

Hall of Fame

Intervista con Max Coppeta

Venezia, 13.02.2026

// Descrivi te stesso con 3 parole

Visionario / Sperimentatore multidisciplinare / analitico

Spesso anticipo i tempi, quasi seguendo una sorta di premonizione artistica. Ne sono testimonianza i traguardi raggiunti nel corso della mia carriera: sono infatti l'autore della prima opera scannografica della storia dell'arte contemporanea con *Il Regalo di Dio*. Quest'opera, pubblicata già nel 1998 nel volume *Ospedali e Sanità in Italia* (ed. Liguori), è stata successivamente esposta nel 2001 nella prestigiosa cornice di Piazza del Plebiscito a Napoli.

Il mio percorso di sperimentazione è proseguito nel 2002, quando ho teorizzato e analizzato la tecnica del Video Mapping attraverso il progetto *Duty_Free*, e nel 2004 con l'ideazione del primo Libro Digitale 3D on-line, che mi è valso il prestigioso premio *Top Talent Quality Seal* a Salisburgo.

Nel 2012, ho progettato la prima "Virtual Gallery 3D" a effetto immersivo con simulazione tridimensionale, classificata al secondo posto per la sezione "Create your Culture!" al concorso internazionale *eContentAward Italy / World Summit Award*; in tale occasione ho ricevuto il premio da Giovanni Allia di Montereale presso la Fondazione Giorgio Cini di Venezia. Successivamente, nel 2019, con la mostra *BLACK OUT* (ispirata a *Le città invisibili* di Italo Calvino), ho anticipato con sguardo critico la complessa situazione sociale e l'isolamento che avremmo vissuto durante la pandemia.

Proprio in questo solco di anticipazione si inserisce, nel 2012, la mia ricerca sulle "Piogge Sintetiche". Con questo lavoro ho voluto esplorare il dualismo tra il simulare e l'ingannare la realtà: attraverso la tecnologia ho ricreato un fenomeno naturale, ponendo l'accento sulla fragilità degli ecosistemi e anticipando quelle problematiche ambientali che oggi sono diventate urgenze globali. È stata una riflessione critica su come l'uomo tenti di sostituire la natura con la simulazione, denunciando lo scollamento tra il reale e l'artificiale.

// Descrivi la tua opera con 3 parole

Ingannevole (o Illusoria) / Mutevole / Metafisica

Le mie opere giocano costantemente con la percezione dello spettatore. Attraverso l'uso di liquidi cristallizzati, vetri e rifrazioni, cerco di creare quello che io stesso definisco un **"inganno credibile"**. La mia ricerca sfida l'occhio a distinguere tra naturale e artificiale, tra ciò che è fluido e ciò che è solido, trasformando la materia in un paradosso visivo capace di disorientare e affascinare.

Per me, l'opera non è mai statica, anche quando è fisicamente ferma. Grazie all'interazione con la luce ambientale, lo spazio circostante e il movimento dell'osservatore, le mie creazioni cambiano continuamente. Questa caratteristica riflette la mia indagine sul **"divenire"** e sulla **"scultura pigra"**: l'opera sembra espandersi fuori dai propri confini fisici per vivere in una dimensione temporale e atmosferica sempre diversa.

Sotto il rigore tecnico e l'uso di materiali industriali o tecnologici, faccio pulsare una profonda ricerca di senso. Il mio lavoro non è un semplice esercizio estetico, ma un'indagine su concetti invisibili come la gravità, il tempo e l'anima. Come emerge dai miei appunti e dalle mie riflessioni, fare arte per me significa **"mettersi a nudo per esprimere il senso di assoluto"**, rendendo i miei lavori dei ponti tra la realtà tangibile e un mondo interiore fatto di simboli e silenzi.

Tutta l'arte è scultura perché contiene in sé la terza dimensione: quella poetica. La mia 'Scultura pigra' è l'opera d'arte prodotta in totale assenza di sforzo fisico, per lasciare fluire il pensiero come materia liquida in opposizione all'attrito della materia.

// Come descriveresti la tua esperienza durante l'edizione di Arte Laguna Prize? Questo evento come ha influenzato la tua carriera?

Sono trascorsi molti anni, ma ricordo ancora chiaramente quell'esperienza così carica di energia. In quel periodo (dal 2012) stavo portando avanti una nuova ricerca in cui la trasparenza e l'acqua erano le assolute protagoniste. L'acqua, in particolare, era una simulazione capace di ingannare anche lo sguardo più attento, evocando suggestioni e percezioni profonde.

Ero solito partecipare a concorsi in linea con un approccio di ricerca e sperimentazione e ho individuato subito in Arte Laguna ed.2014 il contesto ideale per proporre *Long Drop*. Lo feci senza alcuna aspettativa, finché non mi fu comunicato che l'opera era rientrata nella rosa dei finalisti. Fui sorpreso e profondamente soddisfatto: portare a Venezia una scultura in vetro — nel regno dei migliori laboratori al mondo — rappresentava una sfida non da poco.

Da quel momento la mia ricerca è stata oggetto di importanti valutazioni e posso affermare con assoluta certezza che il premio è stato un vero trampolino di lancio per la mia carriera.

// La tua carriera artistica parte nel 2001 con l'esposizione della tua opera a Napoli. Come si è evoluta la tua arte da quel momento?

"In verità, una ricerca autentica cammina di pari passo con la vita stessa. L'esposizione a Napoli, in Piazza del Plebiscito, è stata probabilmente la prima vetrina che mi ha permesso di interfacciarmi con un vasto pubblico: avevo appena 21 anni e presentavo la mia prima opera 'scannografica'.

Pur avendo studiato Scenografia, ho sempre creduto nell'innovazione. Il mio approccio iniziale è stato fortemente orientato al digitale — pur partendo dai media tradizionali — con progetti che hanno ricevuto importanti riconoscimenti internazionali. Tra questi, ricordo con piacere il World Summit Award (come candidato ufficiale) per l'e-Content Award Italy, la partecipazione a *TVIRUS* (il contenitore creativo di Oliviero Toscani), e la selezione per *Roma Design Più* presso la Sapienza Università di Roma. Altri tappe fondamentali sono state il Premio della Critica al PWI (Premio Web Italia) presso il Museo Michetti, il PIAFF (Potenza International Animation Film Festival), le menzioni di Adobe/Macromedia in California, la partecipazione alla Fiera del Libro di Torino nella sezione *Scrittura Mutante* (edizioni 2003, 2005 e 2007) e il *Top Talent Award* agli EuroPrix Multimedia Awards di Salisburgo.

Tuttavia, la vera svolta è avvenuta quando ho deciso di uscire dalla dimensione puramente immateriale per confrontarmi con la materia. Volevo tradurre quell'immaginario metafisico, fino ad allora narrato attraverso il digitale, in installazioni fisiche e 'micro-spettacoli' sotto forma di opere tangibili, capaci di abitare lo spazio reale."

// Qual è stato il punto di svolta nella vita che ti ha portato dove sei ora?

Definire dove mi trovo ora è complesso: ho sempre misurato il mio percorso non tanto sui passi compiuti, quanto sugli errori commessi. Una certezza, però, l'ho maturata: non bisogna mai fermarsi, né arrendersi, e soprattutto mai prendersi troppo sul serio. L'arte, d'altronde, non è un traguardo, ma un cammino infinito. In questo viaggio, più che un singolo momento, sono stati determinanti gli incontri.

// Quali sono i tuoi progetti futuri o attuali? I più importanti

Non seguo una scaletta di priorità: un progetto o è importante e necessario, oppure non trova spazio nel mio lavoro. Al momento sono impegnato su più fronti: dalle mostre con le gallerie Ferrero di Ivrea e SyArt di Sorrento, al confronto artistico con le opere barocche della Fondazione De Chiara De Maio. Sto inoltre realizzando la progettazione di un'installazione luminosa per la galleria Baccaro e una collaborazione nel mondo della moda con il marchio Anatomie, senza dimenticare il legame ormai consolidato con Art1307 a Los Angeles.

// Qual è stato il momento più pazzesco/assurdo della tua carriera artistica?

Ho pochi dubbi su questa risposta: il momento più incredibile è stato avere l'onore dell'amicizia di Patrizia e Aika Sapone (figlie di Michele Sapone, il celebre sarto di Picasso) e di Antonio Sapone. I loro racconti, il loro affetto e la loro vicinanza hanno profondamente cambiato la mia vita, sia come uomo che come artista.

Altrettanto significativo è stato ricevere in premio una medaglia di Arnaldo Pomodoro da Stefano Roveda (Studio Azzurro). Infine, grazie ad Art 1307, aver avuto l'opportunità di esporre in contesti prestigiosi come la Reggia di Caserta, il Museo MOHA di Lancaster e il Metropolitan Art Museum di Tokyo, in occasione delle celebrazioni per i 150 anni di rapporti diplomatici tra l'Italia e il Giappone.

// Come mantieni la motivazione quotidiana?

Procedo con una sana disinformazione del quotidiano e smontando costantemente il palcoscenico che a volte mi vede protagonista; proseguo con l'eterno sogno che qualcosa di bello possa accadere dinanzi ai miei occhi, qualcosa per cui valga la pena fermare l'attenzione.