

Niko Stumpo intervento a x media conference

## Web limits

(Niko comincia l'intervento mostrando un video)

Questo è uno dei primi lavori che ho fatto. E' molto difficile farli vedere, perché sono lavori che sono nati per essere fruiti su web. Tutti i lavori sono concepiti perché l'utente, trovandosi da solo al monitor, li debba esplorare, debba trovare la propria strada. Essendo dei lavori interattivi, l'utente, a seconda di dove clicca e della strada che decide di prendere, cambia il visual e cambia l'atmosfera. Questo è un altro progetto che ho fatto per una mostra che si è tenuta a Verona per una casa di design. (video)

Io parlerò il meno possibile; voglio mostrarvi, soprattutto i lavori.

In questo caso, io, vi sto dando la mia versione della navigazione.

Ogni utente, navigando all'interno del sito, crea la propria strada e le proprie situazioni; la successione degli elementi può essere modificata, in random, non è definitiva.

Adesso voglio mostrarvi l'ultimo lavoro che ho fatto per Play Station, per una galleria on line della nuova campagna che si chiama Deter Place. E' stato commissionato da un'agenzia inglese, che si occupa della pubblicità di Play Station, è una specie di galleria d'arte on line fatta per Play Station 2.

Deter Place è la terza dimensione. E' lo spazio che esiste tra il reale e il non reale; è una dimensione a metà tra queste due.

Mi è stato chiesto di sviluppare questo concetto e di realizzare la versione del Deter Place.

Questo è quello che è uscito dopo una settimana di lavoro.

(video)

Per andare avanti nel video dobbiamo finire il gioco.

Nei miei lavori cerco di mischiare tutto, perché non voglio solo creare un'interfaccia o un sito contenitore; io cerco di creare esperienze, dove unisco dei giochi fatti in Shockwave, animazioni, filmati e audio.

Cerco di realizzare un lavoro che unisca un po' tutto, creando una cosa che non sia ricordata solo per l'estetica, ma anche per quello che ti ha dato, per le emozioni che ti ha suscitato.

Spesso i lavori, che vedo, sono molto belli esteticamente, ma sono freddi e non dicono più di tanto, io invece cerco di creare questi piccoli mondi di cui l'utente si ricorda, proprio perché si è divertito, o perché si è annoiato o perché l' ha odiato.

Anche il mio sito non è semplice da navigare, infatti, spesso molti miei lavori non vengono visti perché sono difficili da trovare. Ma è anche bello ricevere molte mail da gente che l' ha visto; ci sono quelli cui è piaciuto, a chi ha fatto schifo, chi si è divertito e chi non l' ha capito. Insomma, cerco di dare qualcosa e spesso mi viene dato in cambio qualcos'altro.

Cerco di dare un qualcosa di diverso, in molti casi l'utente capisce e in altri no, è un po' una sfida per me. Un modo per cercare nuove forme di comunicazione e di intrattenimento.

E questo era il lavoro per Play Station. (applausi)

Grazie, grazie.

Questo, invece, è un lavoro che ho fatto per Vector Lounge, una manifestazione che viene organizzata da cHmAn, un gruppo francese che fa molti lavori sul web. Ogni volta scelgono un tema, su cui fare quest'esibizione, e invitano cinque o sei artisti diversi, da tutto il mondo, e fanno produrre a loro dei lavori in due giorni, che vengono mostrati poi, durante l'esibizione stessa.

Io sono stato invitato alla prima edizione, svoltasi al Georges Pompidou a Parigi, mi è stato richiesto di fare un lavoro che rivalutasse l'architettura del Pompidou. Noi siamo andati in giro due giorni scattando foto, e ho ricostruito la mia versione del Pompidou, il risultato è un'animazione non interattiva, perché doveva essere proiettata in loop su alcuni monitor.

(video).

Ho lavorato non tanto sull'animazione, quanto sull'immagine, cercando di ricostruire l'architettura che è molto caratteristica perché è piena di metallo ed io ho fatto la mia rivisitazione.

Quello che vi mostrerò, adesso, è invece un lavoro che ho fatto per la Biennale di Valencia, che quest'anno comprendeva anche la sezione dei new media ed io sono stato invitato insieme ad altri artisti per realizzare un lavoro.

(video)

Questo è un altro progetto che ho realizzato, lo scorso anno, in collaborazione con Bradley Grosh che è il creatore del sito gmunk.com. Bradley Grosh è molto conosciuto in rete, perché molto bravo a fare video. Abbiamo, quindi, deciso di collaborare per questo lavoro.

Siamo stati invitati dal Remedi projet, un sito di sperimentazione on-line, per creare un nostro pezzo.

Abbiamo fatto un lavoro sul calcio creando le nostre due squadre, quella inglese e quella italiana, che si sfidano.

(video)

Io ora ve li sto facendo vedere un po' velocemente, in realtà ci sarebbe anche molto da leggere e da scoprire, ma se li volete vedere meglio, li troverete sul sito.

Ora voglio farvi vedere un altro lavoro realizzato un anno e mezzo fa, quindi è un po' vecchio.

Ve lo volevo mostrare perché è uno dei miei primi esperimenti con la musica e con Flash, era stato realizzato per Remedi Project, in occasione della prima volta che mi hanno invitato, nel 2000.

Questo in definitiva è il mio primo grande lavoro interattivo, e queste sono le varie animazioni caricate all'interno di quel progetto.

Questa, come dicevo, è una delle mie prime sperimentazioni con il video in Flash.

Come vedete c'è un'immagine unica che è un .psd.

Con Flash dobbiamo sempre contenerci con i pesi, perché questi file andranno on-line, quindi spesso bisogna arrivare a dei compromessi: riuscire a far delle animazioni a tirar fuori degli effetti che, però, pesino poco. Questo spinge la gente a scoprire dei veri e propri stratagemmi, che talvolta diventano dei segreti, per fare dei lavori che pesino poco ed abbiano un effetto visivo di alto impatto.

Questa, ad esempio, è un'immagine sola che avevo mascherato a vari livelli e così facendo, muovendola, si creano questi effetti visivi che la fanno sembrare un girato, un filmato.

Il prossimo è un altro esperimento, fatto basandomi sulle emozioni.

Volevo creare qualcosa di molto allegro, perché seguiva un altro lavoro che avevo realizzato e che invece era molto più triste e pensoso. E' molto semplice.

(filmato)

Volevo finire con un'ultima cosa. Queste sono delle illustrazioni realizzate, ultimamente, con un ragazzo di onetwothreeclan che è un sito francese di Lile. Lui lavora per cHmAn.

Sono delle magliette e dei poster, che abbiamo realizzato per un sito e, che verranno prodotte tra poco. Volevo mostrarvi anche i lavori di stampa e non solo quelli interattivi.

Il poster verrà prodotto sul sito tredless.com, qui si invitano i designers a spedire delle grafiche per essere scelte, prodotte e vendute on-line.

Il nostro poster, che misura 90X50 cm, è in quadricromia. Abbiamo cercato di fare qualcosa nel nostro stile, proveniamo entrambi dai graffiti. Abbiamo quindi cercato di trasporre l'idea del muro urbano nel digitale. Realizzeranno la maglietta.

I lavori che vi mostrerò, adesso, sono commissionati da Architip, una rivista di S.Francisco.

In ogni numero la rivista, che viene stampata in serie limitatissima di sole 500 copie, invita cinque artisti richiedendo la realizzazione di pagine ad hoc. Il materiale sarà visibile solo sulla rivista, in modo che divenga una cosa per collezionisti; ogni copia è numerata e si può acquistare solo on-line.

Dovevamo realizzare cinque pagine a testa in bianco e nero, io avevo deciso di tornare all'illustrazione.

Io nasco come illustratore, avendo frequentato il liceo artistico e poi l'accademia di belle arti; in seguito mi sono spostato su internet perché mi stuzzicava la possibilità di poter mischiare i vari media, come dicevo prima, mischiare la musica, le illustrazioni, le animazioni.

Questo è quello che mi appassiona maggiormente di internet, il poter unire differenti media derivanti da diversi supporti, metterli in uno unico e renderli vivi, interattivi e visibili a tutti.

Con questo finisco. Grazie.

Mirko: Mi piaceva osservare qualcosa con Nicola perché abbiamo visto una serie di esempi interessanti.

Nico: scusate se non parlo molto

Mirko: Non ti preoccupare, hanno parlato per te i tuoi prodotti. Un esempio di alta qualità e soprattutto di narrazione non lineare, ed un livello di percezione molto intima in un rapporto 1 a 1 con la macchina.

E questo, secondo me, è assolutamente interessante.

Volevo porre l'attenzione su una cosa; avete osservato bene dove Nicola cliccava?

E' come se assistessimo all'impostazione di una strada che, va oltre la comunicazione metaforica, ossia, va oltre il problema, di cui parlavo poco prima dell'introduzione, della plastica nel disegno industriale.

*[MRK si riferisce al colloquio alla fine dell'intervento di Matteo di Melazeta]*

Vale a dire, l'interazione che trovo qua dentro non assomiglia a nient'altro, non è il pulsante del play riprodotto sullo schermo, il pulsante del play è sullo stereo. Questo è il superamento della base metaforica a favore di un linguaggio proprietario, di questo mondo che sta qua dentro, non si sa dove, o nel web. Mi volevo inoltre complimentare per la qualità fortemente evocativa di questi prodotti.

Nico: grazie