

Matteo Peterlini

/ Statement /
/ Works /
/ Texts /
/ Publications /



/ Statement /

Matteo Peterlini, an Italian-born artist currently based in Berlin and Italy, pushes the boundaries of human perception through post-conceptual art, inviting profound audience engagement. Utilizing diverse mediums such as photography, algorithms, video, performance, drawings, sculpture, and installation, Peterlini creates relational environments that challenge conventions and foster intimate exchanges, while employing a strategic use of paradox to transform artistic encounters. Dissolving opposites and prompting deep reflections on existence, his work becomes a medium of exchange, reflecting his unique approach of self-reflection and introspection within the medium itself.

/ Selected Exhibition /

Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia; MART Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto; Galleria Civica di Arte Contemporanea di Trento; for Agency for Unrealized Project (**daadgalerie**, Berlin; **Unbuilt Roads**, New York; **Kopfbau**, Art Basel) Casa del Mantegna, Mantova; European Month of Photography **Berlinische Galerie**, Berlin - Bast'Art, Bratislava - **Maison Européenne de la Photographie**, Paris - **Museum auf Abruf**, Vienna - **Musée d'Art Moderne** Grand-Duc Jean, Luxembourg - Palazzo delle Esposizioni, Rome. **Yunnan Arts Institute** YanBoTing, Kunming, Cina

/ Works /

Doppiamano

Relatiografia

Backscape

Zeroazero

Meyouother

Missing, Vermisst, Scomparso

Signature, Unterschrift, Firma

2friends

V6

Fratelli d'Italia

I.r.a.q.

Great again

In Kontakt mit Realität

Alone

None





Doppiamano

2003, stampa fotografica

serie di 8 foto 50x70 cm

Doppiamano

2003, Photography

Two left hands, a real one and a fake. Where is the limit between what we are and what we project towards the outside world? How much of such projected world belongs to us? Is it still possible to take apart the definition of reality and its reproducibility?





Relatiografia

2018, Scarti, Mori,

performance, A4 paper, pencils, engraved stamp

Ph: Francesco Pernigo

Relatiografia

2018, performance, A4 paper, pencils, engraved stamp

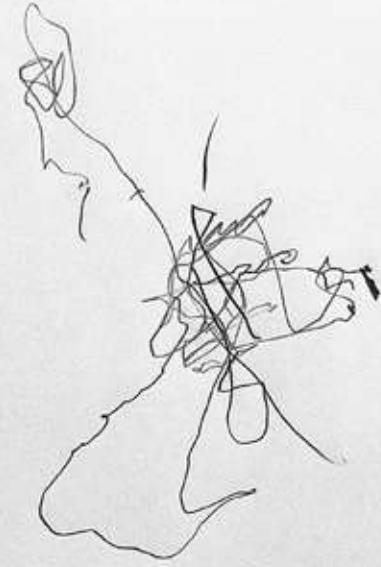
What is the shape of a relationship? How to trace the moment of an encounter between two individuals, the points of shifts, retreats, of initiative and guide, of trust and fellowship in this process? Relatiografia is a participative performance whose traces form a graphic of such relations between two strangers.

Participants are invited to share a single pencil on an A4 paper while keeping their eyes closed: tactile dynamics are isolated from the interferences of verbal or facial expressions, and physicality

becomes the only form of communication in the process of mutual drawing. Thus, the movement of the pencil is dictated by an endlessly readjustment of balance between two hands, a concerting of muscular contractions and releases that allow to experience the strength of the other's graphic gesture and to put it in relation with one's own. This complex constellation of intensities are distilled into the simplest of shapes, a line: this relational segment is a scribble unraveling the narration of a dialogue that, like a tango

in the dark, explores the ever-changing boundaries between two personalities. As if the blank paper would materialize the space in between individuals, Relatiografia enquires the boundaries between the self and the other, the flickering nature of a process of personal and creative interplay, while giving a visual and spatial materialization of the ephemeral.

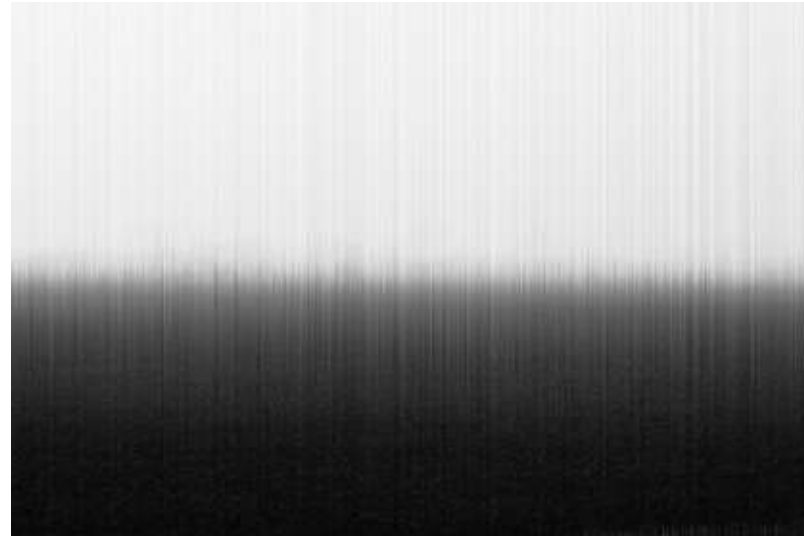




Relatiografia

2018, Scarti, Mori,
performance, A4 paper, pencils, engraved stamp





Backscape #4, #5, #8

2006/2007, photographic print on b/w paper, 60x90 cm

Backscape

2007-2008, photography, software, monitor, videoprojection

Backscape un nome che nasce dall'unione di due parole di lingua inglese “back” (dietro) e “scape” (da “landscape” – “land” territorio “scape” veduta). Nove immagini di un paesaggio diverse ma simili, per la caratterizzazione del luogo, vengono messe in relazione nello stesso momento. L'applicazione

prende casualmente una striscia di pixel da una delle nove immagini e la posiziona nello stage alla stessa posizione orizzontale. Questa modalità di genesi del paesaggio visualizza casualmente il susseguirsi di soluzioni possibili che lo stesso può assumere aggiungendo nel tempo differenti immagini che ne

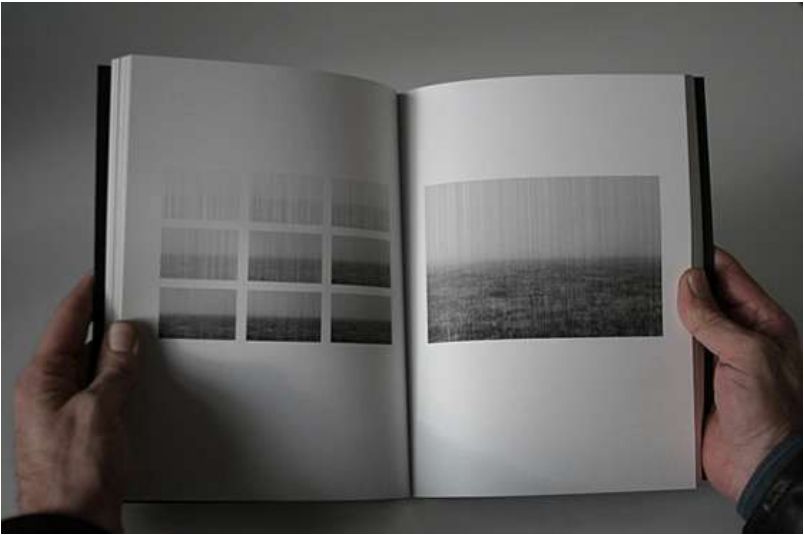
creano da un lato la sua continuità e dall'altro ne mostrano la sua discontinuità. Il lavoro si presenta così come un riflesso della realtà che manifesta e al contempo nasconde ed occulta la sua presenza. Questo mostrare e nascondere è ciò che rimane nella nostra memoria visiva e percettiva del paesaggio.



Backscape

published in *PASSAGES - Dialogue with the dark*, Ed. Mimesis 2006

Texts by José Saramago, Lawrence Ferlinghetti, Massimo Donà, Silvano Petrosino, Renato Rizzi



Backscape

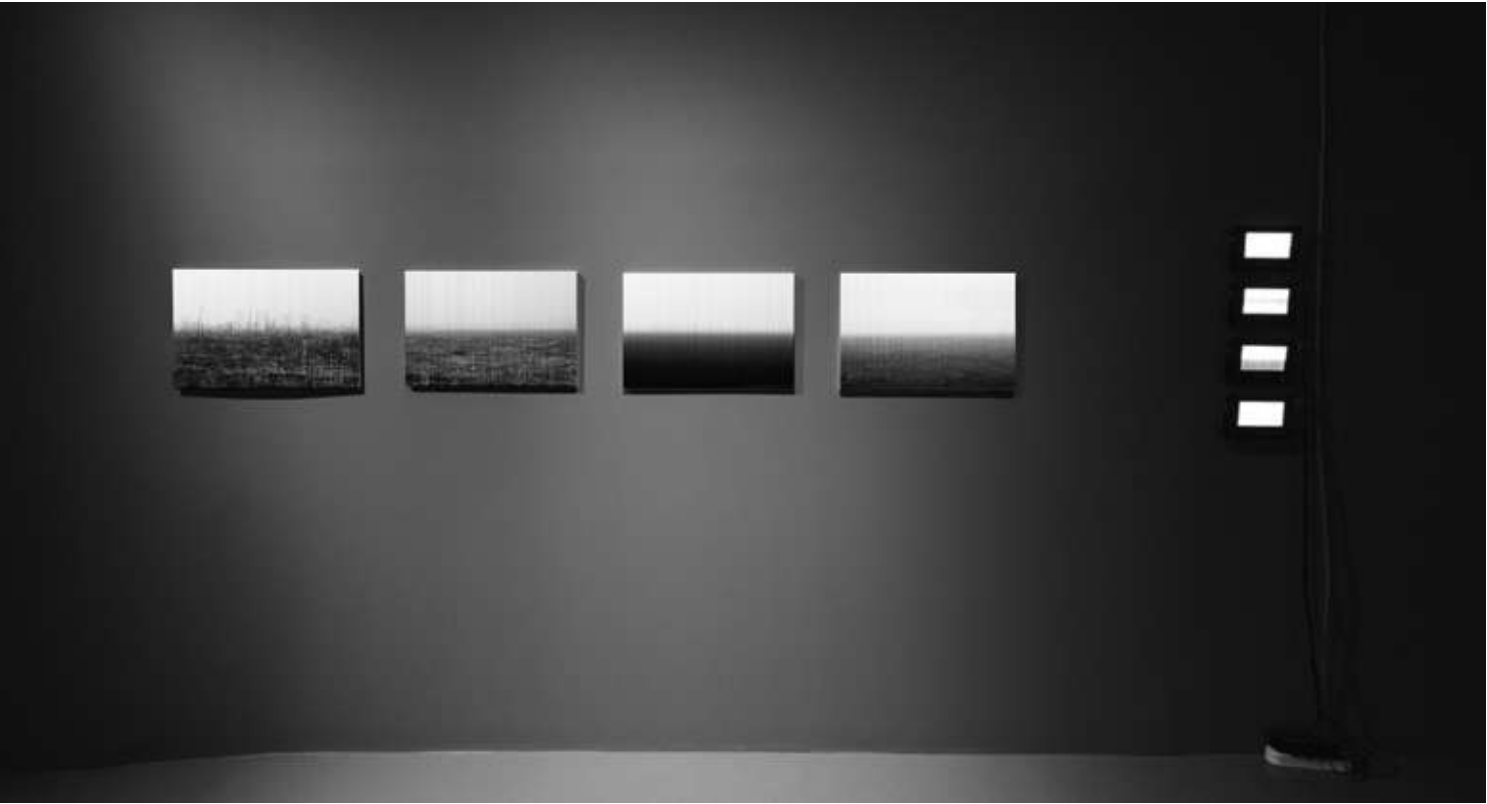
2007, show view

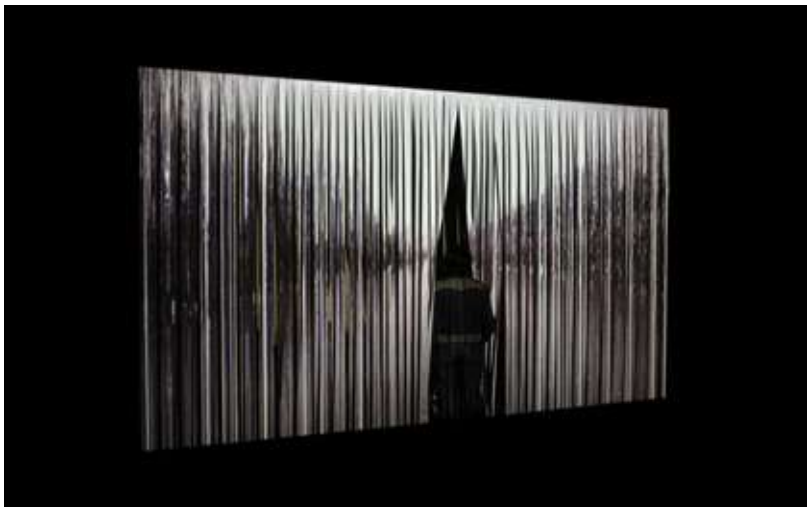
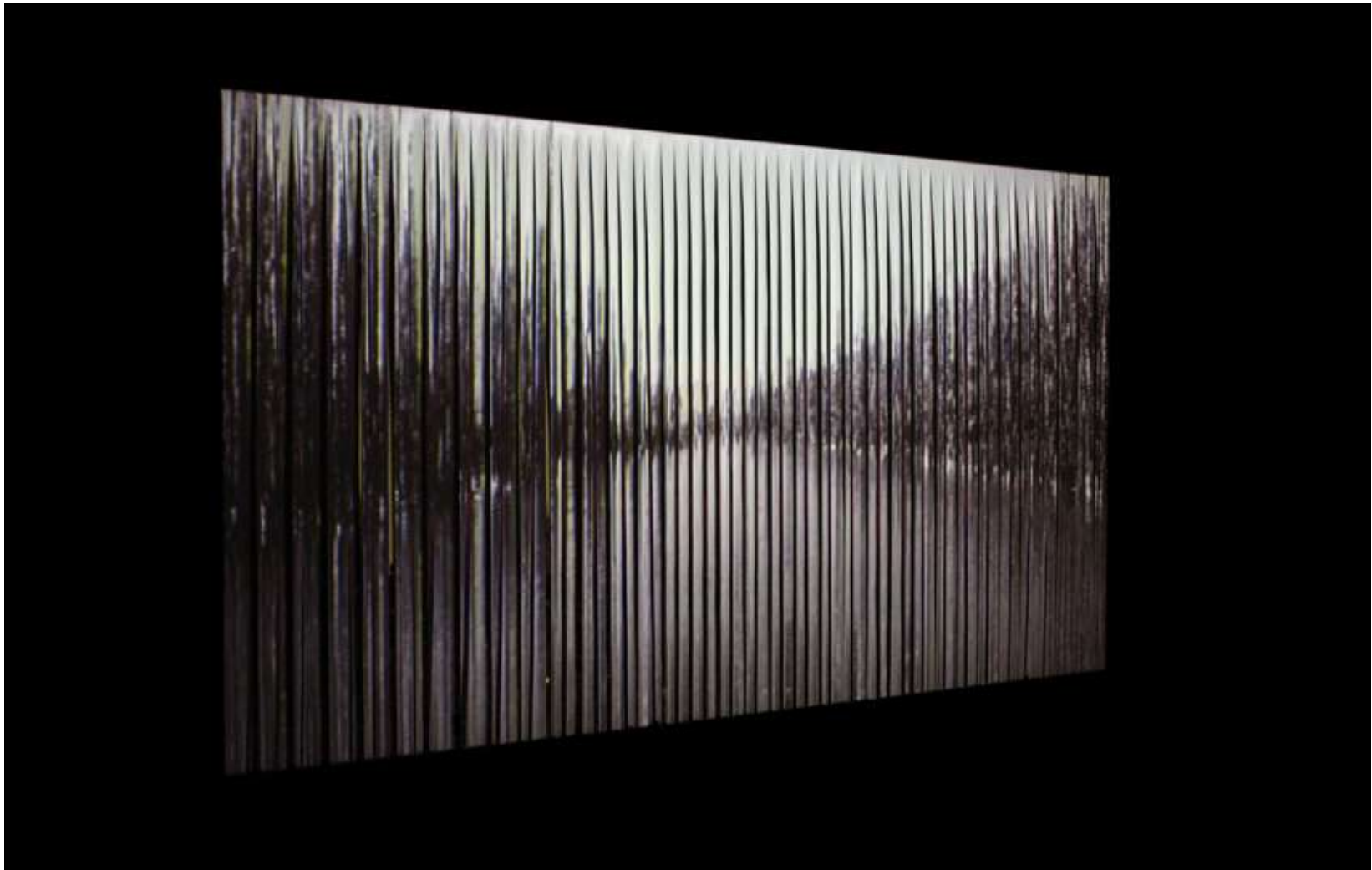
Galleria Buonanno,

Mezzolombardo



Backscape
2018, installation view
Galleria Civica di Trento





Backscape#11
2007, installation view
Casa del Mantegna, Mantova





Zerozero
 2005, Traffic Zone, Bevilacqua La Masa, Venezia
 installation view



Zerozero

2005, Video 9'50"

The final match of Football World Championship in 1982 in Spain. I intend to explain what happens in the stadium if two soccer teams play football without a ball. People cheer the nothingness, The player has made goal but the ball isn't in the soccer net.



Zerozero
 2005, Video still





Meyouother #1

2003/2007, photographic print, cm18x15.5



Meyouother #3

2003/2007, photographic print, cm18x15.5



Meyouother #2

2003/2007, photographic print, cm18x15.5



Meyouother #5

2003/2007, photographic print, cm18x15.5



Meyouother

2007, Economia ed arte. Dalla bottega al video.

Festival Economia, Trento

installation view

Meyouother

2003-2007, photography, software, monitor

The project is a database of pictures send to me via email. The application selects casually an image from the record of photos and, sets a pixels of it on the stage. The result is an image created by arrays of pixels drawing or tending to configurate in a casual way an identity.



The Russell A. Kirsch's photograph: (a) The original one; (b) The image after the scanning process, 1957, Computer History Museum



Meyouother Database



MTG
2-j
Be
nac
Kür

ERFÜRPH
NALE SCH

MALARIA
Das Leben ist gefährlich.

www.fyforce.com

VERMISST



Haben Sie Afonso Tiago gesehen?

Er wurde letztes bei der Berliner OSTBAHNHOF
gesehen und er war unterwegs nach Hause
(FÖRSTERSTRASSE) um 4:00 Uhr 10/01/2009
TLF : 01763315244 oder POLIZEI

UN B
NGIAY

Arbeitnetwork



Missing, Vermisst, Scomparso
Presentation of the Agency of Unrealized Projects
(AUP) by the curator **Hans-Ulrich Obrist** at
daadgalerie, 2012, Berlin. © e-flux.

Missing, Vermisst, Scomparso
View of Agency of Unrealized Projects (AUP) at
daadgalerie, 2012, Berlin. © e-flux



Missing, Vermisst, Scomparso

2009, posters, flyers, newspapers, articles, maps, e-mails, audio

This work is intended as an analysis and a representation of the psychosocial aspects raised by the phenomenon of missing people in contemporary cities. The question guiding my project entails the nature of the missing subject, the dynamics enacted by his disappearance and the elements inhabiting the space of the newly created absence.

The concept of “missing” will be represented as an attempt to draw the boundaries of an inexplicable void and to gauge the tension tightening the borderlines of the unmapped territory covered by the relationship connecting – and simultaneously separating – the

missing person and the community. Spannung as tension, Spannung as suspense, Spannung as a wasteland marked only by the signs of an ongoing research and an increasing sense of incertitude.

The project consists in enacting a disappearance and in collecting all the material concerning both the active search (posters, flyers) and the reactions to the search (phone calls, emails). The gathering of the materials will take place in an installation aimed at illuminating the tension between a missing subject and all those who try to bridge the immeasurable distance of the absence.



Missing, Vermisst, Scomparso

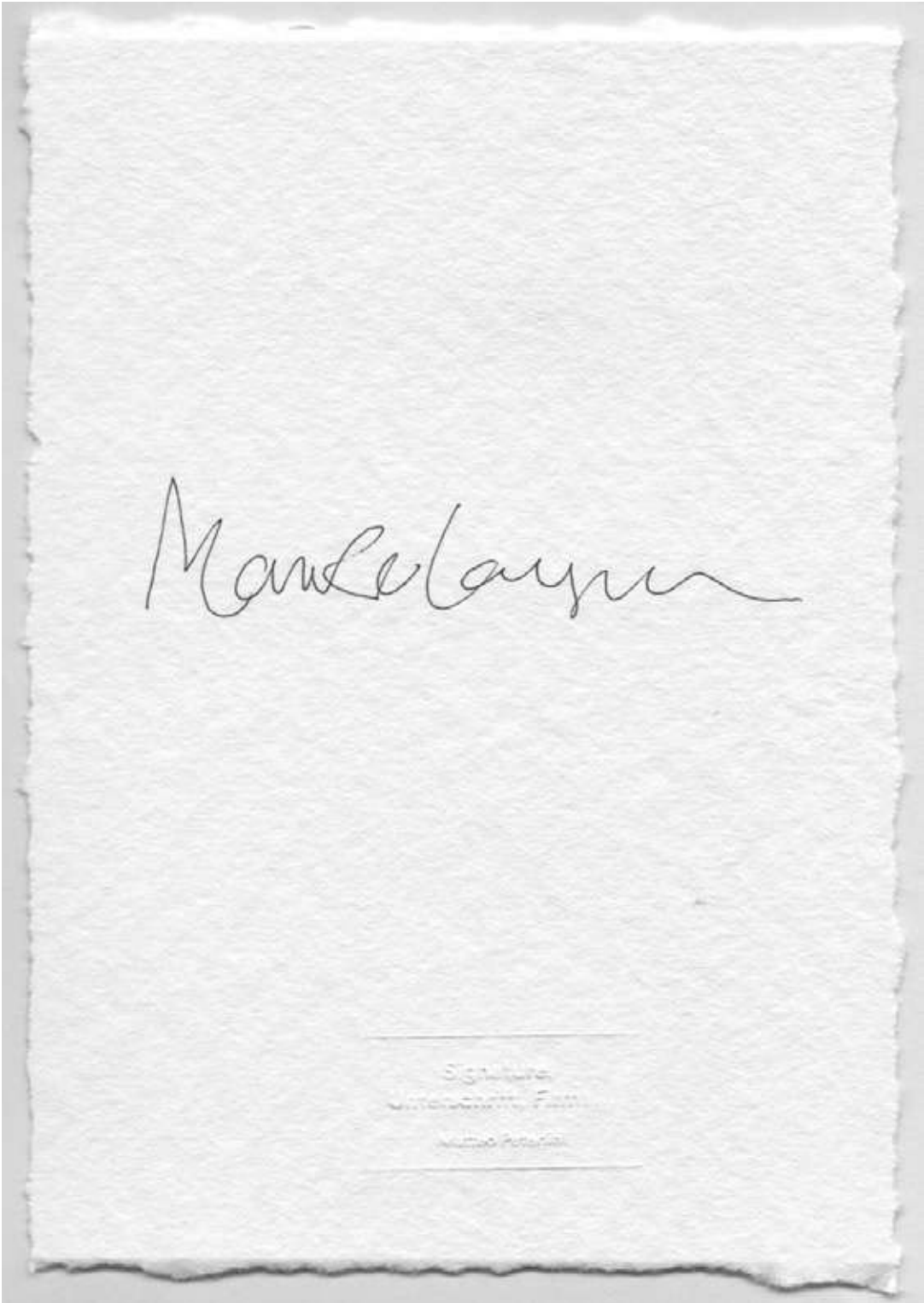
View of Agency of Unrealized Projects, Kopfbau, Basel,
2011. Courtesy of e-flux, New York. © e-flux.



Missing, Vermisst, Scomparso

Hans Ulrich Obrist in conversation with Jimmie Durham, Kopfbau, Basel,
2011. Courtesy of e-flux, New York. © e-flux.





Man Le Lay

Signature, Unterschrift, Firma

2012-2016, performance, paper, pencil, stamp

The artists invites the participants to copy his signature on a sheet of paper and attempts to do the same with their own. In this collective exchange of signatures, new ways to discover the other and the self are solicited in an ironic game. Yet, a more serious question upon the nature of self-identity and its boundaries arises: it becomes a semiotic mirroring, re-elaboration and possible counterfeiting of the sign of subjectivity par excellence, that erodes it while allowing a self discovery through the others.

Vino Valerotti

Vino Valerotti

Vino Valerotti

Vino Valerotti

Matta Rhen

Matta Rhen

Matta Rhen

Matta Rhen

Abel

Abel

Abel

Abel

Am Rhen

Am Rhen

Am Rhen

Am Rhen





2friends

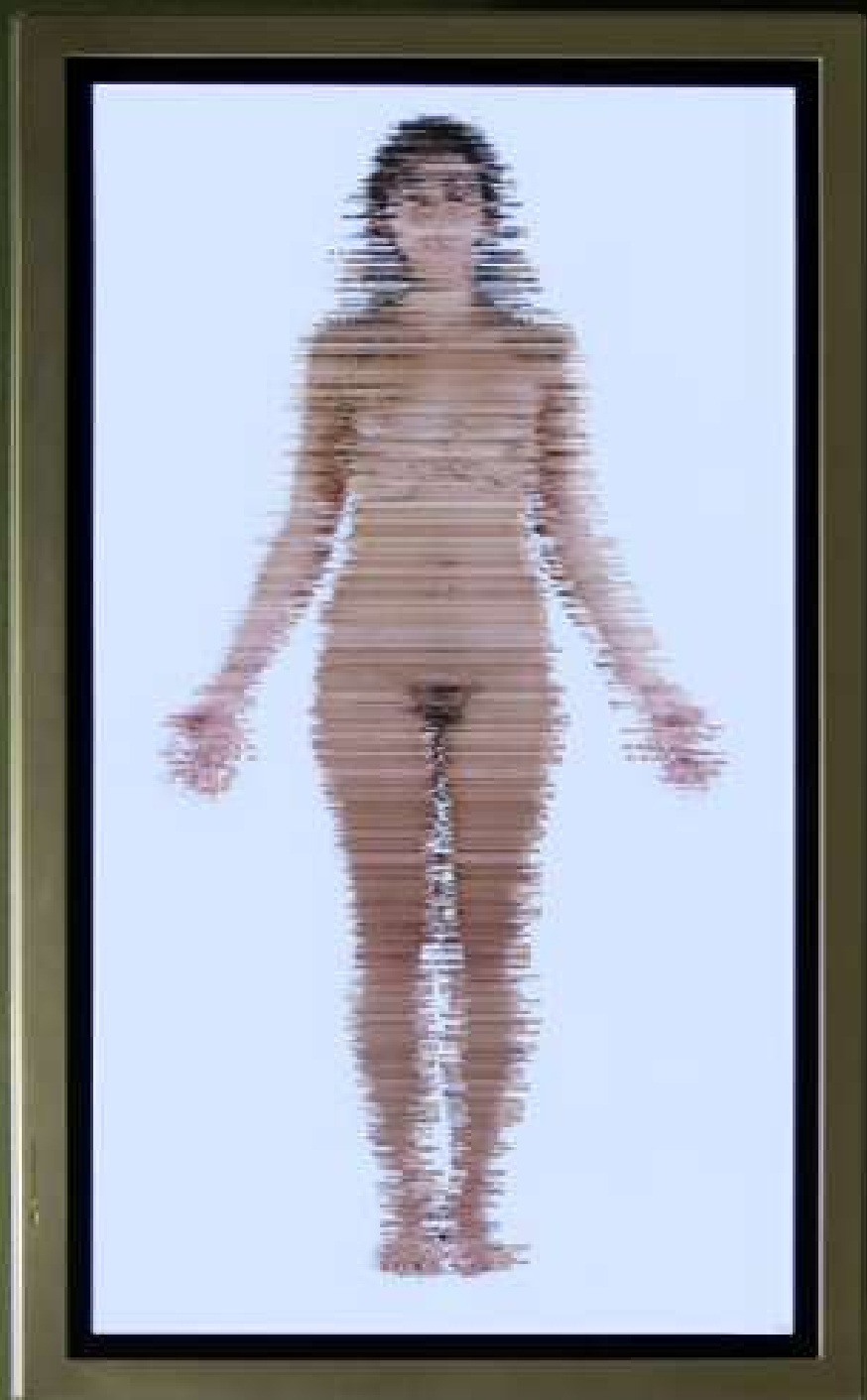
2002, photography, backlight

“2friends” is the synthesis of a journey and it is at the same time the tale of two people and their relationship. A thread connects their existence while the event tend to separate then. The composition shows a superposition of two identical shirt that natural forces - the wind - tend to differentiate.

2friends

2002, Bevilacqua La Masa, Venezia

installation view





V6, 2005, installation view
 MART Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto

V6

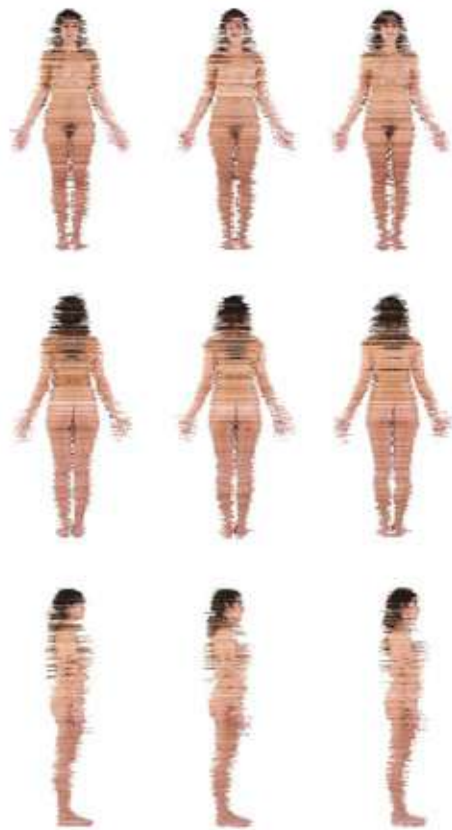
2005, photography, software, video

La storia dell'arte ci ha mostrato come il nudo in pittura sia portatore di un ideale di bellezza che si è rinnovato attraverso le varie epoche. Utilizzare la figura mitologica di Venere per rappresentare un'idilliaca bellezza ottocentesca ormai lontana dai canoni classici a favore di una sensualità palesemente terrena è ciò che ha voluto esprimere

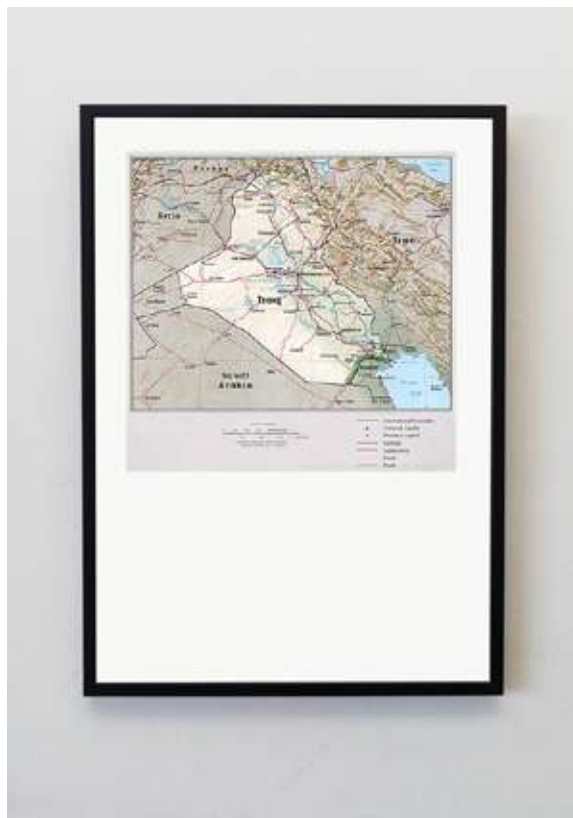
Hayez con la sua Venere che scherza con due colombe. Altri tempi, altri ideali. Nella nostra epoca dettata dalla assenza di un presente, quale ideale di bellezza si può esprimere? E' la domanda che si è posto Matteo Peterlini. Attraverso un software implementato da lui, le immagini di sei modelle con le posture del nudo hayeziano si avvicinano su un

monitor. In questo ambiente fatto di pixel e regolato da algoritmi, le sei figure si mescolano, si annullano, perdono le proprie identità, si ricompongono e si smaterializzano nuovamente in un qualcosa di astratto e impalpabile. Ecco l'ideale di bellezza contemporaneo: dinamico, molteplici e indefinibile.

V6, 2005, installation view
 MART Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto
 a fianco, **Francesco Hayez**
Venera che scherza con due colombe
 (Ritratto della ballerina Carlotta Chabert), 1830)
 Olio su tela, 183 x 137 cm,
 MART Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto



V6, 2005, sketch, video still, photography



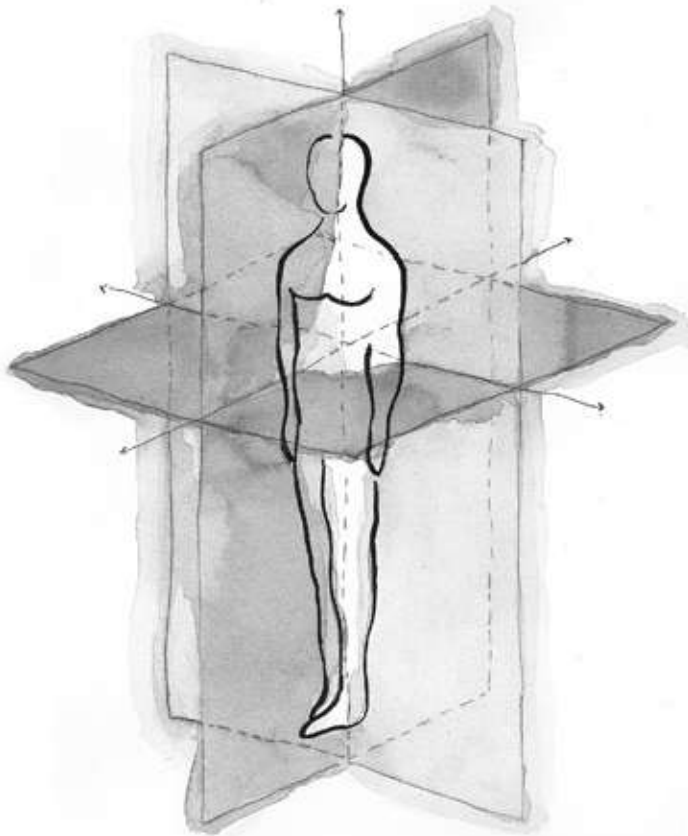
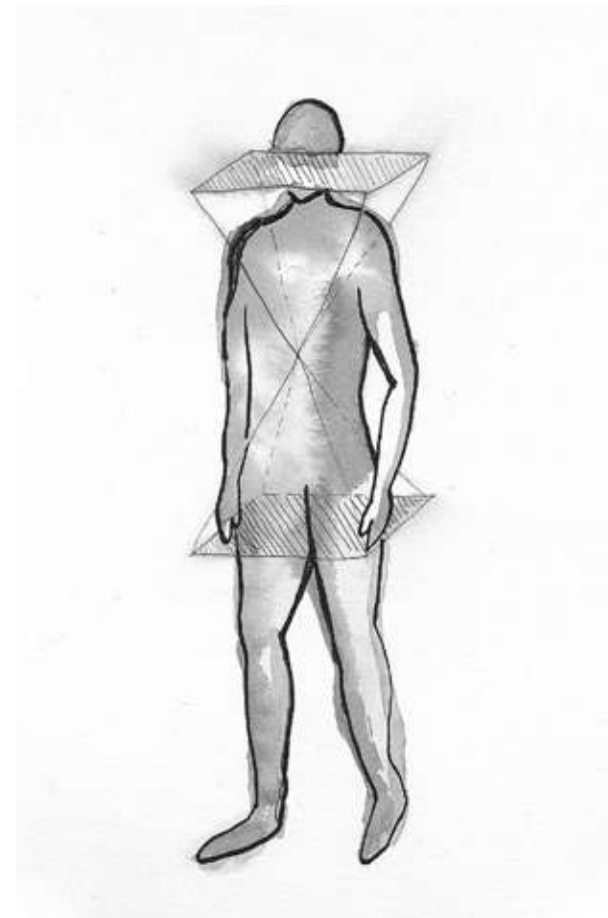
I.r.a.q.

2002, print on paper

This work - an attempt of the political issue - lays a question mark on the nature of global relations where we shape the contemporary world. War, the impossibility of underlining a geographical border, the uncertainty of the present sens of belonging to a state-nation, the certainty that the others problems can reflect upon our own, reflect the image of the absolute evanescence of any conflict.



Im Schatten des Lichts
Kunstwerke
1990



In Kontakt mit Realität

2015, ink on paper

"In Kontakt mit Realität" sono una serie di opere illustrate sulla natura del Tango. Fanno parte dell'omonimo libro: "Nato da conversazioni, lezioni e scambi di competenze con il grande maestro argentino Rodolfo Dinzel, scomparso nel 2015, il testo offre una rigorosa indagine psicofisica ed

emotiva del tango, filtrata attraverso i principi di analisi del movimento della DMT e di Rudolf Laban. Si rende così possibile spiegare gli effetti della danza sulla persona e proporre un contesto teorico per comprenderne i fenomeni emozionali, rendendo manifeste le potenzialità relazionali del

Tango. L'intento è descrivere il possibile sviluppo dell'ascolto, la consapevolezza e l'attenzione verso se stessi, il proprio compagno e l'ambiente circostante, ambiente inteso come spazio, musica e comunità."





I got the idea one day while I was visiting a museum. I was the last to go out, the doorman was closing the building after me, while the works, the walls, the furniture and everything else was being left alone in the soundless darkness.

Rovereto, february 2010



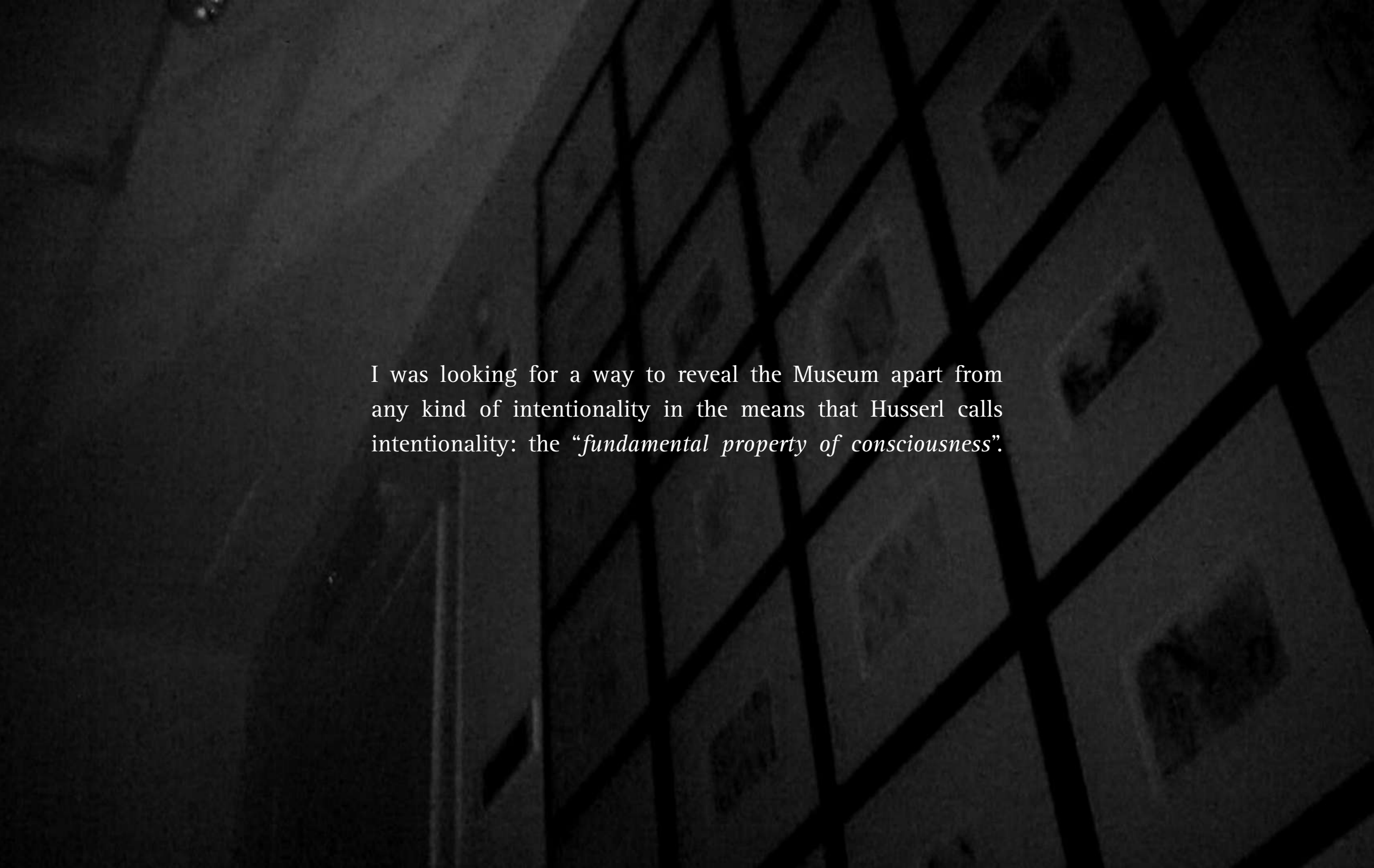
Alone, 2011, still image from video, site-specific previously realized

Alone

2011, video, robot, projection

This project wants to pay attention to those public spaces where people meet, socialize and work. The places such as museum and galleries are mainly open to the public during the day. Hence, this project wants to answer this question: What happen inside these places when they are closed to the public? What do they look like when we cannot walk inside? The project consists in a video-camera that roams around the empty museum filming its rooms by night. The video should be streamed in internet or projected outside of the Museum.

As a meditation on the inaccessibility of museums during the night time, this project aims at showing what happens when the museum is closed to the public. The idea is that the camera should not be used in a forcefully artistic way, but it should rather be left free to record its own memories. The high definition camera is mounted on a robot that roams around the rooms while filming what it sees from its angle: a detail, a painting, dust.



I was looking for a way to reveal the Museum apart from any kind of intentionality in the means that Husserl calls intentionality: the “*fundamental property of consciousness*”.



To forget is to remember backwards

2023 Steel capsule, message, hole

To forget is to remember backwards is part of a series of interventions on memory titled *Timecapsule*. This project, specific to the site, presents itself as a repository of memory that thrives on the participation of visitors and former occupants. During the exhibition days, I will collect phrases, suggestions, or memories from the tenants and audience. These phrases will be printed and inserted into a small steel container resembling a capsule. It will be hidden and placed within a wall of the studio. The aim is to transmit a message to an unexpected future reader, bridging memories between past and future occupants of the space.





None

2007-2019, photography, Installation view at Treptow Atelier, Berlin

None è un progetto, di fotografia e sulla fotografia, che analizza la forma del ritratto. Ho iniziato questo progetto nel 2007 e nel tempo ho collezionato immagini prese da Internet, da fotogrammi di film, da album di famiglia, da foto scattate alla televisione e da santini religiosi che avessero una relazione con me da un punto di vista fisionómico e intellettuale. Scardinando l'idea di fotografia come referente del reale, in questo caso del ritratto, mi sono interrogato su come altri ritratti possano rappresentare me stesso. Contrariamente alla tradizione del ritratto fotografico che cerca di catturare una rappresentazione univoca del volto, "None" è un lavoro che si ispira alla mimesi, alla molteplicità e all'ambiguità nascosta tra soggetto e oggetto, ricodificando la forma del ritratto e mostrando un nuovo equilibrio espressivo sulla natura del referente fotografico.



Noone, 2018, Maya Veil,
trasmediale & CTM Vorspiel -
Berlin, intallation view

/ Texts /

/ Publications /

Backscape

Armando de Zambotti

What does Backscape mean?

Backscape is “what resides in front of all points of view” (Husserl)

Backscape, Galleria Buonanno arte contemporanea, Mezzolombardo, Italia, catalogue 2007

Using pixels as a measuring unit

Cristina Natalicchio

Using pixels as a measuring unit: in photographic works by Matteo Peterlini this is a very real conceptual element, a programmatic choice. Disjointed and recomposed in this manner, the images in his photographic series are the result of a calculating process tending to the infinite, in which the system used for combining the fragments is entrusted to chance and applied with an algebraic function.

Peterlini even dares envisaging original sin and focuses closely on the very mechanisms of perception in specially created specific types of software. How are images generated in our minds? chosen by imitation, learning and sharing, the mechanisms we usually use for understanding the world lose their effectiveness when faced with the associative flow generated by the electronic process. Hence, it does not seem to be a contradiction that these are traditional pictorial genres: portraits, nudes, landscapes. In fact, thanks to the frontal aspect of the faces (those required for a standard passport photograph in *Meyouother*), the silhouettes of the bodies (those outlined in the six poses asked of the models in *V6*), the fixedness of landscapes that are almost abstract (*Backscapes*), it is possible to acknowledge the unconscious tendency to recognize what is “already known” (Gestalt, stereotypes) that usually allows us to address the diversity of phenomena. Furthermore, it is precisely the hoax provided by a technique that is only apparently “craftsman-like”, used by Peterlini to give life to his photographic series, that reveals the analytic nature of his work. In fact, if one observes these images closely (actually the result of a continuously creative flow) they work like a collage, while, by the contrast, the process involved in recognizing the overall image is suspended within a virtual coexistence of all possible combinations.

Vicino. Non qui.

Interview by Galleria Civica di Trento

Quando hai capito che il lavoro che stai portando avanti poteva essere la tua strada?

All'età di 5 anni mi chiesi cosa ci fosse ai confini con il bosco. Fu allora che iniziai a correre in mezzo alla sterpaglia per arrivare a conoscere ciò che desideravo sapere. Trovai un recinto di pietra bianca, la stessa pietra, mi parve anni dopo, raccontata da Dante nel passo della Divina Commedia dedicata alla frana nella zona dei Lavini di Marco. Quella piccola avventura mi svelò la strada della mia ricerca: quella di mettermi ad attraversare spazi per raggiungerne i confini. Fu un'esperienza performativa perché la paura e il coraggio di attraversare quel campo mi fecero comprendere che quel confine era solo uno degli infiniti confini con cui mi sarei dovuto confrontare.

Quali sono le tematiche essenziali della tua ricerca?

Sono affascinato dall'uomo e dall'umanità nel suo insieme. Vengo mosso da intuizioni che spingono il mio lavoro a cercare nel paradosso, nell'insoluto e nel superamento della dualità, le ragioni dell'essere nel mondo.

Pregi e difficoltà del tuo lavoro e del tuo ambiente creativo?

Il pregio del mio lavoro è quello di poter realizzare, in questa vita, un percorso di concretizzazione delle mie intenzioni attraverso l'arte e di mostrare le intuizioni

che ho maturato nel corso delle esistenze. Le difficoltà sono solo percezioni del nostro modo di stare al mondo, in verità rappresentano il grado di attaccamento che abbiamo alla forma che abbiamo assunto.

Come ti rapporti e come vedi il tuo lavoro dentro le dinamiche della contemporaneità?

Non credo che il mio lavoro sia inscrivibile solo nella contemporaneità (nel suo significato di vivere o appartenere al presente), mi considero un tradizionalista, nella forma in cui il significato di tradizione si rivela, ovvero lo stato di continuità tra passato, presente e futuro.

Preferisco pensare alla mia ricerca all'interno di un percorso non frammentato, senza inizio né fine, come un filo lungo che unisce più esistenti (i miei personali e quello degli altri), piuttosto che vedermi inserito per moda o interesse nel contesto di chi sa leggere ed interpretare la contemporaneità.

Che relazione hai con il tuo territorio di origine, il Trentino, e come si sposa questa "origine" con la tua ricerca e con la città in cui vivi oggi?

Amo i miei luoghi di origine, la valle e le montagne accarezzati dalla luce del mattino, la loro bellezza mi avvolge ogniqualevolta ritorno anche per lunghi periodi.

Ma ciò che mi affascina di più è il fatto di esser nato in una zona di confine, un

luogo che divide due aree geografiche, due culture. Un luogo che però è anche un posto di incontro, una zona di scambio tra diversi modi di essere e pensare. Lo stato della mia persona e la mia ricerca artistica che si divide e allo stesso tempo cerca di unire più forme del pensiero si sposa bene con le mie origini trentine proprio per questo motivo.

Vicino. Non qui., Interview by Galleria Civica di Trento, catalogue 2018

Strategies of Paradox

Interview by Julia Trolp

You studied Information Technology, then you set up a studio for visual communication and now you work as an artist by using digital techniques to create your artwork. What does the computer mean to you? Is it important in itself or is it only a tool for your work?

It would be interesting to ask the computer: “do you feel like a tool or are you the creator of the artwork?”. For me the use of the computer is a natural thing. I see it as a system that if on one side it amplifies and extends out perception, on the other it increases and focuses on questions and doubts of our contact with reality. The computer is also a tool to order an artwork online as I did with my latest work where I ordered two personalized T-shirt from a site dedicated to soccer fans.

Irony... what does it mean to you?

Irony is to make fun of reality, to understand it and at the same time to be able to laugh about it. The ironic side comes into my work through paradox: it is a form of going beyond the commonplace. As in *Lotualtro* where I brought into play the definition of identity itself, similarly, in *Backscape* I provoked

the spectator and the process of perception of the landscape. In *Secondmirror* I introduced the first mirror ever in *SecondLife*, by showing man the condition of his avatar. In *Fratelli d'Italia* I let the two Prime Ministers: Berlusconi and Prodi play in the same soccer team (the national one).

Do you find that there are recurrent themes in your work?

I am sure that drama is an integral part of my artworks. Drama intended as the sensation felt in front of an unexplainable vision, the product in my work of the conflict and of the dialectic between man and landscape, man and identity, man and society, or for example, of the exchange of roles like in *Doppiamano* where my left hand copies another fake one.

Even if your artworks are often photographs you do not consider yourself a photographer. In what sense?

How I see photography in my work, could be defined with the neologism *proto-photography* or *pre-photography*. Meaning the possibility of capturing images before they are recordable. My *Backscape(s)* are photographed landscape before

their own materialization. The faces generated by *Lotualtro* are photographs that offers us the portrait of non existing people. Therefore, not photographs of memory, but rather photographs that anticipate memory.

Are there any artists which are important to you, that have inspired your work?

I can quote the interest I had in the cinema of Andrej Tarkovskij, the experimental forms by Derek Jarman. In visual and literary arts, the inventions of Brion Gysin, in photography I admire the work of Bernd & Hilla Becher.

Strategies of Paradox, Julia Trolp interview, Work. Art in progress, art magazine Galleria Civica of Contemporary Art in Trento, n. 20 December 2007

I became an artist when I make mistakes.

Interview by Matteo Zadra

Seems that the main characteristic of the contemporary art is that is difficult to define it, that is because its own boundaries are constantly redefined dealing with the technology's development, and, of course, with the topics always belonged to the artistic imaginary. Born in Rovereto, in 1970 he graduated at the high school for information technology and since 2001 has had a study where he works on "visula communication". His works were displayed twice by the Fondazione Bevilacqua La Masa of Venice by Angela Vettese. He has taken part too in Galleria Civica di Trento and Mart (Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto) and Galleria Buonanno arte contemporanea in Mezzolombardo. His works are attracting huge interest in Europe.

You don't define yourself photograpgher but you have been invited to the European Month oh Photography. How did that happen?

I read a call for an application for the Festival della Fotografia in Rome. They were looking for something which could possibility relate picture and video they liked my work and I was mentioned at the "Maison Erupéenne de la photographie" in Paris which aims to select artists and

curators from other capitals and organizes the European Month of Photography held in sveral capitals such as Berlin, Bratislav, Moscow, Rome, Vienna and Luxemburg. I'll certainly be at the Palazzo delle Esposizioni in Rome in April 2009 and later but further dates haven't been aranged yet. I was surprised to learn that I was the only italian selected among the artist taking part in such selection.

In a short time you dedicated two projects to football, Zerozero is a part of the football world championship final in 1982 which you have manipulated eliminating the ball digitally, where as Fratelli d'Italia is made of two T-shirt of the football national team with the names of Mr. Prodi and Mr. Berlusconi. What attract you in this sport?

Zerozero has got a biographical motivation, I was 12 at that time, Italy was living a drammatic period of his history and seeeing how everybody got here around the television screen frightened me and excited me at the same time. The ball itself is the catalytic agent of all the attention so I though that cutting it out we could focus on all the rest. A lot of people haven't even realized that the ball was missing. Even pure evidence doesn't help us to get over our limits. Fratelli d'Italia was the further step, by

coincidence, the national football team wears blue t-shirt and the goalkeeper wears a red one. I created a paradox in wich the two political wings can play in the same team. So, let's be honest, if these two politicians marked the last twenty years of Italy, where are we heading to?

Your last years works seem to have a common goal: reassemble a single picture picking up from molteplicity of other pictures with the same subject. In lotualtro it was the face, in Backscape it was the landscape and in V6 it was the human body.

There are classical forms in which man expresses himself his own image, his own environment, his own culture. I have tired to highlight a serie of constants and their common characteristics. Therefore I have created a method, thank to the information technology, some picture generating applications which keep on reassembling themselves starting with numberless other ones. If the information technology is the link between information and mathematics then my photographic works are related to the information technology. I play on this field, and looking at these landscapes I hope we can either recognize a landscape or produce a separation from what is know

and the perception. It is a philosophical field but y aim is to render a ludicous visual staggering approach.

You are an artist and a graphic designer, how do you conciliate the two things?

When I work as graphic designer I try to find clues to some questions, when I work as an artist I do the other way round, I highlight the doubts.

I become an artist when I make mistakes, I try to underline the doubts, mine and those of whom stands in front of my works. The artist considers himself serious when joking where as people pretend to joke only but they don't.

What does risk means for an artist?

I am tied to the figure of Stalker, the main character of Tarkovskij's film, a man who knows the way to the zone where he is to face doubts, fears, wishes. If a priest can create a contact between god and the believers, the artist must at least create such contact with the spectator, in order not to become a piece of furniture.

Faccio l'artista sbagliando, Matteo Zadra interview, Il corriere del Trentino, newspaper, 31 Januar 2008

The concept of the role between space and time

Giovanna Nicoletti

The contemporary forces us to interpret roles and wonder about them. The system of roles tends to break and in Matteo Peterlini's pictures you can live the reflex of the present and of self being. Born in Rovereto in 1970, graduated in information technologies, in 1996 he founds Quantum, a company for services on visual communication. In 2001 he founds the study Matteo Peterlini Design for visual communication. It regards the multiplicity of communication and leads the artist to elaborate a particular attention to the role of the image. As he states, the relationship between man and his existences, his identity, his becoming represent a basis in his search, made by digital instruments. In the project *iotualtro*, his database of passport photo which people donated willing aim to recreate new identities over the pre-existent ones. The picture is made by superposition of pixel on isolated lines which compose the photos and once recombined, they give a sense of instability and awe. We face a portrait and we'd like to recognise the person represented but his face is made of full nd empty spots and it is actually impossible to recreate a whole picture. What we see instead, is a kind of short circuit which we can compare to the disturbed picture on a digital video. Such an imperfect vision only deceive us to recognise somebody we know but we can only what we have here is paradoxical artificial relationship.

The illusion of the face is generated by an instrument, a machine and not by the sensitive gesture of a painting hand. Still, what we percive seems a fragment wrapped by the time, nearly a fractions of an antique fresco which hides a secret identity. In the age of globalization we are suggested here to let us carried away by a variable representation, where my image is blended with yours and the other way round, where the mindful "I" is necessarily confused and obliged to become something different, not just other than us, but a prefect stranger, a different one.

The concept of the role between space and time, essay by Giovanna Nicoletti Economia ed arte. Dalla bottega al video, Festival Economia, Trento, Italia, catalogue 2007

Da: Massimo Valentinotti
Oggetto: la partita di calcio
Data: 15 ottobre 2005 18:59:07 CET
A: Matteo Peterlini

Il calcio punta al patriottismo e alla guerra. La repubblica italiana ha vissuto giorni di delirio fin dal periodo fascista per la vittoria di una squadra su chi sa quale nazione.

Alla base di questo fenomeno c'è, secondo Giorgio Manganelli, “un allucinazione”, quella di identificare la squadra dell' "Italia" con il “tutti noi” del corpo sociale. La vittoria rende “apparentemente fondato il miraggio e l'omonima nazione sarebbe stata travolta in una dionisiaca orgia sacrificale”, e “la sconfitta placa il delirio, disperde gli incubi, ci rende salutarmente ridicoli e preserva le nostre vite”.

Togliere la palla dal campo, oggetto della contesa, significa liberare – sganciare- dalla rappresentazione il nucleo di ogni gesto ed azione degli atleti, e ogni espressività dello stadio. La furia, gli scatti, il sudore, l'esplosione di gioia, le manovre, le tattiche, le imprecazioni dei giocatori, come le urla, gli striscioni, il brusio e gli applausi dello stadio, perdono, alla visione, ogni loro giustificazione. Il gioco, e con esso l'umanità, scivolano in un baratro. Un caos per mancanza di finalità dell'azione e metamorfosi dei giocatori in attori, che si rivela come parodia teatrale fatta di gesti disarticolati. Il gioco del calcio, momento di evasione per il pubblico e di competizione per gli atleti, è un cosmo a cui nulla si può togliere né aggiungere. E' un rito storico consolidato attorno al quale va tramandosi la memoria collettiva.

La tua è un'operazione di intervento e manipolazione sulla memoria collettiva. Vai infatti ad operare un occultamento proprio là dove poggiano attraverso il documento, che è vettore del ricordo e della sua ripetizione, le certezze più consolidate degli “italiani”.

Proprio di fronte ai nostri occhi, appena dietro l’orizzonte

di Mariella Rossi

La contemporaneità è l’epoca del nomadismo; ci si sposta in continuazione, si vede in continuazione, eppure in ogni differente paesaggio cerchiamo sempre qualcosa di familiare, il profilo di un edificio, la chioma di un albero. Cerchiamo qualcosa di familiare anche quando osserviamo i paesaggi di Matteo Peterlini, anche se l’orizzonte è infinitamente seghettato e i dettagli non sono delineati. Il nostro sguardo non si ferma, fa oltre, va dietro alla superficie dell’immagine, del paesaggio e identifica un’immagine che prende forma e poi vediamo sempre più nettamente: un campo arato, una città, la campagna coltivata, o forse il filo dell’acqua. Ogni dettaglio acquista senso nella nostra mente attraverso il confronto con ciò che ci circonda. Ecco i suoi Backscapes, paesaggi sottesi, interiori, emozionali.

La sua ricerca parte da categorie tradizionali dell’arte come il ritratto e il paesaggio. Ma ciò che traduce al fruitore è un’elaborazione immediata come fosse un riflesso incondizionato. Una serie di immagini diverse de medesimo paesaggio vengono scomposte e ricomposte dall’artista con un software che taglia verticalmente ogni immagine in colonne uguali di pixel che vengono mixati per dare luogo ad un’unica fotografia finale.

Ad ogni battito di ciglia corrisponde una veduta, una diversa porzione di orizzonte, pochi istanti dopo e più in là. L’artista registra, cataloga ogni sequenza di dettagli. E li ricostruisce ordinatamente, in tutta la loro molteplicità, anche se in uno spazio compresso della propria mente. E’ a questo punto che fissa l’immagine sulla sua retina e l’imprime sulla superficie fotografica. Quando la molteplicità è stilizzata nel suo essere, senza mai dilavarsi nell’astrazione. Peterlini parte infatti da una realtà multipla, la divide in infinite fette e la ricompone multipla in una visione d’insieme.

La sequenza con cui ricostruisce la realtà è precisa, anche se composta da pixel che racchiudono dettagli disomogenei, apici di grattacieli di vie parallele o

campi coltivati diversamente. L’orizzonte ideale è raccontato come in una poesia figurata: ogni dettaglio descritto dai pixel è la parola della poesia e ogni fetta di realtà s’interrompe come s’interrompono le parole. E’ così nell’inno all’atomica Bomb di Gregory Corso dove le parole all’interno si susseguono in combinazioni sempre diverse in un flusso beat capace di muoversi sulla pagina bianca secondo un ritmo tale da farci riconoscere alla fine il profilo di un fungo atomico, ed è così anche con il rincorrersi di frammenti che rendono l’idea finale della linea dell’orizzonte.

Quelli di Peterlini Questi Backscapes sono paesaggi ideali, virtuali. Quando Gilles Deleuze usava questo termine non si riferiva certo ancora ad una dimensione digitale, pensava piuttosto ad un livello ideale di differenza – l’elemento alla base della sua ricerca – che aveva ritrovato nel modo di parlare del passato proprio di Proust, un passato che ha le caratteristiche di essere “reale senza essere attuale, e ideale senza essere astratto”. Virtuali sono allora le opere di Matteo Peterlini non perché generate da un computer, ma perché sono ideali senza essere astratte, perché riassumono in se stesse l’idea di differenza.

Divenendo virtuale come lo definisce Deleuze o ideale come preferisce Proust, il paesaggio non è più attuale, è registrato, è nella nostra memoria, compresso, alterato e in bianco e nero come le immagini fotografiche di Peterlini. In un certo senso possiamo dire che sono fotografie della memoria di un suo punto di vista. Fissare un ricordo e mostrarlo ancora reale e non astratto è il Total Recall, la memoria totale della novella We Can Remember It for You Wholesale di Philip Dick da cui è stato tratto il film di Paul Verhoeven, ma è anche l’ultimo vizio del vecchio millennio di un altro film di questa ondata cyberpunk della prima metà degli anni Novanta, Strange Days. Qui, come in Peterlini Backscape, l’accezione del termine ‘virtuale’ scelta da Deleuze e quella attuale alla Second

Life corrispondono per un istante e fanno entrambi riferimento al medesimo concetto che – per ora – resta relegato nella fantascienza: il fatto che la memoria non rimanga qualcosa di astratto nella nostra mente.

In Strange Days, il protagonista ex-poliziotto Lenny Nero “spaccia” ad un ragazzo immobile su una sedia a rotelle la memoria di altri di lunghe corse sulla spiaggia. Le opere di Peterlini allo stesso modo sono iniziazioni alla visione: per questo appaiono come sorte di test, d’immagini disturbate in cui cercare di identificare qualcosa. In un certo senso ci abilitano a vedere a fondo, a vedere dietro (back) l’apparenza. Nel suo atto di fondere i profili di infinite foto tessera nel progetto iotualtro o il corpo di sei modelle nell’installazione video V6 vengono a galla la giustapposizione e l’omogeneità tra un individuo e l’altro per mostrare concretamente la sovrapposizione di appartenenze del singolo. Nel video zeroazero l’artista ha invece cancellato l’elemento fondamentale di un ricordo collettivo – il pallone nella finale dei Mondiali di calcio dell’82 – imponendo di averlo virtuale alla Deleuze, ossia reale ma non attuale e non astratto.

Backscape, Galleria Buonanno arte contemporanea, Mezzolombardo, Italia, catalogue 2007

Matteo Peterlini
E matteo.peterlini@gmail.com
lives in Berlin, Germany

EXHIBITIONS - LECTURES - WORKSHOP

2022

- *To forget is to remember backwards*, Speculative Properties Adalbertstr. 9, Berlin

2022

- *Remember that forgetting is the future*, Blind Vision, Berlin, Germany
- *SSoommeethhiinnngg ggootttteenn hhoolldd ooff mmyy hheeaarrtt*, Fare forward, Berlin, Germany
- *Kunst macht spass*, Treptow Ateliers, Berlin Germany

2021

- *Bythology*, Undystopia 2021, Schloss Burgscheidungen, Germany
- *Itself Postcard*, Lindenau Museum Altenburg, Germany
- *Bythology*, Bitcoin-Zitadelle, Germany

2018

- *Backscape*, Vicino. Non qui., **Mart - Galleria Civica di Trento**
- *None*, Maya Veil, **trasmediale & CTM Vorspiel** - Berlin

2017

- *Relatiografia*, Scarti, Mori, Italia
- *Relatiografia*, Trasfoming Lines, Peninsula, Berlin

2016

- *Relatiografia*, Bookique, Trento
- *Artcoin*, **Biblioteca Civica di Rovereto**
- *Artcoin*, **Trentino Book Festival** - Trento
- *Artcoin*, Biblioteca e Archivio storico di Ala - Trento

2015

- *Im Kontakt mit Realität*, **PHYNIXtanz Studio** - Berlin

2012

- *Missing, Vermisst, Scomparso*, **daadgalerie, Berlin - Agency of Unrealized Projects** - project by **e-flux** and the **Serpentine Gallery London** by **Hans Ulrich Obrist**
- *La grafica partecipata* workshop, **Liceo Artistico Fortunato Depero**

2011

- *Missing, Vermisst, Scomparso*, **Kopfbau, Basel - Agency of Unrealized Projects** - during Art Basel - project by **e-flux** and the **Serpentine Gallery London** by **Hans Ulrich Obrist**

2009

- *Tra intuizione e casualità sorge l'opera?*, workshop, **MART Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto**
- *Zerozero, Meyouother FotoGrafia* - Festival Internazionale di Roma, Palazzo delle Esposizioni, Roma, Italy

- *Missing, Vermisst, Scomparso, Unbuilt Roads, New York - Agency of Unrealized Projects* - project by **e-flux** and the **Serpentine Gallery London** by **Hans Ulrich Obrist**

2008-2009

- **European Month of Photography, *Mutations II Moving Stills*, Berlinische Galerie, Berlin - Bast'Art, Bratislava - Maison Européenne de la Photographie, Paris - Museum auf Abruf, Vienna - Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean, Luxembourg - Palazzo delle Esposizioni, Rome - House of Photography, Moscow**

2008

- *Backscape*, Art Verona, international art fair, Verona, Italy
- *Meyouother* File 2008, Rio de Janeiro, Brasile
- *Smart Area*, web site art fair
- *Backscape*, KunStart, int. art fair, Bolzano

2007

- *Meyouother*, File 2007, San Paolo, Brasile
- *Backscape*, Spazio Blue, **Casa del Mantegna**, Mantova
- *Seconmirror*, Shift gallery, Second Life
- *Backscape*, Third Life, Palazzo Martini, Riva del Garda
- *Fratelli d'Italia*, Bellavita, **New Chinatown Barbershop Gallery**, Los Angeles, USA
- *Meyouother*, Economia ed arte. Dalla bottega al video, **Festival Economia**, Trento, Italy
- *Backscape*, **Galleria Buonanno arte contemporanea**, Mezzolombardo, Italia

2006

- *Zeroazero*, La Biennale Adriatica di Arti Nuove, San Benedetto del Tronto, Italia
- *Meyouother*, **DiverseWorks ArtSpace in the Project Gallery**, Houston, Usa
- *Zeroazero*, **Bigsreen Italia**, Yunnan Arts Institute YanBoTing, Kunming, Cina

2005

- *Zeroazero*, Videonatale, **Galleria Civica di Arte Contemporanea di Trento**, Italia
- *M_M*, Hollywood, Q13, **Galleria Contemporaneo**, Mestre Venezia, Italy
- *Zeroazero*, Traffic Zone a Venezia, **Fondazione Bevilacqua La Masa**, Venezia
- *Meyouother*, Trampoline, Broadway Cinema, Nottingham, Inghilterra
- *V6*, Euroscreen21project: Museum Wesel, Lower Rhine, Germany - Art Gallery

- Verbands-Sparkasse, Wesel, Germany - Fournos Center for the Art and New Technology, Athens, Greece - Unimovie festival-video art section Contemporary Art Museum ex-manifattura tabacchi, Pescara, Italy - Kresija Gallery, Ljubljana, Slovenia - Istanbul Contemporary Art Museum, Turkey - Web Biennial 2005 - Schloss Ringenberg, Hamminkeln, Germany - Insa Art Space, KCAF / Seoul, Korea - 2nd Busan Video-festival, Space Bandee / Busan, Korea - Chungdam Art Festival, Seoul, Korea - Galeria e Arteve te Kosoves, Prishtina, Kosova - Goethe-Institut Toronto, Canada - Videominuto, **The Luigi Pecci Centro for Contemporary Art**, Florence, Italy - Audiovisual Festival zemos98 in cooperation with Endanza, Sevilla, Spain - Loop Video Art Festival at Espai Llicu, Barcelona, Spain - Loop Video Art Festival at Almazen, Barcelona, Spain
- *I.R.A.Q.*, Mars Pavilion, Giardini di Castello Greenhouse and urban intervenes, in the heart of the **51ª Biennale di Venezia**.
- *Un incontro discreto*, Tomorrow Now, **Fondazione Bevilacqua la Masa**, Venezia

2004-2006

- *V6*, Gemine Muse 2004, Galleria Civica di Arte Contemporanea di Trento, presso Palazzo delle Albere sede di Trento del **MART Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto**

2003

- *Meyouother*, Peam 2003, Pescara Electronic Artists Meeting
- *Doppiamano*, 87.ma Mostra Collettiva, **Fondazione Bevilacqua La Masa**, Venezia, select for group show
- *Doppiamano*, Web Biennial 2003, Istanbul Contemporary Art Museum
- *Doppiamano*, mt0003, **International Forum Medienturm**, Medienturm Graz, Austria

2002

- *2amici*, 86.ma Mostra Collettiva, **Fondazione Bevilacqua La Masa**, Venezia, select for group show
- *Digital Clip Festival*, **Galleria d'Arte Moderna di Torino**

2000

- *Linea*, 2000 eventi strade, Rovereto, Trento

PUBLICATIONS

- *Backscape*, Vicino. Non qui., Mart - Galleria Civica di Trento, catalogue, 2018
- *Im Kontakt mit Realität – Tango und Tanztherapie DMT*, Angela Nicotra, illustrations ink drawing, 2015
- *Mutations II Moving Stills*, European Month of Photography, Paris, Berlin, Bratislava, Luxembourg, Moscow, Rome and Vienna, catalogue 2008-2009
- *QUEER-Liberazione-20-04-2008*
- *Vernissage*, Queer of Liberazione newspaper, 20 Marz 2008
- *Faccio l'artista sbagliando*, Matteo Zadra interview, Il corriere del Trentino, newspaper, 31 Januar 2008
- *Strategie del paradosso*, Julia Trolp interview, Work. Art in progress, art magazine Galleria Civica of Contemporary Art in Trento, n. 20 December 2007
- *Backscape*, Galleria Buonanno arte contemporanea, Mezzolombardo, Italia, catalogue 2007
- *The concept of the role between space and time*, essay by Giovanna Nicoletti Economia ed arte. Dalla bottega al video, Festival Economia, Trento, Italia, catalogue 2007
- *Backscape*, PASSAGES - Dialogue with the dark. Texts by **José Saramago, Lawrence Ferlinghetti, Massimo Donà, Silvano Petrosino**. Ed. Mimesis 2006
- *Hollywood*, Q13, Galleria Contemporaneo, Mestre Venezia, catalogue 2005
- *Doppiamano*, 87.ma Mostra Collettiva, Fondazione Bevilacqua La Masa, catalogue, 2003
- *2amici*, 86.ma Mostra Collettiva, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia, catalogue, 2002

AWARDS

- **2016** 1° prize in the contest for the logo *The Great World - Intangible Heritage Cultural Center Shangai - China*
- **2003** 3° prize in the design contest for the logo of *Riserva Naturale di Ventotene e S. Stefano*
- **2002** 1° prize in the contest for the book of Italian web design *Web Designers Experiments*
- **1999** 2° prize in the design contest for the logo of the *International Stiftung Mozarteum* - Salzburg, Austria
- **1998** 2° prize in the design contest for the logo of the provinces of Innsbruck, Bolzano and Trento *Un'immagine per l'Euregio*
- **1997** 1° prize in the graphic contest for *Casa di Soggiorno di Ala in provincia di Trento*

COLLECTIONS

- *V6*, MART Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto
- *Missing, Vermisst, Scomparso, e-flux, View of Agency of Unrealized Projects*, New York - project by e-flux and the Serpentine Gallery London by Hans Ulrich Obrist
- *Meyouother (Iotualtro)*, **Rhizome** - Rhizome champions born-digital art and culture through commissions,

exhibitions, digital preservation, and software development. Since 2003, Rhizome has been an affiliate in residence at the **New Museum** in **New York City**

MEMBERSHIP

- **Treptow-Ateliers e.V.**, an association founded in 2012 by a group of international artist.
- **Peninsula**, a non-profit association founded in 2014 by a group of mostly Italian artists, curators, musicians, art critics and designers who settled in the German capital during the past decade.
- **Atelierhaus-Genossenschaft-Berlin eG**, a non-profit association founded in 2015 by a group of artists, curators, in Berlin Germany
- **ADAC** – Archivio trentino Documentazione Artisti Contemporanei, **MART Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto**

EDUCATION

- **1991** High School Degree in *Information Tecnology*, Rovereto, Trento, Italy
- **1992** Course in *Communication, Advertising and Graphic design*, Bolzano, Italy
- **1999** Workshop in Digital Art *Zuppa digitale 2*, Venice, Italy
- **2000** Workshop in Graphics Design at *Fabrica, The Benetton Group Communication Research Center*, Treviso, Italy

PROFESSIONAL EXPERIENCE

- **1994** creates the company *Ottocinetico* dealing with services of communication (position covered: art director)
- **1996** creates the company *Quantum* dealing with services of visual communication (position covered art director and senior designer)
- **2001** Teacher of Web Design at Chamber of Commerce of Trento
- **2006** Teacher of Computer Graphics at Delta (Trento)
- **2009** Teacher *Tra intuizione e casualità sorge l'opera?*, workshop, **MART Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto**
- **2001-2012** creates and runs *Matteo Peterlini Design* a studio of graphic design. The Studio realized works concerning corporate identity, advertising campaigns, brand design, packaging for important brands of north of Italy.
Among the main client he counts the Mart Museum of Modern and Contemporary Art of Trento and Rovereto, the University of Trento, Grazia Neri Agency, Nokia and the Giuseppe Verdi National Museum.
- **2013-2021** creates and runs *Pausenraum* a communication design agency based in Berlin. The Studio realized works concerning: exhibition identity *Siehste, jeht doch! - Meisterklasse Arno Fischer - Letzter Jahrgang*, event identity **WFFM 2014 – XV Congress of the World Federation of Friends of Museum** – Berlin, UI and UX *Smartguide* Fabrica Ludens, visual communication *Multiversum*.