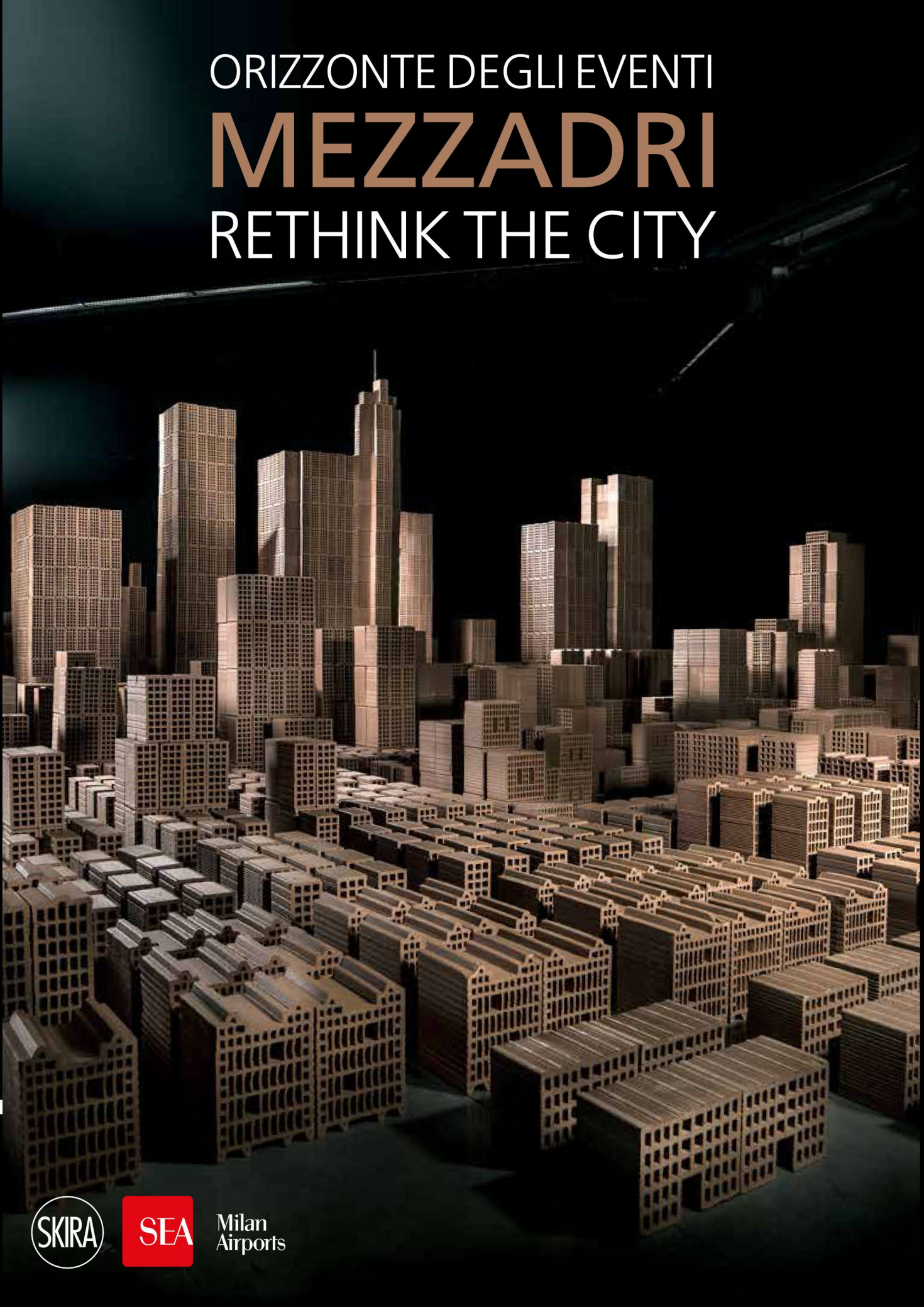
ORIZZONTE DEGLI EVENTI

MEZZADRI

RETHINK THE CITY



SKIRA SEA Milan Airports

MATTEO MEZZADRI



SEA Milan Airports

ORIZZONTE DEGLI EVENTI

MEZZADRI

RETHINK THE CITY

SKIRA

Design
Marcello Francone

Coordinamento redazionale
Editorial Coordination
Vincenza Russo

Redazione / Editing
Ginevra Paparoni

Impaginazione / Layout
Faycal Zaouali

Traduzione / Translations
Susan Ann White per / for Scriptum, Roma

Crediti fotografici / Photo credits
Matteo Ceschi pp. 31-45
Matteo Mezzadri pp. 47-85

First published in Italy in 2022 by
Skira Editore S.p.A.
Palazzo Casati Stampa
via Torino 61
20123 Milano
Italy

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore

© 2022 SEA s.p.a.
© 2022 Skira editore, Milano
Tutti i diritti riservati

All rights reserved under international copyright conventions.
No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

Printed and bound in Italy. First edition

ISBN: 978-88-572-4821-9

Distributed in USA, Canada, Central & South America by ARTBOOK | D.A.P. 75 Broad Street Suite 630, New York, NY 10004, USA.
Distributed elsewhere in the world by Thames and Hudson Ltd., 181A High Holborn, London WC1V 7QX, United Kingdom.

Finito di stampare
nel mese di maggio 2022
a cura di Skira, Milano
Printed in Italy

www.skira.net

ORIZZONTE DEGLI EVENTI
Passato e futuro incontrano il presente

MATTEO MEZZADRI
RETHINK THE CITY

LA PORTA DI MILANO
MILANO MALPENSA – TERMINAL 1
13 aprile / April
31 ottobre / October 2022

Progetto a cura di / Project by
Matteo Pacini

Coordinamento / Coordination SEA
Luciano Bolzoni
Chiara Alberghina

Assistente curatore / Assistant curator
Matteo Chincarini

Production manager
Daniela Bogo

Advertising SEA
Barbara Mazzola

Ufficio stampa / Press Office SEA
Lucia Giaculli

Ufficio stampa / Press Office PACMAT
Tania Cefis

Enti promotori / Promoters

SEA Milan Airports

Comune di Milano

Ideato da / Conceived by

PACMAT ART IN PROGRESS

Main sponsor

DANESI

Artemide

in collaborazione con
in collaboration with

ARTEXTENSION

31.09.10
FALEGNAMERIA DI QUARTIERE

Catalogo a cura di /
Catalogue edited by
Matteo Pacini e Luciano Bolzoni

Fotografie / Photographs
Matteo Ceschi
Matteo Mezzadri

Un particolare ringraziamento
Special thanks
Maurizio Baruffi, Raffaella Brivio, Cristina Busin, Stefano Cavallin, Matteo Ceschi, Luigi Colonna, Davide Farioli, Anna Pintus, Giorgio De Simone, Jessica De Simone, Sara Gavazzi, Alessandro Leri, Michele Martini, Paula Nora Seegy, Thomas Pensato, Cristina Turconi, Tommaso Venco

ORIZZONTE
DEGLI
EVENTI

MATTEO
MEZZADRI

RE-THINK
HE CITY



This is the first time that we have ever played host, at the Porta di Milano, to a site-specific installation that makes such a powerful impression. A series of bricks create a city, as if it were the first destination arrived at Malpensa airport, even before one departs. Over the last few years we have strived to offer passengers, and the airport community, the best that art has to offer, always choosing quality, and diversifying the message, because we believe in the importance of feelings and emotions. Our exhibition space at the Porta di Milano at Terminal 1 is a well-established reference point for passengers, and for the art world.
At a time that we hope may be one of fresh beginnings, art, as an intimate dialog between the work and the spectator, can also take concrete form in a few short minutes either before or after a journey. And, above all, it can make one reflect on the importance of resilience and change for the better, a desire that fine art is specifically equipped to instill in people's hearts and minds.

Michaela Castelli
President of SEA, Milan Airports

È la prima volta che alla Porta di Milano ospitiamo un'installazione site specific di così grande effetto. Una serie di mattoncini che danno vita a una città, come se fosse la prima destinazione raggiunta all'aeroporto di Malpensa, ancora prima di partire. Ci siamo impegnati in questi anni per offrire ai passeggeri e alla comunità aeroportuale il bello dell'arte scegliendo sempre la qualità e diversificando il messaggio perché crediamo nell'importanza delle emozioni. Il nostro spazio espositivo della Porta di Milano del Terminal 1 è un consolidato punto di riferimento per i passeggeri e per il mondo artistico.
In un momento che auspichiamo essere di ripartenza, l'arte, quale dialogo intimo tra l'opera e lo spettatore, può concretizzarsi anche nei pochi minuti rubati prima o dopo un viaggio. E soprattutto può far riflettere sull'importanza della resilienza e del cambiamento verso il meglio, desiderio che proprio il bello dell'arte sa indurre negli animi.

Michaela Castelli
Presidente SEA, Aeroporti di Milano

The *Magic Threshold* at Milan's Malpensa airport is to be seen as a fully-fledged cultural site in the city, where travellers who come here for arrivals and departures have an opportunity to freely enjoy the various different events that take place here.
As part of the *Event Horizon* project, Matteo Mezzadri's site-specific installation is a reflection on the future of the city, and of "what" it could be, and will choose to be. This research theme is very familiar territory to the artist, who for some time now has been investigating the very issue of the evolution of the contemporary city, and of the relations that develop in it.
Using thousands of bricks, deployed with great skill and to great effect, the artist, who as well as being a professional photographer is also fully conversant with a wide range of very different expressive techniques and media, has created the skyline of an imaginary metropolis that will catapult the public into a different world, one that is suspended in time.
Matteo Mezzadri's masterful work will thus offer an unexpected space for reflection for travellers passing through the Porta di Milano, one of the civic sites where interesting reflections on contemporary art are frequently to be found.

Tommaso Sacchi
Councillor for Cultural Affairs
Milan City Council

Enhancing a transit area at an airport with a place dedicated to art and culture is a fitting and intelligent idea. SEA has been involved with such ideas for several years now. The *Magic Threshold* at Malpensa is a fully-fledged visiting card for all those arriving in or departing from Lombardy. Matteo Mezzadri's installation is a challenge to the observer and an invitation, at one and the same time, to rethink our cities. Carlo Cattaneo was right when he wrote that the city is a person, in the sense that it is all about relations and dealings, interactions and mutual influences. In a word, it is social capital. But the city is also invisible, as Calvino once told us. In the sense that it is a reality to be devised, and imagined. Imagination and creativity, individual and collective imagination: These are the promptings that are triggered by the idea of a city, to recognize the citizenry. And this is not an automatic right, but a title to be earned, day after day, by means of the city's liveability. And Mezzadri's work is an evocative, alluring, and irresistible invitation to take part in the creation of, and construction of, our cities. A task which, after the long pandemic, we can no longer evade, in order to rethink and reinvent the most profound rationales of collective living.

Stefano Bruno Galli
Councillor for Autonomy and Culture
Lombardy Region

La *Soglia Magica* di Milano Malpensa è da considerarsi a pieno titolo un luogo culturale della città in cui i viaggiatori che vi giungono per arrivi e partenze hanno modo di fruire liberamente dei diversi eventi che vi vengono proposti.
Inserita nel progetto *Orizzonte degli eventi*, l'installazione site specific di Matteo Mezzadri riflette sul futuro della città e del "cosa" essa potrà e vorrà essere, ricerca pienamente nelle corde dell'artista, che da tempo indaga proprio il tema dell'evoluzione della città contemporanea e delle relazioni che in essa si sviluppano.
Tramite alcune migliaia di laterizi utilizzati con sapiente regia, l'artista, che oltre a essere fotografo professionista padroneggia anche tecniche e mezzi espressivi eterogenei, dà vita allo skyline di una metropoli immaginaria che catapulterà il pubblico in un mondo altro e sospeso nel tempo.
L'opera autorevole di Matteo Mezzadri offrirà quindi uno spazio di riflessione inaspettato per i viaggiatori in transito presso la Porta di Milano, uno dei luoghi cittadini in cui trovano frequentemente casa alcune interessanti riflessioni sull'arte contemporanea.

Tommaso Sacchi
Assessore alla Cultura
Comune di Milano

Integrare gli spazi di transito di una stazione aereoportuale con un luogo dedicato all'arte e alla cultura è un'intuizione felice e intelligente. SEA lo fa da diversi anni. La *Soglia Magica* di Malpensa è un vero e proprio biglietto da visita per tutti coloro che arrivano o partono dalla Lombardia. L'installazione di Matteo Mezzadri è al tempo stesso una sfida e un invito all'osservatore a ripensare le nostre città. Aveva ragione Carlo Cattaneo quando scriveva che la città è persona, nel senso che è relazioni e scambi, interazioni e reciproche influenze. In una parola, è capitale sociale. Ma la città è anche invisibile, c'è l'ha detto Calvino. Nel senso che è una realtà da pensare e da immaginare. Fantasia e creatività, immaginazione individuale e collettiva: sono queste le sollecitazioni che innesca l'idea di città, per riconoscere la cittadinanza. Che non è un diritto acquisito, ma una qualifica da guadagnarsi, giorno dopo giorno, attraverso la vivibilità della città. E l'opera di Mezzadri è un invito suggestivo, affascinante e irresistibile a partecipare alla creazione e alla costruzione delle nostre città. Un compito cui, dopo la lunga stagione pandemica, non possiamo più sottrarci per ripensare e reinventare le ragioni più profonde dello stare insieme.

Stefano Bruno Galli
Assessore all'Autonomia e Cultura
Regione Lombardia

The city is a stupendous human emotion. The city is an invention, or rather: it is the invention of man. (Renzo Piano)

On casting a single glance over Mezzadri's city that has sprung up in the airport, one imagines the artist, in his studio, with his meticulous study of bricks. He rationalizes, makes calculations, and designs an entire imaginary city, or symbolic, visionary city, a synthesis of other cities that he has lived in, got to know, gone past, or flown over. He sums it up in the individual element, a brick, a symbol of the built environment, and he multiplies it, amplifying its message, in the same way that the city, a generator of relations and trajectories, expands them in its repetition.

Meanwhile the architect, in his studio, in his world of imagination, also constructs his city, he plans it, a set of junctions, streets, routes, views, and objectives.

And so it happens, in what is no coincidence but the product of creative imagination, beauty, and freedom of choice, that the artist and the architect find themselves in the same field, because on leaving their solitary, meticulous studios, they engage with place, with material things, and with the reality that surrounds them.

And so it is that the artist entrusts his project, his idea, his vision, to the collectivity, which does not simply execute plans, but instead is propelled into the task of devising, creating, seeing, and taking part, with their own minds, and their own toil, ultimately succeeding in making that vision real, the result of multiple hands and minds.

Thus, the extraordinary nature of the event is not the fact of having imagined the city, but the fact of having produced it as a shared process, where art becomes public, and becomes a collective action.

In this case, too, art – and architecture – fundamentally become a ritual involving the appropriation of places. This used to happen with the great artists of the past, when frescos used to be made by several hands; it used to happen with the great architects, who would make way for the masons and artisans to make their contribution to the works with their experience. One thinks of Giovanni Michelucci, with his Church of St John the Baptist, better known as the Autostrada del Sole Church, on the outskirts of Florence: contact is re-established with materials, with labor, with the perception of place and space. "As if I had proudly wanted, alone, to bear witness in the need for a dialog, a creative effort together with the community, which, in order to be effective, would have required the intelligence and strength of many builders." (Giovanni Michelucci).

Mezzadri's work is highly recognizable and recognized, because it is a public deed, in which each individual, in the infinite propagation of lines, trajectories, and patterns of clay, is able to find their own city.

Dreamt of, experienced, reconnoitered. A destination.

Chiara Alberghina
Arts and Cultural Projects, SEA

"La città è una stupenda emozione dell'uomo. La città è un'invenzione, anzi: è l'invenzione dell'uomo." (Renzo Piano)

Sorvolando con un solo sguardo la città di Mezzadri sorta in aeroporto, ci si immagina l'artista, nel suo atelier, con il suo meticoloso studio di mattoni. Razionalizza, calcola, progetta un'intera città immaginaria, o simbolica, o visionaria, sintesi di altre città vissute, conosciute, oltrepassate, sorvolate.

La sintetizza nel singolo elemento, il mattone, simbolo del costruito, e lo moltiplica, amplificandone il messaggio, così come la città, generatrice di relazioni e traiettorie, le espande nella sua ripetizione.

Ed ecco l'architetto, nel suo studio, nel suo immaginario, anch'egli costruisce la sua città, la programma, un insieme di incroci, strade, percorsi, vedute, obiettivi.

Ed ecco che, non per caso, ma per immaginazione creatrice, bellezza, libertà delle scelte, artista e architetto si ritrovano sullo stesso campo, perché uscendo dal loro studio solitario, meticoloso, si confrontano con il luogo, con la materia, con la realtà che li circonda.

Ecco che l'artista affida il suo progetto, la sua idea, la sua visione alla collettività che non si trova semplicemente a eseguire, ma viene catapultata a elaborare, a creare, a vedere, a partecipare, con la propria mente, la propria fatica, fino a poter rendere quella visione reale, risultato di molteplici mani e menti.

La straordinarietà dell'evento non risiede allora nell'aver immaginato la città, ma nell'averla restituita come processo partecipato, dove l'arte diventa pubblica, diventa un'azione collettiva.

Anche in questo caso, l'arte – e l'architettura – diventano fondamentalmente rito dell'appropriazione dei luoghi. Avveniva con i grandi artisti del passato, quando gli affreschi venivano eseguiti da più mani; avveniva con i grandi architetti, che lasciavano alle maestranze spazio per dare il loro contributo alle opere con la loro esperienza. Viene in mente Giovanni Michelucci con la sua Chiesa di San Giovanni Battista, meglio conosciuta come Chiesa dell'Autostrada del Sole, alle porte di Firenze: si ristabilisce il contatto con la materia, con il lavoro, con la percezione del luogo e dello spazio. "Come se avessi voluto orgogliosamente, da solo, testimoniare della necessità di un dialogo, di uno sforzo creativo insieme alla comunità che, per essere efficace avrebbe richiesto l'intelligenza e le forze di molti costruttori." (G. Michelucci).

L'opera di Mezzadri è altamente riconoscibile e riconosciuta perché è un atto pubblico, in cui ognuno può ritrovare, nell'infinito disperdersi di linee, traiettorie, disegni di argilla, la propria città.

Sognata, vissuta, oltrepassata. Meta.

Chiara Alberghina
Arts and Cultural Projects SEA



Sommario / Contents

20/21 Event Horizon / Orizzonte degli eventi
Matteo Pacini

26/27 Emerged Worlds / Mondi emersi
Luciano Bolzoni

30 Backstage

46 Installation / Installazione

66 Site specific

72 *Minimal Cities* / *Città minime*
photographic series / serie fotografica

82 *Neighbors Machine* video still

86/87 Interview with Matteo Mezzadri /
Intervista a Matteo Mezzadri
Matteo Pacini

92/93 Biography / Biografia



Event Horizon

Past and future meet the present

Matteo Pacini

In astronomy, an *event horizon* delimits the surface of a black hole, an imaginary boundary beyond which, according to the laws of physics, no signal can ever return, owing to the collapse of gravity; a connection between parallel dimensions in which the past, the present, and the future overlap with each other.

Passing through the corridors of an airport, one has the unique feeling that one is somehow proceeding on automatic pilot, if you will, pursuing a planned trajectory towards a predetermined goal. As in a galaxy, travellers make their journey, as celestial bodies follow their orbits in the universe, without coming into contact with each other. At some point along what we might call the airport "galaxy" of Malpensa, the Porta di Milano ("Gateway to Milan") is a "magic threshold" that interrupts the architectural and spatial continuity, catapulting the traveller onto a deep dark "unexpected stage," where the concepts of space and time seem to merge, between reminiscences of the past and visions of the future, connected to the present by the rock-solid identity of the artistic installation. The *Magic Threshold* interrupts any suggestion of an automatic course, and becomes an *event horizon* for endless further reflection regarding mankind and his presence in the world, no longer being a mere place of transit, and instead becoming a container for encounters and exchange, interactions and exploration through art. A privileged vantage point in which past and future meet, conquering the present.

Matteo Mezzadri. *Rethink the City*

> In the center of Fedora, that gray stone metropolis, stands a metal building with a crystal globe in every room. Looking into each globe, you see a blue city, the model of a different Fedora. These are the forms the city could have taken if, for one reason or another, it had not become what we see today. In every age someone, looking at Fedora as it was, imagined a way of making it the ideal city, but while he constructed his miniature model, Fedora was already no longer the same as before, and what had been until yesterday a possible future became only a toy in a glass globe.[1]

Of all the cities that Italo Calvino calls the *Invisible Cities*, sinuous and sketchy outlines of places which have perhaps existed, or no longer exist, or do not exist yet, Fedora is the one that best represents the idea of a city of the future, because it encapsulates within it all its possible futures that have not become realities, in a vision that goes beyond certainty, expanded to include potential, but with the awareness of the inherent unreliability of any prediction.

In asking himself questions about the many possible ways to rethink the city of the future, Matteo Mezzadri creates his Fedora with the trained eye of someone who has long investigated connections

Orizzonte degli eventi

Passato e futuro incontrano il presente

Matteo Pacini

In astronomia, l'*orizzonte degli eventi* delimita la superficie di un buco nero, un confine immaginario al di là del quale, secondo le leggi della fisica, nessun segnale può tornare indietro a causa del collasso gravitazionale; un collegamento tra dimensioni parallele in cui passato, presente e futuro si sovrappongono.

Attraversando i corridoi di un aeroporto si ha più che mai la sensazione di seguire qualcosa di simile a un automatismo, percorrendo una traiettoria programmata verso un obiettivo prefissato. Come in una galassia, i viaggiatori seguono il loro percorso come i corpi celesti le loro orbite nell'Universo, senza entrare in contatto gli uni con gli altri. Lungo quella che potremmo definire la "galassia" aeroportuale di Malpensa, la Porta di Milano è una "Soglia Magica" che rompe la continuità architettonica e spaziale, catapultando il viaggiatore in un "improvviso palcoscenico" dal nero profondo in cui i concetti di spazio e tempo sembrano fondersi, tra reminiscenze passate e visioni future legate al presente dall'identità granitica dell'installazione artistica. La *Soglia Magica* interrompe ogni automatismo e diviene *orizzonte degli eventi* per infiniti spunti di riflessione sull'uomo e il suo stare al mondo, trasformandosi da luogo di passaggio a contenitore di incontri e scambi, interazioni e approfondimenti attraverso l'arte. Un punto di vista privilegiato in cui passato e futuro si incontrano conquistando il presente.

Matteo Mezzadri. *Rethink the City*

> Al centro di Fedora, metropoli di pietra grigia, sta un palazzo di metallo con una sfera di vetro in ogni stanza. Guardando dentro ogni sfera si vede una città azzurra che è il modello di un'altra Fedora. Sono le forme che la città avrebbe potuto prendere se non fosse, per una ragione o per l'altra, diventata come oggi la vediamo. In ogni epoca qualcuno, guardando Fedora qual era, aveva immaginato il modo di farne la città ideale, ma mentre costruiva il suo modello in miniatura già Fedora non era più la stessa di prima, e quello che fino a ieri era stato un suo possibile futuro, ormai era solo un giocattolo in una sfera di vetro[1].

Fra tutte quelle che Italo Calvino chiama *Le città invisibili*, forme sinuose e abbozzate di luoghi che forse sono stati, non sono più o non sono ancora, Fedora è quella che meglio rappresenta l'idea di città del futuro perché racchiude in sé tutti i suoi futuri possibili ma non realizzati, in una visione che va oltre la certezza, ampliata alla potenzialità ma con la consapevolezza dell'insita inattendibilità di ogni previsione.

Nel porsi domande sulle tante strade possibili per ripensare la città del futuro, Matteo Mezzadri dà forma alla sua Fedora con lo sguardo allenato di chi indaga da tempo i legami e la socialità,

and social relations, the conflicts between the individual and the community. All this inspired by that continual search for a coexistence between opposites that leads him to explore the poetics of places in relation to human dynamics.

In every era of history, man has sought to label the space he inhabits, and the dimension of living, with definitions able to encapsulate its many and varied aspects, in most cases in an attempt to find answers and solutions. Mankind has often pondered the question of identity: In the view of British historian Arnold J. Toynbee, the city became *aggressive*[2] ever since, in freeing itself of its medieval walls, it began its sprawling expansion towards new conurbations, starting to tragically lose, he claimed, the identity it had gained over the centuries. However, in the view of the architect and town planner Rem Koolhaas, this identity is a "straitjacket" which the city would do well to shed, along with the slavery of the center, and its history; Koolhaas imagines it as being *generic*.[3] "It is big enough for everybody. It is easy. It does not need maintenance. If it gets to small it just expands. If it gets old it just self-destructs and renews," as if its evils were to be exorcised, abandoning whatever does not work.

Whether or not it is deprived of its identity, what is certain is that the city of the future no longer responds to the idea of a city that we have always had. According to recent figures,[4] by the year 2050 the world's population will have risen to 9.7 billion people, and almost 70% of these will live in urban centers. Whereas only 2% of the earth's surface is currently occupied by cities, it is striking to discover that no less than 53% of the world's population live in them, with forecasts for growth based on cities such as Lagos, Delhi, and Dhaka which, in the last decade, have been increasing their populations by 300,000 people per year. The urban area of Mumbai is overtaking Tokyo and Mexico City, with a population comprising 35 million inhabitants, and it is likely that, by 2050, 75% of all human beings will live in cities.[5]

By means of a multidisciplinary project, Matteo Mezzadri focuses more on "what" the city of the future will be, rather than on the question of "how." He does this by exploring the theme of human relations in times that are full of tension, in which the standardizing globalization makes itself felt in its more marginalizing aspect, accompanied by phenomena involving racial, ethnic, and class segregation. In putting forward a positive vision that makes use of several different complementary languages – from sculptural and video installations to photographic series – Mezzadri goes beyond spatial planning, exploring the physical environment to give it a form that is in line with the goals of the community, abandoning sterile, general, predetermined models. The aim is to offer a privileged point of view, an *event horizon* able to encourage individuals to look beyond the screen of the rampant individualism that tends to make contemporary society look blurred, and to ask questions which the artist himself uses in order to answer his own questions. This sets in motion that virtuous cycle of interchange that,

i conflitti tra l'individuale e il comunitario all'insegna di quella continua ricerca di convivenza fra opposti che lo spinge ad approfondire la poetica dei luoghi in relazione alle dinamiche umane.

In tutte le epoche, l'uomo ha cercato di qualificare lo spazio abitato e dell'abitare con definizioni capaci di racchiuderne la molteplicità degli aspetti, il più delle volte nel tentativo di trovare risposte e soluzioni. Ci si è spesso interrogati sul tema dell'identità: per lo storico inglese Arnold J. Toynbee la città diviene *aggressiva*[2] quando, nel liberarsi della cinta muraria medioevale, inizia il suo tentacolare espandersi verso nuove conurbazioni, cominciando a perdere tragicamente, a suo dire, l'identità conquistata nei secoli. Identità che per l'architetto e urbanista Rem Koolhaas è, invece, una "camicia di forza" di cui la città farebbe meglio a liberarsi, insieme alla schiavitù del centro e alla sua storia; Koolhaas la immagina *generica*[3]. "È abbastanza grande per tutti. È comoda. Non richiede manutenzione. Se diventa troppo piccola non fa che espandersi. Se invecchia non fa che autodistruggersi e rinnovarsi", come se si esorcizzassero i mali abbandonando ciò che non funziona.

Privata o meno della sua identità, è certo che la città del futuro non risponde più all'idea di città che abbiamo sempre avuto. Secondo dati recenti[4], entro il 2050 la popolazione mondiale avrà raggiunto i 9,7 miliardi di persone e quasi il 70% di queste vivranno nei centri urbani. Se a oggi solo il 2% della superficie terrestre è occupato dalle città, è impressionante scoprire che è ben il 53% della popolazione mondiale a viverci, con una previsione di crescita basata su città come Lagos, Delhi e Dhaka, che nell'ultimo decennio stanno aumentando la loro popolazione di 300.000 persone all'anno. L'area urbana di Mumbai sta superando Tokyo e Città del Messico con una popolazione composta da 35 milioni di abitanti, ed è verosimile sostenere che, entro il 2050, vivrà nelle città il 75% degli esseri umani[5].

Attraverso un progetto multidisciplinare, Matteo Mezzadri si concentra più sul "cosa" che sul "come" sarà la città del futuro e lo fa approfondendo il tema delle relazioni umane in tempi carichi di tensioni, in cui l'omologante globalizzazione si impone nel suo carattere più marginalizzante, accompagnata da fenomeni di segregazione razziale, etnica e di classe. Proponendo una visione positiva che si avvale di diversi linguaggi complementari – dall'installazione scultorea e video alla serie fotografica – Mezzadri va oltre la pianificazione spaziale, indagando l'ambiente fisico per dargli una forma che assecondi gli obiettivi della comunità, abbandonando gli sterili modelli generali precostituiti. Lo scopo è offrire un punto di vista privilegiato, un *orizzonte degli eventi* in grado di spingere i singoli a guardare oltre la cortina del dilagante individualismo che annebbia la società contemporanea e a porsi domande di cui l'artista stesso si nutre per dare risposta alle proprie. È così che si innesca quel circolo virtuoso di scambio che, partendo dal sé, è in grado di offrire una visione in larga scala e far sì che non rimanga solo un "giocattolo in una sfera di vetro".

setting out from the Self, is able to offer a large-scale vision, and ensure that it does not just remain a "toy in a snow globe."

Being ancient and modern at one and the same time, Mezzadri's cities are projected towards the future, and suspended in time. He calls them "Minimal Cities," because they are the sum of all the possible elements, summed up in the structural simplicity of a brick, which becomes a generating principle, a rock-solid modular unit of measurement, capable of being endlessly reproduced on increasing scales. Inspired by the law of self-similarity seen in fractals, in which the whole is formally the same as its smallest component part, Mezzadri repeats and multiplies the individual element an infinite number of times, creating a mute dialogue between the installation and the space in an apparently claustrophobic setting, imbued with that inescapable, symbolic presence which is the total absence of humans. But in the abstraction of that metaphysical reality, midway between De Chirico's *Italian Squares* and the overpopulated cities immortalized by Michael Wolf, the emptiness that seems to dominate is the most promising of all possible signs, since it is synonymous with all the opportunities and potentials of a major system that could be the engine of social innovation, fuelled by the intensive multicultural interactions at the human, spatial, and infrastructural level that the city itself can allow.

With the major site-specific installation devised for the Porta di Milano at Malpensa airport, Matteo Mezzadri outlines a possible future, using emptiness as a constructive potential to blur social inequality, taking advantage of that aspiration for improvement inherent in human beings that lies at the foundation of their evolution, and that gives meaning to their existence. And, as the only possible way to save and conquer the present, with an eye to the future, all rational considerations lead towards that which, again in Calvino's *Invisible Cities*, is perceived as a warning rather than a conclusion:

> The inferno of the living is not something that will be; if there is one, it is what is already here, the inferno where we live every day, that we form by being together.
> There are two ways to escape suffering it. The first is easy for many: accept the inferno and become such a part of it that you can no longer see it. The second is risky and demands constant vigilance and apprehension: seek and learn to recognize who and what, in the midst of the inferno, are not inferno, then make them endure, give them space.[6]

[1] I. Calvino, *Invisible Cities*, trad. William Weaver, New York and London 1974, p. 32.
[2] A. J. Toynbee, *Cities on the Move*, Oxford 1970.
[3] R. Koolhaas, "The Generic City," in *S, M, L, XL*, ed. R. Koolhaas and B. Mau, New York 1998, p. 1250.
[4] *World Population Prospects 2019*, United Nations Department of Economic and Social Affairs, 2019.
[5] R. Burdett and D. Sudjic, *Living in the Endless City*, London 2011.
[6] I. Calvino, *Invisible Cities*, p. 165.

Antiche e moderne insieme, le città di Mezzadri sono proiettate nel futuro e sospese nel tempo; "Città minime" le definisce, perché somma di tutti gli elementi possibili sintetizzati nell'essenzialità strutturale del mattone che diviene matrice, granitica unità di misura modulare e infinitamente riproducibile su scale crescenti. Ispirato dalla legge dell'autosimilarità propria dei frattali, in cui l'insieme è formalmente uguale alla minima parte che lo compone, Mezzadri ripete e moltiplica il singolo elemento infinite volte, instaurando un dialogo muto fra installazione e spazio in un'ambientazione apparentemente claustrofobica, intrisa di quell'ingombrante e simbolica presenza che è la totale assenza umana. Ma nell'astrazione di quella realtà metafisica a metà fra le *Piazze d'Italia* di De Chirico e le città alveare immortalate da Michael Wolf, il vuoto che sembra primeggiare è il migliore degli auspici possibili poiché sinonimo di tutte le occasioni e le potenzialità di un grande sistema che può essere motore di innovazione sociale, alimentato dalle fitte interazioni multiculturali a livello umano, spaziale e infrastrutturale che la città stessa può consentire.

Con la grande installazione site specific pensata per la Porta di Milano dell'aeroporto di Malpensa, Matteo Mezzadri delinea il profilo di un futuro possibile utilizzando il vuoto come potenzialità costruttiva per appianare le disuguaglianze sociali, facendo leva su quell'aspirazione al miglioramento insita nell'essere umano che sta alla base della sua evoluzione e dà un senso al suo stare al mondo. E come unica via possibile per salvare e conquistare il presente in attesa del futuro, le somme dei ragionamenti conducono verso quella che nelle stesse *Città invisibili* di Calvino si avverte più come un monito che come una conclusione:

> L'inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n'è uno, è quello che è già qui, l'inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l'inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione e apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all'inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio[6].

[1] I. Calvino, *Le città invisibili*, Torino 1972, p. 14.
[2] A. J. Toynbee, *La città aggressiva*, Milano 2015.
[3] R. Koolhaas, *La città generica*, in "Domus", 791, dicembre 1997, p. 9.
[4] *World Population Prospects 2019*, Dipartimento degli affari economici e sociali delle Nazioni Unite, 2019.
[5] R. Burdett e D. Sudjic, *Living in the Endless City*, London 2011.
[6] I. Calvino, *Le città invisibili*, p. 82.

Emerged Worlds

Luciano Bolzoni

> Brick by brick / I'm building a house where I can think.
> Iggy Pop, *Brick by Brick*, 1990

Airports are cities, and cities are places of life, of dialogue, but also of conflict; they are spaces that generate life, places inhabited by everyone, but in a few short moments they can become hazy, indistinct spaces where dramas, tragedies and unfortunately also wars are played out. Contemporary history has shifted theatres of conflict, uprooting them from the northern forests or the arid deserts of Africa, and catapulting them into the landscape of the modern city, that, in an instant, has become a space of disagreement. This is something we have been seeing in recent months, in which the fear of an illness has become diluted amid the fear of a war which seems to be holding on to the option, although hopefully this will not be so, of a return to some gloomy Gothic tragedy. This year spring has brought fresh worries and concerns, amid images of war that are bombarding our TV screens with savage insistency, and that are unfortunately by no means new. Against the backdrop of such scenes, urban architecture takes on a role that confirms its original, primordial state. The built city acquires a form that is almost like an illustration, or a scenography, rich with images in which prematurely crumbling buildings represent the future ruins of mankind itself. Large-scale conflicts seem to make urban centres shrink, until they are reduced to innocent, mute testaments to the new world order. The concept of urban development becomes a question of dominion. The city, or rather *cities* generally, that have grown and expanded over thousands of years, are reduced in size by a conflict that harbours an inherent desire to conquer new parts of the city itself.

But let's start at the beginning, and let us go back to the airport as an individual part of the contemporary city. An airport is something located *inside* society, a vitally important *internal* feature, a place where all possible worlds meet up. Here, inside the airport city that is so packed with humanity, there are meetings and dialogues, new departures and new arrivals involving all those people (the same people, in fact) who walk the city's streets, who linger in its squares, who view its monuments, and who travel aboard the means of transportation that modern life places at their disposal, be they rich or poor, whatever their level of education, whether they are non-working or employed, powerful or defensive, workers in a large factory, or sitting behind closed doors counting up money in some credit agency. They all go to make up the body of the *people*, a community of individuals engaged in ordinary, everyday, personal actions, often planned at the start of existence and later reiterated and repeated their whole lives long, actions and thoughts generated in the day-by-day search for an acceptable life. Familiar rituals that are generally slow, and repeated on a daily basis, become rapid, fast, and organized in an airport lounge, and are here performed in the short time it takes to complete the procedures required by the airport *menu*. The actions of each passenger are conveniently

Mondi emersi

Luciano Bolzoni

> Mattone per mattone / Sto costruendo una casa dove posso pensare.
> Iggy Pop, *Brick by Brick*, 1990

Gli aeroporti sono città, le città sono il luogo della vita, del confronto ma anche del conflitto; sono spazi generatori di vita, luoghi abitati da tutti, ma possono divenire in pochi istanti piazze indistinte dove vanno in onda drammi, tragedie e purtroppo anche guerre. La storia contemporanea ha spostato le piazze dei conflitti estirpandoli dalle foreste nordiche o dagli aridi deserti africani per catapultarli nel paesaggio della città moderna divenuta in un attimo lo spazio del disaccordo. Lo vediamo in questi ultimi mesi nei quali la paura della malattia si è diluita nel timore di una guerra che ha dalla sua, ma speriamo di no, l'opzione del ritorno a un oscuro dramma gotico. Nell'ennesima preoccupante primavera, tempestata da immagini guerresche purtroppo non inedite che gli schermi televisivi ci regalano con sadica continuità, l'architettura urbana assume un ruolo che ne conferma lo stato primordiale. La città costruita prende una forma quasi grafica, scenografica, ricca di immagini nelle quali i palazzi in prematura rovina costituiscono i futuri ruderi dell'umanità. Estesi conflitti rimpiccioliscono i luoghi cittadini fino a ridurli testimonianze incolpevoli dei nuovi equilibri mondiali. L'urbanistica diventa dominio. La città, anzi *le* città, cresciute in migliaia di anni, vengono ridotte nelle proporzioni da un conflitto che ha dalla sua proprio il voler conquistare nuovi domini sulla città stessa.

Ma andiamo con ordine e torniamo all'aeroporto come brano della città contemporanea. L'aeroporto è un *dentro* della società, un *in* imprescindibile, un luogo dove si incontrano tutti i mondi possibili. Qui, dentro la città aeroportuale così densa di umanità, si sviluppano incontri e dialoghi, nuove partenze e nuovi arrivi di tutte quelle (stesse) persone che camminano nelle strade della città, sostano nelle piazze, guardano i monumenti, viaggiano con i mezzi che la modernità mette loro a disposizione, ricchi e poveri, colti o impreparati, inattivi o occupati, potenti o sulla difensiva, addetti di una grande fabbrica o chiusi a contar denaro in un'agenzia creditizia. Tutti costituiscono il corpo della *gente*, comunità di individui alle prese con gesti quotidiani, personali, spesso pianificati all'inizio dell'esistenza e poi reiterati e ripetuti per tutta la vita, azioni e pensieri prodotti nel cercare giorno dopo giorno una vita accettabile. Gesti usuali, tutto sommato lenti, ripetuti ogni giorno, azioni che divengono leste, veloci e organizzate nel salone di un aeroporto e che qui si esauriscono nel breve spazio dell'espletamento delle procedure imposte dal *menu* aeroportuale. Le azioni del passeggero sono comodamente pianificate con generoso anticipo e sono comunque quelle ordinarie dell'abitante della città che impone al luogo il proprio ritmo di vita. Nel terminal si avvicendano clienti previlegiati, passeggeri, e comunità che se ne occupano senza mai arrestare il flusso dei loro scambi: l'aeroporto è un mondo in continuità. In aeroporto, almeno fino a ora,

planned with plenty of time to spare, and they are pretty much the same as the ordinary actions of city-dwellers, too, as the city dictates the pace of life. Passing in and out of the terminal, one after the other, are the privileged customers, and passengers, and the various communities that are there to look after them, without ever pausing in their dealings with one another: the airport is a world in continuous, ongoing motion. In the airport, at least up until now, no farewell is for ever, and simultaneous connections are resources that are continually renewed in a way that can never be interrupted.
The airport is a crossing point that every passenger has to negotiate. It may happen that this passenger will stop the time that passes for him in a space where he sees a city growing within a city, a city in the airport with squares and *boulevards* that converge and diverge away from such a neat and tidy city plan that cannot be anything but real. The creator of this city, Matteo Mezzadri, is also the fortunate inhabitant of it, and so he becomes a passenger in a world that is in continuity. Mezzadri helps us to look for a new meaning for the generic city, any city, without identifying its name, form, or destiny. In every individual brick in it, we find a treasure-trove of reality, sincerity, a piece of every city in the world, be it rich or poor, however much suffering takes place in it, but above all a city that is vital, alive, and fluid every day.
If modernity has created an art that has destructured the notion of "duration," then the only way to find each other, in time, is the image of a city, ours or any other city, that perhaps is waiting for us.
Mezzadri places his city, which is also our city, in this suspended space, where people can pass by in a longitudinal direction, crossing from one end to the other, to and from the airport, or else by passing over it, from above, gazing at it absent-mindedly, and with a curious eye. This space is an entry point into the city, and also an exit point; indeed, its name, Porta di Milano, clearly illustrates its tendency to take in inhabitants from every corner of the world, and, from here, to allow them to leave again. Here anything can happen, because the slow passage of time does not hold sway. In the darkness you can find your own point of light, even if you are just passing through – but is there any place in the world that do we not find ourselves *only* passing through? – and you always do find it. But without being tied to the fixity of a precise time, you can locate yourself just by casting a fleeting glance, even, not focusing on one place, one city, at a point outside the streets, as laid out by the geometric fixity of the bricks.
In this special sort of threshold, also called the *Magic Threshold*, one stands in admiration of a historical city that is also tomorrow's city, with a searching gaze, one's suitcase by one's side and a full rucksack weighing down one's shoulders, perhaps trying to espy a familiar, much-loved church or square. Necessary features. We stay standing to locate and identify it as an acceptable city, and one that is accepted, peering inside its structure, finding our own meaning as inhabitants. It is here that the exploration of the journey begins, and we only ever explore that which we do not know.

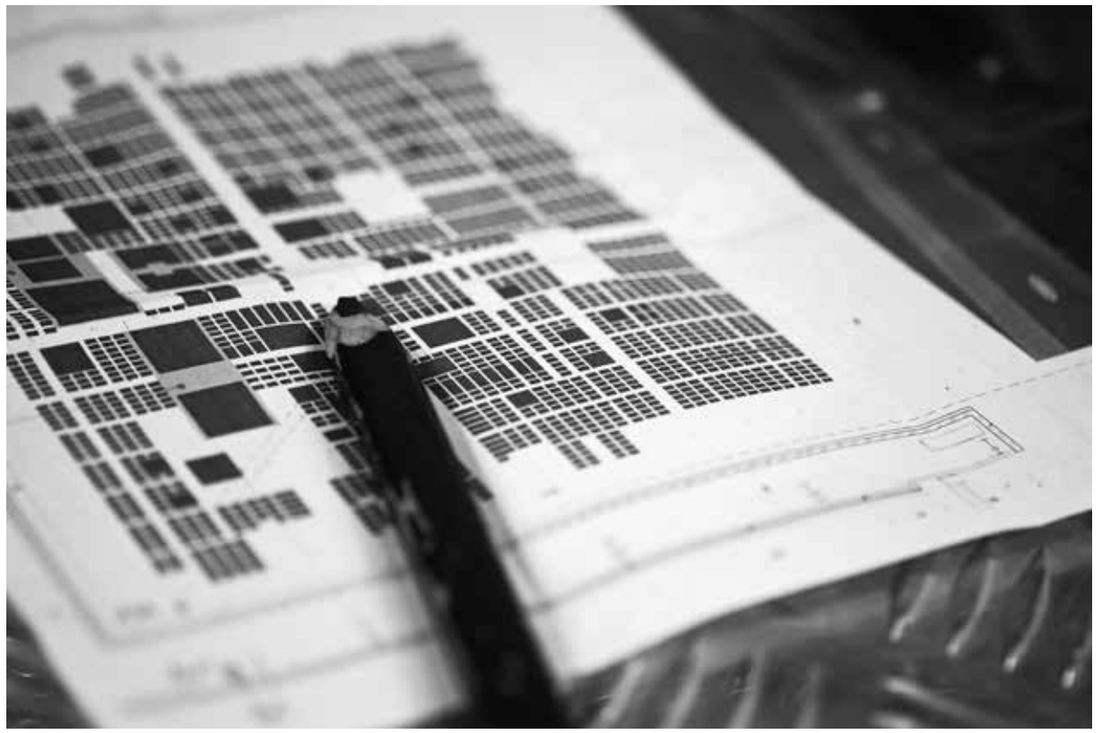
non vi sono abbandoni, le connessioni contemporanee sono risorse il cui continuo rifornimento non si può mai interrompere.
L'aeroporto è il valico che ogni passeggero deve affrontare. Può capitare che questo passeggero fermi il suo tempo in uno spazio dove vede crescere una città nella città, una città nell'aeroporto con piazze e *boulevard* che confluiscono e defluiscono da un piano urbanistico così ordinato e rigoroso che non può non essere vero. Il creatore di questa città, Matteo Mezzadri, ne è anche il suo fortunato abitante e quindi si fa passeggero di un mondo in continuità. Mezzadri ci aiuta a cercare un nuovo significato della città generica, una qualunque, senza identificarne il nome, la forma e il destino. In ogni suo singolo mattone, troviamo una miniera di realtà, di sincerità, un pezzo di ogni città del mondo, ricca, povera, comunque sofferente ma, soprattutto, vitale, viva, liquida ogni giorno.
Se la modernità ha creato un'arte che ha destrutturato la nozione di "durata", allora l'unico modo per ritrovarci nel tempo è l'immagine di una città, la nostra o qualsiasi altra, che forse ci sta aspettando.
Mezzadri colloca la sua ma anche nostra città in questo spazio sospeso, dove il passaggio può avvenire in senso longitudinale, attraversando il luogo da e verso l'aeroporto ma anche sorvolandolo dall'alto con uno sguardo distratto e incuriosito. Questo spazio è punto di entrata e di uscita dalla città; difatti il suo nome, Porta di Milano, delinea con chiarezza la tendenza a ricevere abitanti da tutte le parti del mondo e, da qui, farli ripartire. Qui tutto può accadere perché non sussiste il leggero passare del tempo. Nel buio puoi trovare il tuo punto luminoso, anche se solo di passaggio – ma in quale punto della terra noi non ci troviamo *solamente* a passare? – e sempre lo trovi. Ma senza il giogo della fissità di un orario, puoi ritrovare te stesso anche lanciando un solo sguardo fuggevole, non concentrato su un luogo, una città, ma su un punto al di fuori delle strade regolamentate dalla fissità geometrica del mattone.
In questa soglia così speciale, chiamata anche *Soglia Magica*, si sta in piedi ad ammirare la città storica ma anche quella di domani, con lo sguardo indagatore, la valigia al fianco e lo zaino carico a piegarti le spalle, magari cercando di scorgere una chiesa o una piazza conosciuta e amata. Necessaria. Si sta in piedi per ritrovarla come città accettabile e accettata, guardando dentro la sua struttura, trovando il nostro significato di abitanti. È qui che inizierà l'esplorazione del viaggio e noi esploriamo solamente ciò che non conosciamo.

Backstage




TAXI
DANESI
PIROTON


DANESI
P3




DANESI




















DANESI


Giussani
POROTON













Installazione / Installation




























CAR SHARING
TRENI Trains
SHERATON HOTEL
NOLEGGIO AUTO Car collection point B
ORIZZONTE DEGLI EVENTI
MATTEO MEZZADRI
RE-THINK THE CITY
MATTEO MEZZADRI
RETHINK THE CITY

ORIZZONTE
DEGLI
EVENTI

PASSATO E FUTURO
INCONTRANO IL PRESENTE

MATTEO
MEZZADRI

RE-THINK
THE **CITY**

PROGETTO A CURA DI
MATTEO PACINI

DAL 13 APRILE 2022

LA PORTA DI MILANO
MILANO MALPENSA - TERMINAL 1

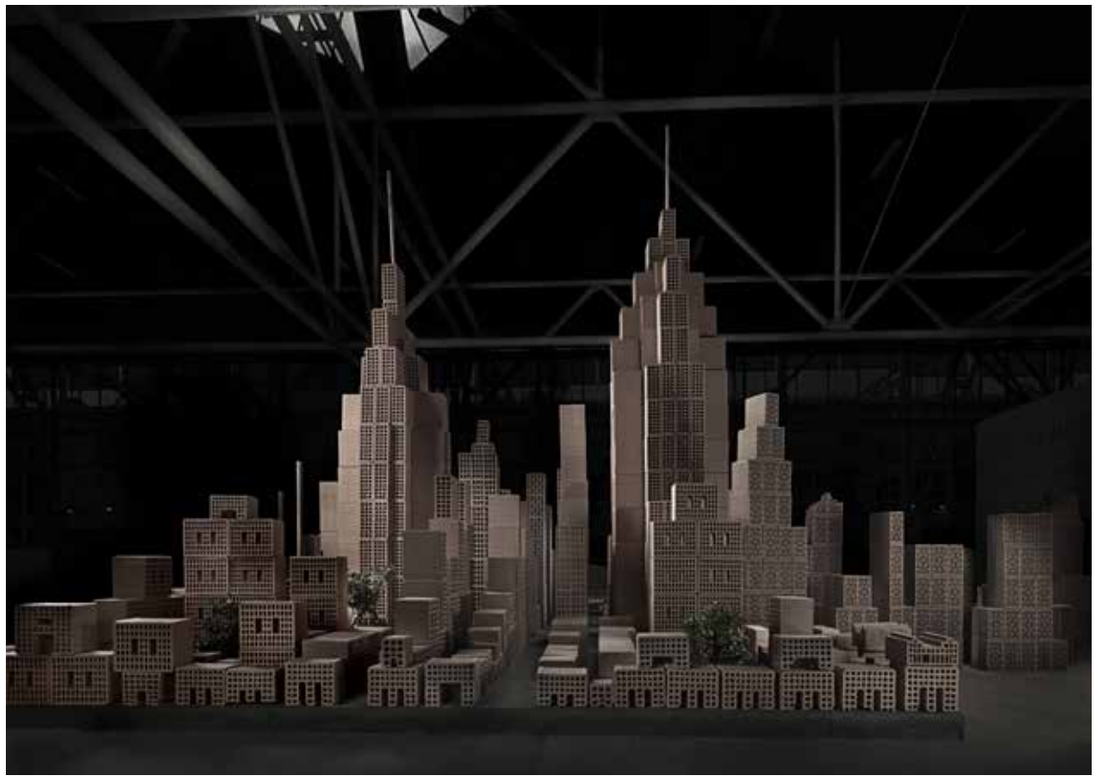
Site specific



Città minime, 2016
Installazione site specic presso Casa del Mantegna, Mantova / Site-specic installation at Casa del Mantegna, Mantua
mattoni forati, guaina bituminosa, legno, tubi innocenti, bonsai / perforated bricks, bituminous coating, wood, scaffolding pipes, bonsai



Città minime, 2016
Installazione site specific presso
Artantide Gallery / Site-specific
installation at Artantide Gallery, Verona
mattoni forati, guaina bituminosa,
legno / perforated bricks, bituminous
coating, wood
(Courtesy Artantide gallery)



Città minime, 2016
Installazione site specific presso SAIE
/ Site-specific installation at SAIE,
Bologna
mattoni forati, guaina bituminosa,
legno, bonsai / perforated bricks,
bituminous coating, wood

pp. 72-73
Città minime, 2022
Installazione site specific per il
Padiglione del Camerun
(59° Biennale di Venezia) presso
Chiostro del Liceo
Guggenheim, Venezia / Site-specific
installation for the Pavilion of
Cameroon
(59th Venice Biennial) at Liceo
Guggenheim cloister, Venice
mattoni forati, guaina bituminosa,
legno / perforated bricks, bituminous
coating, wood

Città minime / Minimal Cities

serie fotografica / photographic series



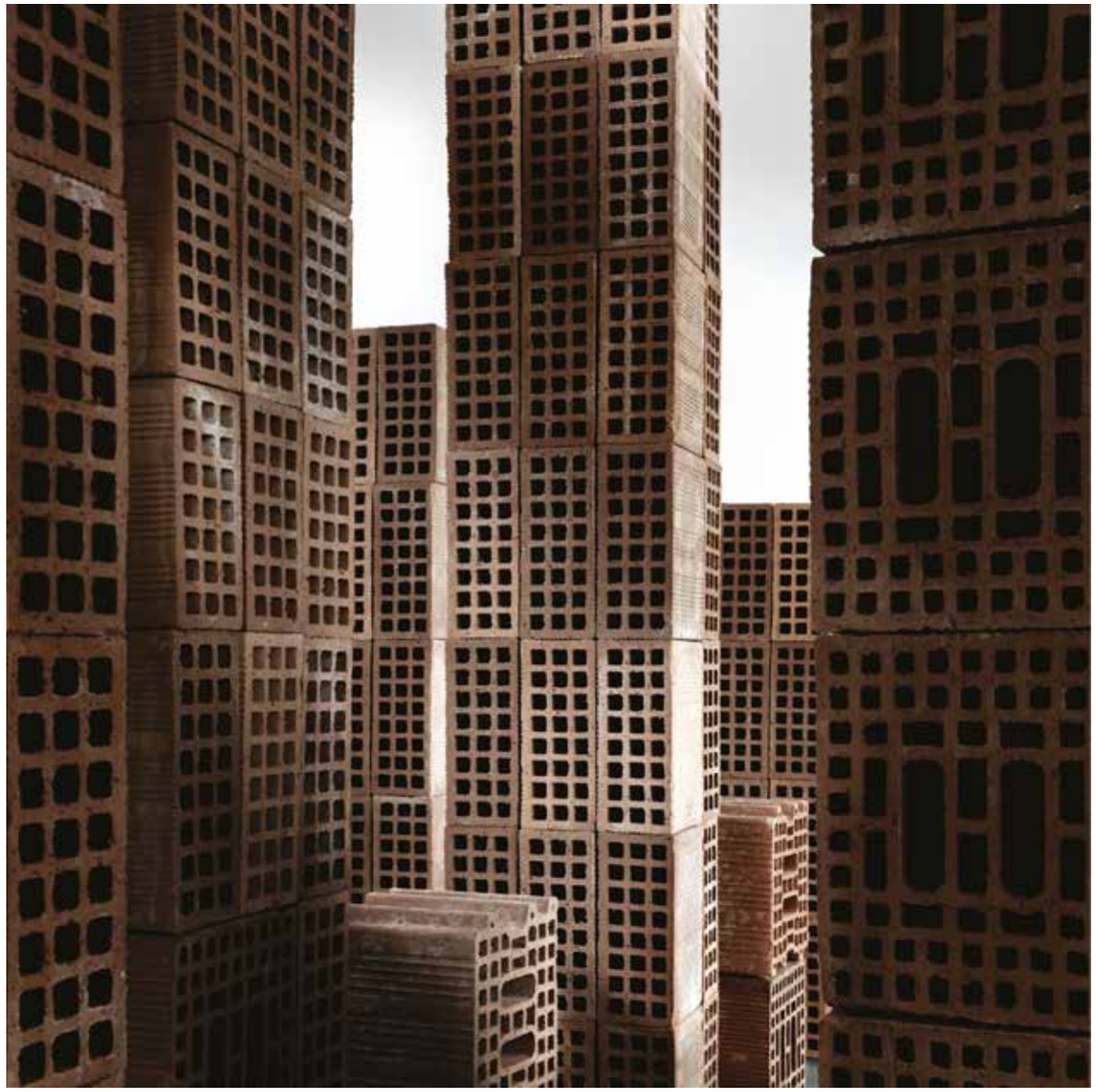
Città minime #5, 2013
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



Città minime #7, 2013
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.
(Courtesy Artantide gallery)



Città minime #9, 2016
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.
(Courtesy Artantide gallery)



Città minime #3, 2012
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



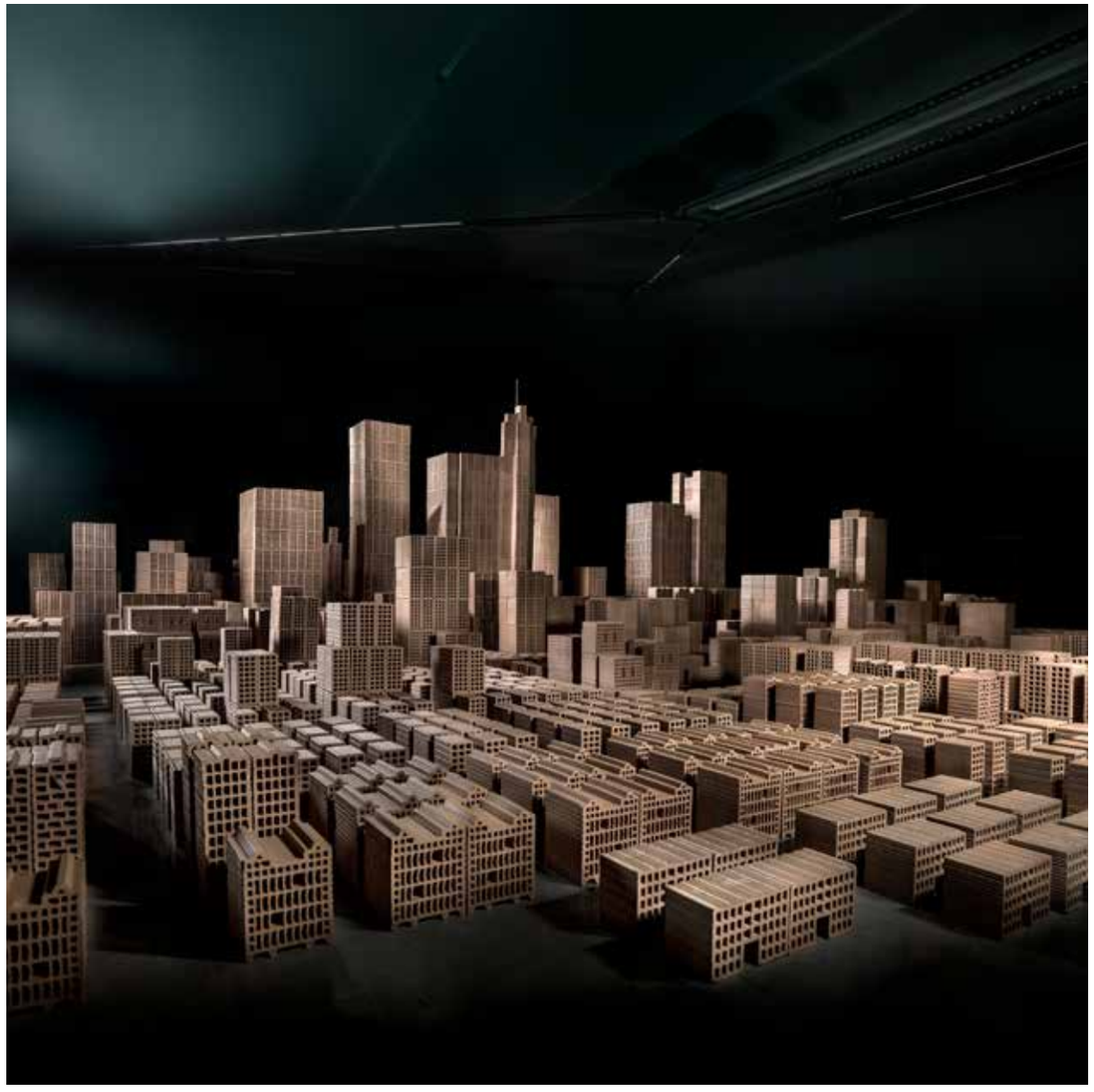
Città minime #4, 2012
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



Città minime #12, 2016
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



Città minime #6, 2013
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



Città minime #19, 2022
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.



Città minime #18, 2016
pigmented fine-art giclée,
photo rag 100% cotone su
alluminio d-bond / pigmented fine-art
giclée, photo rag 100% cotton on
aluminium d-bond
100 x 100 cm
5 ed. e 2 p.a. / 5 ed. and 2 A.P.
(Courtesy Artantide gallery)

Neighbors Machine



NEIGHBORS MACHINE
Nel video *Neighbors Machine* lo spazio architettonico della metropoli contemporanea viene reinventato e rimodulato attraverso un cortocircuito visivo che cambia le prospettive comuni di osservazione. Sullo schermo i palazzi si muovono e si incastrano come in un gioco; non esiste nessuna regola, solo il caso ne determina i movimenti e le giustapposizioni. Le infinite finestre che si aprono su grandi superfici piatte appaiono come il fitto intreccio di gigantesche strutture alveolari, mentre il freddo meccano delle linee architettoniche viene talvolta spezzato dall'apparizione di ignare comparse, colte nella loro quotidianità. Il passaggio dall'interno all'esterno dello spazio abitativo rappresenta il momento privilegiato, per quanto casuale, nel quale le vite delle persone si incrociano, anche solo per un attimo, per poi rimescolarsi nel vortice frenetico della vita metropolitana.

NEIGHBORS MACHINE
In the video *Neighbors Machine* the architectural space of the contemporary metropolis is reinvented and remodeled through a visual short circuit that changes the common perspectives of observation. On screen, buildings move and fit together as in a game but there is no rule and chance determines movements and juxtapositions. The infinite windows that open onto large flat surfaces appear as the result of a dense intertwining of gigantic cellular structures, while the mechanical stiffness of architectural lines is sometimes broken by the appearance of unsuspecting characters, caught in their everyday life. The passage from the inside to the outside of the living space represents the privileged moment, albeit casual, where people's lives intersect, even if only for a moment, to dissolve again in the frantic vortex of metropolitan life.

2013, video installazione
monocanale /
single-channel video installation
video format: Full HD 16:9
RT 8'15"
dimensioni ambentali /
environmental dimensions









Interview with Matteo Mezzadri.
Thoughts and questions by Matteo Pacini.

April 2022

Let's start with a simple but very useful question: Who is Matteo Mezzadri? How would you describe yourself, and what are your reference points, the inspirations that have helped to shape your poetics?
I'm reminded of some words by Kounellis, the gist of which was: "In the 60s I was called an 'artist' because nobody knew how to describe a heap of coal. But I am, and remain, a painter." Ultimately, this is how I think of myself, too. Had I not begun from painting, and above all from drawing, today I think that I would neither be involved with photography nor videos. In my view, that is where it all starts, from a pencil on a blank sheet of paper. That is the first challenge that anyone who wants to create art finds themselves faced with at the outset, everything else comes later, and as a result. Drawing is a very powerful action, a primordial but necessary one.
I spent my teens obsessively copying, over and over again, the works of the great masters of the Renaissance: Raphael, Leonardo and, above all, Michelangelo. I was totally, intimately, fascinated by him. I remember that I used to spend days on end in the Palatine Library in my city, poring over volume after volume. When I discovered the *Last Judgment*, I read everything that could be read about Michelangelo's masterpiece. Thanks to that reading I realized how deep a work could go, how cultured and sophisticated it could be without losing one iota of its expressive power.
Around the age of eighteen I began travelling in Europe. I discovered the major capitals and their incredible Museums. I'd never taken an interest in modern and contemporary art, but those early travel experiences opened up a whole new world to me, my interests widened, and I started to think that I was too fascinated in art for it to remain just an interest or a pastime. Perhaps it was on one of my travels, on some train between Berlin and Amsterdam, that the "temptation" to make art first germinated in my mind. The most important discovery in those wanderings was without doubt the work by Wassily Kandinsky. Reading *Point and Line to Plane* was a vitally important theoretical moment in my education. Later on I encountered American abstract expressionism, conceptual art, and arte povera. When I began to take an interest in photography, I was very struck by the work of Andreas Gursky, Jeff Wall, Gregory Crewdson, Samantha Taylor-Wood, and others. As regards video, which I now regard as a vital tool in my research, I owe a great debt to ZimmerFrei, a group of artists with whom I had the pleasure of collaborating, and who taught me a lot. Lastly there is Bill Viola, and I'll stop at him, because it is hard to go any further. His work completes the circle of my artistic references: He uses sophisticated digital instruments, but his aesthetic has its roots in the Florence Renaissance, fantastic!

What leads you to be multidisciplinary, and to mix differing languages in your shows? And what response do you expect from the public?
I always say that I like offering the public visual journeys that reflect the complexity of today's world, but also its ambiguity. I like works that are stripped-down, absolute, and I don't think that a work expressed by means of a single language or a single material cannot exist by itself. However, the world we live in is extremely complex, while we find it harder and harder to understand it and manage it, because our minds are gradually becoming more specialized. Dealing with an aspect of the contemporary world by means of differing languages helps me to reflect this complexity. I like contradictions, borderlines, sudden changes in one's point of view that create visual and mental short circuits in the spectator. I think that in the show entitled *Rethink the City* this kind of aesthetic of contrasts emerges well: In the large room of the *Magic Threshold* we find, at one end, a representation of the contemporary metropolis by means of the crude medium of terracotta, a material as ancient as cities themselves, an installation that in some respects is monumental, and physically impressive, demanding the spectator's attention and confronting him with the question of "scale," a fundamental aspect of my work. At the other end of the room, the video *Neighbors Machine* is projected. This work engages in a dialog that is the total antithesis of the physical installation: the subject is the same, the metropolis and the densely-woven pattern of its gigantic, beehive-like structures, but while on one side we have the physical perception of a city made of bricks, with its streets and squares, which we could even physically walk along, on the other side we find a metropolis made of pixels, an unusual sight in which giant facades of buildings move and flash by, as in a game. The spectator stands in the exact center of this dialectical conversation between the two works, and his point of view is constantly tested, and it is in that moment that the city, instead of being a physical place that we take for granted, can give us pause for thought, leading to totally new visions.

Intervista a Matteo Mezzadri.
Considerazioni e domande di Matteo Pacini.

Aprile 2022

Iniziamo con una banale ma utilissima domanda: chi è Matteo Mezzadri? Come ti definisci e quali sono i tuoi punti di riferimento, le ispirazioni che hanno contribuito a costruire la tua poetica?
Mi viene in mente una frase di Kounellis che diceva circa così: "negli anni '60 fui definito un 'artista' poiché nessuno era in grado di definire un mucchio di carbone. Ma sono e rimango un pittore". In fondo lo penso anche di me stesso. Se non fossi partito dalla pittura e, soprattutto, dal disegno, oggi penso che non farei né fotografia né video. A mio parere nasce tutto da lì, da una matita su un foglio bianco. Quella è la prima sfida che chiunque voglia fare arte si trova di fronte all'inizio, il resto viene dopo e di conseguenza. Il disegno è un gesto potentissimo, primordiale ma necessario.
Ho passato l'adolescenza a copiare e ricopiare, in modo ossessivo, le opere dei grandi maestri del Rinascimento: Raffaello, Leonardo e, soprattutto, Michelangelo. Ne ero totalmente e intimamente affascinato. Ricordo che passavo delle giornate intere nella Biblioteca Palatina della mia città, sfogliando volumi su volumi. Quando scoprii il *Giudizio universale*, lessi tutto quello che si poteva leggere sul capolavoro di Michelangelo. Grazie a quelle letture capii quanto un'opera potesse andare in profondità, quanto potesse essere colta e sofisticata senza perdere un briciolo della sua potenza espressiva.
Verso i diciotto anni iniziai a viaggiare in Europa. Scoprii le grandi capitali e i loro incredibili Musei. Non mi ero mai avvicinato prima all'arte moderna e contemporanea, ma quelle prime esperienze di viaggio mi aprirono un mondo, i miei interessi si allargarono, e iniziai a pensare che l'arte mi affascinava troppo perché rimanesse solo un interesse o uno svago. Forse è proprio in viaggio, magari su qualche treno tra Berlino e Amsterdam, che germinò nella mia mente la "tentazione" di fare arte. La scoperta più importante di quel peregrinare fu senza dubbio l'opera di Vasilij Kandinskij. La lettura di *Punto, linea, superficie* fu un passaggio teorico fondamentale nella mia formazione. Più avanti incontrai l'espressionismo astratto americano, l'arte concettuale e l'arte povera. Quando mi avvicinai alla fotografia, rimasi molto colpito dal lavoro di Andreas Gursky, Jeff Wall, Gregory Crewdson, Samantha Taylor-Wood e altri. Per quanto riguarda il video, che oggi ritengo uno strumento imprescindibile nella mia ricerca, ho un grosso debito nei confronti di ZimmerFrei, un gruppo di artisti con i quali ho avuto il piacere di collaborare e che mi ha insegnato tantissimo. In ultimo c'è Bill Viola, e con lui mi fermo perché è difficile andare oltre. Il suo lavoro chiude il cerchio dei miei riferimenti artistici: usa sofisticati strumenti digitali, ma l'estetica affonda nel Rinascimento fiorentino, fantastico!

Cosa ti spinge alla multidisciplinarità e a mescolare diversi linguaggi nelle tue mostre? E quale risposta ti aspetti dal pubblico?
Dico sempre che mi piace offrire al pubblico percorsi visivi che restituiscano la complessità, ma anche l'ambiguità del mondo contemporaneo. Mi piacciono i lavori essenziali, assoluti, e non penso che un'opera espressa attraverso un solo linguaggio o un unico materiale non possa stare in piedi da sola. Tuttavia il mondo nel quale viviamo è estremamente complesso, mentre facciamo sempre più fatica a comprenderlo e a gestirlo perché le nostre menti sono via via più specialistiche. Affrontare un aspetto del contemporaneo attraverso diversi linguaggi mi aiuta a restituire questa complessità. Mi piace la contraddizione, la linea di confine, il cambio repentino del punto di vista che crea dei cortocircuiti visivi e mentali nello spettatore. Penso che nella mostra *Rethink the City* emerga bene questa specie di estetica dei contrasti: nella grande sala della *Soglia Magica* troviamo, da una parte, una rappresentazione della metropoli contemporanea attraverso la cruda materia della terra cotta, un materiale antico come le città stesse, un'installazione per certi aspetti monumentale, fisicamente maestosa, che si impone all'attenzione dello spettatore e lo mette di fronte alla questione della "scala", un aspetto fondamentale nel mio lavoro. Dall'altra parte della sala è proiettato il video *Neighbors Machine*, un lavoro che dialoga in modo totalmente antitetico con l'installazione fisica: l'argomento è il medesimo, la metropoli e il fitto intreccio delle sue gigantesche strutture alveolari, ma se da una parte abbiamo la percezione fisica della città fatta di mattoni, con le sue strade, le sue piazze, nelle quali potremmo anche addentrarci fisicamente, dall'altra troviamo invece una metropoli fatta di pixel, un'insolita visione nella quale gigantesche facciate di palazzi si muovono e scorrono leggere, come in un gioco. Lo spettatore sta esattamente nel mezzo di questo scambio dialettico tra i due lavori, il suo punto di vista è messo costantemente alla prova ed è in quel momento che la città, da luogo fisico che diamo per scontato, può diventare invece uno spunto di riflessione per visioni inedite.

Around fifteen photos are present in the show. In these pictures, too, the boundary between the languages is blurred. I think that's another reason why the series of photographs works: At first sight the pictures in the series seem to be simple shots of skylines of contemporary cities, but once one's eye has detected the deception of a superficial view, one gets the sense of an artifice and, at the same time, of crude reality, due to the "object-based" nature of what is represented. The *Minimal Cities* are *stagings,* the product of an architectural design shown to scale, of the model and of its testing process. Thus the work originates well before the photograph, which is reduced, so to speak, to a simple documentation of the installation, a moment before it dissolves into a new architectural form.

What fascinates you about the modern metropolis that led you to devise the *Minimal Cities* series of installations?

Pasolini was convinced that our culture began to die the moment when man started to leave the countryside. I think that "die" is an excessive term, but the transformation under way across the planet is tantamount to a full-scale Copernican revolution for culture, and the way in which we understand social relations. Over the coming decades metropolises will see exponential growth. In order to control this huge growth, and social concentration, we will have to radically rethink the very concept of city, no longer conceived of as a gigantic anthill, but as a nerve center of social, economic, and cultural innovation, a full-scale "social reactor," to use the expression of the mathematician and city planning expert Luis Bettencourt. According to whom the city "works like a star, attracting people and accelerating social interaction and social outputs in a way that is analogous to how stars compress matter and burn brighter and faster the bigger they are." Metropolises, albeit with the infinite contradictions that are their hallmark, remain the places with the highest rate of social and cultural experimentation. Anyone involved in art cannot fail to be fascinated by a process of the sort.

The idea that lies at the foundation of *Minimal Cities* came before the site-specific installations, it even came before the photographic project itself. In fact, it dates back to 2009, during an artist's residency in New York, to be precise while I was shooting scenes that used the old red-brick, brownstone buildings of the Upper East Side as a background. Once back in Italy, I worked on a video project based on that embryonic idea. The video was actually left incomplete, but I had realized that the idea might work. In 2012 a gallery invited me to present a new project for the MIA fair, and, seeing as how my aesthetic and conceptual reflections on the subject were at a good point, I decided to try to put the idea into photographic form, and that's how the whole series came into being.

The presentation to the public and to critics of the *Minimal Cities* series at the 2013 edition of MIA went very well, and that is what led to many other collaborations and shows. However the project took a decisive shift up in gear in 2016, thanks to an invitation from Massimo Ferrari, a curator and Professor in Architectural Composition at the Milan Polytechnic, who wanted to try to put the project on a different footing: not "simple" installations designed as large photographic sets, but full-scale "public art" projects, in which the installation transforms the public space, interacting with the people who frequent it. The first installation of this sort was set up at none other than the Casa del Mantegna in 2016, during the Mantova Architettura review curated by Massimo Ferrari himself, a figure who has played an important role in my career, and for whom I have great respect, both in professional terms and as a person. Since 2016 I have created several site-specific installations, but this one, for "La Porta di Milano," is definitely the biggest and the most spectacular. Aside from the aspect of scale, I find that in this place, which is frequented so much, as a "thoroughfare," on a par with a normal city street, with a high volume of traffic, the presentation of the work in the form of a public art project finds its most complete realization, insofar as here the installation completely transforms the space. It is no longer a simple corridor for technical and functional transit, it has become a place in which the influx slows down for a moment, and people find themselves within a certain content, as well as within a certain container. And, perhaps also because this content was not expected, people find themselves somehow interacting with it, never mind if with a simple selfie with "the city of bricks," or a deeper observation about cities or their evolution in the future.

The most recent installation in a public space is the one that I created for the National Pavilion of Cameroon at the 59th Venice Biennale at the invitation of Sandro Orlandi Stagl, another fundamental figure in my artistic path over the last years. In this case, the space that plays host to the installation is the splendid seventeenth-century cloister of the Guggenheim state Institute of Art in

In mostra sono presenti una quindicina di scatti fotografici. Anche in queste immagini il confine tra i linguaggi è sfumato. Penso che la serie fotografica funzioni anche per questo: a un primo sguardo le immagini della serie sembrano semplici riprese di skyline di città contemporanee ma, una volta che lo sguardo ha superato l'inganno della visione superficiale, si prova il senso dell'artificio e, allo stesso tempo, di cruda realtà dovuta alla natura "oggettuale" di ciò che vi è rappresentato. Le *Città minime* sono delle *messe in scena*, frutto di una progettazione architettonica in scala, dell'allestimento e della sua verifica. L'opera, dunque, nasce molto prima dello scatto fotografico che, per così dire, si riduce a semplice documentazione dell'installazione, un attimo prima che si dissolva in una nuova forma architettonica.

Cosa ti affascina della metropoli contemporanea che ti ha spinto a ideare la serie di installazioni *Città minime*?

Pasolini era convinto che la nostra cultura avesse incominciato a morire nel momento in cui l'uomo iniziò ad abbandonare le campagne. "Morire" penso che sia un termine eccessivo, ma la trasformazione in atto in tutto il pianeta assume i caratteri di un'autentica rivoluzione copernicana per la cultura e il modo di intendere la socialità. Nei prossimi decenni le metropoli avranno una crescita esponenziale. Per gestire questa enorme crescita e concentrazione sociale, dovremo ripensare radicalmente il concetto stesso di città, non più concepita come gigantesco formicaio, ma come centro nevralgico di innovazione sociale, economica e culturale, un vero e proprio "reattore sociale", per usare l'espressione del matematico ed esperto di urbanistica Luis Bettencourt. Secondo quest'ultimo la città "ha un funzionamento simile a quello di una stella perché attrae persone e accelera le interazioni e gli output sociali proprio come le stelle comprimono la materia bruciando più velocemente e in maniera più luminosa tanto più sono grandi". Le metropoli, seppur con le infinite contraddizioni che le contraddistinguono, rimangono i luoghi col più alto tasso di sperimentazione sociale e culturale. Chiunque si occupi di arte non può che rimanere affascinato da un simile processo.

L'idea che sta alla base delle *Città minime* viene prima delle installazioni site specific, viene prima ancora del progetto fotografico stesso. Risale infatti al 2009, durante una residenza d'artista a New York, più esattamente mentre giravo delle scene che avevano come sfondo i vecchi edifici in pietra bruna e in mattoni rossi dell'Upper East Side. Una volta tornato in Italia ho lavorato a un progetto video basato su quell'embrione di idea. Il video in realtà è rimasto un incompiuto, ma avevo intuito che l'idea poteva funzionare. Nel 2012 una galleria mi ha invitato a presentare un nuovo progetto per il MIA. Visto che le mie riflessioni estetiche e concettuali sull'argomento erano mature, ho deciso di provare a declinare l'idea a livello fotografico e così è nata l'intera serie.

La presentazione al pubblico e alla critica della serie delle *Città minime* al MIA del 2013 andò molto bene. Da lì nacquero molte altre collaborazioni e mostre. Tuttavia il progetto ebbe un decisivo salto di qualità nel 2016, grazie all'invito di Massimo Ferrari, curatore e professore di Composizione Architettonica al Politecnico di Milano, che volle provare a declinare il progetto su un piano diverso: da "semplici" installazioni pensate come grandi set fotografici a veri e propri progetti di "arte pubblica" nei quali l'installazione trasforma lo spazio pubblico interagendo con le persone che lo frequentano. La prima installazione di questo tipo fu appunto allestita presso la Casa del Mantegna nel 2016, nel corso della rassegna Mantova Architettura curata dallo stesso Massimo Ferrari, figura che ha rivestito un ruolo importante nel mio percorso e verso il quale nutro un grande rispetto sia professionale che umano. Dal 2016 ho realizzato diverse installazioni site specific, ma questa per la Porta di Milano è senz'altro la più grande e la più scenografica. Al di là dell'aspetto dimensionale, penso che in questo luogo, così frequentato e "di passaggio", alla stregua di una normale e trafficata via cittadina, la declinazione del lavoro verso un progetto di arte pubblica trovi la sua più completa realizzazione, in quanto qui l'installazione trasforma compiutamente lo spazio da semplice corridoio di transito tecnico/funzionale a luogo in cui il flusso rallenta per un attimo e le persone si scoprono all'interno di un contenuto oltre che di un contenitore. E con questo contenuto, forse anche perché inatteso, le persone si trovano in qualche modo a interagire, poco importa se con un semplice selfie con "la città di mattoni" o una riflessione più profonda sulle città o la loro evoluzione nel futuro.

L'ultima installazione all'interno di uno spazio pubblico in ordine di tempo è quella che ho realizzato per il Padiglione Nazionale del Camerun alla 59° Biennale di Venezia su invito del curatore Sandro Orlandi Stagl, altra figura importantissima nel mio percorso artistico degli ultimi anni. In questo caso lo spazio che ospita l'installazione

Venice. To create this work, I gave thought not only to the visitors to the Biennale show, but also to the students who live in that place and who interact with it all year round. That is why the installation is designed to be seen and experienced from the courtyard, and also from the countless windows on the first floor surrounding the whole cloister. The work, which I entitled *H1=H2*, the equation of the principle of communicating vessels, is a multi-faceted project that sets out from the physical installation, but which also strays into social, economic, and relational contexts.

There has been talk of a "void as a constructive potential"; how is this human "presence/absence" to be interpreted in your installations?
From the visual point of view, in my installations voids are a crucial aspect in both physical and poetic respects. In physical terms, voids are important for creating the effect of resemblance to real cities: By reversing the brick, compared to how it is ordinarily used in construction, a series of several holes appears that immediately reminds us of the facades of buildings, with their rows of windows all looking the same. If an individual brick resembles a building, hundreds of bricks together, one on top of the other, look to us, also in the game of dimensional scale, like a giant skyscraper, rather as in a system of fractals. Many forms present in nature, such as trees, clouds, and ice crystals, can be reduced to fractals, geometrical objects that are repeated in an identical pattern, on differing scales. According to Mandelbrot, the Polish mathematician, fractals correspond closely to the structure of the human mind, and that may be why people find them so familiar. The *Minimal Cities* are based on the same concept as fractals: Surprisingly, the biggest skyscraper resembles its most elementary cell, the brick.
However, the *Minimal Cities* are not "ideal cities." On the contrary I like the idea of representing parts of real cities with all their contemporary contradictions and apprehensions. Cities teeming with life are often also places of infinite solitude, and here we come to the void in a poetic sense: My cities are infinitely silent, in other words with an interior silence, the kind that leads us to reflect on our nature as human beings forced to live in close contact with a whole host of other human beings. Rather than the absence of human beings, I would talk in terms of a presence that is evoked, and clearly perceived however much it may not be directly visible. Recently, during the first and strictest lockdown, in 2020, this concept appeared highly evident to everyone: Cities were transformed, from one day to the next, into gigantic containers of lives, all squeezed together side by side, but totally invisible, and silent, shut up behind row upon row of windows. So they are not cities that have been abandoned, but cities where there is no life, and this aspect also definitely deserves to be developed further in the future.

è lo splendido chiostro seicentesco dell'Istituto d'Arte statale Guggenheim di Venezia. Per la realizzazione di questo lavoro ho pensato non solamente ai visitatori della biennale d'arte, ma anche agli studenti che in quel luogo vivono e interagiscono tutto l'anno. Per questo l'installazione è pensata per essere vista e vissuta dal cortile, ma anche dalle innumerevoli finestre del primo piano che circondano tutto il chiostro. Il lavoro, che ho intitolato *H1=H2*, l'equazione del principio dei vasi comunicanti, è un progetto articolato che parte dall'installazione fisica, ma che sconfina in ambiti sociali, economici e relazionali.

Si è parlato di "vuoto come potenzialità costruttiva"; come va interpretata questa "presenza/assenza" umana nelle tue installazioni?
Sul piano visivo, nelle mie installazioni i vuoti sono un aspetto cruciale sia dal punto di vista fisico che poetico. Dal punto di vista fisico i vuoti sono importanti per creare l'effetto di verosimiglianza con le città reali: rovesciando il mattone, rispetto a come viene comunemente utilizzato in edilizia, appare una fitta serie di fori che ci ricordano immediatamente le facciate dei palazzi con le loro trame di finestre tutte uguali. Se il singolo mattone assomiglia a un edificio, l'insieme di centinaia di mattoni, uno sopra l'altro, ci appare, sempre nel gioco della scala dimensionale, come un gigantesco grattacielo, un po' come in un sistema di frattali. Molte forme presenti in natura come gli alberi, le nuvole, i cristalli di ghiaccio sono assimilabili ai frattali, oggetti geometrici che si ripetono nella loro forma in modo identico, su scale diverse. Secondo il matematico polacco Mandelbrot, i frattali hanno delle forti corrispondenze con la struttura della mente umana ed è forse per questo che la gente li trova così familiari. Le *Città minime* si basano sullo stesso concetto dei frattali: il più grande dei grattacieli assomiglia, in modo sorprendente, alla sua cellula più elementare, il mattone.
Le *Città minime* però non sono "città ideali". Mi piace al contrario l'idea di rappresentare scorci di città reali con tutte le loro contraddizioni e inquietudini contemporanee. Le città brulicanti di vita sono spesso anche luoghi di infinite solitudini, e qui veniamo al vuoto inteso in senso poetico: le mie città sono infinitamente silenziose, fatte cioè di un silenzio interiore, quello che ci spinge a riflettere sulla nostra natura di esseri umani costretti a vivere a stretto contatto con una miriade di altri esseri umani. Più che di assenza dell'essere umano, parlerei piuttosto di presenza evocata, chiaramente percepita per quanto non direttamente visibile. Recentemente, durante il primo e più duro lockdown del 2020, questo concetto è apparso evidentissimo a tutti: le città si sono trasformate, da un giorno all'altro, in giganteschi contenitori di vite, tutte appiccicate l'una a fianco all'altra, ma totalmente invisibili, silenziose, rinchiuse dietro la fitta trama di finestre dei palazzi. Non città abbandonate quindi, ma città non vissute. Anche questo aspetto merita sicuramente un approfondimento futuro.

Biography

Matteo Mezzadri (Parma, 1973) began his career as a self-taught artist in the mid-1990s. After graduating in Political Science from Bologna University, and taking a Master's in Communications Design at the Milan Polytechnic, he devoted himself fully to artistic research and photography. In 2009, thanks to a collaboration with the ZimmerFrei group of artists, and a residence in New York, he became interested in video art, which immediately became a vital tool. In that period, his poetics were concentrated on the concept of the "architecture of connections," with special attention to the major contemporary metropolises, and the complex relationship dynamics that are a distinguishing feature of them. In 2012 he began the photographic series entitled *Città minime* (*Minimal Cities*), a work shown for the first time at the MIA Fair in Milan, and later in several galleries, museums, and shows in Italy and abroad, such as the prestigious European Month of Photography in Bratislava in 2014. The photographic series would receive several awards and prizes, including the WPO's Sony World Photography Awards in London, also in 2014. In 2016 he was invited by the scientific committee of Mantova Architettura to create the first monumental installation of the *Minimal Cities* at Casa del Mantegna (in Mantua). The year 2016 was also when he met the Artantide gallery, and the curator Sandro Orlandi Stagl, thanks to whom he would take part in the Italian edition of the Italy-China Biennale, at the Arca in Vercelli and, later on, in the Chinese edition of the same Biennale at the Plastic Cultural Park in Beijing. In 2022, coinciding with the exhibition *Orizzonte degli eventi - Rethink the city* (*Event Horizon*) curated by Matteo Pacini at the Porta di Milano at Malpensa airport, he was invited by the National Pavilion of Cameroon to create a large-scale installation for the 59th Venice Biennale.

Group Shows

2022
59th Venice Biennale, National Pavilion of Cameroon, Palazzo Bernardo/Liceo Artistico Guggenheim, Venice, curators: Sandro Orlandi Stagl, Paul Emmanuel Loga Mahop

2020
Arteologia, Archaeological Museum of Vicenza, Vicenza, curator: Sandro Orlandi Stagl
Mirabili Intuizioni, Fondo Malerba per la Fotografia, Milan, curator: Mino di Vita

2019
14th Curitiba Biennial of Art, Museu Paranaense, Curitiba (Brazil), curator: Massimo Scaringella
Visuali Italiane, Roonee 247 Fine Arts, Tokyo (Japan), curator: Mino Di Vita
Miradas Compartidas, Hispanoamerican Center, Havana (Cuba), curators: Alain Cabrera, Mino Di Vita

2018
Fotografia Contemporanea, Villa Brandolini, Pieve di Soligo (TV), curator: Carlo Sala
Prospettive Emergenti, Palacio de Lombillo, Havana (Cuba), curators: Alain Cabrera, Mino Di Vita
Arteologia, National Archaeological Museum, Venice, curator: Sandro Orlandi Stagl
Equilibri Artistici, Rope Contemporary Art Gallery, Modena, curator: Federica Pedricca

2017
Percorso Arte Etica, Artantide Art Gallery, Verona, curator: Sandro Orlandi Stagl

2016
China-Italy Biennale, The No. 3 Plastic Cultural Park, Beijing (China), curators: Sandro Orlandi Stagl, Mian Bu
Growing, M Contemporary Art Gallery, Reggio Emilia, curator: Federica Pedricca
Anartomy, M Contemporary Art Gallery, Reggio Emilia, curator: Federica Pedricca

2015
Italy-China Biennale, Arca - Museo Arte Contemporanea di Vercelli, Vercelli, curators: Sandro Orlandi Stagl, Mian Bu
Locus Loci, sovversione di geografie personali, Villa Terzoli, Brebbia (VA), curators: Eleonora Castagna, Michela Estrafallaces
Videoart Yearbook 2015, Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato, curators: Renato Barilli, Silvia Grandi
Resistenza e arte, eredità e contemporaneità, Museo Civico di Correggio Reggio Emilia, curators: Salvatore Trapani, Elisabetta Del Monte

Biografia

Matteo Mezzadri (Parma, 1973) inizia il suo percorso artistico da autodidatta a metà degli anni novanta. Dopo la laurea in Scienze politiche presso l'Università di Bologna e un master in Design della comunicazione al Politecnico di Milano, si dedica completamente alla ricerca artistica e alla fotografia. Nel 2009, grazie a una collaborazione col gruppo di artisti ZimmerFrei e una residenza a New York, si avvicina alla videoarte che diventa da subito uno strumento imprescindibile. La sua poetica in quegli anni si concentra sul concetto di "architettura dei legami", con una particolare attenzione alle grandi metropoli contemporanee e alle complesse dinamiche relazionali che le caratterizzano. Nel 2012 inizia la serie fotografica intitolata *Città minime*, lavoro esposto per la prima volta al MIA di Milano e poi in numerose gallerie, musei e rassegne in Italia e all'estero, come la prestigiosa European Month of Photography di Bratislava nel 2014. La serie fotografica riceverà diversi premi e riconoscimenti tra i quali il Sony World Photography Awards della WPO di Londra sempre nel 2014. Nel 2016 viene invitato dal comitato scientifico di Mantova Architettura a realizzare la prima installazione monumentale delle *Città minime* presso la Casa del Mantegna (MN). Sempre al 2016 risale l'incontro con la galleria Artantide e il curatore Sandro Orlandi Stagl, grazie al quale parteciperà all'edizione italiana della Biennale Italia-Cina presso l'Arca di Vercelli e, successivamente, all'edizione cinese della stessa Biennale presso il Plastic Cultural Park di Pechino. Nel 2022, in concomitanza con la mostra *Orizzonte degli eventi - Rethink the city* a cura di Matteo Pacini presso la Porta di Milano dell'aeroporto di Malpensa, viene invitato dal Padiglione Nazionale del Camerun a realizzare una grande installazione per la 59° Biennale d'arte di Venezia.



Mostre Collettive

2022
59° Biennale di Venezia, Padiglione Nazionale del Camerun, Palazzo Bernardo/Liceo Artistico Guggenheim, Venezia, curatori: Sandro Orlandi Stagl, Paul Emmanuel Loga Mahop

2020
Arteologia, Museo Archeologico di Vicenza, Vicenza, curatore: Sandro Orlandi Stagl
Mirabili intuizioni, Fondo Malerba per la Fotografia, Milano, curatore: Mino di Vita

2019
14° Biennale d'arte di Curitiba, Museu Paranaense, Curitiba (Brasile), curatore: Massimo Scaringella.
Visuali italiane, Roonee 247 Fine Arts, Tokyo (Giappone), curatore: Mino Di Vita
Miradas Compartidas, Centro Hispanoamericano, L'Avana (Cuba), curatori: Alain Cabrera, Mino Di Vita

2018
Fotografia contemporanea, Villa Brandolini, Pieve di Soligo (TV), curatore: Carlo Sala
Prospettive emergenti, Palacio de Lombillo, L'Avana (Cuba), curatori: Alain Cabrera, Mino Di Vita
Arteologia, Museo Archeologico Nazionale, Venezia, curatore: Sandro Orlandi Stagl
Equilibri artistici, Rope Contemporary Art Gallery, Modena, curatrice: Federica Pedricca

2017
Percorso Arte Etica, Artantide Art Gallery, Verona, curatore: Sandro Orlandi Stagl

2016
Biennale Cina-Italia, The No. 3 Plastic Cultural Park, Pechino (Cina), curatori: Sandro Orlandi Stagl, Mian Bu
Growing, M Contemporary Art Gallery, Reggio Emilia, curatrice: Federica Pedricca
AnARTomy, M Contemporary Art Gallery, Reggio Emilia, curatrice: Federica Pedricca

2015
Biennale Italia-Cina, Arca - Museo Arte Contemporanea di Vercelli, Vercelli, curatori: Sandro Orlandi Stagl, Mian Bu
Locus Loci, sovversione di geografie personali, Villa Terzoli, Brebbia (VA), curatrici: Eleonora Castagna, Michela Estrafallaces
Videoart Yearbook 2015, Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato, curatori: Renato Barilli, Silvia Grandi
Resistenza e arte, eredità e contemporaneità, Museo Civico di Correggio, Reggio Emilia, curatori: Salvatore Trapani, Elisabetta Del Monte

2014
European Month of Photography, Domumenia I Kunsthalle Bratislava, Bratislava (Slovakia), curator: Michael Benson
Sony World Photography Awards, Somerset House, London (UK)
The Blind Pilots Projects, Thessaloniki (Greece)
Otherscreen (movie theater romm/basement), The Others, Ex Carcere LE NUOVE, Turin, curator: Scatolabianca
Aquae Mundi, Fusion Art Gallery, Turin, curators: Roberto Mastroianni, Walter Vallini
Sony World Photography Awards, Liverpool ONE, Liverpool (UK)
Videoart Yearbook 2014, Santa Cristina cloister, Bologna, curators: Renato Barilli, Guido Bartorelli, Alessandra Borgogelli, Paolo Granata, Silvia Grandi, Fabiola Naldi
M.O.O.N., Musei Civici Reggio Emilia, Reggio Emilia, curator: Chiara Lemmi

2013
Paleocontemporanea, Capodimonte Astronomical Observatory, Naples, curator: Marcella Ferro
Videoart Yearbook 2013, Santa Cristina cloister, Bologna, curators: Renato Barilli, Guido Bartorelli, Alessandra Borgogelli, Paolo Granata, Silvia Grandi, Fabiola Naldi
Verticalità, CAMeC (Centro Arte Moderna e Contemporanea), La Spezia, curators: Walter Vallini, Roberto Mastroianni
Living in Lift, Castel dell'Ovo, Naples, curators: Walter Vallini, Roberto Mastroianni

2012
L'immagine del corpo, La Fabbrica del Vapore, Milan, curator: Cecilia Guida
Territorio, Uomo, Territorio, Museum of Natural History, Turin, curators: Walter Vallini, Silvio Valpreda
Pixel. La nuova generazione della videoarte in Italia, Pala Riviera, San Benedetto del Tronto (AP), curator: Giovanni Viceconte
Videominuto - International Festival of 1 Minute Videos, Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato

2011
Elementi, Galleria L.I.B.R.A., Catania, curator: Beatrice Buscaroli
Quotidiana 2011, Palazzo Trevisan, Padua, curator: Stefania Schiavon

2010
The State of the Art, Romanian Academy in Rome, Rome, curator: Luisa Conte
Here we are, il luogo è sempre specifico, PAC (Padiglione d'Arte Contemporanea), Ferrara, curator: Martina Angelotti
ArtTension - passato remoto, Appartamento Lago, Milan, curator: Arianna De Micheli
Digitalia, Centro Culturale Altinate, Padua, curators: Caterina Benvegnù, Letizia Liguori, Elena Squizzato, Stefania Schiavon
Veritas, Palazzo Bentivoglio, Gualtieri, curators: Marzio Dall'Acqua, Mauro Buzzi

One-Man Shows

2022
Orizzonte degli eventi - Rethink the city, Porta di Milano, Milano Malpensa airport, curator: Matteo Pacini

2021
External Landscape, Museo Civico Casa del Suono, Parma, curators: Chiara Canali, Camilla Mineo
Sull'orlo del cielo, Artantide Art Gallery, Verona, curator: Sandro Orlandi Stagl

2019
L'opera e la Polvere, ROPE Art Gallery, Modena, curator: Federica Pedricca

2017
Noosfera, Artantide Art Gallery, Verona, curator: Sandro Orlandi Stagl

2016
Arte e Architettura, le Città minime, Casa del Mantegna, Mantua, curators: Massimo Ferrari, Claudia Tinazzi, Luigi Spinelli

2015
Città minime, Dark Room Gallery, Carpi, curator: Chiara Lemmi
External Landscape, Mirabilia Gallery, Reggio Emilia, curator: Chiara Lemmi

2013
Città minime, MIA Art Fair, SuperstudioPiù, Milan, Galleria Orizzonti

2012
Come una barca nel bosco, PAV - Parco Arte Vivente, Turin, curator: Silvio Valpreda
Timers, Galleria Scatolabianca, Milan, curator: Martina Cavallarin
All Things Organic, Palazzo Turchi di Bagno, Ferrara, curator: Gilberto Pellizzola

2010
Io sono gli altri, Galleria Centro Immagini Contemporanee, Parma, curator: Mauro Buzzi

2014
European Month of Photography, Dom Umenia / Kunsthalle Bratislava, Bratislava (Slovacchia), curatore: Michael Benson
Sony World Photography Awards, Somerset House, Londra (UK)
The Blind Pilots Projects, Thessaloniki (Grecia)
Otherscreen (movie theater romm/basement), The Others, Ex Carcere LE NUOVE, Torino, curatore: Scatolabianca
Aquae Mundi, Fusion Art Gallery, Torino, curatori: Roberto Mastroianni, Walter Vallini
Sony World Photography Awards, Liverpool ONE, Liverpool (UK)
Videoart Yearbook 2014, Chiostro di Santa Cristina, Bologna, curatori: Renato Barilli, Guido Bartorelli, Alessandra Borgogelli, Paolo Granata, Silvia Grandi, Fabiola Naldi
M.O.O.N., Musei Civici Reggio Emilia, Reggio Emilia, curatrice: Chiara Lemmi

2013
Paleocontemporanea, Osservatorio Astronomico di Capodimonte, Napoli, curatrice: Marcella Ferro
Videoart Yearbook 2013, Chiostro di Santa Cristina, Bologna, curatori: Renato Barilli, Guido Bartorelli, Alessandra Borgogelli, Paolo Granata, Silvia Grandi, Fabiola Naldi
Verticalità, CAMeC (Centro Arte Moderna e Contemporanea), La Spezia, curatori: Walter Vallini, Roberto Mastroianni
Living in lift, Castel dell'Ovo, Napoli, curatori: Walter Vallini, Roberto Mastroianni

2012
L'immagine del corpo, La Fabbrica del Vapore, Milano, curatrice: Cecilia Guida
Territorio, uomo, territorio, Museo delle Scienze, Torino, curatori: Walter Vallini, Silvio Valpreda
Pixel. La nuova generazione della videoarte in Italia, Pala Riviera, San Benedetto del Tronto (AP), curatore: Giovanni Viceconte
Videominuto - International festival of 1 minute videos, Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci, Prato

2011
Elementi, Galleria L.I.B.R.A., Catania, curatrice: Beatrice Buscaroli
Quotidiana 2011, Palazzo Trevisan, Padova, curatrice: Stefania Schiavon

2010
The State of the Art, Accademia di Romania in Roma, Roma, curatrice: Luisa Conte
Here we are, il luogo è sempre specifico, PAC (Padiglione d'Arte Contemporanea), Ferrara, curatrice: Martina Angelotti
ArtTension - passato remoto, Appartamento Lago, Milano, curatrice: Arianna De Micheli
Digitalia, Centro Culturale Altinate, Padova, curatori: Caterina Benvegnù, Letizia Liguori, Elena Squizzato, Stefania Schiavon
Veritas, Palazzo Bentivoglio, Gualtieri, curatori: Marzio Dall'Acqua, Mauro Buzzi

Mostre Personali

2022
Orizzonte degli eventi - Rethink the city, Porta di Milano dell'Aeroporto di Milano Malpensa, curatore: Matteo Pacini

2021
External Landscape, Museo Civico Casa del Suono, Parma, curatori: Chiara Canali, Camilla Mineo
Sull'orlo del cielo, Artandide Art Gallery, Verona, curatore: Sandro Orlandi Stagl

2019
L'opera e la polvere, ROPE Art Gallery, Modena, curatrice: Federica Pedricca

2017
Noosfera, Artantide Art Gallery, Verona, curatore: Sandro Orlandi Stagl

2016
Arte e architettura, le Città minime, Casa del Mantegna, Mantova, curatori: Massimo Ferrari, Claudia Tinazzi, Luigi Spinelli

2015
Città minime, Dark Room Gallery, Carpi, curatrice: Chiara Lemmi
External Landscape, Mirabilia Gallery, Reggio Emilia, curatrice: Chiara Lemmi

2013
Città minime, MIA Art Fair, SuperstudioPiù, Milano, Galleria Orizzonti, Catania

2012
Come una barca nel bosco, PAV - Parco Arte Vivente, Torino, curatore: Silvio Valpreda
Timers, Galleria Scatolabianca, Milano, curatrice: Martina Cavallarin
All Things Organic, Palazzo Turchi di Bagno, Ferrara, curatore: Gilberto Pellizzola

2010
Io sono gli altri, Galleria Centro Immagini Contemporanee, Parma, curatore: Mauro Buzzi