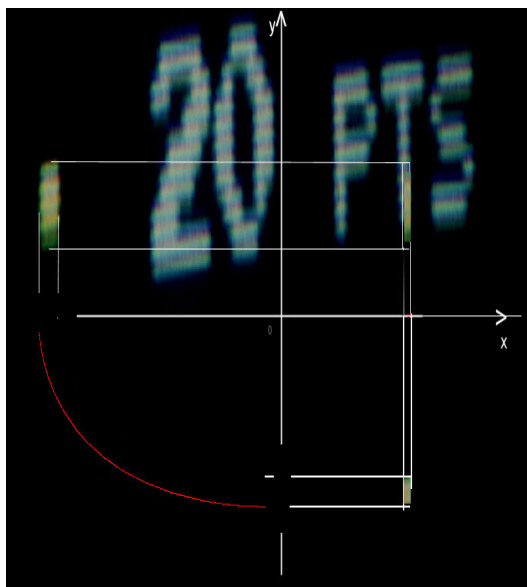


COMUNICATO STAMPA

TEATRO COMUNALE LONIGO

GIUSEPPE VERDI



**Galleria del Teatro Verdi di Lonigo**  
Piazza Matteotti 1 | Lonigo | Vicenza

## **ENRICO MITROVICH**

**W.Y.S.I.W.Y.G.**

**inaugurazione**  
**domenica 7 dicembre ore 18.00**

a cura di Stefania Portinari

dal 7 dicembre 2003 al 18 gennaio 2004

orari: sabato e domenica 17.00 - 19.00  
nei giorni di spettacolo 18.00 - 20.00  
info: 0444835010 - 3351384360

La Galleria del Teatro Comunale "Giuseppe Verdi" di Lonigo (Vicenza) inaugura **domenica 7 dicembre 2003 alle ore 18.00** una mostra personale **dell'artista vicentino ENRICO MITROVICH**, a cura di **Stefania Portinari**.

**W.Y.S.I.W.Y.G. (What You See Is What You Get)** è il titolo della mostra, l'acrostico in inglese di "ciò che vedi è quello che ottieni", come recita la promessa delle stampanti che dovrebbero rendere esattamente ciò che appare al video del computer. La dichiarazione di poetica di **Enrico Mitrovich**, pittore, net artista e video maker, è una sigla del linguaggio informatico perché è proprio di questo campo multimediativo procedere per approcci diretti e visivi con il fruitore, come nella rappresentazione dei videogames, in cui non è necessario conoscere i segreti di funzionamento del software per poterne prendere possesso. Così dovrebbe essere secondo lui il primo rapporto con l'arte contemporanea: visivo e fagocitante, per appropriarsi della sua essenza senza allontanare chi guarda, per riavvicinarsene come a un linguaggio attuale.

L'ispirazione dell'arte di Mitrovich è un neopop elettrificato, anche barocco e sensuoso, ironico e malinconico, all'occorrenza giocoso, contaminato da colori fluo, neon e lisergici tra memoria degli anni Settanta e frattali, ma sempre colto e cleptomane nei confronti degli input visuali contemporanei. Pur abilissimo manipolatore digitale, egli riconduce il suo lavoro alla *technè* del mestiere, e porta le sue immagini elettroniche anche in pittura, per ripristinare le formule di legittimità del fare arte oggi perché un dipinto infine è prima di tutto "ciò che vedi", la sua iconografia immediata.

Elementi fondanti nelle opere di Mitrovich sono il richiamo al tema dell'obsolescenza, di cui il campo informatico offre un campionario visionario e immediato, la velocità che da assioma futurista diviene futuribile e il senso di precarietà biologica. La riproposizione

in medium artistici inconsueti di *still* da videogiochi e l'uso di icone massmediatiche rielaborate e mixate recitano una riflessione sul *memento mori* e sul rapporto che intratteniamo con lo strumento computer. La frequentazione con i mezzi digitali crea rapidità, in noi e nel modo con cui cambiano e si susseguono i programmi, come in accelerazioni forzate delle foto pioneristiche di rappresentazione del moto di Muybridge e Marey, così l'uso della pittura per raccontare il linguaggio del software e il creare immagini oniriche rivisitate è una maniera di raccontare la realtà come da sempre si è tentato di farlo: in modo perfettibile e soggettivo. Compiono per questo loghi, citazioni colte dalla storia dell'arte (da Pisanello a De Chirico, da Bacon ai graffitisti ai poeti visivi) e una riappropriazione della realtà con voluti "mezzi scarsi", segni rudimentali, come limiti tecnici rupestri nell'evoluzione dei programmi per elaboratore. La processuralità di Enrico Mitrovich fa rivivere la complessità del reale: se il mondo nella sua interezza non è rappresentabile, allora tanto vale isolare degli elementi per ricrearlo, come il software che cerca di rappresentare la realtà artificiale e attraverso i videogiochi inventa realtà fittizie che parlano però delle nostre aspirazioni e dei nostri desideri, mettono in moto desideri di supremazia e rivincita. Così il richiamo ossessivo e affettuoso al Pac-man, l' "uomo-testina" nel cui ciclo biologico sono gli elementi canonici della nostra realtà: la circolarità dell'azione tracciata dal labirinto, le due uniche mosse possibili (attacco e fuga), varchi misteriosi di buio elettronico dove non si sa che cosa succeda, il dietro le quinte in cui c'è nascosta la possibilità dell'infinito, perché il Pac-man divora o viene divorato ma si innamora, ed è un meccanismo diabolico.

Il "preparato visivo" di Enrico Mitrovich è un realismo pittorico mistificato discepolo di quell'E-spressionismo citato da Nicholas Negroponte, direttore Media Lab del Massachusetts Institute, come uno dei mezzi artistici vivificatori della vita d'oggi e di domani quando "più in là nel tempo, gli schermi dei computer verranno venduti a litri e dipinti sulle pareti. I CD-Rom saranno commestibili e gli elaboratori paralleli potranno essere applicati come le lozioni abbronzanti" e potremo addirittura vivere nei nostri computer.

In mostra saranno la serie in **lastre di alluminio** in saldatura non supportata *Battle Zone* e *Missile Command*, ispirate a videogiochi degli anni Ottanta, **dipinti, fotografie, tecniche miste su carta, grafiche ed elaborazioni digitali**, come *Enter-Exit*, basate su opere icone della storia dell'arte. Appositamente per l'esposizione sono state create l'opera al **neon W.Y.S.I..Y.G.**, **stampe su carta** da lastre di alluminio e il **video Slide Show**, con musiche originali di Giovanni Sarani.

## Enrico Mitrovich

Enrico Mitrovich (1962) vive e lavora a Vicenza.

Ha esposto di recente ad *Aperto Torino 2003*, al Festival Nazionale di Cinematografia VideoPolis e alla Gallery AbC di Milano. Si occupa di net art, installazioni, scenografie e grafica, computer graphic per siti web d'artista. Collabora da tempo con lo scrittore Vitaliano Trevisan per installazioni video e scenografie per cicli di letture. Il suo nome e la sua attività artistica sono stati citati ed illustrati in "*NET ART guide E-business Innovation Center*" (2001) e in un numero monografico del "*Philadelphia Inquirer Magazine*" sui videogames (1997). Il suo sito "obsolescenza dell'interfaccia grafica archeologia informatica" è recensito sulla rivista on line "*Net Art*".

*con richiesta di pubblicazione*