si può “spiare” nei tuoi pensieri guardando i tuoi lavori?

MM_ Credo di sì, anche se il mio interesse maggiore è di mostrare quelli collettivi.

SRM_ Il medium videoludico trascina con sé un'inevitabile ideologia ed è anche caratterizzato da una precisa resa estetica, è quindi un linguaggio che incorpora in sé una rappresentazione del mondo. Un artista attento al mondo dei media, in particolare digitali, quale tu sei non è certo insensibile a questi due aspetti, anzi non può che considerarli preziose fonti di ispirazione. Cosa ci dice il videogioco di questo nostro mondo contemporaneo, a tuo parere?

MM_ La nostra rappresentazione del mondo è sempre passata attraverso il filtro culturale dei media di quel dato periodo e per secoli questo modo di comprendere e raccontare la realtà, (scrittura, cinema, fotografia, pittura, ecc) è passato attraverso metodi rappresentativi o narrativi. Bene, oggi qualcosa sta cambiando. Con l'introduzione del media videoludico a livello di massa, sta avvenendo uno slittamento paradigmatico molto importante, da rappresentazione a simulazione. La simulazione ci spinge a rapportarci non in modo lineare e passivo ma al contrario dinamico e partecipativo. Ci vorrà molto perché questo slittamento soppianti il paradigma finora dominante (la narrazione) ma il mutamento è già in atto. Mi interessa sostanzialmente come il videogame e altri media stanno contribuendo a cambiare la nostra percezione del mondo e di noi stessi.

SRM_ Una parte importante del tuo lavoro consiste nel riportare su supporti materiali, fisici e concreti, le immagini digitali dei videogiochi. Perché questa scelta? Una sorta di “ritorno all'ordine” come creazione di un'opera fisica oppure esistono altre motivazioni?

Sostanzialmente perché credo che una parte significativa della nostra cultura stia sperimentando per la prima volta una coesione forte tra più livelli comunicativi e sociali, reali e virtuali. I lavori della serie Concrete Works utilizzano come base [solida] proprio il cemento (quale materiale più del cemento ci riporta alla nostra realtà fisica?) per ospitare i “segni” che gli universi sintetici lasciano. Così permetto che due realtà agli estremi si incontrino, la materia che contraddistingue il nostro passato/presente industriale fisico e pesante e i mondi virtuali incorporei e leggeri.

SRM_ Hai realizzato machinima, pensi che potrai realizzare video “tradizionali”?

MM_ Non lo escludo, sono molto affascinato dall'opera audiovisiva tutta, anche se credo ci sarà meno distinzione in futuro tra la tecnica machinima e le tecniche tradizionali. Credo avverrà spontaneamente un'ibridazione.

SRM_ Nei videogiochi tradizionali spesso le partite terminavano quando il giocatore aveva perso tutte le “vite” e appariva la fatidica scritta game over. Una serie dei tuoi “caementicia” è intitolata appunto “Game Over”. Perché hai scelto di immortalare questo particolare momento del videogioco? Il videogioco è “finito”?

MM_ Quel modo di guardare al videogioco è finito o almeno lo sarà presto. Game over al pixel, alla

musichetta carina ed i mattoncini colorati. La tecnologia video ludica è molto altro. Il videogioco è un ponte, mascherato da gioco che ci abitua all'esperienza simulata. È molto importante capirlo, così facendolo si ha una migliore comprensione dei nostri strati di realtà e riusciamo ad osservare meglio dove vanno i nostri sogni, le nostre speranze e le nostre paure.

SRM_ Se io fossi un giornalista ti farei una domanda come questa: “qual è per te l'essenza dell'arte contemporanea?”

MM_ Rispondo citando Giorgio Agamben in “Che cos'è il contemporaneo”: “ *Appartiene veramente al suo tempo, è veramente contemporaneo colui che non coincide perfettamente con esso né si adegua alle sue pretese ed è perciò, in questo senso, inattuale; ma, proprio per questo, proprio attraverso questo scarto e questo anacronismo, egli è capace più degli altri di percepire e afferrare il suo tempo. (...) La contemporaneità è, cioè, una singolare relazione col proprio tempo, che aderisce ad esso e, insieme, ne prende le distanze; più precisamente, essa è quella relazione col tempo che aderisce a esso attraverso una sfasatura e un anacronismo*”

SRM_ Quale è o quali sono (se ci sono) gli artisti (contemporanei o del passato) che ti hanno influenzato o dai quali trai ispirazione?

Quelli contemporanei e più vicini alla mia ricerca, sono i lavori del duo JODI e dello Spagnolo Joan Leandre. Eva e Franco Mattes, Brody Condon, cory Arcangel, AES+F, i dipinti di John Haddock e molti altri.

Stefano Roberto Mazzatorta | Direttore Galleria civica | Campione d'Italia

Marco Mendeni | New Media Artist | Theca Gallery Lugano

xxxxxxxxx | *intervista*

2013