

TESIS DOCTORAL

STUDIO AZZURRO

TRES DÉCADAS DE EXPERIMENTACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL
Y LOS ESPACIOS SENSORIALES

Presentada por: Teresa Valdaliso Casanova

Dirigida por: Josepa López Poquet

Programa de doctorado en Artes Visuales e Intermedia
Universidad Politécnica de Valencia, Enero 2016



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



DEPARTAMENT
D'ESCULTURA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

DEPARTAMENTO DE ESCULTURA

Programa de doctorado: Artes Visuales e Intermedia

Tesis doctoral:

**STUDIO AZZURRO: TRES DÉCADAS DE EXPERIMENTACIÓN
EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL Y LOS ESPACIOS SENSORIALES**

Presentada por: Teresa Valdaliso Casanova

Dirigida por: Dra. Josepa López Poquet

Valencia, septiembre 2015

RESUMEN

Studio Azzurro es, probablemente, el mayor exponente en el ámbito de la investigación, experimentación e hibridación artística en lo referente al lenguaje audiovisual y las nuevas tecnologías, dentro del panorama actual italiano. Fundado en Milán en 1982 por tres artistas: Paolo Rosa, Fabio Cirifino y Leonardo Sangiorgi, han apostado desde el principio por el trabajo en grupo de carácter colaborativo, alejándose de los dictámenes de la crítica y del mercado del arte. Caracterizados por un pasado militante de activismo social a través de prácticas artísticas de contrainformación, su reconocimiento internacional se debe, sobre todo, a su capacidad de involucrar al espectador en el ambiente de sus obras, generando una experiencia sensorial y participativa con narrativas de corte poético. Su extensa obra abarca lenguajes como el cine, la fotografía, la videoinstalación, las artes escénicas y la proyección audiovisual interactiva.

La trayectoria de Studio Azzurro, su legado artístico así como su testamento teórico, revelan al grupo como un caso de estudio ejemplar para analizar la evolución artística de los *new media* en Italia desde los años 70 hasta nuestros días.

RESUM

Studio Azzurro és, probablement, el major exponent en l'àmbit de la investigació, experimentació i hibridació artística pel que fa al llenguatge audiovisual i les noves tecnologies, dins del panorama actual italià. Fundat a Milà el 1982 per tres artistes: Paolo Rosa, Fabio Cirifino i Leonardo Sangiorgi, aquests han apostat des del principi pel treball en grup de caràcter col·laboratiu, allunyant-se dels dictàmens de la crítica i del mercat de l'art. Caracteritzats per un passat militant d'activisme social a través de pràctiques artístiques de contrainformació, el seu reconeixement internacional es deu, sobretot, a la capacitat d'involucrar l'espectador en l'ambient de les seues obres, generant una experiència sensorial i participativa amb narratives de tall poètic. La seua extensa obra comprèn llenguatges com el cine, la fotografia, la videoinstal·lació, les arts escèniques i la projecció audiovisual interactiva.

La trajectòria de *Studio Azzurro*, el seu llegat artístic com també el seu testament teòric, revelen el grup com un cas d'estudi exemplar per a analitzar l'evolució artística dels *new media* a Itàlia des dels anys 1970 fins als nostres dies.

SOMMARIO

Studio Azzurro è, probabilmente, il miglior esempio nel campo della ricerca, della sperimentazione e dell'ibridazione artistica per quanto riguarda il linguaggio audiovisivo e le nuove tecnologie all'interno della scena italiana vigente. Fondato a Milano nel 1982 da tre artisti: Paolo Rosa, Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi, che hanno optato sin dall'inizio per un lavoro di gruppo collaborativo, allontanandosi dalle opinioni dei critici e del mercato dell'arte. Essi sono stati caratterizzati da un passato militante di attivismo sociale; ed il loro riconoscimento internazionale, attraverso le pratiche artistiche di controinformazione, è dovuto, soprattutto, alla loro capacità di coinvolgere lo spettatore nell'atmosfera delle sue opere, generando un'esperienza sensoriale e partecipativa con narrative di taglio poetico. La sua vasta opera racchiude linguaggi come il cinema, la fotografia, l'installazione video, le arti sceniche e la proiezione interattiva audiovisiva.

La traiettoria di Studio Azzurro, il suo patrimonio artistico e la sua eredità teorica rappresentano per il gruppo un caso di studio esemplare per analizzare l'evoluzione artistica dei nuovi media in Italia dagli anni '70 fino ad oggi.

ABSTRACT

Studio Azzurro is, probably, the main exponent in the field of research, experimentation and artistic hybridization with regard to the audio-visual language and the new technologies, inside the current Italian scene. Founded in Milan in 1982 by three artists, Paolo Rosa, Fabio Cirifino and Leonardo Sangiorgi, from the beginning they have opted for the collaborative team work, distancing themselves from the opinions of the critique and from the art market. Characterized by a militant past of social activism through artistic practices of counter information, their international recognition is owed to, above all, their capacity to involve the viewer into the environment of their works, generating a sensitive and participative experience with narratives of poetical cut. Their extensive work includes languages such as film, photography, video-instalation, performing arts and interactive audio-visual projection.

The trajectory of Studio Azzurro, their artistic legacy as well as their theoretical contribution, reveal the group as an exemplary case for analysing the artistic evolution of the *new media* in Italy from the 1970's to the present day.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias encarecidamente a la Dra. Josepa López Poquet, la directora de esta tesis. Sin su ayuda, comprensión y apoyo no habría sido, sin duda, capaz de realizarla. Agradezco, a su vez, a los miembros del Tribunal: a la Catedrática Amparo Carbonell, por su eterna sonrisa y su amabilidad con sus alumnos; al Doctor Pedro Ortuño, artista de cuya trayectoria he aprendido tanto en mis años de Universidad; y a la Profesora Valentina Valentini, por su disponibilidad y predisposición a la colaboración.

Agradezco por su valiosa aportación a la tesis a los teóricos Andrea Balzola y Bruno Di Marino. A Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi y Laura Marcolini, de Studio Azzurro, y a Osvalda Centurelli, viuda de Paolo Rosa; gracias por acogerme, concederme su tiempo y narrarme su historia.

Quiero señalar la imprescindible ayuda y la eficiencia de Javier Martínez, de la Escuela de Doctorado, quien ha facilitado todas las gestiones de mi estancia en Italia.

En el plano personal, dedico la tesis a mis amigos cercanos que así mismo me han apoyado, entre ellos los doctores Miguel Ángel Benjumea y Juan Antonio Cerezuela; y a Maristella Sánchez, María José Cruz y Zarva Barroso, que me acogieron en sus casas.

El resultado del esfuerzo se lo dedico a mi familia cercana, a mis hermanas: a María por su generosidad y disponibilidad cuando la necesito, y a la Dra. Covadonga, quien me animó a iniciar los estudios de doctorado y cuya trayectoria investigadora supone para mí un modelo a seguir. Dedico especialmente el resultado de mi experiencia artística a mi padre, quien me regaló mi primera cámara de video al intuir que me apasionaba el medio; a mi madre, quien siempre me ha apoyado y ha hecho posible la realización de todos mis proyectos, tanto académicos como personales; y especialmente dedico el resultado de esta tesis a mi tía Pocholi, cuya generosidad y apoyo emocional me han ayudado a superar los altibajos personales de los últimos años, y a seguir adelante.

Gracias a todos, espero que la lectura de la tesis llegue a transmitir la pasión con la que la hemos escrito.

ÍNDICE

ÍNDICE	1
INTRODUCCIÓN	5
PARTE I – APROXIMACIÓN A LA SITUACIÓN SOCIO-POLÍTICA Y ARTÍSTICA EN ITALIA EN LOS AÑOS 70-80	21
1 – Contextualización socio-política. La situación en Milán previa al nacimiento de Studio Azzurro.	27
2 – Contexto artístico. Inicios y evolución del arte electrónico (video) en Italia.	32
2 – 1. El video en Italia. Los espacios de producción y exhibición de videotapes.	42
2 – 1.1. Otras vías de exhibición del video de artista.	62
2 – 2. Pioneros en la utilización del video en Italia.	65
2 – 2.1 Fabrizio Plessi. El primer videoarte.	67
2 – 2.2 Michele Sambin. Del videoloop al teatro de la cárcel.	71
2 – 2.3 Giacomo Verde. La interactividad en las artes escénicas.	76
2 – 3. Desarrollo y evolución del video de creación en Italia.	80
PARTE II – STUDIO AZZURRO. SU HISTORIA Y OBRA	87
1 – Los comienzos de Studio Azzurro.	92
1 - 1. El Laboratorio di Comunicazione Militante.	95
1 - 2. Formalización del grupo. El encuentro con el video y las interferencias con otros lenguajes.	102
1 - 3. Lenguaje y metodología del Studio Azzurro. La botica del arte.	113
2 - Investigación y análisis de la obra de Studio Azzurro	122
2 -1. El film. Un particular modo de hacer cine.	123
2 - 2. De la videoinstalación al videoambiente, o viceversa.	137
2 – 3. Los ambientes sensibles.	154
2 – 3.1. Los portadores de historias.	173

2 – 3.2. El concepto de interactividad en la experiencia artística.....	178
2 - 4. El video teatro y los espectáculos escénicos.....	193
2 - 5. El recorrido expositivo y el museo de narración.	214
2 - 6. Fichas de obras. Películas, videoinstalaciones, videoambientes, ambientes sensibles, recorridos expositivos y museos de narración. Orden cronológico de 1980 a 2013.....	229
PARTE III – PAOLO ROSA. UN ARTISTA PLURAL.	289
1 – El concepto de artista plural.	300
2 – El arte fuera de sí.	302
3 - La labor docente de Paolo Rosa: la Escuela de Arte y Tecnología de Brera.....	309
CONCLUSIONES	313
BIBLIOGRAFÍA	327
ANEXOS	
I. CONVERSACIÓN CON LEONARDO SANGIORGI Y FABIO CIRIFINO	
II. CONVERSACIÓN CON ANDREA BALZOLA	
III. CRONOLOGÍA DE LAS OBRAS DE STUDIO AZZURRO	

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La presente tesis doctoral analiza la historia y la obra del grupo artístico italiano Studio Azzurro, comenzando por el contexto histórico, social y artístico previo a su formación —los años 70-80— y continuando con un análisis de su trayectoria —1982-actualidad (2013)—, la cual consideramos que constituye un caso excepcional en lo referente a la hibridación de lenguajes, partiendo de la experimentación en el ámbito del arte audiovisual y las nuevas tecnologías, dentro del panorama artístico italiano.

La producción artística de la factoría Azzurro se ha centrado, a lo largo de más de 30 años, en la exploración de los lenguajes que nacen de las nuevas tecnologías y que han producido las grandes mutaciones del siglo XX. Partiendo de una práctica colaborativa, basan su investigación en el intercambio de conocimientos, proponiendo experiencias que integran tanto a otros creadores como al público, huyendo del elitismo y de la especulación del mercado del arte. Del bagaje adquirido en la práctica de la creación común, nace una predisposición al diálogo, un interés por considerar a su interlocutor como una fuente de sabiduría y un co-autor del proceso creativo.

Basándonos en las teorías de especialistas en la materia como el crítico italiano V. Fagone¹, entendemos la escena artística de los años 80 desde la perspectiva de la asimilación y asentamiento del video como lenguaje artístico, donde se pone de manifiesto el intercambio entre los nuevos medios y las artes performativas, de ámbito teatral; la consideración del espacio como parte intrínseca constituye una obra compleja, en la cual convergen diversos lenguajes

¹ Fagone, Vittorio. *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*. (Serie "Campi del sapere"). Milán, Feltrinelli editore, 1990, p.21.

INTRODUCCIÓN

bajo una misma perspectiva. La incorporación del multimedia no deprimirá la especificidad de los demás lenguajes, sino que (con un uso adecuado) se encargará de amplificar su expresividad, añadiendo mayor potencialidad a la comunicación y la expresión. La expansión del espacio interno hacia el exterior, la consciencia del propio cuerpo dentro del entorno, y la importancia de éste, suponen un nuevo modo de concebir la representación de la obra artística en la transición de los 70 a los 80; la humanización del espacio, la “polisensorialidad” y el añadido del factor tiempo, favorecen el encuentro entre ambiente y video, característico de los 80, dando lugar a las videoinstalaciones: esculturas luminosas y complejas que por primera vez incluyen una cuarta dimensión. Será a partir de dicho encuentro donde iniciará la obra artística de Studio Azzurro Produzioni, comenzando con sus personales *videoambientes*, que evolucionarán en la década posterior a los *ambientes sensibles*.

La **motivación personal** que me ha llevado a la elección del grupo milanés como objeto de análisis para la tesis de doctorado dentro del programa de Artes Visuales e Intermedia, radica en mi especial interés por la práctica de la instalación audiovisual, dirigida a la experimentación con videoproyecciones sobre soportes alternativos. En el año 2008 tuve la oportunidad de asistir, junto a mi tutora y otros colegas del doctorado, a la exposición de Studio Azzurro *Ambientes Sensibles*, en la Sala Parpalló de Valencia. Allí conocí tres de las obras interactivas emblemáticas del grupo milanés, por el cual quedé fascinada. Desde entonces he seguido interesándome por su obra y, por circunstancias de la vida, terminé viviendo temporalmente en Italia. Viendo la oportunidad de estudiar *in situ* el trabajo del grupo Azzurro gracias al conocimiento de la lengua italiana, teniendo acceso a la mayor parte de la bibliografía relacionada así como al

INTRODUCCIÓN

encuentro con diversos teóricos especializados y, por supuesto, a entrevistarme con los miembros del grupo, nos pareció que se daba una oportunidad perfecta para dedicar la tesis a la investigación de su caso. Mi directora de tesis, la Dra. Josepa López Poquet, estuvo de acuerdo en todo momento, pues siempre hemos tenido claro que queríamos dirigir mi línea de investigación hacia el ámbito de la experimentación con las nuevas tecnologías aplicadas a la creación audiovisual.

El **interés de la tesis para el programa de doctorado** al que pertenezco resulta bastante explícito; dentro de la especialidad en *Artes Visuales e Intermedia*, gran parte de las líneas de investigación se dirigen hacia la relación entre el arte audiovisual y las nuevas tecnologías, desde un punto de vista tanto teórico como experimental. Además, mi directora de tesis, la Dra. López Poquet, así como otros docentes adheridos al programa, pertenecen al *Laboratorio de luz*, grupo universitario pionero en nuestro país en la investigación en el ámbito del arte audiovisual/arte tecnológico. Las inquietudes teórico-prácticas del laboratorio en el campo de la experimentación tecnológica, basada en la imagen electrónica y la interactividad, coinciden en gran parte con los planteamientos de Studio Azzurro; en este sentido cabe señalar las reflexiones de diversos miembros del laboratorio, extraídas del catálogo de la exposición de carácter retrospectivo *Especulaciones a un tiempo*² (2006): “[...] intentamos que las piezas sean divertidas y mantengan el juego (retroalimentación ‘realizador-pieza-usuario-realizador’) el máximo tiempo posible, para producir

² Laboratorio de Luz; Gil, Lola (coordinación). *Especulaciones a un tiempo*. (Sala de exposiciones de la UPV, del 15 de junio al 31 de julio de 2006). Valencia, Editorial de la UPV, 2006, pp.20-48.

INTRODUCCIÓN

conocimiento de manera empática” (Dr. Francisco Sanmartín); “Es un trabajo colaborativo, de experimentación y de investigación. Quizás no hay que pensar que lo importante es la exhibición de estos resultados [...], sino el proceso, las relaciones humanas, etc.” (Dra. Dolores Furió); “Digamos que el espectáculo basado en la audiovisión implica una necesaria distancia y separación radical del espectador respecto a la escena [...] ¿Qué pasa entonces cuando una obra implica los otros sentidos: tocar, oler....? La distancia se elimina ¿Se elimina entonces la idea de espectáculo?” (Dra. Lorena Rodríguez Mattalía); “Es evidente, y así lo hemos podido ver, que distintos usuarios reaccionan de manera diferente ante una misma pieza [...] La pieza U_{∞} ha ido creciendo poco a poco, gracias sobre todo a la reacción que hemos ido observando en los usuarios y a la comunicación directa que hemos tenido con ellos” (Dra. Cristina Portalés); “Proceso como sujeto de la obra” (Dra. Josepa López Poquet); “[...] son espacios de representación (o mejor de actuación) abiertos al espectador o espectadores, cuyos dispositivos están a la espera que alguien modifique la información que lleva esa señal de video, pudiendo producir que el *feedback* se transforme en *bio-feedback*: actos de autoexpresión. Estos actos puede ser unipersonales o en grupo” (Dra. María José Martínez de Pisón); “... creo que todos hablamos sobre lo mismo y desde la preocupación por el espectador (al que suponemos usuario y/o parte de la pieza porque lo necesitamos), por su participación y por ese compromiso que le exigimos por ser parte de la pieza (en realidad la más importante)” (Dra. Amparo Carbonell Tatay). En definitiva, con la aportación de la tesis a la investigación que vienen desarrollando en el *Laboratorio de luz* y en el Departamento de Escultura, al que pertenezco, nos proponemos introducir, en un principio, la historia del nacimiento y desarrollo del video como medio artístico experimental en Italia; un contexto geográfico raramente tenido en cuenta en nuestro país y que, sin embargo, resulta de

INTRODUCCIÓN

especial interés por lo insólito de su caso. Y, por supuesto, queremos dar a conocer la extensa obra del Studio Azzurro como ejemplo de colectivo experimental; además de contar su historia, conoceremos a sus miembros y, en especial, la parte más desconocida, el valiosísimo legado teórico que dejó el desaparecido Paolo Rosa, artista excepcional y alma del Studio Azzurro, cuyas sabias palabras apenas han sido traducidas y publicadas en español: de Studio Azzurro se han editado en España dos catálogos de exposición, el de *Ambientes Sensibles*³ (Sala Parpalló) y el de *Revelaciones Mediterráneo. La voz revela el tiempo*⁴, (realizada en Madrid en el Instituto italiano de cultura, en 2014). Así mismo, no nos consta que se haya publicado en España ninguna tesis dedicada al estudio de su obra; al menos en la UPV podemos afirmar con seguridad que no se ha publicado anteriormente ningún estudio similar.

Respecto a la **actualidad del tema**, el periodo artístico del que se habla en la tesis abarca una etapa de la historia reciente del arte, más concretamente desde el año 70 hasta el 2013, y la trayectoria de un estudio de producción audiovisual que sigue vigente en la actualidad, continuando con su producción artística y utilizando los lenguajes y las técnicas que exponemos en la tesis. La actualidad y el interés de la obra del Studio es indudable, teniendo en cuenta, además, que su obra sigue desarrollándose con una notable presencia a nivel nacional e internacional, como por ejemplo, en Madrid en 2014 o en la expo de Milán 2015. Su experimentación tecnológica enfocada al arte está a la cabeza

³ Molina, Ángela. *Studio Azzurro. Ambientes Sensibles*. (Sala Parpalló, del 23 de enero al 6 de abril de 2008, Valencia). Valencia, Diputación de Valencia, 2008.

⁴ Studio Azzurro. *Revelaciones Mediterráneo: la voz revela el tiempo*. (Instituto Italiano de Cultura, Madrid, del 2 de julio al 30 de septiembre de 2014). Madrid, Instituto Italiano de Cultura, 2014.

INTRODUCCIÓN

en Italia en diversos aspectos como el de los museos de narración, y continúa ejerciendo una gran influencia sobre el trabajo de otros artistas, tanto italianos como de otros países.

El **objetivo fundamental** de la investigación es el de analizar la evolución de la obra del Studio Azzurro, entendiéndola desde el punto de vista histórico, artístico y teórico, y defender la teoría de que el grupo puede considerarse como el mayor exponente del arte audiovisual y tecnológico en Italia.

Los **objetivos específicos** abordan las siguientes cuestiones:

- Aprender, entender y relacionar la historia del video en Italia desde su introducción en las prácticas artísticas hasta el momento en que lo comenzó a utilizar Studio Azzurro.
- Analizar textos de artistas, críticos y autores especializados en la materia para poder desarrollar un corpus teórico documentado y del suficiente interés intelectual que requiere el análisis del tema.
- Comparar el Studio Azzurro con otros artistas contemporáneos dentro de su mismo contexto geográfico y disciplinar, tengan o no relación directa con el grupo.
- Descubrir y definir los años de actividad artística de los miembros del Studio antes de su formación, analizando su influencia en la posterior obra del grupo.
- Exponer la metodología de trabajo de la productora artística, que ellos mismos designan como “botica del arte”.

INTRODUCCIÓN

- Estudiar y analizar cada una de las diferentes técnicas y lenguajes utilizados en las obras del Studio Azzurro.
- Exponer y relacionar las diferentes etapas evolutivas y/o paralelas de la obra del grupo mediante una clasificación lógica y comprensible, que al mismo tiempo proponga el conjunto de la obra a partir de una visión global hipertextual.
- Desarrollar un análisis comparativo de la teoría de la interactividad a partir de la visión del Studio Azzurro y de otros teóricos y artistas.
- Exponer y analizar el legado teórico de Paolo Rosa desglosando sus postulados sobre la era tecnológica y post-tecnológica, en relación a la trayectoria artística del grupo.
- Entrevistar a diversos teóricos relacionados con Studio Azzurro así como a los propios miembros para recoger información y opiniones de primera mano.

El **marco que abarca la investigación** es el de las prácticas artísticas que incluyen el video como lenguaje principal de expresión, y la experimentación de éste en relación a las nuevas tecnologías y demás disciplinas, dentro del panorama artístico italiano de los años 70 hasta el año 2013.

En cuanto a los **límites de la investigación**, este aspecto ha sido decisivo para el desarrollo de los contenidos: geográficamente nos hemos ceñido al caso italiano (salvo alguna puntual referencia a artistas extranjeros); así mismo, la

INTRODUCCIÓN

mayor parte de los teóricos y especialistas en la materia que hemos consultado son italianos o dedicados al arte del video en Italia; el contexto social, la historia del video y el panorama artístico que nos interesa es el que se vivió en Italia y más concretamente en Milán. Y en cuanto al tema, nos hemos querido ceñir a la historia del video en Italia y sus posteriores hibridaciones, ignorando adentrarnos en el discurso televisivo por no tener relación con la obra de Studio Azzurro. Los artistas que nombramos a lo largo de la tesis son artistas que tienen relación con el Studio o que son de especial interés dentro del mismo contexto, evitando igualmente desarrollar un análisis en profundidad de otros grupos o artistas que no tuvieran especial interés o relación, teniendo en cuenta las afirmaciones de Leonardo y Fabio (Studio Azzurro) cuando aseguran que no se sienten integrados dentro de ninguna corriente ni estilo determinado.

Respecto a la **metodología utilizada** en la realización de la tesis, en primer lugar hemos dividido los contenidos por temas para empezar buscando una bibliografía general para cada apartado: historia y sociedad italiana en los años 70 y 80, historia del arte italiano entre los años 60-90, historia de la imagen electrónica, historia del videotape en Italia, artistas pioneros en el uso del video (en el mundo y después en Italia); el resto de la bibliografía ha ido enfocada al Studio Azzurro, abarcando publicaciones propias, catálogos de exposiciones y espectáculos, artículos en revistas, capítulos y ensayos sobre su obra,...etc. Un paso fundamental ha sido el de aislar el círculo de los teóricos especializados en el ámbito video en Italia y en particular aquellos que hayan dedicado parte de su ensayística a la trayectoria del Studio. Expertos como Vittorio Fagone, Valentina Valentini, Andrea Balzola, Sandra Lischi, Silvia Boldrini, Anna Maria Monteverdi, Bruno Di Marino o Andrea Lissoni son algunos de los teóricos cuya

INTRODUCCIÓN

obra crítica hemos buscado y analizado. Casi todas las publicaciones utilizadas han sido consultadas a través de la red de bibliotecas del Polo Bolognese: la biblioteca municipal de Bologna, la filmoteca municipal, el museo de arte moderno MAMBo y la Alma Mater Studiorum, sobre todo los fondos de las bibliotecas de historia del arte y del espectáculo, así como determinados volúmenes que hemos consultado en visitas esporádicas a Milán, y varias adquisiciones online. Cabe señalar que gran parte de la investigación y búsqueda de textos y artículos se ha realizado a través de la web, pues se trata de un tema, el del arte tecnológico, que encuentra en la red un perfecto medio de difusión. Revistas online italianas como www.ateatro.org, www.artribune.it, www.undo.net, archivos como A.I.A.C.E. Milano o el proyecto de estudio de la historia del video arte italiano www.rewind.ac.uk; páginas personales de docentes y artistas como la de Anna Maria Monteverdi, Andrea Balzola, Giacomo Verde, Michele Sambin, y en particular cabe resaltar que el propio Studio Azzurro dispone de una detallada página web con información sobre su biografía, obra y publicaciones. Una parte muy valiosa de la información la hemos extraído a partir de videos de entrevistas, exposiciones, festivales, workshops y conferencias de los propios artistas y teóricos que nos interesan. Hemos apostado, en la medida de lo posible, por plasmar las propias palabras de los artistas, haciendo hincapié en la espontaneidad de las declaraciones en video. Todas las traducciones al español, tanto de los textos teóricos en italiano como de las declaraciones que hemos utilizado a lo largo de la tesis, han sido realizadas por mí, la doctoranda Teresa Valdaliso; queremos señalar al respecto que hemos optado por una traducción literal y poco ortodoxa, es decir, hemos intentado conservar las palabras y expresiones originales de los autores, en especial las de los miembros de Studio Azzurro, con la finalidad de plasmar su manera de expresarse al transmitir sus ideas del modo más fiel posible. Tal vez

INTRODUCCIÓN

en ocasiones resulte extraño o malsonante en nuestro idioma, por el hecho de utilizar términos que actualmente resultan en cierto desuso, como es el caso de la palabra “fruidor”, traducción literal de “fruitore”, un término que utilizaremos a menudo a lo largo de la tesis, en lugar del nombre comúnmente utilizado de “usuario”, porque pensamos que abarca un significado mayor y más preciso en cuanto al disfrute activo de la experiencia artística por parte del espectador. Por otra parte, las imágenes incluidas en la tesis han sido en su mayoría descargadas online a partir de publicaciones o páginas personales de los autores. Las imágenes de las obras y los bocetos de Studio Azzurro son utilizados por cortesía del grupo, quien ha puesto a nuestra disposición su vasto archivo gráfico. Aun así, hemos optado por utilizar una reducida cantidad de elementos visuales, dado que las obras pueden consultarse casi en su totalidad en la red. Por último, consideramos importante explicar un suceso que derivó en la decisión de dedicar el último capítulo de la tesis a Paolo Rosa: el 26 de julio de 2013 presentamos el proyecto de tesis a la coordinación del programa de doctorado para su aprobación, siendo aceptada un par de días después. Nuestra idea era la de abarcar tres décadas, (31 años para ser exactos), desde su fundación en 1982 hasta la fecha en que presentamos el proyecto. Una fatal casualidad se dio tres semanas más tarde cuando moría en Corfú, de un infarto fulminante, Paolo Rosa, uno de los tres miembros fundadores de Studio Azzurro, y, de todos sabido, el alma y el intelecto que guiaba el grupo. La triste pérdida del artista supuso para nosotras la pérdida de la valiosa oportunidad de conocer y entrevistar a la persona que representaba la carga teórica de la tesis. No obstante, una entrañable respuesta a su muerte nos sirvió, paradójicamente, para adentrarnos en la persona de Paolo Rosa, tal vez más de cuanto lo habríamos hecho en vida. Progresivamente fueron surgiendo infinidad de mensajes, escritos y ensayos online, de amigos, colegas, conocidos y alumnos,

INTRODUCCIÓN

homenajes y retrospectivas en diversos centros, en los que contaban anécdotas del artista, de sus primeros años, de la Accademia de Brera, de un montaje o de una exposición, de su experiencia docente; cargaban información y textos que no habían publicado online o que no eran accesibles. Además subieron a youtube varios videos, workshops y entrevistas a Paolo Rosa que anteriormente no habían sido subidas. Toda esta información, sumada a los textos de los catálogos editados por Studio Azzurro, los ensayos de Paolo Rosa publicados en diversos libros, así como su testamento teórico representado en el libro *L'arte fuori di sé*⁵, nos proporcionaron una vasta y valiosa información que nos animó a dedicar la parte final de la tesis a la figura del artista, como representante del concepto que él definía como “artista plural”, como teórico del arte tecnológico y como incansable docente en la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Accademia de Brera.

En cuanto a la **estructura**, la tesis en está dividida en tres partes:

Hemos considerado imprescindible dedicar la **PORTE I** a la exposición de la *situación socio-política y artística de la Italia de los años 70-80*, centrándonos sobre todo en los conflictos y el cambio social en Milán. En el capítulo 2, en cuanto a la situación artística, haremos un repaso por el *postmodernismo* de Renato Barilli en Bologna y Achille Bonito Oliva en Roma. Expondremos el nacimiento del arte electrónico (video) y la llegada de éste a Italia a través de una serie de iniciativas, en su mayoría privadas, de exhibición y producción de videotapes, además de otras vías de exhibición del video de artista.

⁵ Balzola, Andrea; Rosa, Paolo. *L'arte fuori di se. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milán, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 2011.

INTRODUCCIÓN

Analizaremos tres casos de artistas contemporáneos a Studio Azzurro, buscando tres representaciones con similitudes y contrastes: Fabrizio Plessi, Michele Sambin y Giacomo Verde. Finalizamos la PARTE I resumiendo el desarrollo y evolución del video en Italia. A lo largo de la primera parte trataremos de comprender por qué Studio Azzurro surgió desde una posición contraria al mercado del arte, los críticos y los afamados galeristas italianos, defendiendo la idea del trabajo colectivo frente a la figura del artista autorreferencial.

En la **PARTE II** entraremos de lleno en la historia y obra de Studio Azzurro. El capítulo 1 investigará los años previos de trabajo común de Paolo, Leonardo y Fabio, los años del activismo en el *Laboratorio di Comunicazione Militante*, su primer proyecto común, un film, *Facce di festa*, y seguidamente su incursión, casi casual, en el lenguaje del video y la forma en que éste pasará a ser el medio elegido como base de su producción artística como Studio Azzurro. También desarrollaremos su metodología de trabajo grupal, que comúnmente se conoce como una *botica de arte*. El capítulo 2 lo dedicamos a adentrarnos en su producción artística, analizando las obras más importantes y significativas, divididas en cinco secciones: el *film*, el *videoambiente* y la *videoinstalación*, los *ambientes sensibles*, el *videoteatro* y los *espectáculos escénicos*, y el *recorrido expositivo* y el *museo de narración*. Dentro de las secciones estudiaremos conceptos fundamentales como el de la *videoinstalación* y la *interactividad*. En el último capítulo de la PARTE II hemos considerado práctico añadir las fichas técnicas de las obras citadas, ordenadas cronológicamente, con la siguiente información: Año, disciplina, título, lugar de la primera exposición, técnica, sinopsis, créditos y tráiler; acompañada cada una de la imagen de un boceto y una fotografía de la obra.

INTRODUCCIÓN

La **PARTE III** la dedicaremos a la figura del artista Paolo Rosa, comenzando por una breve biografía, trataremos de presentar al hombre, al artista, al teórico y al docente, defendiendo la importancia de su labor, no solo dentro de Studio Azzurro sino también en diversas iniciativas paralelas, analizando el libro que recoge su pensamiento, *L'arte fuori di se*, y finalizando con su labor docente y su iniciativa del proyecto de la *Scuola di Nuove Tecnologie dell'Accademia de Brera*.

La **BIBLIOGRAFÍA** consultada ha sido dividida en los siguientes bloques: referencias de libros, catálogos de exposición y obra, artículos y ensayos online, webs y documentos audiovisuales.

Al final de la tesis adjuntamos como **ANEXOS** dos conversaciones, la primera con Leonardo Sangiorgi y Fabio Cirifino, donde nos narran su historia y su punto de vista sobre el desarrollo de su trayectoria, y una segunda con el docente y dramaturgo Andrea Balzola, colega y amigo personal de Paolo Rosa, quien conoce bien el trabajo del grupo y el pensamiento del artista;

El tercero de los ANEXOS recoge la totalidad de la obra artística de Studio Azzurro, empezando por el año 2013 y, yendo en retroceso, terminando en el año 1980. Los datos recopilados son el título, la clasificación de la técnica y el lugar de exposición.

**PARTE I – APROXIMACIÓN A LA SITUACIÓN SOCIO-POLÍTICA Y ARTÍSTICA EN
ITALIA EN LOS AÑOS 70-80**

PARTE I – APROXIMACIÓN A LA SITUACIÓN SOCIO-POLÍTICA Y ARTÍSTICA EN ITALIA EN
LOS AÑOS 70-80

Studio Azzurro significa, en español, Estudio Azul. El color azul recuerda a la imagen electrónica y a la luz del monitor. Ha sido el color predominante de sus primeras videoambientaciones, como la luz que emanaba de los televisores de *Luci di inganni* y la atmósfera envolvente de *Il nuotatore*. El azul también representa la poética y el mar, el Mediterráneo. Ninguno de los artistas recuerda ya cómo surgió el nombre “Azzurro”. Según Leonardo Sangiorgi, hay tres posibles explicaciones: por un lado, el hecho de que el azul sea, en efecto, un color “poético”; por otro, debido a la característica de ser un grupo compuesto solamente por hombres, haciendo así referencia a la tradición del azul como color masculino; y, por otra parte, dado el origen italiano de los artistas y su pasión común por el fútbol, podría además hacer un guiño al equipo de la selección italiana, conocida como “la azzurra”.

La extensa trayectoria artística de Studio Azzurro abarca más de treinta años caracterizados por una constante experimentación y búsqueda en favor de las posibilidades poéticas y expresivas de las nuevas tecnologías. El video ha sido el medio a partir del cual han generado sus particulares “mutaciones electrónicas” interdisciplinarias, apostando por la hibridación con otros lenguajes (como el teatro o la ópera) y con otras tecnologías (como los sensores o la red de internet).

El grupo surgió como una unión espontánea de tres artistas que se conocían desde hacía más de una década; habían compartido una experiencia de resistencia política y la cultura del trabajo grupal característica de los años 70. Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi y Fabio Cirifino iniciaron su andadura en común

tras colaborar en la realización de un proyecto de cine experimental ideado por Paolo Rosa; apostaron por el enriquecimiento mutuo que supone la aportación de cada miembro (fotografía, diseño y cine) en contraposición con la tendencia individualista de los años 80. Utilizaron por primera vez el video en 1982, un medio, el electrónico, que entendieron desde el principio como el dispositivo que determinaría el gran cambio en lo referente a las dinámicas relacionales de la sociedad, en parte debido a la versatilidad de su dimensión inmaterial, pero, sobre todo, debido a su predisposición a interactuar con el ambiente y con las personas.

Paolo Rosa explicaba del siguiente modo por qué no fue hasta entonces cuando se acercaron al uso de las nuevas tecnologías, o más concretamente del medio video:

Agli inizi degli anni '80 la percezione e l'espressione con forme d'arte legate strettamente alle tecnologie era molto ridotta, pochissimi riferimenti legati al cinema sperimentale e ai pochi artisti che cominciavano ad utilizzare le immagini elettroniche e il video come materiale espressivo, happening, etc, come Nam Jun Paik. Anche dal punto di vista teorico c'era poca letteratura e pochi documenti testuali. Anche le tecnologie e l'offerta del mercato era ridotta, poche macchine e costosissime, per quanto riguarda le conoscenze, a parte la Rai, tutto era fatto sulla base dell'autoistruzione. Il nostro approccio non è stato tecnologico, la nostra formazione visiva era fondamentalmente artistica e assolutamente non tecnologica, ci siamo avvicinati a questo linguaggio che abbiamo sempre considerato un mezzo e non un fine, allo stesso modo con cui eravamo liberi di plasmare la creta nei nostri studi all'accademia. I progetti nascevano cercando di piegare la tecnologia alle nostre esigenze espressive.⁶

⁶ “Al inicio de los años 80 la percepción y la expresión de las formas del arte estrictamente ligadas a las nuevas tecnologías eran muy reducidas, poquísimas

La situación artística de principios de los años 80 de la que hablaba Paolo Rosa, en cuanto a la falta de referentes directos de cine experimental o de artistas que utilizaran las nuevas tecnologías como lenguaje expresivo, ha de entenderse dentro del contexto en que se movían los futuros componentes del Studio Azzurro: por una parte está el contexto socio-político italiano que marcaría sus inicios en el campo artístico, en un Milán castigado por la crisis social de los años de la *era del plomo*, donde Rosa y Sangiorgi habían recibido una formación académica clásica, con estudios de decoración y cinética (de la mano de Davide Boriani del *Gruppo T*) mientras Cirifino aprendió el oficio de fotógrafo trabajando en el estudio de Aldo Ballo; su posicionamiento desde la mitad de los años 70, contrario al sistema del arte, la crítica y los galeristas, les alejó totalmente de los modos de producción y financiación de los primeros artistas que trabajaron el video en su país; la imagen electrónica⁷ comenzó a integrarse en la obra de algunos artistas prácticamente a partir de la iniciativa de unos pocos comisarios y galeristas que vieron en el nuevo medio un lenguaje emergente que les permitía documentar y mostrar los trabajos de los performers de la *neovanguardia* (*performance, body-art, land-art*), llevando a

referencias ligadas al cine experimental y a los pocos artistas que comenzaban a utilizar las imágenes electrónicas y el video como material expresivo, el happening, etc, como Nam June Paik. También del punto de vista teórico había poca literatura y poca documentación textual. También las tecnologías y la oferta del mercado eran reducidos, pocas cámaras y carísimas, y en cuanto al aprendizaje, a parte de la Rai, todo venía haciéndose de modo autodidacta. Nuestro acercamiento no fue tecnológico, nuestra formación visual era fundamentalmente artística y absolutamente no tecnológica, nos hemos acercado a este lenguaje, que hemos considerado siempre un medio y no un fin, del mismo modo que cuando éramos libres de modelar la escayola durante nuestros estudios en la Academia. Los proyectos nacían buscando someter la tecnología a nuestras exigencias expresivas.” Paolo Rosa citado por Possamai, Alessandra. “Studio Azzurro: dal video al museo di narrazione.” [en línea], en *Il sole 24 ore*, el 5 de febrero de 2010. Disponible en www.arteconomy24.ilsole24ore.com/news/cultura-tempo-libero/2010/02/studio-azzurro-videoarte.php [consultado el 20 de enero de 2015]

⁷ La denominación de la imagen video como “imagen electrónica” hace alusión a la terminología que se usaba en los primeros años.

cabo un tipo de producción de cintas de video de archivo que se conocen como las *videotapes*; los diversos centros de promoción del video de artista y la posterior *transvanguardia* de Bonito Oliva (donde el comisario era el ideólogo del movimiento) diferían totalmente del arte activista de contra-información que practicaron Rosa, Sangiorgi y Cirifino en la etapa en la que colaboraron con el *Laboratorio di Comunicazione Militante* (1976-1978) y que les influiría decisivamente en su posterior proyecto: el grupo artístico Studio Azzurro.

1 - Contextualización socio-política. La situación en Milán previa al nacimiento de Studio Azzurro.

El inicio de los años 80 está marcado por la *Guerra Fría*, el conflicto entre la Unión Soviética y EEUU, la amenaza nuclear y la ascensión de Ronald Reagan al poder (en 1981), quien sienta las bases de la nueva economía de libre mercado o *neoliberal* que se desarrollará a lo largo de la década. Defiende los valores tradicionales y el patriotismo, dirige y encamina un país con miras de convertirse en primera potencia mundial.

En Italia, los primeros años 80 destacan políticamente por el fin de la *era de plomo*. El terrorismo revolucionario se había expandido en una atmósfera de desorden y violencia, proveniente de las protestas de masas y la agitación universitaria generada en Europa en el 68. En la década de los 70, en plena crisis social, el caldo de cultivo del terrorismo fueron las propuestas ideológicas de varios grupos intelectuales de la "nueva izquierda". A partir de un movimiento de autonomía universitaria y obrera específicamente transalpino surgieron las *Brigate Rosse*, grupos organizados revolucionarios de lucha armada. Tras casi una década de actuaciones sangrientas, en 1978 las brigadas cometen un acto que desencadenaría un endurecimiento del control y la acción policial: el secuestro y asesinato del presidente de la Democracia Cristiana, Aldo Moro, en plena negociación de un gobierno de solidaridad nacional. Después de otros tres años de crueles atentados, anarquía interna y una decisiva intervención de los *carabinieri*, se produce la desarticulación de las últimas brigadas. El momento culminante de la violencia política llegaría en 1981. La estrategia de negociación con los presos terroristas, la "colaboración" a cambio de la reducción de las

penas de cárcel, daría lugar a la figura del *pentito* (arrepentido) que ayudaría en un modo determinante a acabar con dicho conflicto terrorista.

En cuanto al ambiente social, en el *Bel Paese* se vive, aparentemente, en modo alegre y beato, de Milán a Roma. Así como sucedía en otras ciudades europeas como en Madrid con la famosa *movida*, la vida cultural parece una fiesta continua donde todos acuden con sus mejores galas. Fiesta que durará toda la década. Las presentaciones de libros, las inauguraciones de exposiciones artísticas, de diseño de moda, etc; van acompañados de una *vernissage*, de un cocktail, y terminan frecuentemente en una fiesta.

En el ámbito musical la innovación viene representada especialmente en el ecléctico cantautor Franco Battiato, cuyos temas, entre lo electrónico y lo clásico, suponen un pastiche literario que mezcla citas cultas con terminología pop y filosofía sugestiva. Su personal respuesta a la transformación internacional de la música pop consiste en sustituir la narración de una historia por una amalgama de frases y situaciones sin relación aparente; un estilo compositivo complejo y arriesgado, donde las palabras sirven de puente dentro de una estructura musical que a su vez relaciona los versos entre sí. Battiato afirmaba que no le interesaba tanto que se comprendiera lo que decía, sino que las canciones calaran en el oyente:

Una ragazza di quindici anni mi ha scritto dicendo che non le frega niente di quello che dico, che comunque le piace da pazzi. Per me questo è il massimo, perché io non voglio dire niente, oppure voglio dire tutto.⁸

La sociedad milanese de la década de los 80 se caracterizaba por la *leggerezza*, la ligereza o levedad; en este caso el término se refiere a la ligereza como una virtud, no como un defecto; como la habilidad de quitar peso⁹.

La capital lombarda era una ciudad viva, frenética, creciente, con un espíritu hedonista que predominará a lo largo del decenio. La gente se enriquece de la noche a la mañana debido al boom empresarial e industrial, la Bolsa se convierte en una fuente imparable de riqueza; políticos, empresarios, artistas y modelos frecuentan diariamente los locales más exclusivos disfrutando de veladas interminables que inician con el aperitivo de después del trabajo y se alargaban hasta la madrugada. Alcohol, cocaína y demás placeres “prohibidos” favorecen un clima en el cual proliferan las relaciones sociales y comerciales. Surge la frase *Milano da bere*¹⁰, donde políticos y empresarios disfrutaban de un bienestar teóricamente difuso también entre el resto de la población, donde resulta frecuente el brote de grupos sociales emergentes, donde la estética común sería “a la moda”; Milán se convierte en la capital mundial de la moda gracias a la fama hollywoodiense de Giorgio Armani. El empresario milanés Silvio Berlusconi

⁸ “Una quinceañera me ha escrito y me ha dicho que no le interesa nada de lo que digo pero que de todas formas le gusta muchísimo. Para mí esto es lo máximo, porque no quiero decir nada, o tal vez quiero decirlo todo.” Franco Battiato, 1980.

⁹ Así definiría la “*leggerezza*” el escritor Italo Calvino en 1985, en sus *Lecciones Americanas. Seis propuestas para el próximo milenio*.

¹⁰ La frase, que surge originariamente como slogan en el spot del Amaro Ramazzotti, sería posteriormente utilizada por la Rai3 en el programa *Blob, di tutto di più*, un collage satírico que asoció dicho slogan con la detención de los diversos políticos y empresarios corruptos del escándalo de *Tangentopoli*; de ahí que la frase fuese utilizada en el mundo periodístico con connotación negativa.

compra *Tele Milano* y la renombra como *Canale 5*, constituyendo una red de emisoras locales que, gracias a una inteligente unión, alcanza cobertura a nivel nacional: idea un plan de sincronización emitiendo un mismo programa a la misma hora en todas las televisiones locales que se adhieren a *Canale 5* repartidas por el país, lo cual logra aparentar una emisión nacional. La nueva televisión ofrece espectáculo y entretenimiento las 24 horas, azafatas con poca ropa y curvas voluptuosas, y anuncios publicitarios atrayentes que invitan al consumismo como estilo de vida. El salto de Berlusconi del negocio de la construcción al de la televisión y la publicidad ejemplifica perfectamente la mutación que estaba aconteciendo en el país, partiendo de Milán; una ciudad que había dejado de ser obrera para basar su economía en los servicios. El mundo de la publicidad influye de manera directa en los gustos estéticos y de consumo, e impone la imagen predominante y deseada en todo el país: los cuerpos esculpidos por el *body building* y la belleza recargada de las modelos de pasarela.

Entre los más jóvenes surge paralelamente una subcultura urbana directamente influenciada por la estética americana, los denominados *paninari*, (“bocadilleros”, refiriéndose al *panino burger*). Son grupos de jóvenes del centro milanés que se reunían en las recién importadas hamburgueserías, sustituyendo la saludable *slow food* italiana por la *fast food* americana; los *paninari* vestían con plumíferos, vaqueros, cinturones y botas de marcas americanas y frecuentaban discotecas y locales de moda pasajera. Representan la globalización, una vida despreocupada de consumo que rechazaba las inquietudes existenciales y políticas que habían caracterizado la década precedente.

Así como en 1980 se impuso casi de repente el comportamiento hedonista, en el cambio de década (80 a 90) se pasa rápidamente de la euforia, del bienestar y del poder a la depresión causada por la crisis; a la desilusión debida a los escándalos, sobre todo por el denominado *Tangentopoli*. El juez Antonio Di Pietro, en una operación dirigida inicialmente por la Procura de la República de Milán y posteriormente extendida a toda la península, destapa una red de sobornos, extorsión y financiación ilegal de partidos, en la cual estaban implicados los principales partidos políticos del momento y diversos grupos empresariales e industriales. La operación, llamada *Mani Pulite* (manos limpias), derribará el gobierno corrupto del socialista Bettino Craxi. La crisis económica calará en Italia a partir del 92, con retraso respecto a los EEUU, un retraso debido a los efectos tardíos de la gran *fiesta* de los 80.

2 – Contexto artístico. Inicios y evolución del arte electrónico (video) en Italia.

La condición social y cultural de la segunda mitad del siglo XX, sobre todo a partir de los años 70, se caracteriza por el *postmodernismo*, término usado para definir un capitalismo madurado, una fase dominada por los mercados financieros, la agresividad publicitaria, la invasión de la televisión y el flujo ininterrumpido de información a través de las redes telemáticas, en contraposición al carácter utópico de las vanguardias.

El pensador italiano Gianni Vattimo¹¹, define la posmodernidad como una especie de “Babel informativa” cuyo epicentro es ocupado por los medios de comunicación, que abren el camino a la tolerancia y a la diversidad; esto genera una liberación de las identidades. A partir del intento unificador de la realidad por parte de los *mass media* (radio, tv) surgen nuevos sub-grupos que ofrecen discursos alternativos, gracias a los cuales la realidad ya no se presenta como un dato objetivo reproducible sino desde diversas perspectivas; cada interpretación subjetiva revela la pluralidad que surge en el intento de unificar pensamiento y objeto.

¹¹ Blanco Gálvez, Juan Alfredo. “La *Ética de la interpretación* de Gianni Vattimo en el contexto de la posmodernidad.” [en línea], en *A Parte Rei 54, Revista de Filosofía*, noviembre de 2007, p.121.

Disponible en www.serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/galvez54.pdf [consultado el 5 de febrero de 2014]

En plena modernidad, la tendencia del arte contemporáneo de la década de los 70 va encaminada a lo privado, al museo, la galería o al coleccionista con alto poder adquisitivo; se fomenta la producción de un arte para vender, en lugar de comunicar al público. Éste resulta en consecuencia alienado del hecho artístico; al espectador medio se le permitía mirar la obra, en galerías o museos, pero no poseerla. Así tomaron especial relevancia las figuras del galerista, el crítico, el comisario o el marchante. El sistema del arte seguía su camino estrechamente ligado al mercado.

Para los jóvenes artistas de vanguardia europeos, el arte suponía una práctica moral que comprendía así mismo un destino intelectual, basada en una filosofía de la historia y del lenguaje. En una sociedad postindustrial, desestructuran, reciclan y ensamblan el propio pasado. Tuvieron que replantearse su postura: podían reivindicar su autoría ante la dominación museística mediante la originalidad, la creatividad, trasgrediendo con nuevos lenguajes, medios y temas; o bien adaptarse y someterse para alcanzar a formar parte del reducido círculo del mercado del arte. Muchos artistas tomaron las riendas de su promoción y difusión, organizándose en grupos y colectivos, posicionándose en contra de dicho mercado del arte.

El periodo del arte de vanguardia que abarca los años 70 y 80 supone una época de gran fertilidad e innovación en la creación artística, caracterizada por la búsqueda de lenguajes de expresión alternativos y una experimentación motivada por las nuevas inquietudes que se debaten entre lo social y lo íntimo. La explosión paralela de diversas corrientes artísticas, iniciada en los años 60, comprende un amplio abanico de disciplinas, que va desde el arte conceptual, el arte povera o el happening (heredados de la década anterior), a la *performance*, el *body-art*, el *land-art*, (las denominadas *neovanguardias*), el arte

electrónico o *videoarte* y todas sus contaminaciones con teatro, música, danza, poesía, etc.

El arte italiano será la cuna de dos trascendentales movimientos que, lejos de apostar por la experimentación con los nuevos medios, vuelven la vista atrás buscando el retorno a la esencia de la materia y la plástica: el *arte povera*¹², surgió en Turín en 1967, estrechamente relacionado con el *arte conceptual*, apostaba por el uso de materiales pobres como tierra, madera, hierro o deshechos, buscando la mínima esencia y anteponiendo lo temporal y lo efímero a lo trascendente o reproducible; y la *transvanguardia* de Achille Bonito Oliva (1979), movimiento neoexpresionista que defendía el retorno a la manualidad, al disfrute del acto pictórico, matérico y del color, en contraposición al arte povera y conceptual. En su papel de comisario y teórico, Bonito Oliva explica en qué manera el sistema del arte comprende artista, crítico, galerista, coleccionista, director de museo y público; la identidad artística inicial de la obra adquiere una plusvalía cultural, un valor añadido, determinado por la aportación de los otros sujetos que participan en el circuito internacional del arte. Pese a cierta actividad de interferencia de la producción artística, paradójicamente la sociedad de masa acepta el arte por su pura existencia, sin profundizar en su función o finalidad¹³.

En cuanto al video, a partir de los años 70 se mezcló con el teatro y las artes visuales, en un contexto de experimentación multimedia que involucró

¹² Celant, Germano. "Appunti per una guerriglia." [en línea] (manifiesto publicado el 23 de noviembre de 1967 tras la primera exposición de arte povera "Arte Povera e IM Spazio" en la galería La Bertesca de Génova), en la revista *Flash Art*, n° 5, 1967. Disponible en www.flashartonline.it [consultado el 5 de febrero de 2014]

¹³ Bonito Oliva, Achille. *Superarte*. Milán, Giancarlo Politi editore, 1989, p.7.

prácticamente todas las disciplinas artísticas, en diferente medida. Del carácter intermedia del *fluxus* al interdisciplinar del *performance-art*, el *happening* y el *body-art*. La atracción de las corrientes de neovanguardia por el video fue motivada, originalmente, por su dimensión analítica, autorreflexiva, conceptual, de reeducación perceptiva¹⁴; así mismo, los artistas podían desestructurar el tiempo o cuestionar el fenómeno de la omnipresente televisión.

El movimiento que había germinado las primeras experimentaciones con el medio fue sin duda el *fluxus*. Fundado en 1961 por George Maciunas, el grupo, de premisas *neodadaístas*, se mostraba interesado por la música y la poesía experimentales, el teatro y la performance, donde la interacción entre las artes visuales confluía en el *happening*, situando el énfasis en el proceso y en el hecho artístico, abogaba por la desmaterialización del objeto. Como seguidores de la corriente destacan Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beuys y Yoko Ono en Alemania, los americanos John Cage y Robert Watts y Giuseppe Chiari, Sylvano Bussotti y Gianni Emilio Simonetti en Italia.

Las primeras experimentaciones del grupo fueron de tipo cinematográfico¹⁵, si bien Nam June Paik y Wolf Vostell habían comenzado ya a utilizar el monitor y la imagen video en sus instalaciones artísticas; es por ello que ambos son considerados los pioneros en la experimentación electrónica¹⁶: Vostell utilizó

¹⁴ Valentini, Valentina (editado por). *Le storie del video*. Roma, Bulzoni Editore, 2003, p.66.

¹⁵ La recopilación de videos realizada por Maciunas, *Fluxus Program*, muestra 37 películas experimentales, de duración entre 10 sg y 10 min., realizados entre 1962 y 1970 por George Maciunas, Nam June Paik, Wofl Vostell, Yoko Ono, Paul Sharits, John Cage, George Brecht o Albert Fine, entre otros. Los detalles de todos los films pueden consultarse en www.eai.org/title.htm?id=11976 [consultado el 12 de febrero de 2014]

¹⁶ Valentini, Valentina, "Il video: un non-luogo.", en Saba, Cosetta G., (editado por). *Arte in videotape. Art/tapes/22, collezione ADAC – La Biennale di Venezia conservazione restauro valorizzazione*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2007, p.88.

por primera vez un televisor como elemento integrante de una obra artística en 1958 en su instalación *Deutscher Ausblick*, dentro de la trilogía *Zyklus Das Schwarze Zimmer (Ciclo La Habitación Negra)*, expuesta en la Berlinische Galerie de Berlín. Con bastante certeza se puede señalar así mismo a Vostell como el primer artista en crear una cinta o *videotape* en 1963, titulada *Sun in your head*, que consistía en un *décollage* televisivo de 7 minutos (hoy forma parte de la colección del Museo Reina Sofía de Madrid).

Paik, por su parte, expondría su primera instalación con televisores en 1963 en la galería *Parnass* de Wuppertal (Alemania) dentro de la exposición *Exposition of Music - Electronic television*, con una obra interactiva basada en la distorsión de las imágenes mostradas en los televisores a través de micrófonos, *13 TV: 13 distorted TV sets*. La instalación pertenece a una tipología de obra denominada por Paik como *Participation tv*, precisamente por el carácter participativo del público, experiencia que repetiría en 1965 con su obra *Magnet tv*, donde la distorsión de la imagen se realizaba interviniendo con imanes en el campo magnético del televisor.¹⁷ En 1965 Nam June Paik grabó la visita de Pablo VI a Nueva York con el fin de mostrar la realidad de modo subjetivo; para ello utilizó por primera vez una videocámara portátil, la *Portapak* de la Sony Corporation, que no había salido aún al mercado. La grabación fue mostrada esa misma tarde en el televisor del *Café-au-Gogó* del Greenwich Village y poco después en la galería Bonino, constituyendo su primera *videotape*¹⁸. Nam June Paik representa una nueva línea de artistas que basaban su discurso estético entorno a la imagen televisiva, aprovechando al máximo los recursos que ofrece;

¹⁷ Ambas instalaciones, *Participation tv* y *Magnet tv*, representan el tentativo de Paik de llevar al público al nivel participativo.

¹⁸ Dols Rusiñol, Joaquim, "Historia del audiovisual magnético televisivo: Televisión, TV, video.", en Bonet, Eugeni; Mercader, Antoni; Muntadas, Antoni; Dols Rusiñol, Joaquim. *En torno al video*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S. A., 1980, p.71.

analizando, explorando e investigando las posibilidades de la electrónica y descubriendo nuevas perspectivas de expresión.

Los trabajos video actúan durante estos años como una fuerza de oposición a la supra-TV de los satélites y, así, fomentan el producto personal, el testimonio eficaz en un determinado lugar y en un momento preciso, en fin, la reconversión del receptor en emisor. Y esto a pesar de toda la innegable dosis de artísticidad de que se les dota por hora: porque el video no sólo se reduce al videoarte, sino que ante todo significa la rotura de unas barreras, mejor dicho, su objetivización, puesto que hasta ese instante apenas nadie era capaz de darse cuenta del engaño en que vivía con respecto a la televisión, creyendo a pies juntillas que era un medio demasiado caro como para estar a su alcance.¹⁹

La técnica de experimentación con video tuvo una rápida respuesta en los Estados Unidos, donde se completa la primera generación de videoartistas, si bien parte con dos puntos de vista diversos en cuanto a la utilización del video: por una parte artistas como Nam June Paik, Wolf Vostell, el matrimonio Vasulka o Antoni Muntadas que reflexionan sobre la imagen y el medio en sí, cuestionan el papel de los mass media y la repercusión de la imagen tv, y por otra parte el trabajo de artistas como como Dan Graham, Peter Campus, Bruce Nauman, Vito Acconci o Joan Jonas, quienes utilizaron el video como medio de apoyo en el desarrollo de su obra artística, sea como extensión de sus cuerpos o para tomar conciencia del espacio y del tiempo. La segunda generación es considerada aquella que ha elaborado el lenguaje del medio como forma expresiva, que ha reflexionado sobre el video y lo ha convertido en centro de interés en su expresión artística, como Bill Viola, Gary Hill o Studio Azzurro. Podría clasificarse como pertenecientes a una tercera generación a los artistas algo más jóvenes

¹⁹ Dols Rusiñol, Joaquim. *Ibid.*, p.83.

que encontraron en los 80 un lenguaje en cierto modo definido y continuaron con la experimentación, por ejemplo Cipri y Maresco (en televisión), Francisco Ruiz de Infante, Mathew Barney o Pipilotti Rist.

El catalán Joaquim Dols Rusiñol explicaba así en 1978 la reciente evolución que había sufrido el video en los Estados Unidos, comenzando por los primeros años de la década:

Los que en la fase anterior [años 60] eran video-artistas, en ésta se van convirtiendo de manera progresiva en video-trabajadores; es decir, dejan de afrontar su adscripción al medio video desde un ángulo exclusivamente especulativo para adoptar un enfoque mucho más enraizado en la sociedad. Aparecen numerosos grupos, colectivos y equipos dedicados al testimonio social, se fundan centros de apoyo técnico cuyo acceso es abierto, y departamentos universitarios especializados en su promoción y análisis teórico; hasta incluso se ponen en marcha varias distribuidoras de productos video. [...] El video arte deja sitio al video-comunicación.

[...] Los trabajos video viven en esta fase una decantación sociológica y pragmática, que se puede observar preferentemente en el trato que dan a los recursos técnicos: antes, éstos eran el sujeto indiscutido y ahora, en cambio, se les empieza a relegar a la condición de simples intermediarios.²⁰

Siguiendo con la descripción sobre la dirección que estaba tomando el artista “video-comunicador” a finales de década, determinado por la explosión de las instituciones:

²⁰ Dols Rusiñol, Joaquim. *Ibid.*, pp.90-91.

Las instituciones que producen, promocionan o simplemente distribuyen obras video, tal como ya se preveía desde varios años atrás, han acabado absorbiendo el papel activo que primero desempeñaron los artistas y luego los trabajadores del video-comunicación; así el nivel video empieza a asumir una estructura similar a la que define a las TV hertzianas y por cable. Lo cual tiene dos claros e inmediatos significados: uno, que quienes hacen video han abandonado la vieja postura del francotirador marginal, para buscar en cambio una pragmatividad efectiva dentro del ámbito de los mass-media; dos, que el sector video ha ido adquiriendo conciencia de tal y, así, se ha percatado finalmente de que su única posibilidad frente a las TV reside en su propio grado de organización. Esta fase, pues muestra el proceso de formación de unos canales autosuficientes para el video, al margen tanto de la galería de arte como del festival vanguardista: en resumen, es la hora de la infraestructura de lo que por fin debería ser el Sector Video.

[...] El video vive ahora lo que podría denominarse su desadjetivización, o sea, el abandono de las dos muletillas que había venido necesitando hasta el momento para su supervivencia: arte y comunicación.²¹

Como afirma Laura Baigorri²², en los años 70 hubo un intento de legitimación del video a partir de la oficialización de una historia que debía argumentar la existencia de ciertos pioneros que determinasen el origen del videoarte; así fueron nombrados los padres: Vostell y Paik. Hay opiniones que se decantan por la figura de Paik, como la de Bill Viola, quien piensa que fue indudablemente su aportación (trabajó para él como asistente) la que definiría las posibilidades del nuevo medio; si bien puede considerarse que hubo experimentaciones previas

²¹ Dols Rusiñol, Joaquim. *Ibid.*, p.95.

²² Baigorri, Laura. *El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997, p.2.

a las suyas que comenzaron a utilizar la televisión con fines artísticos, como la que señala Eugeni Bonet cuando apunta al catalán José Montes-Baquer como el primero en experimentar con el medio video en un marco televisivo, en su etapa como investigador en la BBC en Alemania (donde coincidió, así mismo, con Nam June Paik, en 1962).²³ Buscando una fecha que defina la toma de conciencia oficial de la separación entre el arte del video y el medio televisivo, Valentina Valentini recuerda la *Documenta 6* de Kassel, de 1977, donde se exhibía la frase “VT ≠TV” (video no es televisión), desarrollando un planteamiento antagónico.²⁴

A partir de la década de los 80 se produjo un salto en relación al objeto de interés, reflexión y representación; se pasó de colocar el propio cuerpo como centro de estudio al uso del video para enfrentarse al mundo exterior, para tratar los temas sociales que afloraban como la crisis política o la liberación sexual: se pasó de centrarse en lo privado a abrirse a lo público. Posteriormente, en los años 90 el video se propagó de tal modo que dejó de ser un lenguaje exclusivo de unos pocos artistas especializados, gracias a una mayor accesibilidad a los dispositivos de grabación y edición, sobre todo a partir de la era digital y la hibridación de medios. En dicha evolución, el espectador pasó de ser un observador virtual a estar presente físicamente, para finalmente convertirse en el fruidor interactivo cuya presencia resulta determinante para el desarrollo de la obra.

²³ Bonet, Eugeni. “Medida vectorial de las formas de onda de sucesivas señales de video y otras observaciones anexas para un libro-registro de herramientas, reparaciones y mantenimiento.”, en Bonet, Eugeni. *Señales de video*. Madrid, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, 1995, p.25.

²⁴ Valentini, Valentina (comisariado por). *TV Arts TV - Le televisió presa pels artistes*. Barcelona, La Fàbrica i Arts Santa Mònica, 2012, p.9.

El video es un lenguaje artístico que nace del cruce entre la ciencia, la tecnología y la comunicación, difundido a través de un medio poderoso como es el televisivo y convirtiéndose en ocasiones en herramienta de resistencia frente a dicho poder; es un instrumento que proporciona información, sirviendo a su vez para manipular y controlar; representa el proceso y también el producto. Si bien en un principio el video fue considerado por los escépticos como un medio efímero y débil en comparación con el cine²⁵, pronto demostró ser el lenguaje más factible para el hombre contemporáneo.²⁶ La cinta magnética ofrecía la ventaja de una respuesta inmediata, un *feedback* en directo, la oportunidad de re-editarlo, incluso de borrarlo; nuevas posibilidades que iban totalmente en sintonía con la estética del momento, que concebía la obra artística como una práctica en continua transformación, no definitiva. Criticado y rechazado por gran parte de los cineastas, que opinaban que era una técnica infantil, primitiva y ruda, fue Gene Youngblood el primero en defender que el video suponía una extensión experimental del arte cinematográfico²⁷; en su célebre libro *Expanded Cinema*²⁸ explica la diferencia entre la videocassette y la tv; entre arte en video y arte tv.

²⁵ Fellini, por ejemplo, afirmaba que el medio electrónico no tenía nada que ver con el cine, que le parecían más sugerentes la luz de una bombilla o un escenario pintado. "Dichiarazioni." [en línea], en *Cinema nuovo*, vol. 33, n° 287, 1984, p.30. Disponible en www.rewind.ac.uk/rewind/index.php/l-saggi [consultado el 20 de enero de 2015]

²⁶ Madesani, Angela. *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*. Milán, Paravia Bruno Mondadori Editori, 2002, p.89.

²⁷ Fagone, Vittorio. Op.cit., p.32.

²⁸ Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Nueva York, P. Dutton & Co., Inc., 1970.

2 – 1. El video en Italia. Los espacios de producción y exhibición de videotapes.

El video llegó a Italia importado directamente de los Estados Unidos, siguiendo las etapas ya consolidadas de las performances y del *expanded cinema*. Algunos artistas de neovanguardia comenzaron a experimentar con el medio gracias al apoyo de diversos visionarios que apostaron por el nuevo lenguaje, mientras otros experimentaban en solitario y de modo prácticamente autodidacta. Relacionados con la corriente de la “guerrilla semiótica”²⁹, surgieron ciertos grupos activistas que arremetían contra la manipulación informativa por parte de los mass media, con intervenciones artísticas de contra-información.

El panorama cultural italiano de los años 70 no era precisamente receptivo a la experimentación con el nuevo lenguaje. El papel del comisario de videoarte estaba todavía por definir³⁰ y los criterios de valoración eran demasiado flexibles; el interés de una obra de video dependía de los criterios subjetivos relacionados con el contexto social y cultural en el cual era expuesta³¹, así como de quién la avalaba y presentaba en sociedad. Otro hándicap añadido, como

²⁹ El concepto de *guerrilla semiótica* fue desarrollado por Umberto Eco en 1967. Como afirmaba en su obra *Apocalípticos e integrados*, la *guerrilla semiótica* propone la activación de determinados procesos responsables y críticos para la correcta interpretación de los mensajes mediáticos.

³⁰ El primer comisario especializado en video arte en EEUU (dentro de una institución) fue David A. Ross, quien trabajó para el Everson Museum of Art en Syracuse, (Nueva York) desde 1971, si bien ya había trabajado en la organización de exposiciones con video desde 1967.

³¹ Di Marino, Bruno; Niccoli, Lara; (editado por). *Elettroshock: 30 anni di video in Italia 1971-2001*. (Palazzo delle Esposizioni, Roma, del 21 al 27 de mayo de 2001). Roma, Castelvechi arte, 2001.

afirma Bruno Di Marino³², radica en la esencia experimental del video, lo cual implicaba la necesidad de una continua reinención, en cada obra se buscaba una innovación, una técnica diversa respecto a la anterior; esto sumado al carácter no narrativo del video, ante un público acostumbrado a la narración cinematográfica, el artista se ve obligado a suscitar el interés a través del impacto sensorial, incidiendo en el plano emocional.

Mientras en EEUU fue el galerista James Newman quien produjo en 1969 el primer proyecto de exhibición de videotapes en un canal de televisión³³, en Europa se considera al galerista alemán Gerry Schum³⁴ como precedente en la registración en video de obras inmateriales (*performances, land-art*) también en

³² Bruno Di Marino entrevistado para la XXIII edición de la *Mostra Internazionale Invideo 2008* [en línea]. Disponible en www.youtu.be/FGIXFJu6jcs?list=PLC49222810E0017AF [consultado el 20 de febrero de 2015]

³³ James Newman fundó la Dilexi Gallery en San Francisco en 1958. En el año 1969 produjo Dilexi Series, 12 programas semanales difundidos por el canal KQED TV; un esfuerzo pionero por mostrar el trabajo audiovisual de 12 artistas como Andy Warhol y Frank Zappa, Algunas de las obras fueron filmadas en película y otras en cinta de video. La ficha técnica de las obras puede consultarse en www.vasulka.org/archive/Artists3/Miscellaneous/TerryRiley.pdf [consultado el 20 de enero de 2015]

³⁴ La galería de Schum, llamada *Fernseh Gallerie (Galería Televisión)*, situada en Dusseldorf, nació a partir de la idea de transmitir en televisión obras artísticas inmateriales registradas en videotapes. Su primera retransmisión, en la *Freies Berlin Television*, titulada *Land-art*, estaba constituida por varias registraciones de obras de *land-art* (hasta entonces llamado *earth-art*) de Richard Long y Dennis Oppenheim, entre otros. Seguidamente Schum organizaría el evento *Identifications*, para el cuál registró las acciones de varios artistas internacionales como Joseph Beuys o Mario Merz. Su idea de proyecto era, en parte, la “memorización” de las obras efímeras y el darles una circulación más amplia y libre dinamitando el triángulo estudio-galería-coleccionista, pero sobre todo iba encaminado a promover y realizar trabajos cuya reproducción fuese una parte integrante en la realización de la obra.

1969. El año anterior **Luciano Giaccari** había comenzado a organizar las primeras manifestaciones artísticas de su periodo “ante-video”, en su estudio lombardo.

Giaccari, considerado el “padre” o, como él mismo se definía, el “motor impulsor”, “el museo” del video en Italia, fundó a mitad de los años 60 junto a su mujer, la periodista G.C. Maud, el **Studio 9702** en Luvinate (Lombardía). A partir de 1968 comenzó a organizar happenings con performances teatrales, instalaciones artísticas y proyecciones nocturnas en el exterior. Participaban artistas, críticos y galeristas italianos y extranjeros, con temáticas como *24 ore di Non Stop Theatre*³⁵, *Opere di Fumo*, *interVENTO* o *Esperimento di Nuovo Teatro*.

El matrimonio Giaccari generaba su propia obra pictórica, escultórica, cohabitando con las instalaciones y performances de los artistas que frecuentaban su Studio. También en ocasiones acudían a manifestaciones en otros lugares. Para poder costear los gastos de su (auto-financiado) Studio, Luciano Giaccari dedicaba un día a la semana a su trabajo como notario y los seis días restantes a la elaboración de las cintas de video. En el ámbito de las “24 ore” (en 1968) Giaccari desarrolló sus primeras teorías sobre el video, llevando a cabo un proyecto pionero que proponía la grabación de los eventos de arte performativo de carácter efímero a través de medios tecnológicos para que prevalecieran en el tiempo: así surgió *Televisione come memoria*³⁶. Hasta

³⁵ *24 ore di Non Stop Theatre* se considera la primera manifestación de “non stop performance” en Italia.

³⁶ El proyecto consistía en la grabación con diversas cámaras de los eventos paralelos que se desarrollaban a lo largo de un día para ser posteriormente proyectados a través de una estructura compuesta por 24 monitores. A primera hora, se emitían en directo las imágenes de cada telecámara en cada uno de los monitores. En la segunda hora, en el primer monitor se emitían las imágenes grabadas en la primera hora, mientras que el resto de los monitores seguían emitiendo en directo; y así sucesivamente a cada hora aumentaba el número de monitores con imágenes grabadas y disminuía

entonces, las documentaciones se venían realizando a través de fotografías o de película cinematográfica. La fotografía tenía el hándicap de no poder registrar el movimiento, y la película cinematográfica el de su mayor complejidad operativa y, sobre todo, los altos costes, razones que le llevaron al uso del video para dejar constancia de los eventos que organizaba.

En 1971 realizó su primera obra en video, *Tempo-Suspence* (presentada en la galería Anne Marie Verna de Zurich) y comenzó a documentar las performances de otros artistas con vistas a crear un archivo de video:

Dopo alcune esperienze come operatore culturale, ho iniziato il lavoro di documentazione nel 1971 con la registrazione di un happening di Allan Kaprow nella periferia milanese: un carosello di auto che cancellavano con le ruote una striscia bianca e poi disegnavano un cerchio in un prato.³⁷

En ese mismo año Giaccari abre en la *Galería Il Diagramma* de Milán su primera “videosaleta”, que se diferenciaba del concepto de “videogalería” de Schum en que no suponía un simple espacio expositivo de video, sino un laboratorio, un lugar de reflexión teórico-práctica sobre el papel del video en el arte, donde se grababan y presentaban entrevistas a críticos como Renato Barilli, Lea Vergine,

proporcionalmente la emisión en directo. De este modo se producían dos parámetros fundamentales de la comunicación televisiva: el directo y el diferido.

³⁷ “Tras algunas experiencias como operador cultural, he iniciado el trabajo de documentación en 1971 con la grabación de un happening de Allan Kaprow en la periferia milanese: una caravana de coches que borraban con las ruedas una línea blanca y después diseñaban un círculo en un prado.” Giaccari hablaba de la performance *Print Out*, exhibida en la exposición sobre *Nouveau Realisme* en la Rotonda della Besana de Milán. Somaini, Luisa. “Luciano Giaccari, il notaio che preferisce gli happening.” [en línea], en La Repubblica, el 9 de octubre de 1995. Disponible en <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1995/10/09/luciano-giaccari-il-notaio-che-preferisce-gli.html> [consultado el 20 de febrero de 2015]

Franco Quadri, etc.³⁸ Así mismo, afirmaba que había abierto una “via italiana al video” que se extendía a la grabación de otras disciplinas creativas como la danza, la música, el teatro, etc., alejándose del modelo americano que utilizaba el medio como técnica dentro de las artes visuales.

La videoteca que llegó a reunir Giaccari alberga más de mil títulos de producción propia, constituyendo una valiosísima colección editorial-museística del fenómeno video aplicado al arte, desarrollada a partir del proyecto de *Classificazione dei modi d'uso del video arte* (1973). Dicha clasificación es considerada la primera investigación taxonómica sobre video arte en Italia, que introduce por primera vez la distinción entre “video directo” (caliente, creativo), y “video mediado” (frío, documental). La clasificación tuvo una gran resonancia en EEUU, donde llegó en 1975, y tiene hoy en día gran valor histórico; sobresale por su original criterio archivístico en cuanto a la ordenación del material y por



Fig. 1 – Luciano Giaccari en su Studio 9702.

la metodología de intervención en el campo de la documentación.

Las piezas que conforman la videoteca fueron creadas por artistas como Dennis Oppenheim, Giuseppe Chiari, Luciano Fabro, Urs Luthi, Hidetoshi Nagasawa, Antonio Trotta, Germano Olivotto,

Eliseo Mattiacci, Vettor Pisani, Mimmo Germanà, Antonio Dias, Mario Merz,

³⁸ Biografía de Luciano Giaccari en [www.edueda.net/index.php?title=Giacca Luciano](http://www.edueda.net/index.php?title=Giacca%20Luciano) [consultado el 20 de febrero de 2015]

Richard Serra, Braco Dimitrievich, Helmut Shober, Chiara Dynis, Vito Acconci y Marina Abramovich, entre otros.³⁹

La de Giaccari es la única colección de videotapes dedicada a todas las expresiones artísticas, documentadas en video: video de artista, *video-performance*, *videoinstalaciones* en el ámbito del video en directo (ya sean *videodocumentaciones* en tiempo real de eventos artísticos performativos o *videoreportaje*), así como en el ámbito del video en diferido o mediado.

Además, es la única videoteca que cuenta con una actividad ininterrumpida de más de 40 años.⁴⁰

Otra iniciativa interesante de los Giaccari fue el experimento de la cadena televisiva privada *E.T.L.* que llevaron a cabo de 1978-83, enfocado a la creación de una emisora de programas culturales e informativos de alto nivel. La mujer de Giaccari (quien como hemos señalado era periodista), realizó diversas transmisiones sobre arte italiano con un programa llamado *On Air Tv Art*.

En 1995, acogiendo las posibilidades que ofrecían las nuevas tecnologías informáticas, creó el *MU.el* (Museo electrónico), hoy con sede en Varese. Compuesto por una red museística articulada en la actividad archivística, expositiva, de espectáculo, investigación y experimentación, mantiene una conexión vía web y con capacidad de interacción con diversas redes secundarias,

³⁹ Página del museo www.muel.altervista.org [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁴⁰ Castaldo, Clara. "La documentazione secondo Giaccari." [en línea], en *Arte Varese*, el 19 de junio de 2013. Disponible en www.artevarese.com/av/view/news.php?sys_tab=2001b&sys_docid=9814 [consultado el 20 de febrero de 2015]

definidas como *Porziuncole*⁴¹, distribuidas en diversos museos a nivel internacional.

En una entrevista del 2008, con la perspectiva de haberse cumplido 40 años desde la creación de la mediateca, Giaccari resume los inicios del video:

I primi anni del video poi sono stati anche un'epoca calda per capire in definitiva come ci si muoveva con questo strumento. Nella mia *Classificazione dei modi d'uso del video in arte* del '73 io avevo previsto che ci fossero dei particolari rapporti tra momento creativo-momento realizzativo [...]. Se c'era una particolarità in quell'epoca è che fossero caduti da poco i confini che separavano nettamente i vari tipi di ricerca artistica, e quindi la musica, la danza e il teatro interferivano con le arti visive e con la performance dando luogo addirittura (e oggi se ne vedono poi le estreme conseguenze) a nuove forme d'arte. Ormai ci sono anche operatori di questi vari settori che fanno direttamente il video piuttosto che lo spettacolo, quindi c'è la *videodanza*, il *videoteatro* e la *videomusica*, che è quella che è andata più lentamente, e che si è poi sviluppata nel modo migliore nella versante del *videoclip* [...]⁴²

⁴¹ El “proyecto Porziuncola” constituye el instrumento que consiente al MUel expandirse, pasar de una tipología de museo único a la del Network o Red museística. La palabra *porziuncola* proviene de la Basílica de San Francisco de Asís, dando nombre a una iglesia pequeña que es contenida dentro una iglesia más grande; en este caso se refiere a la colocación de los módulos periféricos del MU.el dentro de museos internacionales preexistentes, conectados con la sede central. Según las condiciones y la disponibilidad del espacio, y la logística del museo que la acoge, las porziuncole son clasificadas en diversos grados de intensidad. La consulta de los programas, las exposiciones, la investigación y otros aspectos de la colección se realizan a través de una referencia museística cualificada.

⁴² “Los primeros años de video han supuesto una etapa “caliente” para comprender en definitiva cómo moverse con este instrumento. En mi Clasificación de las modalidades de uso del video en el arte del '73 había previsto que debía existir una determinada relación entre el momento creativo y el momento de realización. Algo característico de aquella época es que hacía poco tiempo que se habían derribado los límites que separaban netamente los diferentes tipos de investigación artística y por tanto la

En 2014 el Centre d'Art Contemporain de Ginebra le dedicó la retrospectiva, *La memoria del Video*, tras la cual surgió un programa dirigido a la digitalización y promoción de todo su trabajo. Giaccari murió en agosto de 2015, sin ver acabado el proyecto.

En cuanto al ámbito expositivo, la muestra ***Gennaio'70. Comportamenti, progetti, mediazioni***, organizada en ocasión de la *Terza Biennale Internazionale della Giovane Pittura* se considera la primera exposición en introducir oficialmente la videotape en Italia⁴³. Organizada por **Renato Barilli**, Tommaso Trini⁴⁴, Maurizio Calvesi y Andrea Emiliani, tuvo lugar entre el 31 de enero y el

música, la danza, el teatro, interferían en las artes visuales y en la performance dando lugar (y hoy se ven las extremas consecuencias) a nuevas formas de arte. Aún hay operadores de dichos sectores que hacen directamente el video con el espectáculo, de ahí que se dé la video-danza, el video-teatro y la video música; esta última es la que ha ido avanzando más lentamente pero que al final ha sido la que se ha desarrollado mejor en la vertiente del videoclip." Entrevista realizada en la inauguración de la exposición *Addio anni 70*, celebrada en el Palazzo Reale de Milán en 2012, dentro del artículo de Castaldo, Clara. "Progetto MUEl: 40 anni (e più)." [en línea], en *Arte Varese*, el 9 de agosto de 2012.

Disponible en www.artevarese.com/av/view/news.php?&sys_docid=8585 [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁴³ Según el propio Barilli, los videos mostrados han de considerarse como las primeras documentaciones de performance de artista registradas directamente en video en Europa, dado que las grabaciones de Gerry Schum eran originalmente filmadas en película y posteriormente pasadas a cinta magnética. Allegro, Elisabetta. "La galassia video di Renato Barilli." [en línea], en *Artribune*, el 6 de julio de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/07/la-galassia-video-di-renato-barilli [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁴⁴ A raíz de la experiencia de *Gennaio 70*, Tommaso Trini organizó en mayo en Milán el "Telemuseo" dentro de la exposición *Eurodomus 3* (organizada por la revista *Domus* en el Palazzo d'arte), primer video-teatro completamente realizado con el medio electrónico, con la finalidad de explorar el nuevo lenguaje así como para proponer contra-espectáculos televisivos. Giorgi, Armando. *Per una storia della cosiddetta "VideoArte."* (Tesis) [en línea]. Disponible en www.luparmando.altervista.org [consultado el 20 de enero de 2015]

28 de febrero de 1970 en el *Museo Civico* de Bolonia, siendo el primer montaje expositivo que incluía el uso del monitor, la videocámara, el circuito cerrado y la grabación electrónica. Participaron casi todos los exponentes del arte povera, se proyectaron acciones en monitores, grabadas en los días anteriores por el propio Barilli en diversas localizaciones, se presentaron *Land Art* de Schum y *Eurasienstab*⁴⁵ de Beuys, además de diversas registraciones mostradas en directo al espectador.

Las 17 performances registradas a propósito para la exposición eran de Gino De Dominicis, Giovanni Anselmo, Alighiero Boetti, Gilberto Zorio, Pier Paolo Calzolari, Mario Merz, Marisa Merz, Giuseppe Penone, Michelangelo Pistoletto, Emilio Prini, Jannis Kounellis, Luca Maria Patella, Claudio Cintoli, Eliseo Mattiacci, Mario Ceroli, Luciano Fabbro y Gianni Colombo.

Los organizadores de *Gennaio 70* apostaron por aquellos que “superaban el concepto de obra”, que tras la susodicha “muerte del arte” se valían de la performance, los happening y las acciones; aquellos eran los *povera*, como Mario Merz o Giuseppe Penone. Siguiendo el criterio de apertura del radio a otros lenguajes, junto a los povera más asentados, invitaron a participar artistas que en aquel entonces seguían la corriente pop como Marotta o Ruffi, y al conceptual Gino De Dominicis; una diversidad de artistas de toda la geografía italiana. Teniendo en cuenta que la ideología povera es opuesta a la utilización de la tecnología, resulta paradójico que fueran ellos los primeros (guiados por Barilli) en realizar videotapes. Solamente Pistoletto había hecho anteriormente

⁴⁵ *Eurasienstab*, *Fluxorum organum opus 39* es un film realizado por Joseph Beuys y Henning Christansen en 1968. Puede visualizarse en la web de la Tate Modern: www.tate.org.uk/context-comment/video/joseph-beuys-eurasiestab-fluxorum-organum-opus-39 [consultado el 20 de febrero de 2015]

una grabación en video, cuestionando el medio televisivo⁴⁶. Destaca, por otra parte, la obra de Gianni Colombo, quien llevaba tiempo experimentando la relación arte-tecnología en su obra dentro del grupo cinético *Gruppo T*⁴⁷.

En su ensayo a modo de introducción del catálogo de la exposición, titulado *Coincidenza di opposti*, Barilli señala que la Bienal se realizaba en un momento rico de posibilidades y recursos, si bien confuso, pero de una confusión fértil. Impulsa el arte electrónico y su cohabitación con otros lenguajes como el del arte povera; cita a McLuhan (de cuyo pensamiento es un gran seguidor⁴⁸) y defiende una nueva concepción del instrumento tecnológico que difiere de aquella que provoca el alejamiento o banaliza su utilidad; propone buscarle un uso vital que caracterice la nueva civilización electrónica avanzada. Todo esto para presentar la novedad de dicha edición: la cinta de video. Antepone la cinta frente a la película cinematográfica, por su flexibilidad y posibilidad de reutilizo, lo cual denomina “fluidità radicale” (fluidez radical).

⁴⁶ Dicho video fue mostrado en el festival de *Video d'autore* de Taormina en 1987. Fagone, Vittorio. Op.cit., p.54.

⁴⁷ Bordini, Silvia. “Memoria del video: Italia anni 70”. Publicado en Bordini, Silvia. “Videoarte in Italia.” [en línea], en *Ricerche di Storia dell'arte*, n° 88, Carocci, Roma 2006, pp.5-24.

Puede descargarse en: www.rewind.ac.uk/Italia/SilviaBordiniMemoriaDelVideo.pdf [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁴⁸ Barilli basa su teoría del posmodernismo en la era tecnológica tal como la definía McLuhan. En Allegro, Elisabetta [en línea]. Op.cit.

Barilli publicará posteriormente un importante ensayo en la revista *Marcatrè*, titulado “Video-recording”,⁴⁹ dedicado a la experimentación en video. En dicho ensayo ensalza las características técnicas de la cinta electromagnética haciendo



Fig. 2 - Cubierta del catálogo de la exposición *Gennaio 70*.

hincapié en sus ventajas en comparación con la película; habla de la especularidad que supone el poder visionar la imagen en directo en el monitor (recurso utilizado por aquel entonces por artistas como Vito Acconci), de la posibilidad de borrado y posterior reutilización de la cinta, y (teniendo en cuenta la imposibilidad de realizar un montaje de escenas, pues registraban en bobina continua) de una mayor fidelidad a la acción

real, lo que denomina una *escena total* o *gestáltica*.

Analizando la posición que toma Barilli en los primeros años del videoarte, en *Lo scrib, lo stilo e il video. Conversazione di Valentina Valentini e Vittorio Fagone*⁵⁰, Valentini opina que Barilli se esforzaba en individuar y subrayar la continuidad entre los elementos de naturaleza tecnológica; la utopía de encomendar al arte la labor de humanizar la tecnología, todo esto en pleno nacimiento del video.

⁴⁹ El artículo fue transcrito en el libro Barilli, Renato. *Informale oggetto comportamento*. Feltrinelli, 1979, y en ediciones posteriores (la última en 2006), pp.85-95. Puede descargarse en www.rewind.ac.uk/Italia/Barilli_Italian.pdf [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁵⁰ Valentini, Valentina. “Lo scrib, lo stilo e il video. Conversazione di Valentina Valentini e Vittorio Fagone”. En Valentini, Valentina (comisariado por). *Ritratti. Taormina arte 1987. Rassegna Internazionale dle Video d’Autore* (Taormina, del 28 al 31 de agosto de 1987). Roma, De Luca Editore s.r.l., 1987, pp.74-75.

Fagone, por su parte, señala que Barilli fue de los primeros en asumir las reflexiones de McLuhan en Italia, en el sentido de expansión del universo de la comunicación como nueva tendencia energética intrínseca a las nuevas tecnologías, si bien le faltaba asumir otro aspecto de la evolución tecnológica: la especificidad lingüística.

Por citar una visión más actual de aquellos años, en 2012, como contribución a una cronología del videoarte en Italia, Barilli describe de este modo la organización del evento *Gennaio 70*:

[...] Ma si era sentito l'obbligo di prestare pure attenzione alle forme di sperimentazione più avanzata, e dunque si era deciso di "aprire" a me che, grazie alle mie recensioni sul "Verri", rappresentavo allora nel contesto cittadino una linea d'avanguardia. Mi erano stati posti accanto in qualità di garanti Maurizio Calvesi e Andrea Emiliani, membri della Soprintendenza che gestiva appunto le Biennali d'Arte Antica, mentre io stesso avevo captato un critico di prima linea quale Tommaso Trini, con cui avevo deciso che il cuore della mostra doveva essere costituito dall'arte povera. Si noti che si era a ridosso del '68 e del suo atteggiamento ostile verso le mostre ufficiali, culminato nella decisione, presa alla Biennale di Venezia di quell'anno drammatico, di rivoltare le tele contro la parete o di lasciar chiuse le sale. [...] Io ero già fedele al mio metodo, confermato anche in seguito, di non fermarmi solo su un movimento ufficiale e vincente, ma di paragonarlo anche ad altri aspetti, quindi invitai anche alcuni esponenti della stagione Pop (Ceroli, Del Pezzo, Marotta, Pozzati e Ruffi tra gli altri, e anche altre figure di punta del momento come Gino De Dominicis e Eliseo Mattiacci), ma certo era il nucleo dei poveristi a costituire il piatto forte della manifestazione. [...] Io, nella mia qualità di principale curatore di *Gennaio 70*, in quanto operante proprio a Bologna, sposai questa causa col fanatismo del neofita, strinsi un contratto con la Philips che mi diede una telecamera, allora ai primi passi, con relativi inservienti, e con questa piccola squadra mi misi a disposizione degli

artisti, soprattutto della squadra dei poveristi, interessati alle azioni, laddove i pop artisti presentavano opere già confezionate in studio. Vale la pena di ricordare che quella fu una delle prime volte in cui si procede a una registrazione immediata, e anche all'aperto, nei luoghi più disparati scelti dai vari artisti. Più tardi, quando entrái in contatto con Gerry Schum, lui stesso ammise che il suo procedimento, al momento dei celebri video da lui dedicati alla *land art*, era stato più cauto, in un primo tempo si era valso di una cinepresa, riversando poi la pellicola su nastro elettromagnetico ma solo in studio. E certo fu una delle prime volte in cui nelle sale di una mostra si piazzarono dei monitor collegati a circuito chiuso dove venivano trasmessi di continuo i video registrati per l'occasione.⁵¹

⁵¹ “Pero se sentía la obligación de prestar también atención a las formas de experimentación más avanzada, así que se decidió abrirse a mí que, gracias a mis reseñas en “Verri”, representaba entonces en el contexto ciudadano una línea de vanguardia. Me pusieron al lado en calidad de garantías a Maurizio Calvesi y Andrea Emiliani, miembros de la superintendencia que gestionaba la Bienal de Arte Antigua, mientras yo mismo había captado un crítico de primera línea como Tommaso Trini, con quien había decidido que el corazón de la exposición debía ser constituido por el arte povera. Hago notar que estábamos a poca distancia del año 68 y de su posicionamiento hostil hacia las exposiciones oficiales, culminado por decisión de la Bienal de Venecia de aquel dramático año de girar las televisiones contra la pared o cerrar las salas. [...] Yo era fiel a mi método de no detenerme solamente con un movimiento oficial y vencedor, sino de compararlo también en otros aspectos, así que invité algunos de los exponentes del período pop (Ceroli, Del Pezzo, Marotta, Pozzati y Ruffi entre otros), y también otras figuras destacadas como De Dominicis y Eliseo Mattiacci, pero realmente era el núcleo de los povera quien constituían el plato fuerte de la manifestación. [...] Yo, en mi calidad de principal comisario de *Gennaio 70*, en cuanto que operaba en Bolonia, acogí esta empresa con un fanatismo de principiante, cerré un contrato con la Philips que me dio una telecámara, aún en los inicios, con relativos complementos, y con este pequeño equipo me puse a disposición de los artistas, sobre todo de los poveras, interesados en las acciones, allá donde los artistas pop presentaban obras ya realizadas en estudio. Vale la pena recordar que aquella fue una de las primeras veces en las que se produce una grabación inmediata, y también al abierto, en los lugares más disparatados elegidos por varios artistas. Más tarde, cuando entré en contacto con Gerry Schum, él mismo admitió que su procedimiento, en los tiempos de los famosos videos dedicados al land-art, había sido más cauto, en un principio se había valido de una cámara de cine portátil, pasando posteriormente la película a la cinta electromagnética en el estudio. Y ciertamente fue una de las primeras veces en que en las salas de una exposición se colocaron monitores, conectados a un circuito cerrado donde venían transmitidos continuamente los videos

Cambiando de términos, en cuanto al ambiente galerístico privado, el modo en que entendía Gerry Schum la producción de videotapes influyó decisivamente en la idea de autoproducción de **Maria Gloria Bicocchi**, que fundó en 1972 la galería *Art/Tapes/22*, en un local en el centro de Florencia. Entre 1972 y 1976, constituyó uno de los más importantes puntos de referencia de las experimentaciones en video arte en Italia. Maria Gloria y su marido, Giancarlo, usaban a su vez otros lugares de su propiedad como Santa Teresa y Santilppolito, además de acudir a estudios de artistas y a otras galerías y centros culturales, italianos y extranjeros.

Maria Gloria, contraria a la idea de compra-venta al uso de los galeristas, decidió crear un centro de producción, una aventura de vanguardia que involucró gran cantidad de artistas emergentes, que comenzaron a crear con los medios que ella misma ponía a su disposición en su estudio. Durante su breve actividad acogió los artistas más notorios del panorama italiano de la época como Vincenzo Agnetti, Alighiero Boetti, Sandro Chia, Giuseppe Chiari, Gino De Dominicis, Jannis Kounellis, y del extranjero, como Vito Acconci, Douglas Davis, Frank Gillette, Takahito Iimura, Joan Jonas, como técnico a Bill Viola (del 74 al 76). Conceptuales y artistas povera, músicos y compositores que, invitados por Maria Gloria y sus colaboradores, se sumergían en el nuevo medio, el video analógico, y lo utilizaban como instrumento para documentar acciones y performances, para integrarlo con otros lenguajes o usándolo como un instrumento de expresión musical, constituyendo una memoria electrónica de eventos efímeros. Además de un centro de producción, *Art/tapes/22* ha funcionado como centro de documentación y distribución para artistas como

registrados para la ocasión.” Barilli, Renato. “Registrazione Video a Bologna.” Disponible en www.rewind.ac.uk/rewind/index.php/l-saggi [consultado el 20 de febrero de 2015]

Marina Abramovich, Dan Graham, Antoni Muntadas, Dennis Oppenheim, Steina y Woody Vasulka.⁵²

Cabe señalar que la obra de Bill Viola, quien comenzó como ayudante en prácticas y terminó quedándose a trabajar como técnico de laboratorio por dos años, toma una importante dirección a partir de su estancia en Florencia, donde comenzó a explorar las posibilidades del medio electrónico y entró en contacto

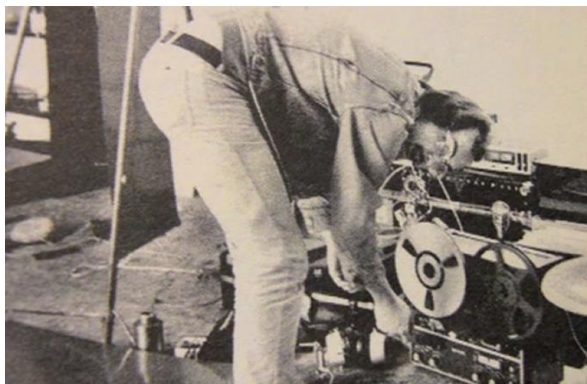


Fig. 3 - Bill Viola en el estudio de Art/Tapes/22 en 1974.

directo con el arte italiano, tanto el clásico como el contemporáneo, siendo influido por la investigación artística del momento desarrollada por algunos artistas como Chiari o Vaccari.⁵³

La trayectoria de Art/Tapes/22 terminó por la falta de sostenibilidad del proyecto, la falta de atención por parte de las instituciones y el desinterés del mercado, así como la ausencia de un coleccionismo ligado al video. Los fondos

⁵² D'Alonzo, Claudiia. "Art/tapes/22. Entrevista A Maria Gloria Bicocchi." [en línea], en *Digicult*, el 7 de septiembre de 2010. Disponible en www.digicult.it/it/digimag/issue-067/arttapes22-interview-with-maria-gloria-bicocchi [consultado el 20 de febrero de 2015]

⁵³ En una entrevista a Maria Gloria Bicocchi dentro del volumen Valentini, Valentina. *Le storie del video*. Op.cit., p.26, cuenta que Viola comenzó a realizar sus trabajos personales en el tiempo libre mientras trabajaba como operador de video para ella, si bien nunca estuvo interesada en su obra al ser un trabajo propiamente de video, mientras Art/Tapes/22 centraba su producción en artistas consolidados en otro lenguaje que utilizaban el video como apoyo a su obra.

de la galería, que cuentan con 129 videotapes, pasaron a formar parte del archivo histórico de arte contemporáneo de la Bienal de Venezia (ASAC).⁵⁴

Otro fundamental foco histórico de producción de videotapes fue el **Palazzo Diamanti** de Ferrara, de carácter institucional. Fundado en 1972 por **Lola Bonora**, directora hasta 1994, con la colaboración de Carlo Ansaloni como asistente de dirección y de Giovanni Grandi en calidad de técnico audiovisual. En los años 70 y 80 el centro de video arte fue una estructura imprescindible en el panorama cultural italiano, por sostener y promover no solamente el conocimiento del lenguaje en Italia, sino sobre todo por su empeño militante apoyando artistas experimentales que gracias a dicho apoyo (logístico, profesional y crítico) pudieron producir cintas y videoinstalaciones sin tener que salir a buscar becas a países extranjeros como Japón o Norteamérica.



Fig. 4 – Lola Bonora y Franco Farina con Andy Warhol, 1975.

Desde sus inicios el centro fue reconocido a nivel internacional, invitando a colaborar a algunos de los creadores más destacados italianos y extranjeros como Marina Abramovic y Ulay, Fabrizio Plessi⁵⁵,

⁵⁴ Saba, Cossetta G. (editado por). *Arte in videotape. Art/Tapes/22, collezione ASAC – La Biennale di Venezia, conservazione, restauro, valorizzazione*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2007.

⁵⁵ El trabajo *Acqua-biografica* (30' Sony ½" open reel, European Standard Mono), realizado por Fabrizio Plessi en 1973, es considerado el primer videoarte propiamente dicho, si bien será su segundo video *Travel* aquel que tendrá mayor repercusión. En una entrevista con motivo de su 80 cumpleaños, Lola Bonora cuenta que Plessi fue el

Mario Schifano, Nam June Paik Woody y Steina Wasulka, Andy Warhol, Gianni Toti o Giuseppe Chiari, por citar algunos. En los años 80 el Palazzo Diamanti dio vida a importantes manifestaciones como *U-tape*, *Videoset*, *L'immagine Elettronica*, *Eu-video*. Conserva un valioso archivo histórico que asciende a la cantidad de 130 obras contenidas en 620 cintas, parte del cual (120 cintas) ha sido restaurado para la exposición retrospectiva que tuvo lugar en la *Galleria de Arte Moderno y Contemporáneo* de Ferrara (Palazzo Diamanti) en septiembre/octubre de 2015.

En 1994 Lola Bonora se jubiló, y la galería cesó temporalmente su actividad. El panorama cultural había cambiado; las instituciones pasaron de apoyar a un gran número de artistas a centrarse solamente en figuras internacionales como Fabrizio Plessi. En 1999, gracias al impulso del asesor de cultura Alberto Ronchi, el Centro retomó su actividad.

En Venecia hubo así mismo un importante centro de producción de videotapes: la ***Galleria del Cavallino***, fundada en 1942 por Carlo Cardazzo y dirigida tras su muerte por su hijo, a quien sucedería su nieto hasta su cese en 1994. Desde sus inicios supuso uno de los centros expositivos de vanguardia más importantes e nivel nacional. En el año 72 comenzó a desarrollar la técnica del video, trabajando con artistas italianos y extranjeros, produciendo casi 150 obras⁵⁶. En

primero que llegó al centro con un storyboard preparado para la grabación de la videotape. Entrevista a Lola Bonora por Ciccone, Eugenio. “Gli 80 anni di Lola Bonora, dalla Videoarte alla Sala Polivalente.” [en línea], en *Listone Magazine*, el 19 de mayo de 2015. Disponible en www.listonemag.it/2015/05/19/gli-80-anni-di-lola-bonora-dalla-videoarte-alla-polivalente-una-vita-per-le-arti/ [consultado el 21 de mayo de 2015]

⁵⁶ Costanzo, Cristina. “La Galleria del Cavallino e la video arte.” [en línea], en *Arshake*. Disponible en www.arshake.com/la-galleria-del-cavallino-e-la-video-arte [consultado el 20 de febrero de 2015]

aquellos años dirigida por **Paolo** y **Gabriella Cardazzo**, ya a finales de los años 60 habían comenzado a experimentar con aparatos de grabación en video no profesionales, haciendo entrevistas y documentando las exposiciones, si bien fue en el año 70 cuando incluyeron por primera vez una videotape, dentro de la exposición *Antizipazioni Memorative*. La cinta, registrada con uno de los primeros equipos fabricados por Phillips, era de 30 minutos de duración. Mostraba en un televisor imágenes de los artistas que participaban en la exposición, explicando su obra, su creación y significado.

En 1974 adquirieron el *Portapak* de Sony, dotado de videocámara, micrófono y batería, que posibilitaba la grabación directa en cinta magnética de audio y video, ampliando ricamente su producción, posibilitando la realización de documentales y entrevistas sobre el arte contemporáneo veneciano. Si bien en un principio el estilo de videotapes del Cavallino era de carácter divulgativo, el encuentro de sus directores con Maria Gloria Bicochi en Florencia y posteriormente con Lola Bonora, cambiaría su modo de producir videotapes, perfeccionando la técnica y encaminándose a la grabación de las performances.

En 1980 la galería interrumpe su actividad en el sector video, según explica Paolo Cardazzo, en parte por el alto coste que suponía, y en parte por el nuevo rumbo



Fig. 5 – Galleria del Cavallino, TV Studio, 1976.

que tomaron las galerías en los años 80, dejando atrás el arte conceptual basado en la desmaterialización del objeto que utilizaba los nuevos lenguajes como el film, la fotografía o el video, para apoyar el retorno a la

manualidad y al hecho pictórico impulsado por la *transvanguardia* de Achille Bonito Oliva.⁵⁷

La Galleria del Cavallino involucó artistas como Michele Sambin, Claudio Ambrosini, Pier Paolo Fassetta, Mario Sillani, Luigi Viola, Guido Sartorelli, Vincenzo Agnetti, Anna Valeria Borsari, Douglas Davis, Les Levine o Marina Abramovic. Los videos tuvieron una notable circulación internacional, del ICA de Londres, al Guggenheim de Venecia, el MACRO de Roma y la DOCVA de Milán.

En el año 2000 varias personalidades y operadores culturales promovieron una acción de redescubrimiento de las actividades de la galería a través de diversas publicaciones como *Videotapes del Cavallino* de Dino Marangon en 2004, que han ayudado a la conservación del archivo y a la introducción en el mercado de interesantes colecciones de obras realizadas en la galería en sus escasos 8 años de actividad en la producción de videoarte.

Por último, otro importante lugar de producción de video que nos conduce a la ciudad donde se centra el presente estudio, Milán, fue la **Galleria Diagramma**, abierta por **Luciano Inga-Pin** en 1971, en un apartamento de un tercer piso de via Portaccio, en el barrio de Brera. Por allí pasaron por primera vez algunos artistas internacionales; llegaban a cualquier hora del día, muchos se quedaban a dormir. El mismo Luciano Inga-Pin dormía en un diván y compró una pequeña cocina eléctrica para prácticamente vivir en el apartamento, en una intensa época de gran entusiasmo creativo y expositivo que dio luz a una interesante

⁵⁷ Marangon, Dino. *Videotapes del Cavallino*, Venezia, Edizioni del Cavallino, 2004, pp.122-126.

producción de obras que trataban temas de todo tipo, desde ideales políticos a reivindicaciones sexuales.

En ese mismo año, Luciano Giaccari organiza allí el encuentro *TV OUT 1*, comenzando en Diagramma el proyecto de las "Videosalette" (video-salidas), de carácter expositivo, documental y teórico sobre el video.

Entre los artistas internacionales que presentaron en la galería sus performances por primera vez en Italia se encuentran Gina Pane en el 73 y Marina Abramovic en el 74. De entre los italianos, impulsó los primeros trabajos de Mimmo Paladino, Luigi Ontani, Nicola De Maria, Sandro Chia, Claudio Parmiggiani, Plinio Martelli, Michele Zaza, Enrico Job, Giuseppe Desiato y Ben Vautier. La galería se especializó en el *body-art*, en el cuerpo como centro de estudio, mostrando un tipo de arte totalmente liberal y explícito, lo cual le ocasionó numerosos problemas, amenazas e incluso ataques vandálicos. Uno de los grandes revuelos por parte de la crítica y de sus colegas galeristas sucedió en 1976 cuando la galería presentó por primera vez las fotografías de Dino Pedriali en donde mostraba al cineasta Passolini desnudo. Por exposiciones como ésta acusaron a Inga-Pin de provocador y subversivo, afirmando que su comportamiento perjudicaba al mercado.

- E della Abramovic cosa mi dici? - Anche lei iniziò qui. Appena arrivata da

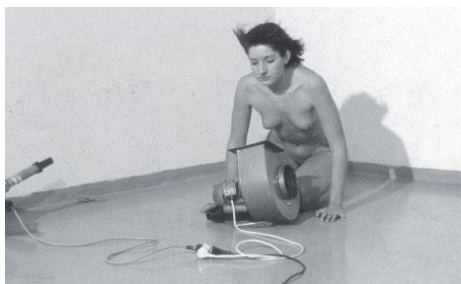


Fig. 6 – *Rhythm 4*, Marina Abramovic, Galleria Diagramma, 1974.

Belgrado fece una performance pazzesca proprio da me. Aveva preso un soffiatore d'aria di fronte al quale lei doveva stare nuda, in ginocchio, fino allo svenimento. Quando l'aria sarebbe diventata gelida l'Abramovic sarebbe crollata. Ricordo che Giancarlo Politi, scioccato, interruppe la

performance prima che succedesse il peggio.⁵⁸

Para muchos fue el galerista más importante y el mayor *talent scout* que ha habido en Italia. Traspasando los cánones establecidos por sus contemporáneos, en los años 80 promovió un movimiento de “nuevo futurismo”. Constantemente abierto al descubrimiento de nuevos talentos, fue el primer galerista que mostró en Italia, en 1998, las performances del inglés Franko B.

Murió en 2009 tras una ininterrumpida carrera de más de 40 años dedicados al trabajo de galerista, crítico y editor.

2 – 1.1. Otras vías de exhibición del video de artista.

A parte de las citadas exposiciones, galerías y centros, resulta imprescindible destacar otras importantes iniciativas contemporáneas en diversos puntos del territorio italiano, como la labor de la *Galleria dell'Obelisco* de Gaspero del Corso en Roma, con su iniciativa *VideObelisco Art Video Recording - AVR* (donde fue presentada por primera vez una telecámara en circuito cerrado que transmitía simultáneamente la realidad dentro y fuera de la galería), y también en Roma el

⁵⁸ “- ¿Y de la Abramovic qué me dices? – También ella comenzó aquí. Apenas llegó de Belgrado hizo una performance de locos en mi galería. Había traído un ventilador de aire delante al cual debía estar desnuda, arrodillada, hasta el desmayo. Cuando el aire se hubiera congelado, ella habría desfalecido. Recuerdo que Giancarlo Politi, horrorizado, interrumpió la performance antes de que sucediese lo peor.” Entrevista a Luciano Inga Pin por Torri, Maria Grazia. “La body art a milano. vecchi e nuovi talentien.” [en línea], en *Flash Art Online*, n.263, abril – mayo de 2007. Disponible en www.flashartonline.it/interno.php?pagina=articolo_det&id_art=241&det=ok&titolo=LUCIANO-INGA-PIN [consultado el 20 de febrero de 2015]

Attico de Fabio Sargentini, en colaboración con Luciano Giaccari, y el archivo *Tape Connection* de Maia Borelli; en Turín *Martano* y *Christian Stein*; en Pescara *De Domizio*; *Il Naviglio* en Venecia, o la galería *Schema* en Florencia.

Mientras en otras partes de Europa los artistas recibían cierto apoyo institucional (en Gran Bretaña se financiaba a los artistas a través de los fondos del *British Film Institute* y en Alemania apostaban por subvencionar las exposiciones en el extranjero para promocionar a los artistas), en Italia, pese al difícil acceso a todo tipo de subvención estatal, surgieron varios centros expositivos e impulsores de la técnica del videoarte que siguieron la vía abierta por el *Palazzo Diamanti*, como la *Galleria de Arte Moderna* de Turín o la de Roma, el *Museo Luigi Pecci* de Prato, el *Papesse* en Siena o la mediateca del *Medialogo* de Milán (que hoy en día contienen algunos de los archivos más completos a nivel nacional), el *Centro Internazionale* de Brera y el *Filmstudio* de Roma.⁵⁹ Se echan en falta, en cambio, centros especializados en experimentación y catalogación del arte multimedia como el *ZKM* en Alemania, *Ars Electronica* en Austria, *Fact* (Foundation for Art and Creative Technology) en Liverpool, o el *Media Lab* del MIT en EEUU, que dotan a los artistas de los dispositivos necesarios para desarrollar su experiencia creativa, organizan festivales, encuentros y exposiciones.

Un punto clave para el desarrollo y propagación del arte del video serían los festivales. El primer encuentro de críticos y comisarios enfocado al arte electrónico se celebró en 1973 con el título *L'altro video*, dentro del *Festival del Cinema de Pesaro*⁶⁰, si bien fue en los años 80 cuando se propagaría esta nueva

⁵⁹ Fagone, Vittorio. Op.cit., p.115.

⁶⁰ Catricalà, Valentino; Leuzzi, Laura. *Cronologia della videoarte italiana: 1952-1992*. Roma, (inédito), 2012. Puede descargarse en www.rewind.ac.uk/Italia/ItaliaChronology.pdf [consultado el 20 de febrero de 2015]

vía de promoción de videoartistas, siguiendo el estilo de los festivales cinematográficos. Fue, en cierto modo, una necesidad debida a la vuelta al objeto y la pintura de las galerías y museos, y al rechazo del video por considerarlo aún ligado a la experimentación del *body-art* de los años 70.⁶¹

El primero en celebrarse en Italia, y uno de los festivales más importantes y longevos de arte electrónico, fue el *VideoArt Festival* de Locarno; inaugurado en 1980 por el galerista Rinaldo Vianda, duró 21 ediciones y contó con la colaboración de expertos en la materia como Renè Berger, Vittorio Fagone o Marco Maria Gazzano. En Bolonia nació también en el año 80 la reseña *L'immagine elettronica*, dentro del congreso internacional *Computer Art*. Del 83 al 88 se celebró en Camerino el *Festival Art Elettronica*, dirigido por Vittorio Fagone, Gianni Blumthaler y Francesco Orsolini. En Pisa, Sandra Lischi creó la manifestación *Ondavideo*, en 1985, apoyada por la Universidad, que sigue realizándose en la actualidad. La reseña *Video d'Autore* dentro de *Taormina Arte* desde 1986 a 1995 dirigida por Valentina Valentini, y el festival *Invideo* en Milán desde 1991.⁶² Estos tres últimos incluyen, en diversas ediciones, obras de Studio Azzurro.

⁶¹ Fagone, Vittorio. "VideoArt Festival di Locarno. 1980-2000. Un'antologia.". en Fagone, Vittorio; Solimano, Sandra; et altri. *Arte del video : il viaggio dell'uomo immobile : videoinstallazioni, videoproiezioni*. Lucca, Edizioni Fondazione Ragghianti Studi sull'Arte, 2004, p.124.

⁶² Bordini, Silvia, "Le molte dimore. La videoarte in Italia negli anni Settanta", en Segal Serra Zanetti, Paola; Tolomeo, Maria Grazia. *La coscienza luccificante. Dalla videoarte all'arte interattiva*. Roma, Gangemi editore, 1998, p.38.

2 – 2. Pioneros en la utilización del video en Italia.

La labor de los organizadores y galeristas analizados en el capítulo anterior fue fundamental para impulsar y asentar las bases del lenguaje del video dentro del panorama artístico intermedia italiano, así como para acercar el propio medio a gran cantidad de artistas, algunos de los cuales lo utilizaron de forma temporal mientras que para otros supuso el inicio de su carrera en el arte audiovisual.

La cronología paralela de los artistas que individualmente constituyen la historia que nos interesa es, según los propios historiadores del arte del video en Italia, demasiado disgregada y de difícil clasificación. A pesar de la temprana aparición del famoso *Manifiesto del movimiento Spaziale per la televisione*, en 1952 firmado, entre otros, por Lucio Fontana, que defendía el uso de los new-media con fines artísticos y abogaba por una rotura de los horizontes espaciales (alegaban que “la pintura no pertenece al cuadro, ni la escultura es ya escultura y la página pierde su carácter tipográfico”), desgraciadamente la “visionaria” afirmación de los “espaciales” no cuajaría hasta casi dos décadas más tarde. Los años sucesivos giran en torno a las primeras experimentaciones y teorizaciones con el medio televisivo, sus posibilidades artísticas, contando con presencias como la de John Cage⁶³, en la RAI Milano en el 58.⁶⁴

Fuera del ámbito galerístico de las videotapes y las documentaciones de performances y body-art, Luigi Ontani realiza el primer video a color

⁶³ Catricalà, Valentino; Leuzzi, Laura. Op.cit., (pdf).

⁶⁴ En dicha ocasión, Cage realiza *Fontana mix per nastro magnético, Aria per voce sola; Sound of Venice* y escribe *Variation I*, para cualquier número de intérpretes e instrumentos, y *Music Walk* para piano.

probablemente de toda Europa, *La favola impropriata*, (en 1970). Ese mismo año, los artistas Vincenzo Agnetti y Gianni Colombo comienzan a experimentar con el video desde el punto de vista teórico: *Orizzontale*, *Vobulazione* y *Bieloquenza Neg*, donde la relación espacio-tiempo será el centro de la experimentación⁶⁵. Es el año de la exposición *Gennaio 70*; Pistoletto había realizado ya experimentación video el año anterior, cuestionando el aparato televisivo, y Giuseppe Chiari documentaba sus performances musicales desde el 68. Alberto Grifi, cineasta experimental, presenta en Venecia su primera película en video, *Anna*, en 1975, año en el que Luigi Viola realiza sus video-poemas, primeros ejemplos de video-performances y arte público.

De entre los artistas que se suceden a finales de los 70, solo algunos continúan con la utilización del lenguaje video en los años 80, como Theo Eshetu, Maurizio Camerani, Giorgio Cattani, Maurizio Bonora, Gianni Toti, Giuseppe Baresi,... El decenio de los 80 se caracteriza por cuatro ámbitos muy diversos: el documental, el *videoteatro*, la *videodanza* y la experimentación con el ordenador. De Piscicelli a Segre, de Bigoni a Baresi, de Agosti a Calopresti, inventan nuevas formas de contar la realidad. La confesión, el retrato, la descripción de contextos incómodos, difíciles, extremos, no-confesables; encuentran en el video el mejor lenguaje. Vidas de travestis, modernos, drogados y resucitados, se entremezclan con la reflexión sobre el terrorismo en un periodo histórico aún confuso y doloroso.⁶⁶

En cuanto a los artistas que desarrollan su obra en video en relación a las nuevas tecnologías dentro del panorama italiano, analizaremos a continuación tres ejemplos, cada uno con su particular modo de experimentar con el medio y sus

⁶⁵ Madesani, Angela. *Le icone fluttuanti*. Op.cit., p.94.

⁶⁶ Bruno Di Marino. *A circuito chiuso*. Op.cit., (pdf).

diversas hibridaciones: Fabrizio Plessi, pionero en la *videoinstalación*, Michele Sambin, un artista que comenzó a utilizar el video en calidad de técnico y continuó desarrollando una interesante reflexión sobre sus posibilidades performativas, y Giacomo Verde, original creador centrado en el espectáculo y la interactividad de las nuevas tecnologías.

2 – 2.1 Fabrizio Plessi. El primer videoarte.

Fabrizio Plessi es el artista de video italiano más internacional, conocido mundialmente por su temática acuática, y pionero en su país en varios aspectos relacionados con el video y la videoinstalación. Nacido en 1940 en Reggio Emilia, estudió en el Liceo artístico y la Accademia delle Belle Arti de Venecia, en donde ha sido profesor titular de pintura. Desde 1968 ha centrado el tema de su obra en el agua, y desde entonces ha estado siempre presente en sus instalaciones, films, videos y performances. En ese mismo año comenzó a utilizar el monitor, con una obra en la que muestra un chorro continuo que descarga 1200 litros de agua por minuto, *Water Drawings / Previsioni del tempo*, con su variante *Water tv Project* o *Progetto tv ad acqua*.



Fig. 7 - *Acqua-biografico*, Fabrizio Plessi, 1973.

En 1973 Plessi realiza su primera videotape, *Acquabiografico*, video expuesto en el Palazzo Diamanti, y en 1974 *Travel*, video premiado en el festival de Asolo.

En 1980 ganó el premio “Città di Milano” en el Festival del Cinema de Venecia con el film *Liquid Movie*. El año siguiente fue de nuevo invitado a participar, presentándose esta vez con *Underwater*, de producción francesa; la cinta, grabada en video, supuso la primera proyección del medio electrónico en una manifestación cinematográfica.

Plessi comenzó a finales de los años 70 a realizar instalaciones incorporando estructuras tridimensionales a sus obras de video, amplificando así la ilusión del elemento líquido. En 1985 presentó su primera gran exposición antológica en Italia *Plessi – Video Going*, en la Rotonda della Besana de Milán, la cual se considera la primera exposición e videoinstalación ambiental en Italia. Tras numerosas exposiciones en París y Alemania, en 1987 presenta su obra *Roma* en la Documenta 8, alcanzando definitivamente el reconocimiento a nivel internacional. En dicho certamen coincidió con Studio Azzurro. Ese mismo año gana el premio internacional *L’immagine elettronica* en Bolonia. En España realizó una retrospectiva con 14 instalaciones en 1988, en el Museo Reina Sofía.

En el Palazzo Diamanti creó más de cien videotapes, todas en B/N. Para Plessi el clima cultural de los años 60-70 fue particularmente excitante debido al desarrollo de la investigación artística, en un momento en que confluían

Guttuso, la pintura figurativa, o la abstracta oficial manierista y de la otra parte los artistas que buscaban nuevos lenguajes, nuevas vías.⁶⁷ Plessi se define como un navegante solitario, en una entrevista del 2004⁶⁸ se consideraba el único artista italiano que trabajaba el arte tecnológico, comparándose con Paik y Viola, aunque a éste último le acusa de ser demasiado cinematográfico y haber perdido la plasticidad material. Así mismo afirma que fue él quien inventó el término “videoinstalación” a principios de los años 70, en un intento de superar la visión frontal y estática del monitor, dando prioridad a la espacialidad de la obra en relación al espacio arquitectónico. Se define como un alquimista, un mago que integra la tecnología con los materiales clásicos del arte, así como con la materia, con materiales puros y ancestrales; usando siempre una tecnología caliente, no fría, sube la temperatura de lo tecnológico, del monitor, para volverlo artístico. “Siempre he considerado la electrónica y más concretamente la televisión, nada menos que un material más o menos como el hierro, el carbón, la paja o el mármol”⁶⁹ (dice, declarándose totalmente contrario a la afirmación de McLuhan en cuanto al dispositivo como extensión del artista). Aun así el agua real nunca se mezcla en sus instalaciones con su imagen electrónica.

“Direi che il mezzo elettronico, se non c’è una grossa personalità dietro, vince sempre sulla personalità il mezzo”⁷⁰, piensa que el avance tecnológico es inversamente proporcional a la investigación sobre el medio; más tecnología

⁶⁷ Entrevista de Andrea Vididol para el programa *Fabrizio Plessi. L’opera al video*. [en línea]. Laborintus Studio, 2004. Disponible en www.plessi.net/video/video.html [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁶⁸ Idem.

⁶⁹ IVAM. *Plessi 1970-2005*. (Institut Valencià d’Art Modern, Valencia, del 28 de Junio al 26 de Agosto de 2007). Valencia, Institut Valencià d’Art Modern, 2007, p.20.

⁷⁰ “Diría que el medio electrónico, si no hay una fuerte personalidad detrás, gana siempre pobre la personalidad el medio”. Entrevista de Mauro Zardello en *Fabrizio Plessi - Project of the world*. [en línea]. Venice Channel SPA, 2010. Disponible en www.plessi.net/video/video.html [consultado el 3 de marzo de 2015]

supone menos creatividad⁷¹. Conserva miles de dibujos y bocetos, presume de proyectar en papel de un modo tan fiel al resultado final que a veces piensa que no es necesario realizar la obra física, le resulta superfluo porque tiene muy clara la idea en su mente y sabe exactamente como será una vez realizada, y explica que si termina realizando la obra lo hace para la disfruten los demás.

Su obra *Mare Verticale* presentada en el pabellón italiano de la Expo Universal de Hannover del 2000 es su escultura tecnológica más monumental, una barca de acero de 44 metros de alto, dentro de la cual corre un mar representado por miles de leds.

En cuanto al espectáculo, Plessi ha creado espectaculares escenografías para cine, teatro y moda.

Defiende que no se ha dejado nunca influenciar por las vanguardias ni por los movimientos que se han ido sucediendo desde los años 60. Dice que siempre ha tenido una idea y un lenguaje claros, desde el principio, y los ha mantenido sabiendo que su obra llegaría a ser de patrimonio público; según Plessi el artista tiene una responsabilidad moral y civil en la sociedad.

Pretende, afirma, “iluminar con sus obras las zonas oscuras y secretas de nuestra percepción; con ello, una vez agrande nuestra mente y la expanda con grandes ideas, ésta no volverá jamás a su formato original”.⁷²

⁷¹ Ghinato, Alessandra. “Il Plessi Museum secondo Fabrizio Plessi.” [en línea], en *Artribune*, el 16 de diciembre de 2013. Dponible en www.artribune.com/2013/12/il-plessi-museum-secondo-fabrizio-plessi [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁷² Entrevista de Andrea Vididol para el programa *Fabrizio Plessi*. Op.cit.

2 – 2.2 Michele Sambin. Del *videoloop* al teatro de la cárcel.

Uno de los artistas que participaron en la primera exposición de video en la *Galleria del Cavallino* fue el paduano Michele Sambin. Su experimentación con el lenguaje del video, en un principio a través de la videoperformance y posteriormente en relación a las artes escénicas, es de gran importancia, si bien ha sido durante años uno de los grandes olvidados de la historia del arte contemporáneo italiano⁷³.

Sambin, de formación pictórica, comenzó utilizando la película de 16 y 8 mm buscando siempre la interacción imagen-sonido. Su interés principal era el de integrar una nueva dimensión a su obra: el tiempo. Entre 1972 y 1975 trabajó en la Università Internazionale dell'Arte de Venecia, impartiendo un laboratorio de cine y formas plásticas. El descubrimiento de las posibilidades de la cinta magnética tuvo lugar cuando le encargaron en la Universidad comprar material audiovisual y comenzar a experimentar con el nuevo medio:

Era un Akai, l'antesignana del primo Sony Portapack, e aveva ancora un nastro ¼". Ed è stato per me un'esplosione di creatività. Con il 16 mm tre minuti di girato erano molto costosi e lunghissimi i tempi di attesa tra il fare e il vedere. Cominciava ad essere interessante anche il problema del rapporto tra video e teatro perché nelle ultime situazioni cinematografiche non presentavo più solo

⁷³ Algunos videos de la obra personal de Sambin (previa a su trabajo de más de 30 años en la compañía teatral TamTam) fueron mostrados en el festival milanés *Invideo*, en sus ediciones de 2003 y 2008, pero fue más tarde, en 2014 cuando la profesora Sandra Lischi decidió editar una monografía (*Michele Sambin, performance tra musica, pittura e video*. Cooperativa Libreria Editrice Università di Padova) que recoge y analiza la aportación de Sambin a través de la experimentación en cine, video, performance, pintura y teatro.

pellicole per la proiezione ma sonorizzavo il film dal vivo; diventava fondamentale la relazione vivente, lavoravo con l'immagine in tempo reale. L'immagine diventava uno stimolo per creare suoni.⁷⁴

En 1976 creó una particular técnica de videoinstalación: el *videoloop*, que consistía en un video *open reel* (bobina abierta). Uniendo los dos extremos de una cinta magnética y aprovechando la doble cualidad de la cinta de video, el hecho de servir para grabación y para lectura, Sambin grababa a intervalos sonidos y gestos; la cinta corría hacia la bobina de lectura que mandaba la imagen al monitor. El artista, presente en carne y hueso, se convierte en interlocutor del “sí mismo electrónico”, afrontando un diálogo infinito. Así, como explicaba él mismo, aludiendo a McLuhan, el video se convierte en una “prótesis” (concepto que, como hemos visto, rechazaba Plessi):

Era una dimensione concettuale, più che di attenzione all'immagine perché il senso di questa operazione era quello di usare il video come possibilità di estensione espressiva di un corpo. Parlavo con me stesso, suonavo con me stesso, mi intervistavo, facevo cose che senza questi supporti non potevo fare. Il video come amplificazione, come protesi, è da intendere come strumento che non ferma un processo, ma che lo amplifica, lo moltiplica.⁷⁵

⁷⁴ “Era un Akai, la antesala del primer Sony Portapack, y tenía aun una cinta de ¼ de pulgada. Ha sido para mí una explosión de creatividad. Con la cinta de 16 mm, tres minutos filmados eran muy costosos y el tiempo de espera entre hacer y ver era larguísimo. Comenzaba a ser interesante también el problema de la relación entre video y teatro porque en las últimas situaciones cinematográficas no presentaba solo película para la proyección sino que sonorizaba el film en directo, era fundamental la relación viva, trabajaba con la imagen en tiempo real. La imagen suponía un estímulo para crear el sonido.” Monteverdi, Anna Maria. “Michele Sambin: dalle video performance musicali al teatro carcere.” [en línea], en *ateatro* 59.40, el 19 del 10 del 2003. Disponible en www.ateatro.org/mostranotizie2bis.asp?num=59&ord=40 (del catálogo de 2003 de Invideo) [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁷⁵ “Era una dimensión conceptual, más que de atención a la imagen, porque el sentido de esta operación era aquel de usar el video como posibilidad de extensión expresiva de

En *Vtr and I*, de 1978, explica mediante una demostración práctica el funcionamiento autoreflexivo del circuito de video. Se trata de una exposición autoanalítica de la propia obra del artista de carácter “video-lingüístico”, donde el dispositivo mismo es el objeto de estudio.⁷⁶

En sus performances y videoinstalaciones realizadas con la técnica de videoloop (*Duo, per un esecutore solo, Anche le mani invecchiano, Sax soprano*) Sambin continua a tocar y a hablar consigo mismo, hasta concebir en 1979 su obra más conceptual y tautológica (dentro de los videoloop) *El tiempo consume*, donde representa un metrónomo humano que oscila de un lado a otro mientras se produce el proceso de grabación-visualización-regrabación..., llegando al desgaste de la cinta magnética, con la consecuente distorsión de la imagen y el sonido. Repitiendo la frase “Il tempo consuma l’immagini, il tempo consuma il suono” (el tiempo consume las imágenes, el tiempo consume el sonido) Sambin crea una videoinstalación performance con principio y fin, a partir de su propia técnica, el videoloop.



Fig. 8 – *Il tempo consuma*, Michele Sambin, 1979.

un cuerpo. Hablaba con conmigo mismo, tocaba conmigo mimo, me entrevistaba, hacía cosas que sin estos soportes no podía hacer. El video como amplificación, como prótesis, debe entenderse como un instrumento que no para un proceso, sino que lo amplifica, lo multiplica.” Idem.

⁷⁶ www.michelesambin.com/contributo/vtr-and-i-spiegazione-loop [consultado el 3 de marzo de 2015]

El paso del video al teatro lo da con el grupo *Tam Teatromusica*⁷⁷, fundado por él mismo junto a Pierangela Allegro y Laurent Dupont en Padua, a principios de los años 80. Aquí Sambin señala la elección del escenario como opción a la corriente de transvanguardia que estaba imponiendo el retorno a la pintura:

Il mio passare al teatro è dovuto -grazie o purtroppo- alla Transavanguardia di Achille Bonito Oliva. In quegli anni c'era una grande esplosione di performatività, anni che ho vissuto come una gioia degli intrecci delle arti, di incontri con Laurie Anderson, Marina Abramovic, personaggi che hanno tracciato una linea di non pittura, di non scultura, lontani dal mercato. La Transavanguardia spezza queste utopie degli anni Settanta perché mettevano in crisi il sistema dell'arte (i video non si potevano vendere). Bonito Oliva riporta l'arte alla disciplina: pittura e scultura. E soprattutto la restituisce al mercato.⁷⁸

La relación entre imagen y sonido en las videoinstalaciones y performances de Sambin fue fundamental a la hora de redefinir la nueva composición escénica de los años 80, haciendo hincapié en el arte en vivo y el diálogo directo con el espectador, sin renunciar a las tecnologías audiovisuales. Sus primera performance teatral surgió de forma inesperada: había realizado una exposición en la Galleria del Cavallino con dibujos infantiles ilustrativos, *12 animali*, para cuya presentación realizaba una performance sonora. Tuvo tanto éxito que le propusieron que organizara una obra para niños, y así lo hizo, donde los más pequeños interactuaban con el artista. A partir de aquella experiencia Sambin

⁷⁷ www.tamteatromusica.it/video [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁷⁸ “Mi paso al teatro fue debido –gracias o desgraciadamente- a la Transvanguardia de Achille Bonito Oliva. En aquellos años había una gran explosión performativa, años que he vivido como un placer de cruces entre las diversas artes, de encuentros con Laurie Anderson, Marina Abramovic, personajes que han trazado una línea no pictórica, no escultórica, lejos del mercado. La Transvanguardia destroza estas utopías de los años setenta porque provocaban la crisis del mercado del arte (los videos no se podían vender). Bonito Oliva devuelve el arte a la disciplina: pintura y escultura. Y sobre todo se la devuelve al mercado.” Monteverdi, Anna Maria. Op.cit.

se decantó por el arte social, dirigido a niños, adultos, ancianos y marginados, planteando una idea de agrupación teatral itinerante, de teatro fuera del teatro, y siempre contando con una participación activa, involucrando a colaboradores y estimulando al público presente con sus performances musicales interactivas, encaminadas a conformar un *tableaux vivant*.⁷⁹

En el año 93 comenzó el proyecto *teatro-cárcel*, que consistía en trabajar con los presos realizando espectáculos teatrales. En la representación *Medi'Azioni* (1994) trabaja en colaboración con Giacomo Verde, otro artista clave en la práctica del videoteatro. Dicha experiencia supone un diálogo entre dos presos de la cárcel de hombres y dos presas de la cárcel de mujeres, que se encuentran a través del monitor. En las experiencias en la cárcel Sambin replantea el papel del video; si bien al principio lo utilizaba como extensión del cuerpo del artista, pasa a ser la representación virtual de una separación: la idea surge el día de la representación de *Tutto quello che rimane*; cuando el juez no dio permiso a los presos para salir a actuar ante sus familiares, Sambin encendió la telecámara y les pidió representar los textos dirigiéndose al objetivo. El video entonces pasó a ser un instrumento vital para el teatro; ante la imposibilidad de un directo “aquí y ahora” se optó por un diferido a distancia, donde el video fue, gracias a su “reproductibilidad técnica”, el transmisor del mensaje teatral.

Otra aportación de Sambin al teatro son el color y la luz pictóricos; juega con proyecciones de cuadros a modo de escenografías con las que interactúan los actores (*Trilogia della pittura in scena*) o las modifica y crea él mismo a partir de

⁷⁹ Monteverdi, Anna Maria. “Michele Sambin: da solo a molti. Dalle videoperformance solitarie al collettivo tecnoteatrale.”, En Lischi, Sandra; Parolo, Lisa; (editado por) *Michele Sambin, performance tra musica, pittura e video*. Clued edizioni, 2014. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/michele-sambin-da-solo-a-molti-dalle-videoperformance-solitarie-al-collettivo-tecnoteatrale/ [consultado el 3 de marzo de 2015]

la representación, como en *DeForma*, donde los músicos simulan figuras geométricas sobre las que dibuja mediante una tableta gráfica.

2 – 2.3 Giacomo Verde. La interactividad en las artes escénicas.

Le tecnologie cambieranno in meglio il mondo ma solo se saranno usate secondo un'etica diversa da quella del profitto personale incondizionato.⁸⁰

Cuentacuentos, saltimbanqui, circense, Giacomo Verde (Nápoles 1956) empezó a utilizar el video en los primeros años 80, tras ver una muestra de videoarte en el *Palazzo Diamanti* de Ferrara, que le abrió los ojos a una televisión diferente a aquella que veía desde casa y a una imagen diversa de la del cine. Alquiló una telecámara VHS y comenzó a experimentar como autodidacta, buscando analizar una problemática diversa en cada creación. Sus grabaciones y secuencias mostraban un interés por el paso del tiempo reflejado en la pantalla, una temporalidad basada en el montaje, el color, en la raíz de la imagen en movimiento; sin seguir una lógica narrativa ni contar con actores ni escenarios como era lo habitual.⁸¹

Él mismo se define como un *teknoartista* que se dedica al teatro y los new media desde los años 70. La obra en video de Verde se caracteriza por la contaminación

⁸⁰ “Las tecnologías cambiarán a mejor el mundo solamente si son usadas según una ética diversa de la del beneficio personal incondicional.” Giacomo Verde citado por Monteverdi, Anna Maria. “Il tecnoartista Giacomo Verde.” [en línea], el 20 de septiembre de 2013. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/il-tecnoartista-giacomo-verde [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁸¹ Giacomo Verde en *Incontro con Giacomo Verde Accademia di Brera* en www.youtube.com/watch?v=8QNhZoT2Ei4&list=PLA4D7BA371B2E0177&index=9 [consultado el 3 de marzo de 2015]

y la experimentación con diversos géneros artísticos, empeñándose en darle un uso creativo a la tecnología.

En el 83 inició a realizar videotapes, al principio en relación con la práctica teatral y más tarde como obras de videoarte en sí, prestando especial atención al potencial expresivo de los medios “pobres”, lo que él llama “tecnología low cost”. En la segunda mitad de los años 80 realizó diversas videoinstalaciones, participando en festivales y exposiciones a nivel internacional, gana un premio con un storyboard realizado en digital e inventa el *Tele-Racconto*⁸², una especie de micro teatro en el que la cámara recoge la representación (realizada con las manos) mostrándola simultáneamente a través de un monitor. Verde ideó la modalidad de teleracconto reflexionando sobre el hecho de que la televisión no muestra la realidad, y se le ocurrió otro modo de hacer televisión al descubrir el



Fig. 9 – *Teleracconto H&G TV*, Giacomo Verde, 1989.

plano macro. Quiso mostrar a los niños que lo que se ve en televisión no es la realidad, que hay otro modo de contar historias, con las manos, de un modo lúdico, aleccionando a los más pequeños sin discursos ni sermones. La televisión es un aparato divertido, que nos

manda fotones directamente a los ojos, es lógico que nos fascine, y de ahí que debamos aprovechar sus posibilidades para darle un buen uso.⁸³

⁸² Varios fragmentos de *Teleracconto* y otras obras de Giacomo Verde pueden verse en su canal de youtube www.youtube.com/user/verdegiaac

⁸³ Giacomo Verde en *Incontro con Giacomo Verde Accademia di Brera*. Op.cit.

En el año 92 comienza a experimentar con la interactividad, siendo su primer proyecto interactivo *Piazza Virtuale* en colaboración con la Van Gogh TV de Hamburgo, para la Documenta 9 de Kassel. Será uno de los participantes en el manifiesto para la era virtual “Per una nuova cartografia del reale” (junto a Paolo Rosa entre otros) y colabora (como hemos visto en el capítulo anterior) con el Tam Teatromusica de Padova, realizando los videos del Laboratorio Teatro Carcere.

Afirma que dejó de hacer videoarte en 1994 porque le pareció que había dejado de tener sentido; si en los años 80 utilizaba el video para romper con la estética predominante, como desafío (aunque paradójicamente fue englobado dentro del sistema del arte) el video de artista no llegó a calar en la tv italiana, por lo cual dejó de ser una disciplina artística en potencia para convertirse en un medio que amplifica las posibilidades expresivas en su comunión con otros lenguajes.⁸⁴

Activista implicado políticamente, participa y sostiene a menudo reivindicaciones como en el G8 de Génova, con motivo del cual realizó *Solo Limoni*, una serie de 13 videopoemas sobre el anti-G8.⁸⁵

Ha colaborado solamente en una ocasión con Studio Azzurro (más concretamente con Stefano Roveda) en un proyecto interactivo animando el personaje virtual Euclide, si bien sus recorridos coinciden frecuentemente, pues comparte con el Studio una investigación experimental madurada en el ámbito de la interactividad a través del lenguaje video, fuertemente influenciada por motivos éticos. Para Verde, la experimentación con las tecnologías digitales

⁸⁴ Entrevista a Giacomo Verde para *Invideo 2006* [en línea]. Disponible en www.youtu.be/LcznN1hdVSo [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁸⁵ Monteverdi, Anna Maria, “Giacomo Verde: artista a 360°.” [en línea], en *Digital Performance*. Disponible en www.digitalperformance.it/?p=1767 [consultado el 3 de marzo de 2015]

interactivas representa un desenlace natural tras un recorrido performativo que siempre ha buscado como prioridad la participación del espectador. Dirigido a crear contextos que generen una toma de conciencia respecto a problemáticas de tema social y político, su intencionalidad se refleja ya en sus primeras instalaciones interactivas como *Degli Avi libera la memoria* (1992) donde cuestiona el problema de la trata de esclavos africanos por parte de nuestros “abuelos”, y la compara con la esclavitud moderna respecto al ordenador, una potencial máquina de la memoria, que a su vez, debido a su mal uso puede provocar una peligrosa dependencia. Afirma que la interactividad tecnológica no es suficiente en sí misma, pues corre el riesgo de desgastarse por ser demasiado débil si no se genera un proceso creativo compartido y fuertemente motivado.⁸⁶

En 1998 Giacomo Verde y el dramaturgo Andrea Balzola idean un proyecto teatral interactivo, *Storie mandaliche*, siete historias de otros tantos personajes conectados entre ellos formando una red laberíntica digital. La obra supone el primer hipertexto teatral en Italia.⁸⁷

Verde no busca solamente la experimentación tecnológica, sino hacer un uso justo de ésta. Piensa que si es necesario utilizar un efecto especial para comunicar mejor la historia, entonces está justificado, pero en cambio “usarlo por usarlo no”. En los años 90 dejó a un lado su faceta de artista autónomo y comenzó a realizar trabajos bajo comisión; para él (y en esto coincide con Studio Azzurro) el interés del hecho creativo está en sorprender al público, y en el caso

⁸⁶ Vassallo, Silvana; Cappellini, Leonora. “Installazioni interattive in Italia. Percorsi di ricerca tra Arte e Tecnologie digitali.” [en línea], en *Informatica Umanistica*, Volume 5, 2011, p.63. Disponible en www.ledonline.it/informatica-umanistica [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁸⁷ Monteverdi, Anna Maria, “Il tecnoartista Giacomo Verde.” Op.cit.

de trabajar por encargo la diferencia reside en que el objetivo es aún más preciso, lo cual puede considerarse como una ventaja.

Algo característico de Verde es el intento de acercar una “democracia tecnológica” al espacio teatral. Afirma que en el teatro italiano hay demasiado egoísmo y protagonismo, los profesionales del teatro no entienden su tecnología y no la quieren entender, y por ello se siente en sintonía con pocos autores teatrales, prefiere los artistas. Según él, el teatro va más allá de la escenografía, la actuación, la música y el texto, es algo superior que solo el espectador entiende, y recibe. Últimamente afirma haber dejado el teatro y en su lugar hacer un arte ultra-escénico, utilizando el saber teatral de otro modo, más antropológico y profundo o a veces en cambio más banal y estúpido, buscando siempre las raíces más interesantes de su esencia vital. En el ámbito expositivo procura llevar a la galería temas que incomodan al mudo del arte mercantil, como la política o la problemática social, huyendo a menudo del equilibrio estético para mostrar una obra más natural. Actualmente su actividad se desarrolla entre laboratorios de video, colaboraciones escénicas, producciones videoartísticas, net-art y conferencias.⁸⁸

2 – 3. Desarrollo y evolución del video de creación en Italia.

En los inicios de la experimentación con video la calidad de la imagen era muy baja, así que los autores se centraban más en la acción representada que en el lenguaje, o bien cuestionaban la vulnerabilidad del medio. En los 80 el video

⁸⁸ www.verdegiac.org/curriculum-ampio.html [consultado el 3 de marzo de 2015]

vivió un periodo de ascensión potencial. Las mejoras en la calidad técnica de la grabación de la imagen y las posibilidades de montaje sumadas a la aplicación de efectos especiales, conformaron un nuevo lenguaje audiovisual que aspiraba a suplantar al cine y la televisión. Sus armas eran la ligereza, el bajo coste, el formato breve y la capacidad de establecer una nueva figura de director-autor que controlase todo el proceso productivo. Los nuevos media comenzaron a enfrentarse de un modo particularmente agresivo; el cine delegó al video una función a su servicio, la del home video o videocassette de alquiler; mientras la televisión se proponía como sustituto de una industria cinematográfica en crisis, menospreciando así mismo al video. El videoarte propiamente dicho alcanzó una época de apogeo que involucró galerías y artistas visuales (los considerados como la segunda generación), para quien dicho lenguaje representaba un gesto de rechazo del arte como opera mercantil.⁸⁹

Surgió además un individualismo neoconceptual, tal como profetizó McLuhan, representado en la figura del videoartista. El uso de la nueva tecnología no se correspondía, como habían afirmado las previsiones más apocalípticas, con el anonimato (“la obra se presenta por sí misma”, “la repetición supone la pérdida del aura”) sino con la distancia de la era anterior, representada en nuevas dimensiones discursivas. La importancia de la obra de McLuhan en cuanto al análisis de las nuevas tecnologías sigue vigente aún en el siglo XXI: sus reflexiones en relación al papel del artista en la sociedad, quien traspassa el desarrollo de la experimentación en el arte con base tecnológica al terreno sociológico; la ley de oferta-demanda del público-sociedad; la teoría de la aldea

⁸⁹ Valentini, Valentina. *Video d'autore 1986-1995*. Roma, Gangemi Editore, 1995, p. 280.

global, a partir del desarrollo de la electricidad, cuando lo individual se integra en lo colectivo buscando un medio generalizado para intercomunicarse⁹⁰.

La globalización prolifera el desarrollo de standars tecnológicos, que llegan a mayor número de mercados; así mismo, el medio digital facilita la evolución y propagación del artista independiente, individual, experimental: nace una nueva clase de artista experto que ha aprovechado las nuevas disciplinas desarrollando sus competencias técnicas, usando la tecnología de un modo sabio, anticipándose a ser dominado por ella.

Un aspecto característico del video de los 80 es la convicción de que a finales de los 70 el video había muerto, que había perdido su potencialidad, había terminado su crecimiento y sus posibilidades expresivas. Esta presunta muerte no significa otra cosa que el video había pasado a ser considerado aún más cercano a las artes visuales; no muere sino que cambia porque descubre otra dimensión visual y la estrategia de la narración, y entiende que no acaba en él la frontera de la tecnología sino que están por llegar otros tipos de imágenes electrónicas provenientes de ordenador que intervendrán en su procesualidad.⁹¹

Si para el documental el video no representa otra cosa que la natural evolución del cine con una mayor libertad de maniobra, para el teatro y la danza el medio electrónico se vive como un dispositivo revolucionario, capaz de modificar y multiplicar la dimensión espacio-temporal. El video sobre el escenario no será una simple forma de escenografía, sino un elemento estructural del mismo

⁹⁰ Strani, Carmelo. *Gli anni settanta. Gli orientamenti dell'arte occidentale tra società, pensiero, tecnologia*. Milán, Skira editore, 2005.

⁹¹ Fagone, Vittorio. "Lo scribe, lo stilo e il video...". *Op.cit.*, p.76.

espectáculo. Un claro ejemplo sería *La camera astratta* (1987), la tercera colaboración video-teatral entre Giorgio Barberio Corsetti y Studio Azzurro; por primera vez el video es la síntesis del espectáculo, superando el status de simple registración para revelarse como un elemento creativo.

Entre los grupos artísticos que utilizaban las nuevas tecnologías surgidos en los ochenta contemporáneamente a Studio Azzurro, destacan los también milaneses *Metamorphosi* (1983), un team de jóvenes pero expertos del video como Mario Poma, Momi Modenato y Andrea Gianotti, que hoy funciona como productora audiovisual. Otro grupo sería los *Giovanotti Mondani Meccanici*, fundado en 1984 en Florencia por Antonio Glessi y Andrea Zingoni, quienes trabajaban sobre pantallas proyectando una realidad psicodélica donde confluyen el pop y las mutaciones digitales, hasta su disolución en 1998. También se formaron en aquellos años los *Correnti magnetiche* (1985), compuesto por Mario Canali, artista visual, y Riccardo Sanigaglia, artista sonoro, a quien se fueron añadiendo otros videomakers y músicos, especializándose en el computer-art.

El video de creación, tras períodos alternos de mayor fortuna, atravesó un momento de crisis en los años 90. En 1995, la presencia de Gary Hill y Bill Viola en la *Biennale di Venezia* ayudó al resurgimiento del arte electrónico.⁹²

Parte de la investigación en video de los años 90 se centró en la expansión de la imagen multimedia de los años 60; encontrar perspectivas múltiples y nuevas para la proyección de la imagen, los soportes y las posibilidades narrativas. El apropiacionismo del cine, la extracción de la relación pantalla-espectador, la búsqueda de una participación activa del público, invitándolo a deambular por

⁹² Bordini, Silvia. *Videoarte & Arte. Tracce per una storia*. Roma, Lithos editrice, 1995, p.67.

el espacio de la proyección y buscando diversas modalidades perceptivas estimuladas por la interacción y la alteración del cuerpo del film⁹³ (como las instalaciones de Douglas Gordon o las experiencias hipertextuales de Chris Marker) hacia una nueva interactividad condicionada por el digital y apoyada en los avances tecnológicos, donde el espectador pasa a adquirir el papel de operador fruidor, que no solamente alterará la obra, sino que será parte fundamental e indispensable para su existencia.

El nuevo papel que conquistó el video dentro del mundo del arte y de la comunicación al final del milenio se ve reflejado en la iniciativa de Paolo Rosa *Generazione Media* (1997)⁹⁴, un “observatorio” de arte que estudiaba la influencia de los new media en la producción artística de la juventud milanese, concretándose en la creación de un archivo y en consecuencia una exposición que mostrase la relación entre las nuevas tecnologías y el discurso artístico de los nuevos creadores. En el catálogo de la muestra, Rosa reafirmaba la vitalidad del videoarte y reflexionaba sobre la pluralidad de su identidad, afrontando la variedad de sus definiciones:

L'ingresso del video in tutta la produzione, e non solo in quella artistica, non ha lasciato illeso lo scenario. Ha modificato le strutture comunicazionali e prima ancora le possibilità del pensiero dei sensi e dei desideri, la facoltà di vedere le cose secondo altre o nuove coordinate. VIDEO, *video-clip*, *videodocumentazione*, *videoreportage*, *vide d'arte*, *videorivista*, *video TV*, *video danza*, *videoteatro*, *videocitofono*, *videoproiezione*, *videoconferenza*, *videotelefono*, *videinstallazione*, *il cinema in video...* il video in questi decenni ha trovato una

⁹³ Cargioli, Simonetta. “Oltre lo schermo: evoluzioni delle videoinstallazioni”. En Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Milán, Garzanti Libri S.p.A., 2004, p.297.

⁹⁴ www.undo.net/generazionemedia [consultado el 3 de marzo de 2015]

risposta alla sua collocazione perché ha trovato più dimore, fuori e dentro l'arte. Su queste il video ha adagiato una forma e una sintassi agile e in continuo mutamento, tanto che la frattura fra interno ed esterno alla produzione dell'arte non ha più senso di esistere.⁹⁵

A pesar de que existan desde los años 80 infinidad de artistas, así como asociaciones, estudios, archivos, fundaciones, festivales y revistas dedicados al arte del video y los new media, casi todos financian sus proyectos a través de fondos privados, sintiendo una fuerte falta de apoyo por parte de las instituciones públicas italianas; es por esto que un gran número de artistas como Studio Azzurro hayan decidido desarrollar su trabajo e investigación artística a partir de patrocinios o iniciativas de carácter privado.

⁹⁵ “El ingreso del video en toda la producción, no solamente en la artística, no ha dejado ileso al escenario. Ha modificado las estructuras comunicativas y sobre todo las posibilidades de pensamiento, de los sentidos y de los deseos, la facultad de ver las cosas según otras coordenadas. VIDEO, videoclip, video-documentación video-reportaje, video de arte, video-revista, video TV, video-danza, video-teatro, video-portero, video-proyección, video-conferencia, videoteléfono, videoinstalación, cine en video,... El video en estas décadas ha encontrado respuesta a su posición porque ha encontrado más moradas, fuera y dentro del arte. Sobre éstas el video ha asentado una forma y una sintaxis ágil y en continua mutación, tanto que ya no tiene sentido la existencia de la fractura entre interno y externo respecto a la producción del arte.” Del catálogo de *Generazione media*, ideada por Paolo Rosa, comisariada por F Alessandrini, S. Campagnola, P. Darra, L.Ghirardelli, F. Rossi, Milán, Palazzo della Triennale, 1997, p.12-13.

PARTE II – STUDIO AZZURRO. SU HISTORIA Y OBRA

Dentro del panorama artístico en la Italia de mitad de los años 70, en pleno asentamiento de la figura del galerista, del crítico y del consecuente sistema (contemporáneo) del arte, de la idea del *postmodernismo* tal y como lo concebía Renato Barilli⁹⁶ y la incubación de una inminente *transvanguardia* donde el crítico (Bonito Oliva) decidiría la suerte del artista, la opción de determinados colectivos artísticos fue la de alejarse del museo y de situar su obra en estratégicos territorios públicos (práctica heredada de los *povera* que abanderaron la vanguardia italiana la década anterior). Surge una fuerte corriente de intervención militante que defiende ideas revolucionarias respecto a la libertad de comunicación y del todo contrarias a las intenciones de los citados galeristas, en cuanto a la modalidad de producción artística y del ejercicio expositivo que proponían. Planteándose la relación entre arte y vida, varios grupos caracterizaron la actividad social y cultural juvenil en diversos puntos de Italia⁹⁷; colectivos que actuaron en un marco temporal definido por

⁹⁶ Barilli defiende el posmodernismo de los años 70 ampliando su concepto de “citacionismo”, desde la perspectiva del retorno al pasado. Una década después de la exposición *Gennaio 70* (primera muestra de videotapes en un museo italiano), Barilli retoma el concepto de “repetición diferente” de Gilles Deleuze, aplicado a las artes visuales, construyendo una retórica del arte de un pasado más o menos próximo. Su apuesta pictórica se ve concretizada en la exposición *I Nuovi Nuovi* (Luigi Mainolfi, Giuseppe Maraniello, Luigi Ontani, Giorgio Pagano, Pino Salvatori), que organizó en Bologna en 1980, que difería del neoexpresionismo de la transvanguardia y de los “nuevos salvajes”, acercándose a las modalidades artísticas entonces en voga en los EEUU, donde los artistas utilizaban el kitsch y el decorativismo “contenidos” a través de cierta sobriedad formal, controlada y estilizada. Catálogo: Barilli, Renato (comisariada por). *Dieci anni dopo: i Nuovi-nuovi*. Bolonia, Grafis, 1980.

⁹⁷ En España destaca el *Grup de Treball* (con Antonio Mercader) que actuó en Barcelona entre 1973-1975, reivindicando la función social del arte mediante la acción creativa: la implicación política y social, la idea de registro o crónica, la fragmentación y el arte como proceso, dieron lugar a una obra que rememora las experiencias urbanas de los

la problemática social, que buscaron nuevos modos de creación y auto-gestión de los espacios, como por ejemplo⁹⁸ el colectivo *Zona non profit art space* (1974-1985) en Florencia, el *Gruppo di Coordinamento* (1972-1989) en Roma y en Milán *Collettivo Lavoro Uno* (1972-1978), el colectivo cinematográfico *Videobase* (1971-1979), el *Centro Lavoro Arte* (1978-1981) y el *Laboratorio di Comunicazione Militante* (1976-1978). Éste último fundaría la *Fabbrica di Comunicazione*, donde iniciaron a colaborar los componentes del grupo que pocos años más tarde confluiría en la productora artística Studio Azzurro.

Dicha etapa de agrupación militante resulta de gran interés, pues influiría de un modo decisivo en la ideología que ha seguido el grupo a lo largo de sus más de tres décadas de trayectoria.

En un principio el Studio no se creó con un interés enfocado a la utilización del video ni a explorar sus posibilidades. Los artistas no se habían interesado nunca por el lenguaje de la imagen electrónica, aparte del análisis crítico del propio medio con la intención de generar una estrategia de contra-información en los años de activismo militante. El encuentro con el video y el descubrimiento de su poética se produjeron de una forma casual; un destino afortunado que, unido a la concepción de los artistas de una visión del arte como práctica transversal abierta a la investigación, la colaboración y la hibridación de lenguajes, ha dado lugar a una carrera insólita en el ámbito del arte audiovisual dentro de la experimentación tecnológica en Italia. Una particularidad que determinará la riqueza de la obra del Studio Azzurro es el hecho de que, desde el principio,

situacionistas. En www.macba.cat/es/recoreguts-treball-col-lectiu-de-barcelona-0492 [consultado el 3 de marzo de 2015]

⁹⁸ Voso, Daniela. "Collettivi d'artista in Italia negli anni Settanta. Alcune esperienze a confronto.", en Bordino, Chiara; Dinoia, Rosalba; (editado por). *La Ricerca Giovane in cammino per l'arte*. Università degli studi di Viterbo, Gangemi Editore, 2011, p.74.

siempre han apostado por sumar: la suma que supone la aportación personal dentro del trabajo en equipo, y, sobre todo, la suma de las experiencias, técnicas y lenguajes, que han ido ampliando su campo de actuación. Si bien es cierto que dentro de su producción artística suelen señalarse diferentes etapas marcadas por el desarrollo de nuevas técnicas (videoambiente/video-teatro/ambientes sensibles/museos), cada etapa supone una aportación a su bagaje, no un cisma: a la imagen que emerge del monitor se sumó la imagen proyectada, al video se sumó el ambiente, a la interfaz natural la interactividad, todos ellos fueron mezclados con la espectacularidad de las representaciones escénicas, las experiencias musicales, las técnicas visuales experimentales, y la intervención progresiva del público como fruidor activo hasta conseguir situarlo en el papel de protagonista, ya sea el de narrador y creador, o el de activador de la obra.

1 – Los comienzos de Studio Azzurro.



Fig. 10 - Studio G28, 1971. ©Studio Azzurro.

Esta imagen que hemos encontrado es de hace muchos años. Es nuestro primer estudio de corso Garibaldi, tres locales, uno al lado del otro, los techos amenazadores y el servicio afuera. Pero es más que un interior ligado a recuerdos entrañables, la foto se abre a nosotros como un paisaje al amanecer. La luz de las ventanas inicia a hacer visible un panorama hecho de pocas cosas y de alguna presencia. El alba de un recorrido que inicia. [...] Es una imagen ciertamente representativa pero a la vez muy íntima, por esto el enigma podemos solamente proponerlo sin desvelarlo.” Texto y foto extraídos de: Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Immagini vive*. Milán, Mondadori Electa S.p.A., 2005, p.8.

[...] È una immagine certamente rappresentativa ma anche molto intima, per questo l'enigma possiamo solo proporlo senza svelarlo.⁹⁹

A mitad de los años 60, los cuatro artistas que años más tarde fundarían el *Laboratorio di Comunicazione Militante* (Paolo Rosa, Giovanni Columbo, Tullio Brunone y Ettore Pasculli)¹⁰⁰ frecuentaban el liceo artístico de Brera; fue allí

⁹⁹ “Esta imagen que hemos encontrado es de hace muchos años. Es nuestro primer estudio de corso Garibaldi, tres locales, uno al lado del otro, los techos amenazadores y el servicio afuera. Pero es más que un interior ligado a recuerdos entrañables, la foto se abre a nosotros como un paisaje al amanecer. La luz de las ventanas inicia a hacer visible un panorama hecho de pocas cosas y de alguna presencia. El alba de un recorrido que inicia. [...] Es una imagen ciertamente representativa pero a la vez muy íntima, por esto el enigma podemos solamente proponerlo sin desvelarlo.” Texto y foto extraídos de: Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Immagini vive*. Milán, Mondadori Electa S.p.A., 2005, p.8.

¹⁰⁰ Tullio Brunone en la actualidad es docente de “Proyecto Multimedia” en la Escuela de Nuevas Tecnologías de la Accademia de Brera de Milán; Giovanni Columbo es un arquitecto, fotógrafo y videoartista en activo, y docente en el bachillerato artístico; Ettore Pasculli es arquitecto, ha sido director de *Cinecittà* y pionero en ciertas

donde se conocieron y, junto con otro futuro miembro del Studio Azzurro, Leonardo Sangiorgi, compartieron intereses e ideales artísticos comunes. El último año del liceo, en 1967, Paolo Rosa, Giovanni Columbo, Leonardo Sangiorgi, Mario Godani y Tullio Brunone alquilaron un apartamento en el número 28 de Corso Garibaldi (Milán) para utilizarlo como estudio y comenzar así a desarrollar diversas líneas personales de investigación y experimentación artística y performativa.

Tras finalizar el liceo, Paolo, Leonardo y Tullio se matricularon en la Accademia di Belle Arti de Brera. Los dos primeros se decantan por la rama de la decoración de interiores, huyendo de las bellas artes tradicionales. La decoración era una disciplina desarrollada en el siglo XIX que en los años 70 estaba prácticamente caída en desuso. Y era éste el motivo que les permitía explorar nuevas alternativas artísticas, abrir nuevas vías de aplicación de las artes escenográficas y performativas como venían desarrollando Cantatori y Barisco en el teatro y la televisión. En los años de Accademia estudiaron el arte cinético, arte modular, arte serial y especialmente arte cinematográfico. El uso de máquinas fotográficas estenopéicas sería una de sus primeras incursiones directas en la experimentación con la imagen. El paso sucesivo fue la utilización de las cámaras de cine con película en 8 y 16 mm. Ambas prácticas las continuarían fuera de la Accademia, en su estudio, al cual habían bautizado como G28 (por estar situado en Corso Garibaldi nº 28)¹⁰¹.

aplicaciones de la realidad virtual y el cine digital; Paolo Rosa, miembro fundador del Studio Azzurro, ha sido (ver capítulo III) profesor y presidente de la Escuela de Nuevas Tecnologías en Accademia di Brera de Milán y presidente de la *Fabbrica del Vapore*.

¹⁰¹ Entrevista realizada a Leonardo Sangiorgi y Fabio Cirifino en su estudio en marzo del 2015, que adjuntamos al final de la tesis.

Paolo, Giovanni y Tullio son invitados a exponer en el *Festival dei Due Mondi* de Spoleto y a la *X Quadriennale* de Roma. Además realizan una escenografía para el *Piccolo Teatro* de Milán. Para ganar algo de dinero dibujan comics. En 1975 Oreste Del Buono, director de la revista *linus*¹⁰², publica un comic de Paolo dedicado a la historia del bandido Salvatore Giuliano (1975) y más tarde otro sobre el caso Wilma Montesi, una historia policíaca de género negro.¹⁰³

Una vez concluidos los estudios en la Accademia, Ettore Pasculli y Giovanni Columbu comenzaron a trabajar a través de su obra el problema de la representación mediática de la violencia y la criminalización prejudicial. Tullio y Paolo, que se encontraban haciendo el servicio militar, a su vuelta acogieron con entusiasmo la ideología de trabajo de sus compañeros, dando vida al colectivo *Laboratorio di Comunicazione Militante*, en el cual colaboraron asiduamente unos cuantos artistas y amigos, entre ellos Leonardo Sangiorgi y un fotógrafo que posteriormente sería el tercer miembro del Studio Azzurro; Fabio Cirifino. Fabio procedía de una formación bastante diversa, había trabajado durante siete años en el estudio del fotógrafo Aldo Ballo¹⁰⁴, hasta que se instaló en su

¹⁰² *linus* (se escribe con minúscula) fue una importante revista italiana dedicada al comic fundada en 1965. A partir del 1972, bajo la dirección del periodista Oreste Del Buono, *linus* asciende hasta colocarse entre las revistas de referencia dentro del panorama del comic italiano.

¹⁰³ Maldesani, Angela. "In memoria di Paolo Rosa. L'esperienza del Laboratorio." [en línea], en *Artribune*, el 23 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/in-memoria-di-paolo-rosa-lesperienza-del-laboratorio [consultado el 21 de marzo de 2015]

¹⁰⁴ *Io non faccio foto d'arte, foto "da chiodo", qui si fa fotografia industriale, si va dentro l'oggetto: interpretare l'oggetto, restituirgli l'anima. (Yo no hago arte "de clavo", aquí se hace fotografía industrial, se va dentro del objeto: interpretar el objeto, restituirle el alma)*. Aldo Ballo fue un renombrado fotógrafo milanés, que junto a Marirosa Toscani Ballo (hermana de Oliviero Toscani) dio vida, desde los años 50 hasta hoy, al estudio fotográfico Ballo, un punto de referencia de los diseñadores más importantes a nivel internacional, y que prosigue tras la muerte de Aldo Ballo, en 1994. Fabio Cirifino, en

propio estudio en 1972, al lado del que utilizaban los integrantes de G28. Sería ahí donde empezaría su colaboración.

A mediados de los años 70 se respiraba en el ambiente una gran implicación política que impulsaba a los artistas a salir a las plazas, fuera del estudio y del ámbito específico de la propia obra. Por su parte, como afirmaba Paolo Rosa, algunos artistas sentían el deseo de continuar paralelamente con su investigación personal, lo cual no estaba bien considerado en aquel ambiente de creación colectiva compartida. Paolo, habiendo empezado a implicarse en la intervención colaborativa en cuestiones de arte y política, decidió de todas formas proseguir con su labor artística personal, si bien casi de incógnito, en los años del estudio en Corso Garibaldi y más tarde, desde el 75, en su segundo estudio en Cinisello Balsamo, un enorme espacio semi-industrial, donde además vivía.¹⁰⁵ Dicha libertad creativa es un aspecto que siempre han defendido los miembros del Studio Azzurro, quienes han seguido realizando proyectos personales fuera del Studio cuando han tenido ocasión.

1 - 1. El Laboratorio di Comunicazione Militante.

El *Laboratorio di Comunicazione Militante* fue un grupo fundado por Tullio Brunone, Giovanni Columbu, Ettore Pasculli y Paolo Rosa, que operaba en los años de la revuelta creativa italiana, buscando desenmascarar los mecanismos ambiguos que utilizaban los medios de comunicación. Representando el

nombre de Studio Azzurro, coordinó en 2009 una exposición llamada Ballo+Ballo. en el Pac (Padiglione d'Arte Contemporaneo) de Milán. (www.balloeballo.it/home)

¹⁰⁵ Paolo Rosa en "I sentieri interrotti del video", en Valentini, Valentina (editado por). *Le pratiche del video*. Roma, Bulzoni Editore, 2003, p.221.

malestar de la juventud de finales de los años 70, supuso una revuelta artística de carácter investigador y de inquietudes político-sociales, que se adelantaría a su tiempo. La crisis económica y social de la globalización provocó la necesidad de un arte que, dentro de su marginalidad, volviera a ser el centro de un proceso de crítica y transformación a través de las prácticas participativas.

Los fundadores del Laboratorio redactaron varios manifiestos expresando su punto de vista, como “Fruitori- operatori e operatori-frutori”, “Cantine, cessi e istituzione come sociale”, “L’estinzione del prodotto artistico”, “La cultura metropolitana” o “Il rifiuto della continuità artistica”.¹⁰⁶

Si bien algunos de los artistas ya habían iniciado a realizar actividades relacionadas con la información y los medios de comunicación, la primera actuación oficial del Laboratorio como grupo sería en mayo de 1976, cuando organizaron la exposición *Strategia di informazione, distorsione della realtà e diffusione del consenso*. La reseña tiene lugar en Milán, en el espacio de la *Rotonda della Besana*, y para la ocasión cuenta con participación de varios colaboradores externos.

Los contenidos de la exposición se articularon en cuatro secciones, cada una comisariada por uno de los miembros del Laboratorio:

- La manipulación de la información (Tullio Brunone).
- Los arsenales y componentes narrativos de las secuencias fotográficas (Paolo Rosa).

¹⁰⁶ Intervención de Paolo Rosa con motivo de la exposición *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di Videobase* organizada por Lucilla Meloni, realizada en la Sala PAN / Aula Laboratorio, Nápoles, del 17 de diciembre de 2009 al 15 de febrero de 2010. Disponible en www.youtube.com/watch?v=m-OYWEBPCc4 [consultado el 21 de marzo de 2015]

- Las iconografías representativas y los símbolos de poder (Ettore Pasculli).
- Los estereotipos criminales (Gianni Columbu).

Los artistas trabajan con textos y fotografías aparecidos en la prensa impresa, sacando a la luz diversos artificios retóricos y mecanismos expresivos, con técnicas como el collage, la repetición de imágenes, la ampliación de éstas (las cuales llamaban “gigantografías”) o la intervención gráfica directa.



Fig. 11 – *Strategia di informazione, distorsione della realtà e diffusione del consenso*, Laboratorio di Comunicazione Militante, Milán, 1976. ©Studio Azzurro.

En ese mismo año participan en la sección italiana de la Bial de Venecia, invitados por Enrico Crispolti, con una obra titulada *L'ambiente come sociale*, un trabajo que trataba de demostrar cómo el poder consigue transmitir potentes señales a través de los estereotipos y la deformación de la imagen. Tras la participación del Laboratorio en la Bial de Venecia, inicia una serie de intervenciones y exposiciones en diversos puntos del territorio italiano, incluso fuera de su país.

El grupo desarrolla una llamada *acción política*, con tendencia a abrirse a colaboraciones y a ampliarse en número y en territorio, con el fin de reconquistar el espacio robado en pasado al mundo del arte. Paolo Rosa trabajaba sobre todo el tema de los arsenales, realizando naturalezas muertas

con el armamento encontrado en los refugios de los brigadistas, así como en el desarrollo de la componente narrativa de algunas secuencias fotográficas.

La experiencia del Laboratorio involucró a una entera generación, transitando instituciones, escuelas, universidades y plazas, hasta culminar en la ocupación de la iglesia excomulgada de San Carpofo de Brera. Dicho núcleo de actuación constituye uno de los primeros centros culturales-sociales italianos. La llamaron la *Fabbrica di Comunicazione*, y fue allí donde produjeron su estrategia creativa, que se desarrolló en un período que comprende los años más difíciles pero también más creativos de la historia reciente italiana.

La *Fabbrica della Comunicazione* nace como centro socio-artístico multimedia autogestionado, dirigido sobre todo a los estratos proletarios, estudiantiles y marginales de la ciudad. Su finalidad era la de crear una alternativa real al modelo cultural y relacional burgués. La novedad sería, por una parte, la de utilizar un espacio propio para evitar los lugares oficiales y convencionales como galerías y museos (espacios consagrados), y por otra parte, y sobre todo, el giro en cuanto a la relación que se instaura con el espectador, quien viene involucrado con una participación activa, no contemplativa. Así pues, la finalidad del grupo no era solamente la de colocar la propia intervención en una dimensión teórica unidireccional, sino que pretendían darle a un público desarmado las armas para intervenir y descodificar



Fig. 12 - Fabbrica di Comunicazione. Fiesta de la ocupación. Fachada de la iglesia de San Carpofo y plástico hinchable, 20 de noviembre de 1976. ©Studio Azzurro.

activamente los esquemas retóricos de las imágenes que los medios de comunicación proponían diariamente.

Por la Fabbrica pasaron artistas de la talla de John Cage, Peter Kubelka, Brian Eno, Gabriele Basilico o David Cooper.¹⁰⁷

Fue allí donde los miembros del Laboratorio comenzaron a usar las primeras cintas de video de cuatro pulgadas y la cámara portátil. Con el video analizaban el lenguaje del reportaje televisivo ligado a la “iconografía criminal”. Utilizaban la cámara con la finalidad de deconstruir el estilo de los reportajes y reconstruirlos resaltando los recursos y artificios de la dramatización policial: movimientos de cámara bruscos, luces incidentes, faros dirigidos a la cara de una persona, etc.¹⁰⁸

En 1977 publican el libro *L'arma dell'immagine*¹⁰⁹, resultado de sus análisis y reflexiones sobre los mecanismos de engaño de los medios de comunicación y la manipulación de imágenes. El uso del video se había extendido y había generado una tendencia documental y artística, por lo cual se posicionaron afines a las teorías que reclamaban un uso artístico de la televisión.

Tras un frenético y productivo año 77, con exposiciones y presencia en varias ciudades italianas y fuera de Italia, el grupo se disuelve en marzo del 78 con una última exposición en Milán, *Immagine arma impropria*. El Laboratorio di

¹⁰⁷ Malesani, Angela. Op.cit.

¹⁰⁸ Su crítica hipotizaba sobre un estilo fílmico prefijado y una estrategia formal premeditada en la composición de las escenas grabadas por la policía en actos de servicio; de hecho fue confirmada años más tarde. En efecto, los carabinieri debían seguir un protocolo para así aparecer en los medios públicos dando una imagen estereotipada. Paolo Rosa en “I sentieri interrotti del video.” Op.cit., p.222.

¹⁰⁹ AAVV. *L'arma dell'immagine. Esperimenti di animazione sulla comunicazione visiva*. Milán, Mazzotta, 1977.

Comunicazione Militante cierra tras solo dos años de actividad, en la fase más problemática de la *era del plomo*.

El brusco cese de la actividad del Laboratorio condenó extrañamente al olvido a un grupo que, de no haber sido por los diversos problemas que lo llevaron a disolverse¹¹⁰, habrían continuado una importante función de concienciación de la sociedad, en una época particularmente representada por la corrupción política y la manipulación los medios de comunicación.

En 2009/2010 tuvo lugar una exposición sobre el trabajo del Laboratorio en el PAN de Nápoles¹¹¹, en cuya inauguración Paolo Rosa explicaba la orientación del Laboratorio: la metodología de trabajo estuvo desde un principio basada en el trabajo de grupo, como ocurre actualmente en el Studio Azzurro; esto facilita un continuo intercambio y enriquecimiento recíproco. También destacaba el interés por el lenguaje tecnológico, sentían que dicho lenguaje colocaba al centro del argumento la problemática de la sensibilidad, que consideraban que había desaparecido por culpa del “arte mercantil”, actualmente llamado el “sistema del arte”. La irrupción devastadora del mundo de la comunicación, el modo en el cual roba al arte su espacio vital y le obliga a reinventarse, era la base de los problemas que trataban de afrontar. Para ellos fue fundamental la colaboración con las escuelas, pues era a través de la relación con los jóvenes

¹¹⁰ El Laboratorio di Comunicazione Militante cesó su actividad por la dificultad de continuar con la autogestión de la Fabbrica di Comunicazione; dificultad que en realidad se debió a dos factores: la presión del grupo político gobernante que decidió hacer un uso diverso del lugar y la inseguridad que supuso la llegada de la heroína a Milán a final de década y las consecuencias de criminalidad que conllevaba.

¹¹¹ Intervención de Paolo Rosa con motivo de la exposición *L'immagine come controinformazione*. Op.cit.

como trataban de propiciar la creación de obras abiertas, haciendo hincapié en el proceso ideológico y creativo.¹¹²

El compromiso social de aquellos años queda latente, si bien en cierto modo implícito, en parte de las obras del Studio Azzurro, por ejemplo en *Traiettorie Celesti* o *Delfi*, donde estudian los instrumentos de control como el satélite Meteosat o las cámaras de infrarrojos.

Paolo Rosa afirmó en numerosas ocasiones que la experiencia del Laboratorio di Comunicazione le había marcado enormemente. Su colega y colaborador Giuseppe Baresi describía así en 2013, en pocas líneas, la labor del Laboratorio y el consecuente uso de la tecnología por parte del Studio Azzurro:

Il Laboratorio di Comunicazione Militante ha indicato a tanti giovani e studenti (io ero uno di quelli) che era possibile sabotare, inceppare i mezzi di informazione e di comunicazione, o almeno provarci.

Studio Azzurro ha poi dimostrato che le tecnologie possono essere usate per una ricerca artistica e poetica che parlasse una lingua nuova, senza inutili categorie e comprensibile a tutti.¹¹³

¹¹² Idem.

¹¹³ “El Laboratorio di Comunicazione Militante ha indicado a muchos jóvenes y estudiantes (yo era uno de ellos) que era posible sabotear, obstaculizar los medios de información y de comunicación, o al menos intentarlo.

Studio Azzurro ha demostrado posteriormente que las tecnologías pueden ser utilizadas por una investigación artística y poética que hablase una lengua nueva, sin inútiles categorías y comprensible a todos.” Giuseppe Baresi (quien sería el operador de cámara en los primeros años de Studio Azzurro) en Madesani, Angela. Op.cit.

1 - 2. Formalización del grupo. El encuentro con el video y las interferencias con otros lenguajes.



Fig. 13 - Leonardo Sangiorgi, Fabio Cirifino y Paolo Rosa. ©Studio Azzurro.

Agli inizi degli anni '80 c'era un tale entusiasmo su tutti i fronti che la possibilità di essere trasversali a molte arti e discipline era forte e con una disponibilità altissima. Oggi forse questo entusiasmo si è un po' spento. A volte ho l'impressione che ognuno curi il proprio orticello.¹¹⁴

¹¹⁴ “En los inicios de los años 80 había al entusiasmo en todos los frentes que la posibilidad de ser transversal a muchas artes y disciplinas era fuerte y con una disponibilidad altísima. Hoy tal vez este entusiasmo se ha apagado un poco. A veces tengo la impresión de que cada uno cuida solamente su propio huerto.” Paolo Rosa citado por Possamai, Alessandra, “Studio Azzurro: dal video al museo di narrazione” [en línea] en *Il sole 24 ore*, el 5 de febrero de 2010. Disponible en www.arteeconomy24.ilsole24ore.com/news/cultura-tempolibero/2010/02/studio-azzurro-videoarte.php [consultado el 20 de enero de 2015]

Studio Azzurro nace a partir de un estudio fotográfico formado por un grupo de personas unidas por una experiencia de trabajo en común relacionada con el diseño y la arquitectura, y con el estudio de Aldo Ballo. Se trata del Studio Cirifino, que Fabio había fundado en 1972. Él mismo cuenta¹¹⁵ cómo con el paso de los años comenzó a tener otras inquietudes, buscaba ampliar las posibilidades expresivas a otros campos creativos diversos de la fotografía. En 1978, la incorporación al estudio (situado entonces en el barrio milanés de Bovisa) de Paolo Rosa y Leonardo Sangiorgi, procedentes de las artes visuales, el cine y la ilustración (con quienes había colaborado anteriormente en el *Laboratorio di Comunicazione Militante*) supuso el salto hacia la imagen en movimiento. Al año siguiente, en 1979, Paolo pide a sus colegas ayuda para la realización de una aventura cinematográfica experimental: *Facce di festa*. Era un proyecto documental, performativo, un análisis de una generación que estaba mudando la piel, que estaba pasando de un periodo fuertemente ideológico a una especie de reafirmación de la individualidad típica de los años 80¹¹⁶. En cierto modo, la realización del film presagiaba el paso al video y así mismo concluía la experiencia anterior, los años de activismo y de manifestaciones en las plazas. En pleno auge de la movida milanesa, ruedan un medimetroraje de una hora de duración que fue presentado a la *Mostra del Cinema de Venecia* dentro de la reseña “L’altro Cinema Europeo”, en 1980.

La realización de la película estuvo motivada por un intento de recomponer pequeños grupos representativos de la juventud de la época condensados en un mismo ambiente. El rodaje duró 5 horas y se realizó en una casa alquilada para la ocasión, de una zona de alto standing del centro de Milán. La totalidad del

¹¹⁵ Entrevista a Fabio Cirifino “Raccontare Dergano: Fabio Cirifino” en www.youtube.com/watch?v=IYeln8j5bAQ [consultado el 21 de marzo de 2015]

¹¹⁶ Madessani, Angela. *Le icone fluttuanti*. Op.cit., p.210.

film transcurría una fiesta privada que fue organizada por los propios artistas, desde el momento en que llegaban los invitados hasta que finalizaba la fiesta, casi al alba.

Para registrar los comportamientos de los invitados del modo más espontáneo posible articularon los espacios como un set de grabación; colocaron cuatro cámaras en puntos estratégicos: una de ellas oculta: una en la sala donde se desarrollaba la fiesta; otra en la cocina, para capturar los instintos más materiales

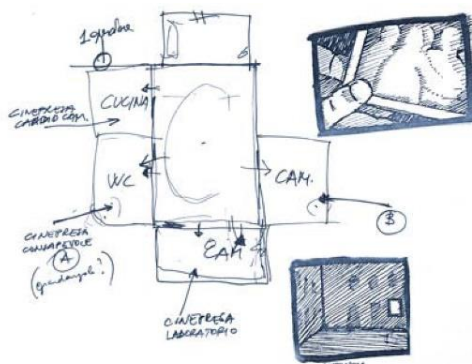


Fig. 14 – Boceto de la planificación del rodaje de *Facce di festa*, 1979. ©Studio Azzurro.

satisfechos con la comida; una en el baño, detrás del espejo, que discretamente recogía momentos íntimos y gestos de exploración de la propia imagen; y otra la utilizaron para realizar entrevistas. En la casa había un bunker subterráneo donde habían preparado un “laboratorio comportamental”. Situaban a los invitados delante de la cámara y les formulaban preguntas desconcertantes buscando incomodarles, avergonzarles. Para inducir a los invitados a responder ante preguntas o propuestas insólitas, como la acción de gritar el propio nombre varias veces hasta desgallitarse, recurrieron a las técnicas de *bioenergética*¹¹⁷.

En los años 80 se produjo una mutación radical del arte; las inquietudes y malestares, de la década precedente se revelan como señales de una necesidad

¹¹⁷ La *bioenergética* fue introducida en Italia en 1974; se basa en la respiración como principal foco para liberar tensión corporal y emocional; el control de la propia energía conducirá a un equilibrio físico, mental y emocional.

urgente de cambio. Al margen del sistema, los artistas experimentan, recorren los senderos de la política, de los *mass-media*, de la antropología; sin temor de desafiar lo nuevo, se acercan a la gente común, a los marginados, a los jóvenes; los fotografían y los filman. Se observan recíprocamente, y “al mirarse a la cara a veces les parece ver caras aprisionadas, a veces caras de fiesta” (*facce di festa*).¹¹⁸

Paralelamente a su labor en el Studio, Paolo Rosa se une a la iniciativa del festival milanés *Filmmaker*, relacionándose con otros artistas que también habían hecho una incursión en el lenguaje cinematográfico experimental. Todos se lamentaban de la dificultad a la hora de buscar vías donde mostrar sus creaciones y por este motivo fundaron el festival, con el apoyo de la Provincia de Milán. Era una manifestación realizada sin ningún tipo de presupuesto, y por lo tanto no pudieron costear su promoción, gozando solamente de cierta difusión a través de la *Radio Popolare*. Las películas eran totalmente diversas entre ellas en cuanto a formato, origen y temática, lo cual supone un valioso ejemplo del abanico de inquietudes del momento. A pesar de la falta de publicidad, la iniciativa logró tener un alto nivel de participación, por parte de un público que se sentía identificado con films como *Facce di festa*, y que demandaba un tipo de cine alternativo. El festival, que nació en 1980, aún sigue realizándose anualmente, apostando siempre por el cine independiente y los autores noveles.¹¹⁹

¹¹⁸ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Immagine Vive*. Milán, Mondadori Electa SpA, 2005, p.10.

¹¹⁹ www.filmmakerfest.com

La edición de *Face di festa* supone la primera obra audiovisual en común de los tres artistas, si bien el grupo Studio Azzurro Produzioni nacerá oficialmente en 1982. En su primera década de producción audiovisual, Studio Azzurro conservaba una parte del estudio fotográfico donde seguían trabajando los 6 fotógrafos procedentes del Studio Cirifino, mientras que Studio Azzurro tal y como lo conocemos hoy no se consolidaría definitivamente hasta principios de los años 90, pasando entonces a dedicarse principalmente a la creación audiovisual, de la mano de los tres artistas que protagonizan la presente tesis.

Refiriéndose a sus inicios, los miembros del Studio (sobre todo Paolo) han afirmado en diversas ocasiones que no tenían un especial interés por el nuevo lenguaje que se estaba extendiendo, el del video. De hecho puede decirse que no habían sentido la curiosidad de utilizarlo con anterioridad a 1982. *Facce di festa* tenía un pequeño fragmento en video pero fundamentalmente había sido filmada en película.

Fue durante la realización de la obra *Luci di inganni* (1982), donde entendieron que el lenguaje electrónico les proporcionaba las posibilidades expresivas que llevaban tiempo buscando. No tardaron en asimilar la nueva técnica y darse cuenta de su potencialidad, encaminándose intuitivamente hacia la experimentación de las nuevas formas de expresión hacia las cuales evolucionaría su trabajo. Descubrieron el carácter plástico del video integrado dentro de la versátil dimensión material y su predisposición a interactuar con el ambiente y con las personas; esto les llevó a elegir desde un principio la *video-ambientación* en lugar del video puro y simple. A parte de los documentales y programas de televisión que han realizado a lo largo de su carrera, en su faceta

meramente artística (expositiva) nunca han presentado solamente video monocanal.

Luci di inganni fue un proyecto expositivo en colaboración con el diseñador Ettore Sottsass, quien les pidió idear el montaje de una exposición con varios objetos de diseño de la colección del *Gruppo Memphis*¹²⁰. Tenían poco presupuesto, y fue esta la razón por la que decidieron hacer “algo” con video.¹²¹

Colocaron los objetos en peanas y soportes distribuidos por una sala; detrás de cada objeto situaron un monitor que mostraba imágenes que interactuaban con

dicho objeto en una realidad alternativa. El video y el sonido proporcionaban la acción y la cuarta dimensión, constituyendo un ambiente sensorial que, más allá de plantear una exposición de objetos estáticos, mostraban un recorrido de micro-narraciones.

Tras *Luci di inganni*, en 1983 presentan el film hecho con película *foundfootage: Lato D*, y un segundo videoambiente: *Clessidre* (en Florencia) y en 1984 dos videoinstalaciones: *Due piramidi*

(Milán) y *Tempo d'inganni* (Volterra). Será su tercera video-ambientación, la

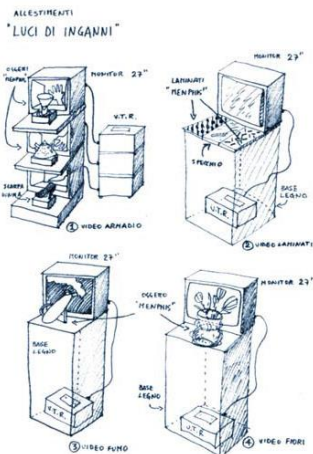


Fig. 15 – Boceto de *Luci di inganni*, 1982. ©Studio Azzurro.

¹²⁰ El *Gruppo Memphis* fue un estudio de arquitectura y diseño industrial de gran influencia en los años 80. Fundado por Ettore Sottsass, debutó con gran éxito en el *Salone del Mobile* de Milán. Inspirándose en movimientos como el art déco y el pop art, el kitsch de los años 50 y la cultura cotidiana, eran contrarios al contemporáneo “good design”. El grupo, que contó eventualmente con Michele de Lucchi, Matteo Thun, Javier Mariscal, Marco Zanini, Aldo Cibic, Andrea Branzi, Barbara Radice, Martine Bedin, George J. Sowden y Nathalie du Pasquier, se disolvió en 1988.

[www.it.wikipedia.org/wiki/Memphis_\(design\)](http://www.it.wikipedia.org/wiki/Memphis_(design)) [consultado el 21 de marzo de 2015]

¹²¹ Madasani, Angela. *Le icone fluttuanti*. Op.cit., p.210.

obra *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)* de 1984, la que les concede el reconocimiento internacional. La diferencia entre videoinstalación y videoambiente reside en la atmósfera creada en torno al espectador. Mientras la videoinstalación supone una obra de carácter visual (aun siendo matérica y, menos en el caso de las proyecciones, tridimensional), el videoambiente, en cambio, proporciona la experiencia de sumergirse dentro de la obra, al tiempo que alcanza mayores niveles estructurales del lenguaje.

El año siguiente, 1985, fue un año particularmente fértil: presentan una videoambientación experimental con cámaras de vigilancia, *Vedute (Quel tale non sta mai fermo)*, un film, *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, su primer recorrido expositivo, *Storie per corse* y su primer espectáculo teatral, *Prologo a diario segreto contraffatto*. Con disciplinas y técnicas diversas trataron, en cada uno de los proyectos, de explorar una fuerte tensión narrativa, a la vez que demostraban claramente su interés por una búsqueda creativa transversal basada en la hibridación de lenguajes entre cine, video y teatro.

Un dato importante que determinaría su experiencia en el ámbito teatral fue su colaboración con el actor y director Giorgio Barberio Corsetti¹²². Las primeras colaboraciones involucraron a Corsetti como actor, primero interpretando al protagonista del film *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, y después a uno de los personajes que aparecían en la videoambientación *Vedute*. Ese mismo año Barberio Corsetti les propuso trabajar de nuevo juntos, esta vez para la

¹²² Giorgio Barberio Corsetti es un premiado director, autor teatral y actor italiano cuya trayectoria se centra en el teatro experimental. En 1976 fundó su primera compañía teatral, *La Gaia Scienza*, que fue disuelta en 1984, tras lo cual dio vida a un nuevo grupo que llevaba su nombre, coincidiendo con el inicio de la colaboración con Studio Azzurro. En la actualidad sigue dirigiendo su propia compañía teatral, que en 2001 ha pasado a llamarse *Fattore K* (www.fattorek.net).

realización de un montaje teatral, *Prologo a diario segreto contrafatto*. buscaba la integración del video en el espectáculo tal y como lo concebía el Studio Azzurro, dentro de su experimentación teatral de postvanguardia, en línea con la *Nuova Spettacolarità* y con una fuerte presencia del objeto en escena¹²³.

La importancia de dicha colaboración no solo supone la iniciación del Studio Azzurro en la realización teatral, además les coloca como pioneros en la construcción de la *doble escena* a partir de la utilización de monitores de video que mostraban la acción de los personajes desde una dimensión virtual. Simultáneamente a la representación de los actores sobre el palco delante del público, diversas cámaras registraban la actuación de otros tantos actores detrás del escenario. Las imágenes son mostradas en los monitores, colocados a modo de columnas, e interactúan con lo que ocurre en el escenario. Tanto Barberio Corsetti como Studio Azzurro quedaron más que satisfechos con el resultado de la experiencia común de videoteatro, tanto que al año siguiente volvieron a colaborar realizando la obra *Correva come un lungo segno bianco*, utilizando la misma idea de la doble escena. En su tercera y última colaboración, de 1987, abren la *Documenta 8* de Kassel con la obra *La camera astratta*, cuya innovación sería la dotación de movimiento al monitor dentro del escenario. La



obra obtuvo una gran acogida por parte de público y crítica, y recibió el prestigioso premio teatral Ubu.

Fig. 16 – *La camera astratta*, 1987. ©Studio Azzurro.

¹²³ Infante, Carlo. “La memoria dell’avanguardia.” [en línea], en *Cyberia*, www.idra.it/cyberia/MemoAvan.htm [consultado el 21 de marzo de 2015]

En las videoinstalaciones y videoambientes con monitores de los años 80 decidieron no ocultar el aparato, sino enfatizarlo. Se trataba de estimular el proceso mental a través del poder extrañante del dispositivo, aprovechar la potencialidad de la interacción tecnológica. Los cuerpos mostrados en los monitores eran normalmente representados a escala real¹²⁴ (*Luci di inganni, Il nuotatore, La camera astratta*) y el fondo de la escena queda anulado, por lo que la dimensión virtual del cuerpo viene integrada en el entorno real.

Si bien en dichas obras el video conquistaba gradualmente el espacio a través del monitor, tanto en los escenarios teatrales como en los contextos expositivos, en los años 90 la videoproyección aligeró la imagen electrónica y facilitó su integración en el ambiente.

En 1994 decidieron tomarse un año sabático. La gran aportación técnica, que les facilitaría la realización de la obra sensorial y participativa que llevaban tiempo investigando, llegaría en 1995 con la integración de los sensores y, con ellos, la interactividad. Comenzó entonces la colaboración con Stefano Roveda, quien pasó directamente a formar parte del Studio, dedicándose al aspecto técnico de la programación de la interactividad durante los siguientes 16 años.



Fig. 17 – Los miembros fundadores junto a Stefano Roveda. ©Studio Azzurro.

A partir de *Tavoli, perché queste mani mi toccano* (1995), los proyectos del Studio tomaron un nuevo rumbo, situando al espectador “fruidor” en el centro

¹²⁴ Andrea Lissoni, “I ponti e l’enigma”, en De Gaetano, Domenico (editado por). *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*. Turín, Mediateca del Cinema Independente Italiano, 1995, p.22.

activo de la obra, demandando su participación hasta llegar a ser parte fundamental de ésta. En una fusión entre la narración y el espacio, la tecnología queda oculta a los ojos del espectador, quien no necesita dispositivos como guantes o mandos, sino que interactúa con las imágenes a través de “interfaces naturales” accionadas por gestos como un golpe, un paso o una palmada.

Studio Azzurro supera así la ilusión que crea la escenografía de *Il nuotatore*, una instalación ampliamente historiada, presentando una ilusión más sofisticada como es la de los ambientes sensibles, con los que revolucionan la concepción video-espacial. La imagen se espectaculariza, en ocasiones aparece como una secuencia pictórico-cinematográfica como en *Totale della battaglia* (1996). El espectador es transportado al centro de un “cuadro”, el cual en realidad no existe, se ha disuelto en una pantalla infinita.

Otra gran aportación a su obra, esta vez proveniente de una reflexión de carácter temático, llegó como resultado de dos intensos años dedicados a la investigación, entrevistas, grabaciones y viajes que culminaron en el ambiente sensible *Meditazioni Mediterraneo* (2002), formado por cinco “paisajes inestables”; la tipología de “museo de narración” interactivo que llevaban varios años realizando (*Baluardo*, Lucca 1999; *Museo audiovisivo della Resistenza*, Fosdinovo 2000), proveniente de la idea del recorrido expositivo-narrativo (*Gli stili del corpo*, Milán 1988; *Cosa ti sei messo in testa*, Milán 1991), encuentra un fundamento teórico convergente a partir de la experiencia del Studio en la realización del proyecto sobre el Mediterráneo. Fue entonces cuando sintieron la necesidad de volverse hacia el territorio, buscando su esencia en la memoria de sus gentes y en las raíces de su identidad. A partir de entonces, el museo multimedia es concebido como un hábitat narrativo participativo donde el

conocimiento se comparte a través del encuentro del público con la comunidad virtual que habita el museo, a los que posteriormente —a partir de la obra



Fig. 18 – *Portatori di storie*, 2012. ©Studio Azzurro.

Sensitive Map (2008)— el Studio definirá como *portatori di storie* (portadores de historias).

En una entrevista de 2010, Paolo Rosa ensalzaba la potencialidad del arte tecnológico audiovisual, llegando a proponer una dirección hacia el tipo de obra que le hubiera gustado experimentar, donde no existen ya interfaces ni soportes, donde el fruitor interactúa directamente con la imagen virtual:

Oggi la disponibilità di mezzi e di tecnologia rispetto al passato, corrisponde alla differenza tra una clava primitiva e lo space shuttle, le potenzialità per un videoartista o semplicemente un artista visivo, dato che il video è ormai assimilato e/o differenziato in mille altre variazioni e possibilità, sono infinite, tranne per due elementi che costituiscono ancora delle barriere alla sua espressività: quella economica, la ricerca in questo settore per alcuni versi può

costare ancora tanto in termini di denaro e/o ore lavoro di consulenti ed esperti, e la possibilità di materializzare immagini tridimensionali nello spazio libero.¹²⁵

La evolución de su obra a lo largo de tres décadas, así como las técnicas utilizadas, las analizaremos más detalladamente en el capítulo 3.

1 - 3. Lenguaje y metodología del Studio Azzurro. La *botica del arte*.

*The individual will never be capable of knowing it all. Therefore, electronics will always help us more and more to hem in the contours of this vast heap of knowledge, to locate the ones in relation to the others, and obtain an intuition of synthesis. No artistic creation of value is any longer conceivable without this global idea of the living world. We must therefore completely rethink the reasons of the creative step and its effect on fellow men.*¹²⁶

Victor Vasarely, 1960

¹²⁵ “Hoy la disponibilidad de medios y de tecnologías respecto al pasado corresponde a la diferencia entre un garrote y un cohete espacial, las potencialidades para un videoartista o simplemente un artista visual, dado que el video ha ya sido asimilado y/o diferenciado en otras mil variaciones y posibilidades, son infinitas, a pesar de dos elementos que constituyen aún dos barreras a su expresividad: la económica, la búsqueda en este sector en algunos aspectos puede costar todavía mucho en términos de dinero y/o horas de trabajo de los consultores y expertos, y la posibilidad de materializar imágenes tridimensionales en el espacio libre.” En Possamai, Alessandra. Op.cit.

¹²⁶ *El individuo no será jamás capaz de saberlo todo. Por lo tanto, la electrónica nos ayudará siempre más y más a llegar al borde de su vasto esquema de conocimiento para situar los unos en relación con los otros y obtener una intuición de síntesis. Ninguna creación artística de valor es ya concebible sin la idea global del mundo. Debemos, por tanto, repensar completamente las razones del avance creativo y su efecto sobre el prójimo.*

La investigación del Studio Azzurro se ha centrado, a lo largo de 30 años, en la exploración de los lenguajes que nacen de las nuevas tecnologías y que han producido las grandes mutaciones del siglo XX que aún estamos viviendo. Partiendo de la práctica de la colaboración, comparten conocimiento y proponen experiencias que integran tanto a otros creadores como al público, huyendo del elitismo difuso en la sociedad y en el panorama artístico. Del bagaje adquirido en dicha creación común, procurando siempre provocar el diálogo y no imponer el dominio, nace una predisposición a la práctica relacional, un interés por considerar a su interlocutor como una fuente de sabiduría en lugar de un receptor a quien educar; ven al espectador como un co-autor, en ausencia de autores absolutos e indiscutibles.

Desde sus primeras obras en monitor (cuando el aparato era aún considerado poco más que un electrodoméstico, a base de tubos catódicos), la utilización de una imagen poética compuesta por micro-narraciones, buscando una utilidad emocional al aparato televisivo, les ha conferido la denominación de “video-exploradores”.¹²⁷

Los miembros fundadores del Studio Azzurro han sido siempre sinceros al expresar su posicionamiento, contrario a la oficialización que impone el pensamiento contemporáneo del arte, y su diálogo ha seguido siendo crítico al enfrentarse al mundo de la comunicación; no obstante, se han ganado el respeto de muchos, si bien “no son funcionales a ninguno”.¹²⁸ Tratando de evitar el encasillamiento que supone catalogar su obra con un término reductivo como el de “videoarte”, evitan ser expuestos en los canales mercantiles o ser comprados como inversión, lo cual les ha costado el precio de la renuncia a la

¹²⁷ Leonardo Sangiorgi en la entrevista www.arte.rai.it/articoli/i-musei-del-xxi-secolo-secondo-studio-azzurro/13974/default.aspx [consultado el 21 de marzo de 2015]

¹²⁸ Fabio Cirifino en la entrevista “Raccontare Dergano...”. Op.cit.

consagración pública. Un posicionamiento precario, colmado de altibajos, barreras y sacrificios, que han mantenido dignamente en una búsqueda constante de la esencialidad, ignorando los horizontes impuestos por los críticos.

En cuanto al uso de la tecnología, comenzaron a utilizar el video al comprobar que cumplía con las características del lenguaje que necesitaban para realizar su producción de un modo más eficaz en un momento en que buscaban ampliar su línea de actuación, pero en ningún momento eligieron trabajar con el medio tecnológico como una marca propia o distintivo; es más, son escépticos respecto al uso inmotivado de las nuevas tecnologías en los casos en que son reducidas a instrumentos expresivos sin tener en cuenta el mundo mediático que representan.¹²⁹

El video suponía para los tres artistas un nuevo planteamiento radical respecto a las modalidades creativas y organizativas con las que habían trabajado anteriormente. De hecho la elección del lenguaje audiovisual fue para Paolo Rosa, en un principio, temerosa, por lo imponente del medio electrónico, y por el contraste y la ruptura con los otros lenguajes, pero también por el temor a que fuera el medio el centro de atención de la obra o, peor aún, aquel que dominase al artista.

Andrea Balzola define al grupo a partir de la concepción del artista de relaciones, es decir, aquel que proyecta obras y situaciones interactivas que crean nuevas relaciones entre la obra y sus visitantes, y entre los visitantes mismos, los cuales

¹²⁹ Maldesari, Angela. *Le icona fluttuanti*. Op.cit., p.213.

pasan a ser protagonistas de una especie de set colectivo en continua mutación dentro del ambiente sensible.¹³⁰

Su historia es lineal y coherente, consonante con los grandes temas de nuestra época, enfocada en construir una crítica razonada del sistema y de los sistemas de comunicación y experimentar nuevas y diversas prácticas creativas intermedias dentro de dichos sistemas. La estrategia discursiva varía a lo largo de los años; se adapta a sus necesidades y a las necesidades sociales, evoluciona a medida que amplían sus posibilidades técnicas y productivas, si bien sigue siendo coherente con su modo de pensar el arte, viéndose reforzada por la aportación expresiva que le conceden dichas mutaciones electrónicas.

El tipo de imagen que define su estética fue denominada en los primeros tiempos por la crítica como *minimal*, por ser considerada afín a la corriente californiana de los artistas que trabajaban con la luz como James Turrel, Robert Irwin o Dan Flavin, quienes utilizan la luz proyectada creando espacios vacíos y privados de coordenadas espacio-temporales, donde toda complejidad o distracción es eliminada en favor de la esencia de la luz y del sonido. Dicha comparación nos parece del todo equivocada, dado que Studio Azzurro ha basado su lenguaje en la micro-narración con la presencia de la figura humana en casi la totalidad de sus proyectos, por lo cual se acerca sin duda más a la poética audiovisual utilizada por el americano Bill Viola, si bien difieren en la temática y sobre todo en la concepción de la obra como experiencia interactiva participativa. En este sentido, dentro del panorama del arte interactivo italiano, la obra de Studio Azzurro transcurre paralela a la de otros artistas con la misma visión de la obra participativa como puede ser el teknoartista Giacomo Verde

¹³⁰ Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali*. Op.cit., p.31.

(experimentación con el video y las artes escénicas, motivaciones éticas), Mario Canali (fundador del grupo *Correnti Magnetiche*, centrado en la relación cuerpo-máquina a través del mundo virtual) o Ennio Bertrand y Piero Gilardi (ambos fundadores de la *Associazione Arslab* que difunde el arte interactivo a partir de la obra común).¹³¹

La idea de **bottega dell'arte** (“botica del arte”) es una definición que se ha atribuido frecuentemente al Studio, desde sus inicios. Comparan su modalidad creativa con una antigua botica medieval, donde se realizaban experimentos de alquimia, donde el sabio repartía conocimiento y adiestraba a los aprendices mediante una metodología de trabajo artesanal conjunto. Los miembros del Studio partían de varias experiencias anteriores grupales, destacando la del *Laboratorio di Comunicazione Militante*, donde amplificaban el alcance social de su actuación precisamente con la participación de otros artistas, colegas o alumnos. Si bien Studio Azzurro ha sido fundado por tres artistas, a los que se uniría en 1995 Stefano Roveda, el grupo ha contado desde las primeras obras



Fig. 19 – Studio Azzurro Produzioni, 2010. ©Studio Azzurro

con colaboradores externos, algunos de los cuales han pasado a formar parte interna de la plantilla, trabajando a su vez con los estudiantes que cada año pasan por el estudio para hacer sus prácticas curriculares, lo cual provoca un dinámico flujo de

¹³¹ Vassallo, Silvana; Cappellini, Leonora. Op.cit., pp.58-64.

experiencias, aprendizajes e intercambio de conocimientos. Actualmente *Studio Azzurro Produzioni* cuenta con una plantilla de unos 12 trabajadores fijos en sus instalaciones de la *Fabbrica del vapore*¹³², donde tiene su sede desde hace más de una década.

El trabajo en equipo de los expertos en hardware y los expertos en software, los programadores, los editores de video, los diseñadores gráficos y diseñadores de CAD, los músicos,...; es la característica del trabajo colaborativo multimedia contemporáneo en el teatro, la ópera y el cine. Muchos de estos roles, pero no todos, pueden ser concentrados en una sola persona, pero es el trabajo en grupo el que permite una visión global del propio trabajo. Siempre han firmado sus trabajos como *Studio Azzurro*, no obstante cada proyecto sea conducido por personas diferentes dentro del Studio. Con ello han querido mantener una línea de producción coherente a partir de un nombre unificador, imponiéndose al modelo de autor contemporáneo que firma la obra con su nombre propio. De

¹³² La *Fabbrica del vapore* se encuentra cerca del Cementerio Monumental de Milán. Ex fábrica de locomotoras Carminati y Toselli, la estructura está compuesta por tres grandes naves, una central y dos laterales, de 24 metros de alto y 3000 metros cuadrados de superficie. La huella de un pasado industrial convertida en un espacio polivalente que hoy acoge eventos, performances y conciertos. Las dos naves laterales fueron reestructuradas en 2002 con la idea de albergar laboratorios creativos, que el ayuntamiento dio en concesión a 15 asociaciones y colectivos que actúan en diversos sectores: Polifemo (fotografía), Docva (archivo de documentación de artes visuales), Show Biz (producción televisiva), Ariella Vidach (danza y tecnología), Studio Azzurro (producciones artísticas audiovisuales), Viafarini y Careof (promoción de la investigación artística) One Off (material para el diseño y la arquitectura), etc. Paolo Rosa fue presidente de la asociación FdvLab (Fabbrica del vapore Lab) hasta su fallecimiento; afirmaba que pretendían ser una “estación creativa” para jóvenes artistas pero se “viajaba a una lentitud exasperante”; cuando en otras ciudades europeas solían esperar 2 ó 3 años para poder realizar un proyecto, en Milán habían pasado 15. La última nave acondicionada, la nave central llamada “la Cattedrale”, funciona desde 2012 como espacio polivalente y cafetería. En el segundo piso de la nave Liberty donde se encuentra Studio Azzurro hay una residencia de artistas jóvenes, quienes participan temporalmente en alguno de los laboratorios. Todos los espacios, así como algunos estudiantes en prácticas, son financiados por el ayuntamiento de Milán.

todas formas, en los créditos de los proyectos procuran señalar la función de cada uno de los miembros que han participado, reconociendo así su trabajo dentro del grupo.¹³³

Con los estudiantes en prácticas cumplen una actividad didáctica basada en la transmisión de su experiencia a las personas que pasan por su botica. Del estudio han salido diversas agrupaciones que han seguido su línea, viendo en ellos una continuidad, viéndose a sí mismos¹³⁴, como el estudio N03 (www.ennezerotre.it).

Como afirma Victorio Fagone, la situación de Studio Azzurro puede ser entendida solamente si se tiene en cuenta que su investigación comienza en el Milán de los años 80, en un contexto que provoca una serie de motivaciones, influencias y objetivos, bastante diversos de aquellos que tuvieron los primeros exploradores de la práctica del arte electrónico en los años previos y en otros puntos del país.¹³⁵ Al inicio de su actividad el mercado estaba muy influenciado por el lugar en el que se habían posicionado; trabajaban para empresas privadas. En el Milán de aquellos años predominaban la industria, la moda y el diseño, y éstos eran sus clientes, a parte de las incursiones en el mundo del teatro, el cine y la música. Con los años, su fuente de financiación se desvió progresivamente hacia la institución pública, comenzando por realizar encargos expositivos puntuales para después, gracias a la irrupción de la tecnología en todos los ámbitos de la realidad institucional, comenzar a realizar cada vez más proyectos, tanto en Italia como en el extranjero, en ciudades como Colonia, Tokio, Sevilla,

¹³³ Valentini, Valentina. *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa*. Roma, 2009, (pdf).

¹³⁴ Entrevista a Fabio Cirifino "Raccontare Dergano". Op.cit.

¹³⁵ Fagone, Vittorio. *L'immagine video*. Op.cit., p.187.

Amsterdam, Shangay, Estambul, Casablanca, Buenos Aires, Nueva York, Santa Fé, Innsbruck, Viena o Nuremberg.

No cabe duda que la elección de realizar su producción artística bajo el encargo de ciertas instituciones supone para el Studio tener la oportunidad de llevar a cabo grandes proyectos que de otro modo no podría costear, como es el caso de la representación de ciudad ideal en *Sensitive City* para la Expo de Shangay de 2010.¹³⁶ Paolo Rosa comparaba su modelo de financiación con el de los artistas del Renacimiento que realizaban los frescos comisionados por benefactores o mecenas privados, normalmente bajo un control y una imposición temática mayor de la que suelen tener en el Studio Azzurro; aquellos frescos, independientemente de su finalidad, son considerados en la actualidad como las grandes obras de la historia del arte. Por otra parte, no olvidemos que *Studio Azzurro Produzioni* es una empresa, un estudio que surge de otro estudio previo fotográfico, que, como toda empresa, trabaja para sus clientes.

Pese a su reticencia a vender su obra, algunas de sus videoinstalaciones han sido compradas por museos estatales, sin fines especulativos, sino para formar parte de sus colecciones permanentes, como *Il gorgo*, adquirido por la Galleria d'Arte Moderna de Roma o *Il giardino delle anime*, proyectado para el New Metropolis de Amsterdam y posteriormente comprado por el New York Hall of Science.

Entre los numerosos premios con los que ha sido reconocida la extensa carrera del Studio destacan: el *Premio UBU* (teatro experimental) en 1988, el *Gabbiano D'oro* en 1986, el *Premio Alinovi* en 1995, el *Premio Quadriennale* en 1996, el *Gran Premio Transmedia* (Berlín) en 1998, el *Sole d'oro* en 1999, el *Festival TTVV*

¹³⁶ Paolo Rosa en una entrevista para Televisionet, *Sensitive City, Italian Style*, con motivo de la inauguración de *Sensitive City* en el pabellón italiano de la Expo de Shangay 2010, www.youtu.be/FMno9_P9hAI [consultado el 3 de marzo de 2015]

de Riccione, el *Ovidio d'Oro* (cine), el premio *Il sogno di Piero* de la Accademia de Urbino, el Premio de Arte Contemporáneo *Pino Pascali* y el Premio *Icom Italia 2010 Museo del año* (por el *Museo Laboratorio della Mente*).

Tras una prolífica carrera de más de tres décadas en el ámbito del arte audiovisual, en la experiencia de Studio Azzurro persiste el sentido de un arte social, un modo de ver la creatividad como un acto militante. Empezando por los videoambientes y los ambientes sensibles, hasta sus últimas experiencias participativas con los *Portatori di Storie*, como ellos mismos afirman “*abbiamo sempre avuto la sensazione d'essere parte attiva, di cambiare qualcosa, di produrre nuovi linguaggi*”¹³⁷. Dicha transformación del lenguaje a través la evolución tecnológica ha constituido su base. Una innovación que no termina en la obra; gracias a la dinámica participativa, el diálogo entre el artista y el fruidor-operador renueva continuamente la estética del proyecto. El pasaje de información, la comunicación narrativa, va más allá de un diálogo entre obra-hombre; termina siendo un diálogo del visitante con los protagonistas, un diálogo hombre-hombre.

Ma in questa fuga in avanti e in questo percorso nel tempo è stato essenziale potermi voltare ed essere sempre rassicurato e sollecitato dalla presenza della memoria che qui raccontiamo, sempre vicina e ancora incandescente.¹³⁸

¹³⁷ “Hemos tenido siempre la sensación de ser parte activa, de cambiar algo, de producir nuevos lenguajes.” Paolo Rosa citado por Angela Maldesani en www.artribune.com Op.cit.

¹³⁸ “Pero en esta fuga hacia adelante en este recorrido en el tiempo ha sido esencial poder volverme y haber sido siempre reafirmado y solicitado por la presencia de la memoria que aquí contamos, siempre cercana y aún incandescente”. Ibid.

2 - Investigación y análisis de la obra de Studio Azzurro.

La diversidad de lenguajes y técnicas utilizados por Studio Azzurro a lo largo de su amplia trayectoria resultan un complejo y extenso objeto de estudio, sobre todo si se tienen en cuenta siguiendo un orden cronológico. Para su mejor clasificación, hemos considerado agrupar sus obras en cinco puntos en relación a la disciplina utilizada: el primero de ellos describe su obra cinematográfica, una incursión experimental de seis películas dirigidas por Paolo Rosa, con una importante carga conceptual que acompañará al Studio a lo largo del resto de sus producciones; la segunda sección abarca los proyectos de videoinstalación y videoambientes, sus primeras obras con video que evolucionarán en favor de su exigencia de una mayor tactilidad e integración del espectador; en el tercer punto hablaremos de los ambientes sensibles, y con ellos de la interactividad que tanto caracteriza la obra participativa del Studio Azzurro; en cuarto lugar reunimos los espectáculos escénicos, referidos al teatro, danza y música, analizando el concepto de dramaturgia multimedia; y la quinta sección detallará los recorridos expositivos y museos narración, que han llevado al Studio a desarrollar una reflexión temática sobre la identidad del habitante respecto al territorio. En cada una de las secciones analizaremos las obras más importantes dentro de su vasta producción, y ahondaremos en el concepto teórico del lenguaje artístico utilizado.

2 -1. El film. Un particular modo de hacer cine.

La filmografía de Studio Azzurro abarca 6 películas; las dos primeras cintas (*Facce di festa* y *Lato D*) se caracterizan por su estilo de “reality” experimental, por su intencionalidad de documentar una realidad social y cultural, como era la de la juventud de principios de los años 80, narrada por protagonistas reales. Su tercer trabajo cinematográfico, *Nanof* “el loco de Volterra” tiene cierta relación con su último film, *Il Mnemonista*, pues ambos están basados en personajes reales, poseedores de sendas mentes extraordinarias que, por su particular modo de interpretar el mundo, les llevan al aislamiento. Las dos películas restantes, *Dove è Yankel* y *La variable Felsen* parten cada una de un concepto, una obsesión relacionada con una visión personal del sistema y del mundo del arte: la invisibilidad de lo superficial y la no-innovación.

El primer film de Studio Azzurro, ***Facce di festa*** – *Caras de fiesta*, es una experiencia cinematográfica ideada por Paolo Rosa con la participación de Armando Bertacchi, Fabio Cirifino, Gianni Rocco y Leonardo Sangiorgi. Fue proyectado por primera vez a finales de 1979, cuando aún trabajaban como estudio fotográfico.

Rodada sin guiones, basada en la espontaneidad comportamental de los protagonistas, el argumento transcurre en una fiesta privada. (*Ver cap. II - 1 - 2. Formación del grupo.*)

Según Paolo Rosa:

L'atmosfera che ci legò fu quella d'immergersi dentro i problemi e tic della nostra generazione, con un impetu tutt'altro che retorico e documentativo ma totalmente partecipativo.¹³⁹

Debido a que el rodaje conllevó un tiempo de realización más largo de lo previsto, tuvieron problemas económicos para su producción. Hubo que esperar hasta 1981 para montar el film definitivamente con la idea de presentarlo a la sección *L'altro cinema europeo*, dentro de la Mostra Internazionale del Cinema de Venecia.



Fig.20 – *Facce di festa*, 1980. ©Studio Azzurro.

In *Facce di festa* convivono differenti punti di vista e diversi linguaggi: immagini “rubate”, fiction, interviste “terzo grado”, una molteplicità necessaria a sezionare una generazione, la nostra che si sta trasformando. Fuggendo dei racconti patinati, illustrazioni precostituite, abbiamo cercato, attraverso il cinema, non solo di rappresentare il reale, ma soprattutto di produrre il reale.¹⁴⁰

¹³⁹ “La atmósfera que nos legó fue aquella de sumergirse dentro de los problemas y tics de nuestra generación, con un ímpetu diverso del retórico o documental, sino totalmente participativo.” Fabio Francione. *Le diagonali improprie del cinema di Studio Azzurro* en De Gaetano, Domenico. *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*. Turín, Mediateca del Cinema Independente Italiano, 1995, p.32.

¹⁴⁰ “En *Facce di festa* convivon diferentes puntos de vista y diversos lenguajes: imágenes “robadas”, ficción, entrevistas, “tercer grado”, una diversidad necesaria para seccionar una generación, la nuestra que se está transformando. Huyendo de las narraciones

Aparte de las escenas de las entrevistas, la gente del film no sabía que estaban siendo grabados, habían acudido para comer y divertirse.

Un prólogo grabado a posteriori precede al film. Muestra a los autores, sentados en torno a una mesa, registrados desde varios ángulos mientras discuten sobre la película: *¿Cómo será?, ¿Qué hacemos?, ¿Cuál será el título?* Cada uno tiene una idea propia, Paolo debe coordinar el proyecto. Leonardo recuerda la lentitud con la que el film fue editado. Planificar el rodaje, elegir el lugar, ponerse de acuerdo sobre las diferentes cuestiones y conseguir el dinero para revelar y montar la película. El montaje de la secuencia está basado en la realidad, su primer encuentro fue así.

Il finale è importante. Dobbiamo capire cosa vogliamo dire. Ma chi è il regista?¹⁴¹

E proyecto *Facce di festa* resulta un producto clasificable entre la tendencia de los años 80 del video de protesta (en línea con la táctica de usar el audiovisual para mostrar imágenes explícitas de la *guerrilla televisión* o *guerrilla semiológica*) y el formato de film documental. Dicha hibridación inaugura una carrera basada en la coexistencia de diversos lenguajes artísticos, definiendo un colectivo abierto a un abanico de nuevas posibilidades. Recuerda al videoarte estadounidense que venía realizándose desde el año 69, así como la experimentación de la neovanguardia de los años 60. Según Paolo, su generación no ha tenido maestros directos en cuanto al audiovisual experimental, así que han debido aprender a practicar la discontinuidad. Como bagaje previo de los artistas que formaban el equipo del film, señalaba el

decoradas, las ilustraciones preconstruidas, hemos intentado, a través del cine, no solo de representar la realidad, sino de producir realidad.” Paolo Rosa en Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Immagine Vive*. Milán, Mondadori Electa SpA, 2005, p.12.

¹⁴¹ “El final es importante. Debemos entender qué queremos decir. ¿Pero quién es el director?” En www.milanofilmfestival.it [consultado el 27 de marzo de 2015]

precedente que marcó su etapa de activismo político en los años del *Laboratorio di Comunicazione Militante*, así como el hecho de absorber a 360 grados de la diversidad de fuentes que tenían a su alcance, ya sea de la poesía, la ciencia, la filosofía, la arquitectura, la música... Como referentes Paolo tenía a autores de culto como los cineastas Pasolini y Fellini; a los futuristas italianos, a Lucio Fontana, y a tres artistas internacionales claves en la vanguardia contemporánea a los que él denominaba como los “tres grandes silencios”: Duchamp, Beckett y Cage.¹⁴²

La inspiración para el film le vino a Paolo de manos de Warhol, especialmente de la lectura del libro *Il cinema di Andy Warhol* (Ungari e Aprà, 1978). El artista estadounidense ambientaba sus películas en la habitación de un hotel con personajes underground newyorkinos. Mostraba la realidad desde un punto de vista diferente de aquel convencional del cine clásico de entonces; un tipo de cine más cercano, visual y sin guiones. La idea de construir la narración a partir de imágenes y sugerencias, sin guiones literarios, era un procedimiento cercano a las artes visuales de las que procedían Paolo y Leonardo, quienes habían ya experimentado con el film en 8 y 16 mm en los años de la Accademia. La técnica del artista americano consistía fundamentalmente en la grabación continua de un personaje en una escena cotidiana con la cámara fija enfocándole; el posterior montaje consistía en unir los rollos. No había guion, ni historia, o la historia era más bien una situación que Warhol dejaba en manos de sus protagonistas, permitiendo actuar a la improvisación (*Edie Sedgwick, Viva, Ultra Violet*). Dicha influencia se percibe particularmente en *Facce di festa* en las escenas de cámara fija. El estilo experimental es utilizado en este caso a modo de crítica de una sociedad italiana en fase de frenética evolución,

¹⁴² Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri*. Milán, Feltrinelli Editori, 2007, p.42.

desestructurada e individualizada, marcada por el postmodernismo como emblema del cambio.

Dicha mutación postmoderna se refleja de un modo más concreto en la figura del protagonista de **Lato D.** – *Lado D.* (1983): un arista de video inadaptado, que coquea descaradamente con las drogas, emulando a sus ídolos musicales: Lou Reed y Velvet Underground.

...il nostro sguardo è traslato da una serie dei autoritratti girati in Super 8 mm dall'unico protagonista. Una osservazione sul modo di rappresentarsi di un giovane, attraverso i riti e i detriti comuni a molti...¹⁴³

El protagonista, "D", tenía 17 años cuando comenzó a filmar las películas, que se sucedieron entre 1977-78.



Un disco consumato di Lou Reed, spezzoni di pellicola, testi che scorrono sul video e si cancellano: tracce di D. Suoni e immagini raccolti e riordinati, che ricompongono un simulato ritratto forse non somigliante al suo originale, ma in cui si è cercato di non perdere quella carica di poesia e di provocazione trovata.¹⁴⁴

Fig.21 – *Lato D.*, 1983. ©Studio Azzurro.

¹⁴³ "Nuestra mirada es transportada por una serie de autoretratos rodados en Super 8 mm por el único protagonista. Una observación sobre el modo de representarse de un joven a través de los ritos y residuos comunes a muchos..." En Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Op.cit.*, p.14.

¹⁴⁴ "Un disco desgastado de Lou Reed, trozos de película, textos que transcurren sobre el video y se borran: trazos de D. Sonidos e imágenes reunidos y reordenados, que

El film, tiene una duración de media hora, durante la cual muestra la visión de un joven artista tratando de representar, desde su peculiar punto de vista, la estética nihilista del punk. En el montaje rescatan la idea warholiana (de *Sleep o Empire*), inspirada a su vez en la del cubista Léger, de filmar las 24 horas de vida de un hombre. La diferencia sustancial radica en el hecho de utilizar una grabación discontinua y atemporal, y en que la película sea en su totalidad *found-footage*, si bien conocían al autor y él mismo acompaña las imágenes con insólitas declaraciones (transcritas en los subtítulos). La película no tiene sonido real, así que le añaden de fondo la música que escucha el protagonista, Lou Reed. Studio Azzurro propone una mirada antropológica, un análisis comportamental a partir de un *ready made*.

Los subtítulos plasman ciertas ideas del misterioso D., que acompañarán al Studio Azzurro a lo largo de su carrera artística:

...manie?... cioè ho manie di disordine... per esempio la mia mania è lasciare ogni traccia su... dove lascio tracce... mi piace lasciare tracce... non so... qualsiasi tipo di tracce.¹⁴⁵

Los trazos o “tracce”, es una palabra recurrente en la obra de Studio Azzurro, entendida como dejar rastro, encontrar señales, pistas.

Tras la atmósfera frenética y transgresora de estilo *New American Cinema* de sus dos primeros trabajos, el grupo cambia totalmente de género dos años más

recomponen un simulado retrato que tal vez no se asemeja a su original, pero en el que se ha tratado de no perder aquella carga de poesía y de provocación encontrada.” Idem.

¹⁴⁵ “...¿manías?... es decir, tengo la manía del desorden... por ejemplo mi manía es dejar cada rastro en... donde dejo rastro... me gusta dejar rastro... no se... cualquier tipo de rastro.”

tarde al rodar *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof* – *El observatorio nuclear del señor Nanof*, un film que difiere totalmente de los dos anteriores en cuanto a la temática, pero mantiene el foco de atención en el punto de vista del individuo, obsesionado por su condición postmoderna desde una subjetiva reflexión metafísica.

La película se desarrolla en Volterra, lugar donde habían realizado el año anterior (1984) la videoinstalación *Tempo di inganni*.

La idea surge a partir de la imagen del muro externo de la cárcel psiquiátrica (o manicomio criminal) donde el protagonista de la historia, había grabado su particular mundo interior.

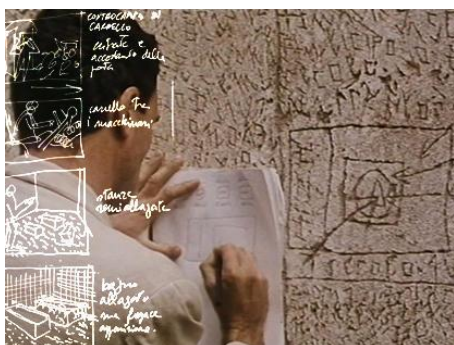


Fig.22 – Fotograma y bocetos de *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, 1985. ©Studio Azzurro.

Per noi era un'opera di straziante e stravolgente bellezza non solo per la sua grandiosità ma per alcune modalità che ci interessavano parecchio particolarmente quel modo di raccontare per spazi contigui, per immagini e per parole, per poesie e per tabelle descrittive per figurazioni e per aneddoti che ci è sembrato uno straordinario mondo che andava esplorato perché in qualche misura sembrava che

potesse darci della chiavi di lettura per capire anche il nostro mondo.¹⁴⁶

¹⁴⁶ “Para nosotros era una obra de sufrida y arrebatadora belleza, no solamente por su grandiosidad sino por algunas modalidades que nos interesaban bastante, particularmente aquel modo de contar por espacios contiguos, por imágenes y por palabras, por poesías y por tablas descriptivas, por figuraciones y por anécdotas, que nos ha parecido un extraordinario mundo que debía ser explorado porque en cierto modo parecía que pudiera darnos las llaves de lectura para entender también nuestro mundo.” Entrevista para la Rai a Paolo Rosa y Fabio Martelli en 2009 en ocasión de la inauguración del *Museo de la Mente* en Roma, en

El protagonista, llamado en realidad Oreste Fernando Nannetti (conocido por el pseudónimo de N.O.F.4), proyectaba sus obsesiones a través de la escritura nocturna, grabando en la pared con un punzón las reglas de su personal alfabeto y sistema de signos. Durante 12 años, y de manera constante, dedicó cada noche a plasmar sus teorías planetarias y cálculos astronómicos en el muro externo del manicomio, llegando a cubrir una superficie de 150 m de perímetro por 2 m de alto.

lo sono un astronautico ingegnere minerario nel sistema mentale.¹⁴⁷

En la empresa del loco-sabio Nanof confluyen todas las historias del mundo. El indescifrable muro historiado está compuesto por más de cien imágenes que asemejan a los fotogramas de una larga película de piedra en la que, encuadrados con precisión, se leen los movimientos de pequeñas figuras geométricas similares a planetas o a microorganismos.

Paolo Rosa, fascinado por el personaje, describía así su labor:

Prima di terminare aggiungo a questi fatti ormai noti che il signor Nanof, a tutt'oggi ancora impegnato a ricoprire il pianeta di notizie diffuse attraverso il sistema telepatico, trasmette mediante quadrante e per effetto naturale. Ecco perché continua.¹⁴⁸

www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-0009e3dd-3adb-43d4-a428-5bf80d57953a.html?p=0 [consultado el 27 de marzo de 2015]

¹⁴⁷ “Yo soy un astronauta ingeniero minero en el sistema mental.” Frase de Nannetti, transcrita por A. Trafeli disponible en

www.ideavisiva.it/PDF/GiorgioArticoli_Manoni.pdf [consultado el 27 de marzo de 2015]

¹⁴⁸ “Antes de terminar añado a los hechos notables que el señor Nanof, aún hoy ocupado cubriendo el planeta de noticias difusas a través del sistema telepático, transmite mediante cuadrante y perfecto natural. He ahí por qué continúa.” Di Maggio, Bruno. *Mutazioni elettroniche*. Op.cit., p.35.

En el film queda patente de forma explícita la crisis existencial del hombre moderno, como en la mayoría de los trabajos del grupo.

En *Nanof*, Paolo Rosa y Fabio Cirifino trabajan en colaboración con la guionista Lara Fremder, con quien contarán también en sus tres próximas películas.

En 1988 Studio Azzurro rueda un nuevo film, ***La variabile Felsen*** – *La variable Felsen*, basado en un relato de Gianfranco Manfredi; en esta ocasión tratan de representar el peligroso círculo repetitivo en el que cae en ocasiones el artista moderno.



“Cada variable tiene un precio. ¿Cómo interrumpir el obsesivo repetirse de este ritual? ¿Cómo introducir una variable?”

Fig.23 – *La variabile Felsen*, 1988. ©Studio Azzurro.

Un oficinista fascinado por las dinámicas temporales estudia los patrones de comportamiento de los coches que circulan cada día por la carretera que ve a través de su ventana. Obsesionado por la posibilidad de modificar su trayectoria, decide tomar parte e intervenir provocando un evento inesperado. Una vez más, el protagonista representa la figura del individuo extremo, cuya mente viaja de modo obsesivo, y cuyas observaciones y deducciones son paralelas al transcurrir de las de los demás.

La variable Felsen saca a la luz definitivamente la impronta del cine del Studio Azzurro, alejándolo a su vez del cine italiano. En la tragedia del protagonista se refleja el entero mundo del arte, así como el del cine; una metáfora que representa las historias, los hombres, las cosas inmutables, que no cambian ni evolucionan con el paso del tiempo. En la ventana, a modo de cuadro filmico, el hombre diseña el *storyboard* del film según el cual se desarrolla la vida real.

Decidido a intervenir para romper el *loop* en el que se ve atrapada su rutina diaria, se propone ocasionar un evento, insertar una variable que modifique el comportamiento inmutable del entorno que le exaspera.

E l'única garanzia, decide alla fine, è mettere in gioco se stesso.¹⁴⁹

Su quinto film, el cortometraje *Dov'è Yankel?* - *¿Dónde está Yankel?* fue realizado en 1994. Protagonizado por Moni Ovadia (quien protagonizó a su vez la obra teatral *Delfi*), sumerge al espectador en una historia surrealista y atemporal, desconcertante y con una narrativa profundamente simbólica.



Fig.24 – *Dov'è Yankel?*, 1994. ©Studio Azzurro.

La cinta, un cortometraje de 15 min., es uno de los tres capítulos que componen el film *Miracoli – Storie per corti*; otro de los capítulos fue realizado por el director de cine Silvio Soldini y el tercero por Mario Martone. Presentada a la Mostra Internazionale del Cinema de Venecia, la película narra la historia de un grupo de músicos que dan un concierto en un local.

En el intermedio, el director inicia a contar una historia yiddish que habla de sucesos

¹⁴⁹ “Y la única garantía, decide al final, es entrar en el juego él mismo.”

mágicos y desapariciones, mientras progresivamente van desapareciendo los espectadores, los músicos y el mismo local, dejando como rastro solamente sus zapatos.

El último trabajo cinematográfico de Studio Azzurro fue *Il mnemonista*, en el año 2000; una historia de narración no lineal basada en un personaje real.

Il mnemonista cuenta la historia del señor S. un violinista ruso poseedor de una extraordinaria memoria, que en un determinado momento de su vida sufre una especie de amnesia específica que afecta solamente al lenguaje musical, por causa de la cual se ve condenado a abandonar su profesión y exhibirse en los espectáculos populares como un “maravilloso mnemonista”. La historia está basada en la vida de Zeresiwski, publicada en 1965 por el neuropsicólogo A. R. Lurija con el título *The Mind of a Mnemonist*. Anteriormente había ya conquistado la atención de otros autores como Borges, quien se basó en tal personaje para el relato *Funes el memorioso*, dentro del libro *Ficciones*.



Fig.25 – *Il mnemonista*, 2000. ©Studio Azzurro.

El protagonista, interpretado por Sandro Lombardi, explica a su neuropsicólogo el procedimiento mediante el cual almacena la información en su mente infinita, creando *archivos de memoria* mediante una asociación visual. Tal condición de mapeado mental a partir de imágenes fue lo que atrajo a Paolo Rosa para la

realización del film. Las escenas que representaban los recuerdos del señor S. fueron recreadas con imágenes evocativas a base de efectos analógicos,

fotográficos e ilusiones ópticas, que recuerdan a las experimentaciones vanguardistas de artistas como Man Ray o Breton. De hecho Studio Azzurro no acostumbra a realizar efectos digitales de postproducción de sus videos, fieles y consecuentes con la idea de la “botica artesanal”.¹⁵⁰

A través de una poética reconstrucción del viaje psíquico del protagonista entre la infancia y el presente, la memoria y la obsesión, la moraleja del film no es otra que la que nos recuerda que en nuestro particular caos comunicativo estamos expuestos a demasiada información, corriendo el peligro de desviarnos de lo más importante, lo esencial.

È difficile dire che cosa fosse più reale per lui: il mondo dell’immaginazione, nel quale viveva, o il mondo della realtà nel quale restava sempre come un ospite temporaneo. Era un uomo costruito a mezzo.¹⁵¹

La teoría del hombre demediado recuerda al vizconde de Italo Calvino; un hombre incompleto, infeliz por el conflicto interior que supone la imposibilidad de gestionar sus dos mitades, parangonado aquí con el estigma del hombre tecnológico, dividido entre lo real y lo virtual, desbordado por el excedente de información, imágenes y registros que no consigue asimilar.

Relacionando el personaje de *Il mnemonista* con el del señor *Nanof*, Paolo Rosa explicaba las similitudes entre ambas memorias, así como comparaba sus inconvenientes debidos a la saturación que provoca en el hombre el bombardeo de los *new media*:

¹⁵⁰ Zonta, Dario. “Lo sguardo ostinato. La scomparsa di Paolo Rosa, maestro, incantatore e grande comunicatore dell’arte.” [en línea], en *Focus*, www.mymovies.it/cinemanews/2013/102496 [consultado el 27 de marzo de 2015]

¹⁵¹ “Es difícil decir qué cosa era más real para él: el mundo de la imaginación, en el cual vivía, o el mundo de la realidad, en el cual permanecía siempre como un huésped temporal. Era un hombre construido a mitad.” Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. Op.cit. p.142.

Nel film *Il mnemonista*, che facemmo alcuni anni dopo (di Nanof) abbiamo ampliato questo discorso approfondendo anche le tematiche della memoria e in particolare tutto un mondo descritto da un neuro psichiatra, Aleksandr Lurija, legato ad un caso specifico legato ad una memoria di straordinaria capacità. C'è un'assonanza specifica tra tutte le metodologie di memorizzazione e di saturazione della memoria e difficoltà a volte dell'oblio che erano del tutto simili secondo noi a certi sviluppi che il mondo tecnologico, la tecno cultura e il mondo mediatico ha ormai inciso sulla nostra percezione, sul nostro comportamento.¹⁵²

Paolo Rosa afirmaba que ambos protagonistas habían sido sus dos grandes maestros¹⁵³, y de hecho ambas historias las incluyó años más tarde dentro del *Museo Laboratorio de la Mente*.

Tras la realización de la película *Il mnemonista* se confirman dos dificultades: por un lado, en cuanto al aspecto de la distribución del film, el hecho de que las productoras cinematográficas representen un respaldo fundamental para el posterior alcance de la película; en la realización de cintas autoproducidas (como es el caso de *Il mnemonista*) la opción más práctica es la de participar en festivales y reseñas cinematográficos, lo cual proporciona tanto visibilidad como prestigio, si bien no supone una baza segura y en ocasiones pueden existir

¹⁵² “En el film *Il mnemonista*, que hicimos algunos años después (de Nanof) hemos ampliado este discurso profundizando también en las temáticas de la memoria y en particular todo un mundo descrito por un neuropsiquiatra, Aleksandr Lurija, ligado a un caso específico relacionado con una memoria de extraordinaria capacidad. Hay una asonancia específica entre todas las metodologías de memorización y de saturación de la memoria y la dificultad a veces del olvido, que eran muy similares para nosotros a ciertos desarrollos del mundo tecnológico, la tecno-cultura y el mundo mediático han marcado nuestra percepción, nuestro comportamiento.” Ibid.

¹⁵³ Dentro del workshop *Immagini Sensibili -- la ricerca di una nuova concezione di video*, que condujo en Polignano a Mare en Julio de 2013. Disponible en www.youtube.com/watch?v=N88xXGWoSXs&feature=share&list=PLKQi86dfXuoZBfN6GOTKT1tOKUyLyUG_T [consultado el 27 de marzo de 2015]

impedimentos para participar (el film debía haber sido promocionado en Cannes, donde fue seleccionado, pero anularon su proyección por problemas con la institución italiana, ajenos al Studio Azzurro); y por otro lado, se constata que en Italia el entorno cinematográfico no estaba abierto a cierto tipo de experimentación, dada la fuerte imposición de ciertas reglas dictadas por la Institución Cinematográfica. Por este motivo, Paolo Rosa decidió abandonar diversos proyectos que le hubiera gustado realizar más adelante, en lenguaje fílmico.¹⁵⁴

La influencia del arte cinematográfico experimental se ve reflejada en diversos aspectos de la obra de Studio Azzurro; el *expanded cinema* o el “cine después del cine” ha sido un importante punto de partida para su investigación del audiovisual tecnológico, así como del planteamiento del lenguaje de la pantalla como una visión inmersiva. La necesidad de superar la tradición del montaje lineal y de alcanzar una mayor amplificación sensorial se aprecia ciertos aspectos de dicho planteamiento: la transfiguración interactiva pluriespacial del montaje audiovisual y la relativa involucración del espectador. El postcine se deduce claramente en algunas de sus videoinstalaciones interactivas, como en *Tavoli*, de inspiración cinematográfica¹⁵⁵ (las micro-narraciones de la obra *Tavoli* se basaban en el mundo onírico de Angela, una de las actrices fetiches de Fellini),

¹⁵⁴ Violante, Alessandro. “Omaggio a Paolo Rosa / Studio Azzurro.” [en línea], en *Flux*, el 27 de agosto de 2013. Disponible en www.fluxproject.altervista.org/omaggio-paolo-rosa [consultado el 27 de marzo de 2015]

¹⁵⁵ Taiuti, Lorenzo. “In memoria di Paolo Rosa. Il postcinema.” [en línea], en *Artribune*, el 3 de septiembre de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/09/in-memoria-di-paolo-rosa-il-postcinema [consultado el 27 de marzo de 2015]

el recorrido narrativo de *Totale della battaglia* o el montaje del video en el espectáculo teatral *Il combattimento di Ettore e Achille*.

2 - 2. De la videoinstalación al videoambiente, o viceversa.

A la hora de hablar del concepto de *videoinstalación* resulta imprescindible citar uno de los primeros textos que consideraron un nuevo tipo de género audiovisual que superaba las fronteras del cine tradicional: el *Expanded Cinema* de Youngblood. Por primera vez se presenta una práctica cinematográfica pensada para su proyección fuera de la gran pantalla, ampliada al espacio audiovisual: la multiplicación de los niveles de proyección, la abolición de los límites entre las diversas disciplinas artísticas, la vuelta a la corporeidad, la deconstrucción de las técnicas fílmicas, la creación de obras abiertas.¹⁵⁶ Los artistas visuales sintieron, desde los años 70, la necesidad de sobrepasar dichos límites, de salirse del cuadro o de la pantalla, comenzando por multiplicar las imágenes dentro de una misma pantalla para continuar con la multipantalla, realizando varias proyecciones contemporáneas y utilizando una diversidad de soportes. La totalidad del espacio comienza a ser multimedia, como lo habían anticipado los *intermedia events* de John Cage o las experiencias multimedia de Rauschenberg.

¹⁵⁶ Cargioli, Simonetta. "Oltre lo schermo: evoluzioni delle videoinstallazioni." Op.cit., p.294.

Si bien las primeras experiencias de video en Italia dirigieron su desarrollo de forma intuitiva hacia el lenguaje performativo, ciertos artistas como Fabrizio Plessi sintieron la necesidad de ir más allá del monitor convencional que sugería una estática observación del video, comenzando a construir experiencias tridimensionales que proporcionasen al público una inmersión dentro del flujo temporal del presente-continuo de las imágenes.

Un claro ejemplo de análisis teórico-práctico del medio fueron las videoinstalaciones performativas de Michele Sambin (ver capítulo I-2-2.), donde el público tenía la libertad de recorrer el espacio donde se encontraban los monitores y ver desde diversas perspectivas al artista y a su imagen en video o, en ocasiones, verse a sí mismo representado en el monitor.

Según Sambin:

Le videoinstallazioni sono un elemento fondamentale del mio passaggio al teatro: il pubblico assiste a un processo che non è solo elettronico ma anche fisico.¹⁵⁷

Sobre el carácter performativo de las videoinstalaciones, la teórica Anne Marie Duguet observaba que la instalación es una obra pensada para ser explorada por el visitante quien, haciéndolo, no solamente construye progresivamente la percepción, sino que además pone en juego la de los otros visitantes.¹⁵⁸

¹⁵⁷ “Las videoinstalaciones son un elemento fundamental dentro de mi paso al teatro: el público asiste a un proceso que no es solamente electrónico, sino también físico.” Monteverdi, Anna Maria. “Michele Sambin: da solo a molti...” Op.cit.

¹⁵⁸ Anne-Marie Duguet, “Installazioni video e interattive. Definizioni e condizioni di esistenza”, en Valentini, Valentina (editado por). *Visibilità zero*. Roma, Graffiti, 1997, p.14.

Desde dicha perspectiva, Valentina Valentini describía¹⁵⁹ la nueva modalidad de obra que representa la instalación multimedia, construida como un proceso perceptivo, un lugar donde espectador y autor se reflejan e intercambian los papeles; la naturaleza del dispositivo electrónico facilita la interacción directa que genera la producción y emisión de imagen en tiempo real, reforzada por el contexto de un espacio, creado ex profeso o pre-existente, donde el visitante sirve de nexo entre el dispositivo y el ambiente. Define así mismo la instalación como una “morada” que no solamente dinamita la visualización frontal tradicional de las artes plásticas, sino que además construye nuevas modalidades de representación e interdisciplinalidad.

Los primeros diez años de actividad de Studio Azzurro se caracterizan por situar el énfasis de sus propuestas en el diálogo entre video-ambiente-espectador a través de videoinstalaciones y, sobre todo, de los *videoambientes*: máquinas narrativas dentro de un ambiente de grandes connotaciones inmersivas, donde diversos monitores muestran micro-narraciones interrelacionadas con el entorno. Difieren de las videoinstalaciones, básicamente, en que éstas no van inseridas dentro de un ambiente envolvente, o al menos éste no ha sido creado por el artista; en este aspecto matizan la definición de Valentini de la instalación audiovisual dividiéndola en dos subcategorías.

¹⁵⁹ Valentini, Valentina, “Le installazioni multimedia: come mettere in gioco lo spettatore”, en Valentini, Valentina (editado por). *Le storie del video*. Op.cit., pp.286-299.

La videoinstalación y el videoambiente acentúan la apertura a las variaciones de la obra de arte, las mutaciones que la ayudan a adaptarse a situaciones y espacios diversos; la imagen en movimiento ya no será un objeto único propuesto para su mera contemplación por parte de un público estático, sino que encabeza una pluralidad expositiva que a su vez implica una participación mental, sensorial y exploradora del visitante. La dimensión espacio-tiempo de la obra multimedia involucra el cuerpo del fruidor a través de una planificada disposición de los elementos en el espacio.

El primer videoambiente de Studio Azzurro, *Luci di inganni* – *Luces de engaños* (1982), surgió a partir del encargo de proyectar el montaje expositivo de la colección de objetos de diseño del Gruppo Memphis. Lo denominaron “videoambiente” por darse cuenta de que representaba algo más que un video en un espacio tridimensional; habían creado un recorrido en una estancia que

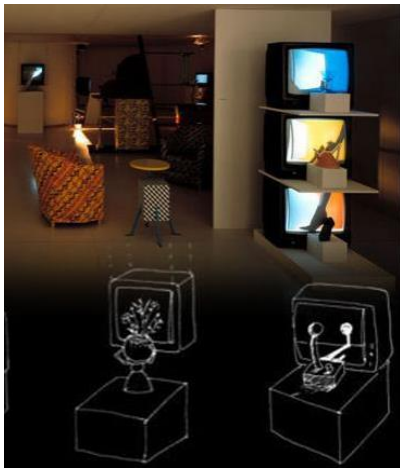


Fig.26 – *Luci di inganni*, 1982. ©Studio Azzurro.

generaba un dialogo entre el video, el ambiente y el espectador, quien exploraba la sala expositiva descubriendo diferentes objetos a partir de micro-relatos.

“L’epoca del trionfo del telecomando accende l’immagine e spegne la materia. L’icona più sconvolgente di questi primi anni ottanta è la fotografia di un uomo che osserva ipnotizzato lo schermo spento di un televisore.”¹⁶⁰

Jean Baudrillard

¹⁶⁰ “La época del triunfo del mando a distancia enciende la imagen y apaga la materia. El icono más desolador de los primeros años ochenta es la fotografía de un hombre que observa hipnotizado la pantalla apagada de un televisor”. Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.16.

Las palabras de Baudrillard, advierten del peligro de convertirnos en espectadores inertes de las transformaciones que suceden a nuestro alrededor; *Luci di inganni* presenta un contraste lúdico entre las imágenes y el objeto real, siendo el video el artífice de la interacción (virtual) con el objeto; el truco visual viene definido por el juego de palabras que esconde el título de la obra: “luces de engaños” y “lúcidos engaños” (lucidi inganni).

La propuesta nació como un juego ideado en una reunión, en el arco de cinco minutos, disponiéndose a utilizar un medio que hasta entonces habían desestimado por considerar secundario respecto al cine. No solamente quedaron gratamente satisfechos con el resultado, sino que también el público acogió con gran entusiasmo una obra donde el video animaba jocosamente los objetos expuestos.

Paolo Rosa contaba¹⁶¹ que fue para él bastante chocante darse cuenta de que algo que habían ideado de forma casual y lúdica tuviera el éxito inmediato que no habían logrado anteriormente con otros trabajos de gran implicación y reflexión; al mismo tiempo comprendió que había estado demasiado condicionado por el lenguaje cinematográfico, y que podía encontrar en el video aquella manualidad e inmediatez perdidas, las de los años en los que practicaba las artes visuales, sobre todo el contacto con la materia de la escultura. Entendió que podían compaginar la crítica heredada de sus años militantes dándole una utilidad social y artística al monitor: la televisión no es la más grande obra de arte del siglo XX, sino el lugar dentro del cual se crearán las mejores obras.

¹⁶¹ Paolo Rosa en “I sentieri interrotti del video.”, en Valentini, Valentina. Op.cit., p.156.

Su segundo videoambiente, *Clessidre – Reloj de arena* (1983) representa cuatro elementos de la naturaleza a través de cuatro columnas de monitores de video. Por primera vez utilizan la técnica de la continuidad de imagen de un monitor a otro. Así mismo vuelven a utilizar el video para jugar con una interacción virtual con el elemento matérico, esta vez prescindiendo del objeto real.

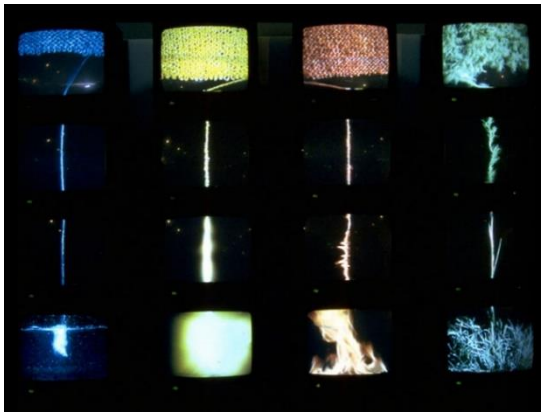


Fig.27 – *Clessidre*, 1983. ©Studio Azzurro.

La palabra *clessidre* significa reloj de arena. La presencia del tiempo, la cuarta dimensión característica de la imagen en movimiento, queda representada en la transformación que sufre un hilo de lana al caer, como si fuera el hilo de arena, desde el

monitor superior al inferior, y viceversa. Un tejido de punto que se deshace y termina por convertirse en un elemento: el agua, la luz, el fuego y la hierba, para volver a tejerse, como si fuese reconstituido por tal elemento. Por primera vez se muestra el interés del Studio por la esencia de la materia, por los elementos naturales a los que recurrirán en sus futuras obras.

Del año siguiente es ***Tempo di inganni*** – *Tiempo de engaños*, obra creada en Volterra, una ciudad medieval mágica con tradición de leyendas y “engaños”, de teatro y artes visuales, donde transcurre la peculiar vida del sig. Nanof. La totalidad de la instalación hacía referencia al paso del tiempo, manteniendo el enganche lúdico de *Luci di inganni*, pero llegando a ser más reflexiva, más intimista. Un meridiano de alabastro (material típico con el que trabajan la artesanía en Volterra) proyectaba su sombra dentro de la pantalla, dando la sensación de ser el escenario el que rotaba en lugar de desplazarse la sombra



Fig.28 – *Tempo di inganni*, 1984.
©Studio Azzurro.

en el sentido de la rotación de la tierra. Una oscilación espacial y temporal, un juego entre el interior y el exterior de la pantalla, el “dentro y fuera” contemporáneo, que caracterizará el primer videoteatro de Studio Azzurro. El aspecto performativo de su realización, el contacto directo con los lugares y las personas, cargaron la obra *Tempo di inganni* de un valor añadido, de una experiencia que marcará sus futuros proyectos.

El videoambiente emblemático que daría a conocer internacionalmente la obra de Studio Azzurro fue ***Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*** – *El nadador (va demasiado a menudo a Heidelberg)* de 1984. Una sala del Palazzo Fortuny de Venecia es transformada temporalmente en una gran piscina vacía, decorada con miles de teselas de vidrio y luces azules, dentro de la cual se introduce la

dimensión virtual a través de un nadador. La escena del video está compuesta por una larga fila de monitores que muestran (con imagen continua) la superficie de una piscina, la cual es recorrida por un incansable nadador. La acción de nadar no se detiene, superando la dimensión del espacio y del tiempo.



Fig.29 – Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg), 1984. ©Studio Azzurro.

Creada dos años después de la fundación del Studio, fue un proyecto bastante más complicado que los anteriores; una importante apuesta tecnológica sumada a la necesidad de buscar soluciones artesanales para su realización. El montaje del set de grabación fue preparado en una noche, se colocaron 12 cámaras sincronizadas que registraban continuamente el nado del protagonista, con el hándicap de la longitud de la cinta de video.¹⁶²

La ambientación está basada en el relato "You go to Heidelberg too often" de Heinrich Böll (1977).

¹⁶² Leonardo Sangiorgi en la entrevista para la Rai www.arte.rai.it/articoli/i-musei-del-xxi-secolo-secondo-studio-azzurro/13974/default.aspx.

“...solo”, disse, “c’era un único, piccolo neo”.

“Si, lo so”, disse lui, “vado troppo spesso ad Heidelberg. Come lo sa?”

“Me lo sento dire da tutte le parte. Dovunque io vada, con chiunque io parli.”¹⁶³

Se ayudaron de la luz y del sonido del agua, mezclado con una suite compuesta por Peter Gordon, para recrear una ambientación envolvente. En cierto modo los artistas se dieron cuenta, tras la realización de la obra, del hecho de que el espectador forma parte de la obra desde el instante en que entra dentro de la sala. *Il nuotatore* ejemplifica claramente la idea del triángulo espacio/espectador/movimiento dentro del ambiente sensorial.

Victorio Fagone advierte dos contradicciones que refuerzan la presencia del video en el videoambiente del nadador; por un lado, el vacío de la piscina en contraste con el “lleno” de agua y de acción de las imágenes de los monitores; y por otra parte, la continuidad espacio-temporal que sobrepasa la imagen de los monitores y que no solamente no tiene un final sino que además no se conforma con quedar enmarcada dentro de un solo monitor (como los pequeños acontecimientos aislados que suceden aleatoriamente en diversos monitores) sino que atraviesa consecutivamente cada una de las pantallas, mientras, al final de la sala, un reloj electrónico mide, en vano, el tiempo que transcurre¹⁶⁴.

¹⁶³ “...solo”, “dice, “había un único pequeño lunar”, “Si, lo sé”, dice él, “voy demasiado a menudo a Heidelberg. ¿Cómo lo sabe?”, “Lo oigo decir por todas partes. Allá donde vaya, con cualquiera que hablo”. Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. Op.cit. p.30.

¹⁶⁴ Fagone, Vitorio. “Spazio/tempo 1”. En Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.81.



Fig.30 – *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*, 1984. ©Studio Azzurro.

El nadador atrapado en un recorrido acuático continuo, en bucle, recuerda la obsesión del protagonista del film *La variable Felsen* (posterior a *Il nuotatore*), que observa a través de su ventana cómo se sucede cada día el mismo patrón del recorrido de los coches que circulan por la carretera.

Otro videoambiente de gran importancia para el desarrollo conceptual de la obra del Studio sería ***Vedute (Quel tale non sta mai fermo)*** – *Vistas (Aquel no se está nunca quieto)*, de 1985. La exigencia que sentían los miembros del Studio tras la experiencia de *Il nuotatore* era la de trasladar la obra de un plano conceptual al plano comunicativo, a partir de la recuperación de elementos narrativos no lineales. Desarrollaron algunas indicaciones que habían apuntado el año anterior en el Palazzo Fortuny. Ambas obras expresan su intencionalidad a través de sus subtítulos: *Il nuotatore va troppo spesso a Heidelberg* y *Vedute, quel tale non sta mai fermo*.¹⁶⁵

¹⁶⁵ Lissoni, Andrea. “Creare ambienti sensibili.”, en De Gaetano, Domenico. Op.cit., p.21.



Fig.31 – *Vedute (quel tale non si sta mai fermo)*, 1985. ©Studio Azzurro.

Doce cámaras de vigilancia colocadas en diferentes callejones y canales de Venecia transmiten en directo en doce monitores. En las *vedute* o visiones venecianas irrumpen diversos personajes que corren, huyen, tratan de escapar de la dimensión en la que se encuentran, y no se están nunca quietos. Personajes reales externos a la obra forman parte de ésta (involuntariamente), son los transeúntes que caminan por Venecia. Los actores se sobreponen a las imágenes a través de un chroma key. No pretenden simular una convivencia virtual con la realidad (la calidad del video no lo permite), de toda formas su escala no es fiel a la de las *vedute*, sino, como es costumbre en las obras de Studio Azzurro, son de escala 1:1 respecto al espectador.

El espectador de *Vedute* ejercía una doble misión: fuera de la instalación, como presencia inconsciente capturada por la mirada obsesiva de las cámaras de videovigilancia, y dentro de la obra como persona requerida a intervenir con la propia imaginación dentro del mecanismo narrativo establecido. Habían insistido en definir a su espectador como un “visionario”, dispuesto a ser atravesado por la intensidad de las imágenes. De hecho su imagen no era un simple reflejo de la realidad en el monitor, sino que venía interrumpida por otro flujo de imágenes que no pertenecían temporal ni espacialmente a las dos

dimensiones. Como si de frente al espejo entre tú, el real, y tu imagen virtual reflejada, se interpusiera desde una dimensión desconocida otro interlocutor.

La obra marcó un nuevo rumbo en cuanto a la intención del Studio de unificar lenguajes (cine, video y teatro). Se trataba de una ambientación sobre la cual tenían grandes expectativas, y sin embargo fue expuesta solamente un día a causa de ciertos problemas burocráticos con el espacio donde fue instalada. La interrupción de la obra supuso un profundo bache en medio del camino que tenía previsto proseguir el Studio; un golpe que sufrieron considerablemente a nivel psicológico y tal vez, afirmaba años más tarde Paolo Rosa, inconscientemente les hizo desviar de nuevo su obra, que en aquel momento estaba tomando una dirección más narrativa.



Fig.32 – *Storie per corse*, 1985.
©Studio Azzurro.

En los años sucesivos algunos proyectos de videoambientes fueron concebidos como obra-ensayo. Así produjeron ***Storie per corse*** – *Historias para correr* (1985), un juego de palabras (storie per corse / storie percorse = historias para correr / historias recorridas) donde la atención se centra en un obsesivo énfasis en la velocidad a través de un flujo televisivo, un largo sendero de monitores que se adapta al lugar donde es instalado; la instalación verá su realización teatral con *Correva come un lungo segno bianco* (1986); o el ciclo ***Osservazioni sulla natura*** – *Observaciones sobre la naturaleza* (1988) con una videoambientación con performance concebida para el festival de videoarte de Locarno, ***Primo scavo*** – *Primera escavación*, y una segunda videoambientación, ***Rilievo della parte emersa*** – *Relieve de la*

parte sumergida, de corte monumental, concebida para su montaje en el exterior, con 32 monitores ensamblados e integrados con el suelo. En 1989 incluyeron la imágenes enviadas por el satélite Meteosat, mostrándolas en el videowall flotante de **Traiettorie celesti** –



Fig.33 – *Il segno involato*, 1990. ©Studio Azzurro.

Trayectorias celestes, a modo de “muro de Berlín” entre el cielo y la Tierra; volverían a usar imágenes de satélite en el festival de *Taormina Arte* en 1990, donde instalaron en el suelo una gigantesca cruz formada por 24 monitores, un punto de señalización que muestra la trayectoria que recorre un supuesto Ícaro, explorando el terreno volcánico de la zona, en ***Il segno involato*** – *La señal en vuelo*.

En cuanto a las videoinstalaciones, son menos inmersivas respecto a la integración del espectador, si bien en ocasiones es una delgada línea la que las separa del videoambiente; a veces son montajes narrativos de gran formato, como es el caso del videowall de ***La scala ricostruita*** – *La escalera reconstruida* (1986) u otras veces, como ***Corpi riflettenti*** – *Cuerpos reflectantes* (1990), una simple instalación de 10 monitores cuyas imágenes se reflejan por parejas, logrando sin embargo un fascinante efecto visual basado en la disolución visual y conceptual. Otro ejemplo diverso de instalación audiovisual serían los trípticos, donde utilizan ya el videoprojector (que incluyeron a mediados de los años 90): el ***Trittico Marghera*** – *Tríptico Marghera* y el ***Trittico del sale*** – *Tríptico de la sal*, ambos del año 2000, cada uno compuesto por tres videoproyecciones dispuestas horizontalmente cuyos videos están sincronizados, y el ***Trittico dei***

Canti Rocciosi – *Tríptico de los Cantos Rocosos*, de 2002, una obra video-musical para coro y cuerda.

Continuando con la modalidad de la proyección múltiple, realizaron diversas videoproyecciones en espacios abiertos como **Le piume del Campidoglio** – *Las plumas del Campidoglio*, de 2003, o **Risveglio**. **Allegoria di figure e musica** – *Despertar. Alegoría de figuras y música*, de 2011; esta última se trata



Fig.34 – *Risveglio*, 2011. ©Studio Azzurro.

de la primera experiencia del Studio en *videomapping*: cuatro grandes videoproyecciones en las cuatro fachadas de los edificios que rodean la Piazza della Scala.

Su instalación más monumental, **Megalopolis**, la realizaron para la VII Bienal de arquitectura de Venecia, en el 2000, colocando 39 grandes pantallas sincronizadas que cubrían un total de 286 x 5 metros, mostrando vistas sincronizadas de varias ciudades del mundo desde la perspectiva de lo alto de sus edificios; mientras que la videoinstalación más pequeña ha sido **Origine e deposizione. Miniatures** - *Origen y deposición. Miniaturas*, del mismo año, con dos proyecciones enmarcadas a modo de cuadro barroco, que proyectan poéticas escenas de corte pictórico extraídas de la obra teatral *The Cenci*.



Fig.35 – Il segno della memoria, 2013. ©Studio Azzurro.

Una videoinstalación de gran interés por el hecho de ser especialmente participativa es ***Il segno della memoria – El signo de la memoria***, del 2013. Se trata de una aparentemente simple proyección en forma de larga línea que atraviesa la plaza de Imola (Bologna) por la que transcurren fotografías de retratos antiguos mientras son proyectados nombres o pequeños textos a ambos lados. La obra es un homenaje a las personas fallecidas en la segunda guerra mundial; el público es invitado a contribuir en la proyección acercando fotos y textos al stand, donde un técnico dotado de un scanner recoge la información que posteriormente aparecerá proyectada, ampliando la línea de recuerdos colectivos compartidos. Dicho archivo común de la memoria recuerda al proyecto inacabado *Roseware*, de Chris Marker, una obra abierta y colectiva que proponía introducir en un ordenador archivos de imágenes, textos, música y videos, recuerdos personales heterogéneos de los usuarios, para conformar un gran archivo de memoria compartida.

El periodo previo a la interactividad, que supondrá una nueva etapa en la obra de Studio Azzurro (si bien continuarán alternando los ambientes sensibles con videoinstalaciones) se cierra con dos últimos videoambientes de carácter intimista y auto reflexivo, *Il viaggio e Il giardino delle cose* (1992). Tras dichos proyectos se tomaron un año y medio sabático, pues como dice Paolo, “a veces el silencio es un elemento necesario en una investigación”.

En *Il viaggio – El viaje* (1992) ocho monitores muestran el paso de diversas maletas cuyo contenido puede verse al ser filtrado por un control de rayos X. En esta ocasión no es el protagonista quien se va de viaje, sino sus pertenencias, que son desveladas mostrando un mundo de símbolos, deseos y recuerdos que se alejan. Conceptualmente, la imagen del monitor nos deja ver el mundo interior, lo invisible; como explicaba Paolo Rosa¹⁶⁶, la hipervisibilidad que nos rodea nos satura de tal modo que hace que nos perdamos la parte invisible de las



Fig.36 – *Il viaggio*, 2011.
©Studio Azzurro.

cosas, la parte misteriosa, que es la que en realidad está cargada de valor, un valor profundo que no es aquel que se ve en la superficie.

En el caso de *Il giardino delle cose – El jardín de las cosas* (1992), una termocámara que percibe la frecuencia de la luz infrarroja revela los objetos. Una serie de monitores, colocados en fila horizontalmente, muestran la imagen azul cobalto del video. En cada pantalla aparecen unas manos que parecen hechas de luz blanca, visibles por el calor que emanan. Cada pareja de manos comienza a tocar un objeto invisible, que poco a poco se va tornando visible a nuestros ojos a medida que las manos lo van calentando, para volver a desaparecer al perder el contacto con ellas e ir enfriándose.

¹⁶⁶ Molina, Ángela. *Studio Azzurro. Ambientes Sensibles*. Valencia, Diputación de Valencia, 2008, p.146.

Como señala Giuseppe Di Napoli¹⁶⁷, el gesto poético y expresivo de la caricia comunica la voluntad de cuidar aquello que no se quiere perder; las manos cálidas caricias mantienen vivo aquello que consideran más importante, que consideran vital.

Con la punta delle dita si riconosce un oggetto e lo si accarezza, lo si scalda per restituirlo alla luce, con l'affetto e la cura lo si restituisce al suo e al nostro tempo, quello della nascita e della morte, ma soprattutto della vita.¹⁶⁸

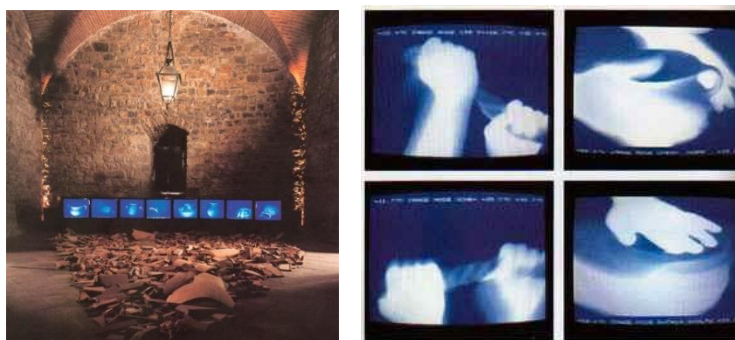


Fig.37 – *Il giardino delle cose*, 1992. ©Studio Azzurro.

El videoambiente *Il giardino delle cose* deja patente el rumbo que quería tomar el Studio; sus necesidades táctiles, la idea de involucrar al espectador con algo más que su mera presencia. La obra surgió a partir del espectáculo teatral *Delfi*,

¹⁶⁷ Profesor en la Accademia de Brera y amigo de Paolo Rosa desde sus años de docencia en el Liceo artístico de Brera.

¹⁶⁸ “Con la punta de los dedos reconoce un objeto y lo acaricia, lo calienta para devolverlo a la luz, con afecto y cuidados lo devuelve al suyo y a nuestro tiempo, aquel del nacimiento y de la muerte, pero sobretodo de la vida.” Paolo Rosa citado por Di Napoli, Giuseppe. “Paolo Rosa. L’arte fuori di sé.” [en línea], en *Doppiozero*. Disponible en www.doppiozero.com/materiali/ricordi/paolo-rosa-larte-fuori-di-se [consultado el 31 de marzo de 2015]

en el cual se juega con la ceguera del espectador, quien, en un ambiente oscuro, solamente puede ver lo que le muestra una cámara de infrarrojos.

Con el video, afirmaba Paolo, pueden contarse más cosas de las que se ven y se oyen, pues también aporta significado el tipo de montaje, el ritmo, la fuerza, el formato de grabación, el directo o el diferido, la fusión, su interacción con los protagonistas reales..., pero tras diez años de actividad, los miembros del Studio sintieron la exigencia de poner las imágenes en contacto con las manos del espectador,¹⁶⁹ de invitarle a compartir la experiencia activa de dar vida a la obra. Ya no interesaba solamente la imagen, sino la relación con ella, el gesto de tocarla; las manos de *Il giardino* “tocaban la imagen” del objeto con el mismo gesto que lo modeló su creador. La idea de relacionar la imagen del objeto con aquello que representa, refiriéndose al ritual artesanal mediante el cual fue creado, es un concepto que acompañará a Paolo Rosa a lo largo de su obra.

2 – 3. Los ambientes sensibles.

Lasciando muovere le figure nello spazio, senza cornici di schermi, con l’occultamento dei macchinari e la proiezione di immagini su superfici la cui materialità è evidente, Azzurro recupera, con questi “ambienti sensibili”, qualità plastiche e pittoriche, e in generale, una sensualità dell’insieme emanata dai corpi, dai colori e dai suoni che ispirano un’aura rituale.¹⁷⁰

¹⁶⁹ Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.45.

¹⁷⁰ “Dejando moverse a las figuras en el espacio, sin los marcos de las pantallas, con la ocultación de la maquinaria y la proyección de imágenes sobre superficies cuya materialidad es evidente, Azzurro recupera, con estos “ambientes sensibles”, cualidades plásticas y pictóricas, y en general, una sensualidad del todo emanada por los cuerpos, los colores y los sonidos que inspiran un aura ritual.” Valentina Valentini en el catálogo:

Durante el periodo proyectual previo a la realización de una obra, Studio Azzurro antepone como prioridad fundamental una profunda reflexión acerca del uso que se va a dar a la tecnología en dicha producción; reflexiona sobre las necesidades expresivas del proyecto y sobre las posibilidades prácticas del medio. Tras los últimos videoambientes, donde experimentaron con nuevas técnicas en su afán de establecer un diálogo directo entre el espectador y la obra superponiendo realidad y ficción en una misma escena virtual (*Vedute*) y sobre la imagen háptica traducida en “ver gracias a las manos” (*Il giardino delle cose*), decidieron dedicarse un tiempo a investigar acerca de la inminente exigencia de conferir a la experiencia inmersiva la dimensión táctil y participativa que habían tratado de expresar de forma visual. Tras tomarse un año y medio “sabático”, experimentando y preparándose para abrirse a un nuevo mundo de posibilidades, en 1995 incorporaron a su producción el videoprojector y los sensores, y con ellos la ansiada interactividad. Como especialista en programación y encargado de las cuestiones técnicas de los dispositivos interactivos, pasó a formar parte del grupo el informático Stefano Roveda¹⁷¹, en calidad de socio.

Con el añadido de la interactividad, el fruidor deja de ser un espectador-explorador y reacciona directamente interviniendo en la narración. Modifica el desarrollo de las imágenes y los sonidos; se convierte en cómplice de lo que está

Tolomeo, Maria Grazia (comisariada por). *Ambienti sensibili. Esperienza tra interattività e narrazione* (Palazzo delle Esposizioni, Roma, del 10 de marzo al 24 de mayo de 1999). Milán, Electa Milano, 1999.

¹⁷¹ Stefano Roveda formó parte de Studio Azzurro de 1995 a 2011, ocupándose del desarrollo de los sistemas interactivos y el implante técnico en los montajes. En 1993 realizó el proyecto “Euclide”, un muñeco virtual, BIT, en colaboración con Giacomo Verde, con la técnica del *data-globe*. El teknoartista ha seguido experimentando con BIT como, por ejemplo, un espectáculo de títeres para niños o un personaje de teleracconto. Puede consultarse en www.verdegjac.org/euclide

sucediendo a través de su papel activo dentro de la obra. Ya no será solamente parte de la obra, sino que comienza a ser, además, autor del proceso según el cual ésta transcurre.

La finalidad del Studio no ha sido nunca la búsqueda de una mayor espectacularidad, sino de una mayor complicidad con sus interlocutores. A través del diálogo con el público se alejan conscientemente de las manifestaciones artísticas contemporáneas autorreferenciales. El papel del artista empeñado en crear un tipo de obra no necesariamente comprensible y que, por tanto, no propone un acercamiento, supone un intento de mantener una distancia “sagrada”, que a su vez condiciona al público y a la crítica a dar un veredicto como mero espectador: deben aceptar o rechazar la obra. La postura del todo contraria de Studio Azzurro, empeñados en crear y facilitar el diálogo artista-espectador, a través de la “humildad” de una obra entendible, reivindica la responsabilidad y la culpa de quien profesa la práctica artística basada en la comunicación pasiva.

Con los *ambientes sensibles* se asienta la premisa que defenderán a lo largo de toda su producción, de pensar las obras como lugares que generan experiencias, no solamente en el sentido visual o estético, lingüístico o narrativo, sino experiencias en el sentido pleno, una sinestesia bidireccional que desembocará en la correspondencia de la sabiduría colectiva en los museos multimedia de narración.¹⁷² Conscientes del giro en la condición relacional que estaba dándose a partir de los recientes avances tecnológicos en cuanto a interactividad, encaminaron sus contenidos hacia un nuevo horizonte estratégico desde el punto de vista social.

¹⁷² Valentini, Valentina (editado por). *Dal vivo*. Roma, Graffiti srl, 1996. (dentro de *Taormina Arte XI Rassegna Internazionale del Video d'autore*), pp.173-176.

Anulando todo intermediario entre la imagen y el fruidor, basan su interacción directa en lo que ellos denominan *interfaces naturales*, donde prescinden de mandos o cualquier tipo de activador explícito. Como bien define A.M. Monteverdi, su estética sustractiva y en su empeño por liberarse de las corazas tecnológicas y las interfaces artificiales, operan en un espacio despejado y a la vez sensible, donde el vacío se llena a través de las vibraciones, superposiciones, oscilaciones y contrastes que constituyen la narración, transportando al espectador a una dimensión física sensorial y emocional.¹⁷³

La primera obra interactiva que abrió el camino de los ambientes sensibles en 1995 fue ***Tavoli (perché queste mani mi toccano?)*** – *Mesas (¿por qué me tocan estas manos?)*. Por primera vez experimentan la técnica de videoproyección; la rotura del marco del monitor se realiza de modo drástico; no pasan por una primera etapa de proyección en pantalla, sino que directamente utilizan superficies alternativas, en este caso mesas, creando ilusiones de realidades posibles, trampantojos. La proyección supone finalmente su inmersión directa en el interior de la imagen; un zambullido donde dejan atrás los videoambientes adentrándose en la fluidez del mundo onírico de los ambientes sensibles.

¹⁷³ Monteverdi, Anna Maria. “Paolo Rosa in Memoriam.” [en línea], en *Culture Teatrali*. Disponible en www.cultureteatrali.org/news/1250-paolo-rosa-in-memoriam.html [consultado el 31 de marzo de 2015]

El concepto del ambiente sensible de Studio Azzurro se desarrolla sobre la base de las experimentaciones realizadas en los años previos en diversos centros especializados en el estudio del arte tecnológico, como el MIT – Massachusetts Institute of Technology. Investigan su técnica y a partir de ella desarrollan una interacción con matices poéticos y narrativos, pionera en el territorio italiano, basada en la idea de la interfaz natural, con el fin de derribar las barreras entre el espectador y la obra gracias al uso de sensores. Éstos son activados mediante la interacción sonora y táctil, constituyendo un tipo de narrativa potencialmente modificable, si bien no en su estructura. La obra *Tavoli* se basa en la activación de pequeños fragmentos de video mediante los sonidos emitidos por la madera en el momento en que la mesa es golpeada por el fruidor; una obra aparentemente táctil si bien realmente las vibraciones que recoge el sensor, situado debajo de la mesa, son sonoras. Aun así, el fruidor asimilará instintivamente que el desencadenante ha sido el contacto háptico con la imagen virtual. Así mismo, el título condiciona la percepción del espectador, reclama su cooperación indicando que la imagen debe ser tocada para generar la pregunta: *¿por qué estas manos me tocan?*



Fig.38 – Tavoli (perché queste mani mi toccano?), 1995. ©Studio Azzurro.

Pese a la evidente importancia de la obra dentro de los avances en la investigación relativa al panorama de las nuevas tecnologías aplicadas al arte (en territorio italiano), A. Balzola señala que, en su momento, la innovación de

Studio Azzurro no llegó a ser del todo apreciada; tal vez no tuvo la merecida repercusión por no hacer optar por la estrategia de una campaña de comunicación. En cambio sí hubo otros países más avanzados tecnológicamente, de larga tradición en este tipo de obras, como Japón, que han demostrado con los años un gran interés por la producción artística del colectivo.

Tavoli fue creada para la exposición *Oltre il Villaggio Globale*, en la Triennale di Milano de 1995. El montaje se compone de 6 mesas de madera, seis videoproyectores, seis fuentes de video, seis sensores, un ordenador, un programa interactivo, seis cds. Las mesas se disponen en un espacio en semi-oscuridad; sobre cada una de ellas se instalan los proyectores; el video se proyecta en sentido vertical. Las imágenes aparecen sin contorno, no se percibe un rectángulo que delimite la proyección.

Las figuras proyectadas siguen una lógica narrativa que viaja a través del mundo onírico de Angela, actriz fetiche y musa de Fellini. En la obra se aprecia la influencia de la imagen cinematográfica y de la narración evocativa fragmentada, que recuerda a la personal producción fílmica del grupo, además de desvelar fuertes reminiscencias pictóricas; la proyección de la imagen sobre una interfaz natural como es en este caso la mesa supone un compendio entre materia física y pixel, donde la mesa es el lienzo y el pixel actúa



Fig.39 – Tavoli (perché queste mani mi toccano?), 1995. ©Studio Azzurro.

como pigmento, en una representación con geometrías de tinte cubista.¹⁷⁴

Cada mesa reacciona independientemente desarrollando su micronarración; la obra está pensada para ser activada por diversas personas contemporáneamente, creando así una narración ambiental en la cual se involucra al fruidor como actor/espectador,¹⁷⁵ al tiempo que se logra lo que Paolo Rosa denominaba la “estética de las relaciones”: a partir de una obra socializante (en contraposición al usuario solitario y pasivo), el colectivo de fruidores activa simultáneamente diferentes secuencias, creando una puesta en escena coral, dirigiendo la narración ambiental entre todos los asistentes/artifices. La relación que establece cada uno de ellos abarca tres aspectos: espectador-dispositivo, espectador-espectador, espectador-autor.¹⁷⁶

Paolo Rosa explicaba que *Tavoli* nace de algunas consideraciones de Berenson¹⁷⁷ sobre la tactilidad de los frescos de Giotto. El mismo Studio Azzurro bebe de la influencia de dicho artista, entre otros clásicos del arte italiano como Miguel Angel o Leonardo. La de Giotto se advierte en la elección del gesto exacto y definido, en la síntesis de la imagen-acción o imagen-movimiento, que representan infinitas posibilidades. Como señala Di Marino, no es extraño encontrar la influencia de la magia del pintor en otro gran artista de la imagen poética electrónica como es Bill Viola.¹⁷⁸

¹⁷⁴ Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.47.

¹⁷⁵ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.96.

¹⁷⁶ Molina, Ángela. *Ambientes sensibles*. Op.cit., p.150.

¹⁷⁷ El historiador de arte Bernard Berenson expuso en su estudio *Italian Painters of the Renaissance*, su teoría de la estética donde forma, movimiento y composición en el espacio son los tres elementos fundamentales de una obra pictórica. Respecto a Giotto, demuestra que fue el primero en entender el poder de la forma, mediante la concesión de valores táctiles a las impresiones creadas en la retina.

¹⁷⁸ De Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.11.

El tacto, decía Paolo Rosa, es tal vez el sentido más “pobre”, el más sufrido; debe osar acercarse, ensuciarse; así mismo deja trazos (rastros, huellas) a la vez que recibe sensaciones intensas.¹⁷⁹

“Yo no me dejaré pisar -dice el pavimento de la sala de Maat- puesto que soy silencioso y sagrado.

Además yo no conozco EL NOMBRE DE TUS PIES que se preparan a pisarme. Habla pues.”

Libro de los muertos del Antiguo Egipto.¹⁸⁰

En su segundo ambiente sensible la acción se desencadena así mismo por el contacto con la superficie donde se proyecta la imagen, si bien en esta ocasión no se trata de un tacto manual, sino de un gesto más “violento”. En **Coro**, de 1995, varios cuerpos son proyectados en una alfombra sensible situada en el suelo; cuerpos plegados, casi quietos, que tal parecen motivos ornamentales. Permanecen tranquilos, casi en letargo, hasta el momento en que el espectador entra en escena y camina por encima; les pisa y les despierta. Agitados, enfadados y molestos por haber sido disturbados de su reposo, reaccionan moviéndose y quejándose. El coro al que se refiere la obra es constituido por el lamento de los habitantes de la alfombra.



Fig.40 – *Coro*, 1995. ©Studio Azzurro.

¹⁷⁹ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.94.

¹⁸⁰ Idem, p.103.

La crueldad del acto de pisar a los habitantes de la alfombra recubre de dramatización a la obra; se contrapone a la experiencia lúdica que representa la interactividad. La doble dimensión pretende generar la reflexión del espectador frente al gesto.¹⁸¹

En palabras de Paolo Rosa “el interlocutor social podría transformarse en un terminal sensible, un operador individual (como dice Baudrillard), un productor de respuestas que se agita sin tener la fuerza interior de reaccionar porque se encuentra privado del tiempo natural necesario para la reacción”.¹⁸² En este sentido la obra hace referencia a la problemática social profundamente instaurada donde ciertas políticas sistemáticas favorecen la desigualdad, generando relaciones de poder en los estratos superiores pierden poco a poco la sensibilidad frente al sufrimiento ajeno.

La tercera obra interactiva de Studio Azzurro, ***Totale della battaglia*** – *Total de la batalla* (1996), introduce un nuevo concepto de interacción: el sonido. Si bien ya vimos que en *Tavoli* la activación del sensor se produce a partir del sonido al golpear la mesa, la sensación táctil prevalece. En *Totale della battaglia* en cambio, el visitante es invitado a generar un sonido sin necesidad de tocar una interfaz, con su voz o con una palmada, eliminando así completamente la presencia de la



Fig.41 – Totale della battaglia, 1996. ©Studio Azzurro.

¹⁸¹ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.104.

¹⁸² Molina, Ángela. *Ambientes sensibles*. Op.cit., p.120.

interfaz, ya no se toca ni se pisa, se activa a distancia.

De carácter narrativo, la obra presenta una serie de secuencias, un recorrido. Está inspirada en la *Batalla de San Román* de Paolo Ucello, desarrollada a partir de fragmentos. La obra original cambia aquí de significado y de forma; una vez más los artistas recurren al análisis pictórico de Bernard Berenson, quien la definía como "una mezcla de autómatas paralizados de imprevisto"¹⁸³. Pintura, teatro, espacio urbano y reflexión tecnológica se entremezclan en un recorrido desordenado que invita a una relectura del pasado.

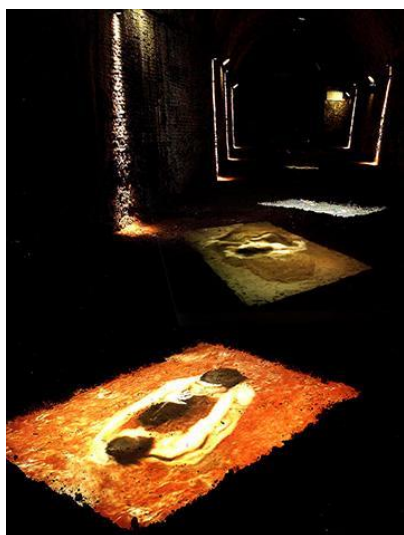


Fig.42 – *Totale della battaglia*, 1996.
©Studio Azzurro.

Diseñada para su montaje en los subterráneos de la muralla de la ciudad toscana de Lucca, las diferentes escenas se suceden a lo largo de un primer pasillo escavado con zanjas rodeadas de gravilla, y un segundo pasillo compuesto por cúmulos de tierra de sílice. Entre ambos pasillos, sobre las gruesas columnas aparecen proyectados caballos que corren, huyen. Los huecos de las zanjas contienen breves acciones coreográficas que simulaban fragmentos de la batalla; elementos

naturales como agua, tierra, hierba, hojas secas, aparecen tranquilos hasta que la acción es activada por un grito u otro sonido potente. Entonces de cada hueco emergen dos figuras que luchan, interpretando un fragmento de la batalla de San Román. Sobre los cúmulos, en cambio, el sonido activa la caída de residuos

¹⁸³ Lischi, Sandra, "Spettacolarità", en Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.96.

que se amontonan, objetos rotos, trozos de madera, zapatos..., son los restos, el total de lo que queda de la batalla.

La interacción del público el día de la inauguración de la obra sorprendió gratamente a sus creadores; las voces, los gritos, los sonidos que emitían para accionar las obras generaban a la vez la respuesta de otras voces en un continuo reclamo, al tiempo que la reverberación aumentaba la presencia sonora. Fue una performance inesperada, donde el autor pasó a ser espectador del proceso generado por el espectador real, de una especie de rito social.

Da sempre, penso, l'uomo ha avuto la necessità di costruirsi degli schermi, di limitare le misure e confinarle entro più lati, di dare cioè, una dimensione all'infinito che gli stava davanti. E' per vincere definitivamente questo sentimento della paura, di limite che si potrebbe avere nella percezione dell'infinito che l'uomo genera il suo capolavoro: non più porre limiti dentro la realtà, ma porre la realtà dentro i limiti, reinventandola.¹⁸⁴

Il soffio sull'angelo (Primo naufragio del pensiero) – El soplo sobre el ángel (Primer naufragio del pensamiento) es una obra concebida en colaboración con la Universidad de Pisa en 1997, concretamente en la estructura de una fábrica que hoy es la sede del departamento científico. Proyectados en tres gigantescos

¹⁸⁴ “Desde siempre, pienso, el hombre ha tenido la necesidad de construir pantallas, de limitar las medidas y confinarlas dentro de más lados, de dar, esto es, una dimensión al infinito que tenía delante. Es para vencer definitivamente este sentimiento de miedo, de límite que se podría tener en la percepción del infinito que el hombre genera su obra maestra: no pone más límites dentro de la realidad, sino que pone la realidad dentro de los límites, reinventándola.” Paolo Rosa citado en Monteverdi, Anna Maria. “L'installazione “Il soffio sull'angelo” di Studio Azzurro.” (texto del catálogo) [en línea], el 1 de febrero de 2014. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/linstallazione-il-soffio-sullangelo-di-studio-azzurro-testo-di-anna-monteverdi-dal-catalogo [consultado el 31 de marzo de 2015]

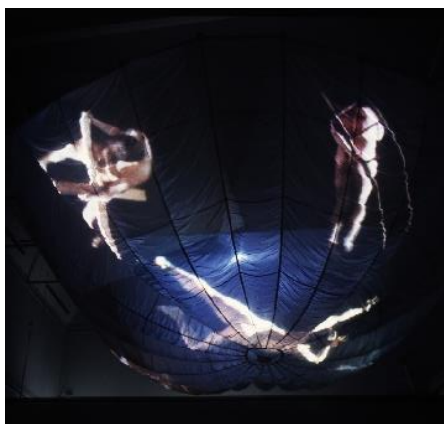


Fig.43 – *Il soffio sull'angelo*, 1997. ©Studio Azzurro.

paracaídas, aparecen y desaparecen diversos seres, presencias etéreas, flotando ingrávidos y moviéndose muy lentamente, como en una atmósfera espacial. Su presencia y ausencia vienen condicionados por el “soplo”, un torrente de aire que mueve el paracaídas, activando el movimiento de los personajes, quienes se retuercen aferrándose a objetos simbólicos (una escalera, un libro, un baúl, una piedra). Una población aérea y ligera que recuerda los ángeles representados en los frescos de las cúpulas del siglo XVIII. En ausencia de marcos ni límites, la única barrera que les impide salir volando es la estructura arquitectónica que contiene los paracaídas.

En este ambiente, una vez más, Studio Azzurro experimenta con un tipo de interacción diversa, esta vez con algo tan ligero e intangible como el aire; es el público quien provoca el soplo o el aliento el cual se activa a su paso, al apoyarse, para contemplar la obra, en una barandilla que contiene los sensores ocultos; un mecanismo inesperado que debe ser entendido para posteriormente accionarlo y mover a los “naúfragos” a su antojo.

El ambiente sensible *Il giardino delle anime – El jardín de las almas* (1997) fue concebido como obra permanente para la colección del New Metropolis Science and Technology Center de Amsterdam (actualmente pertenece al Hall of Science de New York). Siguiendo la línea de interacción mediante el gesto de pisar de *Coro*, la obra representa un agua electrónica sensible e iluminada, que requiere

el gesto de ser pisada para desarrollar la micronarración. En esta ocasión, las figuras no son visibles a priori, duermen sumergidas debajo del agua; será la acción del paso del espectador el detonante que provocará que nazcan, que emerjan lentamente de las profundidades (recuerda en éste



Fig. 44 – *Il giardino delle anime*, 1997. ©Studio Azzurro.

aspecto al modo en que resurgen los protagonistas de *Totale de la battaglia*); las figuras se mueven, nadan y se arrastran por debajo de los pies del visitante que chapotea en el jardín de agua. Las trayectorias cruzadas de los personajes se basan en un clásico de la mitología griega: narran la historia de Ariana y Teseo y su lucha con el Minotauro.

La tecnología desarrollada conlleva una compleja programación: la alfombra de agua está conformada por unas 200 teselas sensibles al peso de las personas, conectadas a un ordenador. Un software con 8000 combinaciones de comandos gestiona las proyecciones de video en función de la presencia y el movimiento de los espectadores.

Utilizando nuevamente la activación vocal realizan *Il Gorgo (Nessun mare è troppo profondo – El remolino (Ningún mar es demasiado profundo)*, de 1998, donde un experto en salto acuático cae en vertical desde una gran altura para finalizar absorbido por un remolino de agua. El espectador, inmerso en un ambiente azul de agua electrónica grita para provocar el salto del protagonista.

Otro ambiente que destaca especialmente en la trayectoria interactiva del Studio es la instalación ***Dove va tutta sta gente?*** - *¿Dónde va toda esta gente?* (año 2000), ideado en ocasión del festival *Vision Ruht* de Dortmund. Jugando con la horizontalidad de la invisible barrera que separa el espacio virtual y el real, la obra es representada sobre una doble puerta de cristal automática que aprisiona al otro lado a un grupo de personas, quienes golpean el cristal, lo empujan, chocan contra él e incluso tratan de trepar, en un intento desesperado por salir, por entrar en nuestra realidad. Cuando el espectador se acerca para atravesar las puertas, éstas se abren dejando caer al personaje que intentaba en salir en ese momento. La imagen resulta de por sí impactante, efecto aumentado por la ambientación angustiosa del sonido de los golpes y las manos al resbalar por las puertas.

En este caso (como en *Tavoli*) es el dispositivo quien nos interroga directamente, mediante una pregunta simbólica que encierra una cuestión de miles de años de antigüedad: ¿Hacia dónde



Fig. 45 - Dove va tutta sta gente?, 2000. ©Studio Azzurro.

vamos? - ¿Dónde va esta gente? Paradójicamente la máquina nos propone a nosotros la reflexión pues ella quien ha ya entendido que su existencia fruto de las necesidades del hombre tecnológico, pero ¿ha entendido el hombre la razón de su existencia dentro del universo infinito?

El inquietante mundo desconocido donde restan aprisionados los actores ejemplifica una dimensión especular a la nuestra, en la que se refleja nuestro propio malestar.¹⁸⁵

En 2001 experimentan con un nuevo tipo de interactividad que traspasa los límites del ambiente espacial donde la obra es instalada: *Tamburi al sud – Tambores al sur*. Concebida para el ICC de Tokio, se trata de una experiencia sinérgica donde la cultura de Occidente se mezcla con el ritual de la música africana y el lenguaje de los signos oriental: las manos que tocan los tambores despiertan y evocan la interconexión de tres conceptos: el trabajo manual, la percepción táctil y el lenguaje simbólico (la comunicación).¹⁸⁶

Tamburi propone una posible relación entre las culturas arcaicas, la tecnología y la globalización, a través de un intercambio simbólico de objetos e iconos contenidos en las palmas de diversas manos.

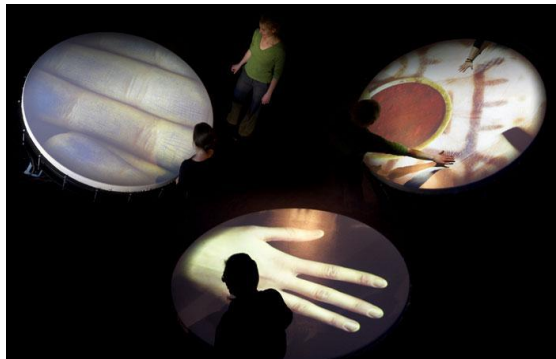


Fig. 46 - *Tamburi al sud*, 2001. ©Studio Azzurro.

Los espectadores percuten enormes tambores sobre los cuales son proyectadas las imágenes; de este modo mandan señales que son “materializadas” (virtualmente) y enviadas vía internet a una serie de personas que se encuentran en diferentes lugares.

¹⁸⁵ Maiani, Costantino, “La coscienza perduta degli spazi.” [en línea], en *Drammaturgia*, el 10 de septiembre de 2002. Disponible en www.drammaturgia.fupress.net/recensioni/recensione1.php?id=430 [consultado el 31 de marzo de 2015]

¹⁸⁶ Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.12.

Concretamente envían un mail con la imagen, aleatoriamente a partir de una lista de 4000 contactos. El rito tribal y sagrado del intercambio adquiere un nuevo significado a través de la nueva modalidad de transmisión tecnológica, que consiente la comunicación entre diversas culturas separadas geográficamente.

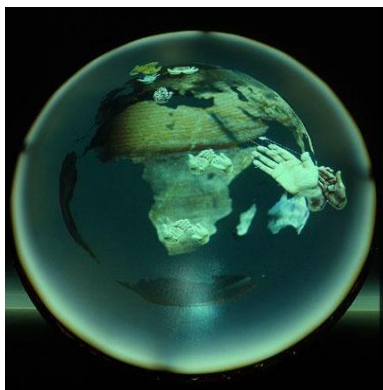


Fig. 47 – Tamburi, 2001. ©Studio Azzurro.

Una nueva zona habitable del ciberespacio definida por Paolo Rosa como un lugar “dove non c’è copyright, ma tante intelligenze disposte a confrontarsi e scambiare conoscenze”¹⁸⁷ (“donde no hay copyright, sino muchas inteligencias dispuestas a enfrentarse e intercambiar conocimiento”). Él aplicaba en la obra del Studio la idea de una red de relaciones donde proliferase la acción de compartir conocimientos a partir de un tipo relación física, presencial por parte del espectador en el espacio interactivo; en éste caso el espectador-autor no solamente activa la narración de la obra, sino que la comparte con espectadores que se hallan fuera del ambiente en que se encuentra. La idea de llevar más allá la repercusión de la obra, y en consecuencia amplificar tanto el ritual como la expansión del conocimiento, se verá más adelante desarrollada en la figura de los *portadores de historias*, que acercarán virtualmente la cultura de su territorio a los fruidores situados en contextos lejanos.

¹⁸⁷ Citado por Valentini, Valentina. “In memoria di Paolo Rosa. Il daimon di Studio Azzurro.” [en línea], en *Artribune*, el 27 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/in-memoria-di-paolo-rosa-il-daimon-di-studio-azzurro [consultado el 31 de marzo de 2015]

“Il Mediterraneo è un divenire, una speranza, non solo una radice.”
 (“El Mediterráneo es un devenir, una esperanza, no solamente una raíz.”)

Adonis

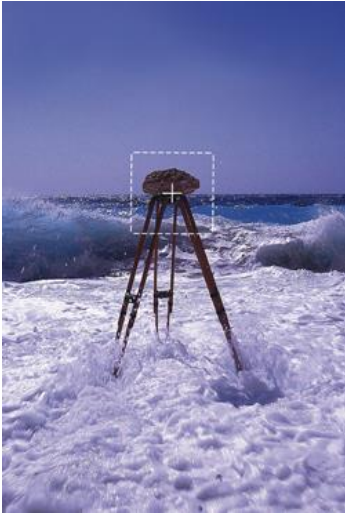


Fig.48 – *Meditazioni Mediterraneo*, 2002. ©Studio Azzurro.

Una obra de gran importancia para Studio Azzurro a nivel de colaboración y de significado fue el proyecto ***Meditazioni Mediterraneo – Meditaciones Mediterráneo***; un viaje de dos años que culmina en 2002. La finalidad de la investigación era la de recuperar la esencia de la cultura ancestral mediterránea, una identidad que en muchos lugares se ha perdido. El proyecto fue financiado por la Maison Hermès, cuyo director contrató al Studio con la finalidad de difundir la filosofía de su empresa a través de una obra tecnológica que mostrase la esencia de sus perfumes a partir de la tactilidad, de los gestos, los sabores, los sonidos..., y dar una inyección de sensibilidad a sus empleados para que asimilaran el significado del producto. El trabajo común empresa-artista como fuente económica de producción de arte, favorece por un lado la necesidad cultural del empresario y por otro lado las posibilidades expresivas y creativas del Studio, pues, con una relativa libertad, genera una obra donde viene desarrollada una vez más su personal visión de la relación del territorio con sus habitantes, o viceversa. *Meditazioni Mediterraneo* supuso la primera vez que los artistas realizaban un viaje de tal envergadura para investigar y recoger *in situ* los testimonios, imágenes, colores, sensaciones, en primera persona.

La idea de mediterráneo no se refiere solamente al mar que separa territorios, sino al territorio mismo, al imaginario del paisaje y los elementos sensibles que componen la base del ADN de sus habitantes.¹⁸⁸ Una mirada positiva que tiene como finalidad la búsqueda de los elementos primarios para reconstruir la identidad, un esfuerzo de mostrar su belleza y su intensidad; como decía Paolo Rosa, la tragedia y el horror ya lo tenemos delante de los ojos diariamente a través de los medios de comunicación.



Fig. 49 – *Meditazioni Mediterraneo*, 2002. ©Studio Azzurro.

El ambiente narrativo se compone de cinco videoinstalaciones interactivas, cinco “paisajes inestables” que presentan e invitan a un viaje a través de las imágenes y los sonidos que conforman el mapa del Mediterráneo. El espectador

puede inferir en cada espacio con diferentes modalidades. A lo largo de dos años, los miembros del Studio realizaron 50 micro-documentales de un minuto cada uno que mostraban modos de trabajar artesanos. Geográficamente se centraron sobre todo entre el Golfo de Nápoles y la costa norteafricana. Un análisis de una identidad cultural y lingüística, a partir de la materia, el sonido, los colores, los olores y los gestos. Los recursos visuales que nos acercan a las vidas de sus gentes son los planos detallados de manos trabajando materiales naturales de modo tradicional; profesiones artesanales que representan una civilización amenazada por la globalización. Un mapa proyectado del mediterráneo introduce al visitante en el recorrido, conformado por: las

¹⁸⁸ Paolo Rosa en la inauguración de *Meditazioni Mediterraneo*, video-entrevista para Palazzo Ducale, www.youtu.be/U2jY7Ng24aM [consultado el 2 de abril de 2015]

trayectorias del viento y las vías de la sal, de la seda, de las especias y de las armas.

En la exposición *Meditazioni Mediterraneo* queda patente el carácter transversal de Studio Azzurro; atravesando varios lenguajes sin dejarse dominar por ninguno de ellos, buscando siempre una impronta original de intersección entre diversos códigos de expresión. La puesta en escena permite al espectador asumir el papel del actor dentro de un recorrido perceptivo y cognitivo inédito, además de interactuar con la intencionalidad de los autores, creadores de una obra abierta a amoldarse a posibles metamorfosis.

El espectador, en definitiva, se adentra físicamente en una experiencia de sinestesia que involucra los cinco sentidos, y que le transporta a aquellos lugares representados a través de una ambientación sensible que viene activada por los diversos gestos interactivos: el sonido, el tacto, la pisada y el mero acercamiento físico.



Como afirma Bruno Di Marino, la obra interactiva del Studio Azzurro recuerda la idea de las primeras vanguardias, especialmente la idea futurista plasmada en el *Manifesto tecnico della Pittura* del 1910: “Porremo lo spettatore nel centro del quadro” (pondremos al espectador en el centro del cuadro).¹⁸⁹

Fig. 50 – Meditazioni Mediterraneo, 2002.
© Studio Azzurro.

¹⁸⁹ Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.12.

2 – 3.1. Los portadores de historias.

La figura de los *Portatori di storie* o portadores de historias surge a partir de un proyecto cultural llevado a cabo en la ciudad de Casablanca, dentro del cual el Studio presentó el recorrido expositivo ***Sensible Map*** – *Mapa Sensible*, en 2008. Siguiendo el precedente de su experiencia en *Meditazioni Mediterraneo*, entrevistaron a un grupo de jóvenes del lugar que hablaban sobre su cultura y su territorio. En este caso son los personajes los que miran a la cámara y cuentan su historia en primera persona. El portador de historias viene proyectado a escala 1/1, buscando crear la ilusión de un diálogo real con el espectador. Cuando el visitante toca con la mano a uno de los portadores, éste comienza a hablar, a narrarle su testimonio.

Con este tipo de encuentros *bis a bis* entre la persona virtual y la persona real, Studio Azzurro trata de fomentar el diálogo interpersonal presencial, costumbre que se ha ido enfriando progresivamente con el desarrollo de las



Fig. 51 – Sensible Map, 2008. ©Studio Azzurro.

nuevas tecnologías de comunicación y las redes sociales. Dando voz al que no la tiene, pone en marcha un proceso, una *operación*, como decía Paolo Rosa, la

cual una vez fuera de su propio contexto se convierte realmente en una obra,¹⁹⁰ que transporta a los narradores a un espacio totalmente diferente, como puede ser un museo.

La interacción se produce, una vez más, de un modo relacional y lúdico. Se habla de diálogo en lugar de monólogo pues el gesto de seleccionar al portador, acercarse y tocarle, simboliza una intención de proximidad y una pregunta, el fruidor solicita, curioso, saber ¿qué quiere decir? ¿Cuál es su historia?

El segundo grupo de portadores fue realizado ese mismo año, dentro del proyecto **La quarta scala** – *La cuarta escalera*, para la Bienal de Santa Fe, Nuevo México. En esta ocasión se centraron en la cultura de los Hopi, un pueblo originario de la zona. Para la siguiente obra, **Estrella del desierto** (2011), se adentraron en la identidad de Antofagasta, en el norte de Chile, una zona donde se encuentran las mayores minas de cobre del mundo.

En el territorio italiano el Studio ha realizado portadores por primera vez para el ambiente sensible **Fanoi** (2009), una instalación basada en las costumbres de los habitantes de Potenza (Basilicata) y en su estrecha cultura del fuego y de la hoguera, situada entre lo religioso y lo pagano.

¹⁹⁰ Valentini, Valentina, “In memoria di Paolo Rosa. Il daimon di Studio Azzurro.” Op. cit.

Una obra de gran importancia que consolida la figura del habitante narrador de su territorio ha sido sin duda ***Sensitive City – Ciudad Sensible***, ideada para el pabellón italiano de la Expo de Shangay 2010, donde recrearon una especie de ciudad ideal cuya característica venía



Fig. 52 – *Sensitive City*, 2010. ©Studio Azzurro.

representada por las relaciones interpersonales de sus habitantes, la memoria común, sus sueños y también sus miedos. Entrevistaron a gentes de diversas ciudades y pueblos italianos, desde Sicilia hasta Trieste, tratando de trazar un mapeado de su país a partir de la diversidad de los testimonios de sus habitantes. No se trata de una ciudad invisible metafórica (al estilo de la obra de Calvino), sino que proponen un posible proyecto de ciudad ideal que aún no existe, pero que podría existir.

Otro importante proyecto, esta vez por la complejidad del territorio mental en el que se adentra, son el grupo de portadores “habitantes” del *Museo Laboratorio della Mente* de Roma. En 2008 el Studio llevó a cabo el encargo de la realización del museo narrativo multimedia que narrase la historia del antiguo centro hospitalario de Santa Maria della Pietà; entonces surgió el proyecto de



Fig. 53 – *Portatori di storie – da vicino nessuno è normale*, 2012. ©Studio Azzurro.

realizar una segunda instalación a modo de continuidad, que completase el museo a partir del testimonio de los portadores de historias, narraciones en primera persona de aquellas patologías que se habían representado de un modo más conceptual. Entrevistaron a 50 personas entre el personal, familiares y los propios pacientes del Centro de Salud Mental de Roma. La exposición, que se tituló ***Portatori di Storie. Da vicino nessuno è normale*** - *Portadores de historias. De cerca ninguno es normal*, vio la luz en noviembre de 2012, como un ambiente sensible temporal que daba a conocer diferentes aspectos de las enfermedades mentales y el modo en que se manifiestan a través de la experiencia directa de quien convive con ellas.¹⁹¹

La última obra protagonizada por los portadores (realizada hasta el periodo que abarca el presente estudio) fue ***In principio (e poi)*** – *En principio (y después)*, presentada en la 55ª Bienal de Venezia, de 2013, por encargo del Vaticano, con motivo de la inauguración del nuevo pabellón de la Santa Sede dentro de la Bienal.

El tema a representar era el del Génesis, primer libro del Antiguo Testamento, para lo cual llamaron a tres artistas: Studio Azzurro, Josef Koudelka y Lawrence Carroll. El pabellón expositivo estaba así mismo dividido en tres partes, la primera de ellas, a cargo de Studio Azzurro. hace referencia a *La Creazione*, la primera parte del Génesis; la segunda zona representa la *De-Creazione* (a partir de fotografías) y la tercera la *Ri-Creazione* (mediante cuadros realizados con técnica mixta).

¹⁹¹ Studio Azzurro, UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma. *Portatori di storie. Dal vicino nessuno è normale*. Roma, Silvana Editoriale Spa, 2012, pp.13-18.

El libro del Génesis, primer libro del *Pentateuco*, se denomina en hebreo



Fig. 54 – *In principio (e poi)*, 2013. ©Studio Azzurro

Bereshit, que significa “en el principio”, de ahí el título de la propuesta del Studio. El ambiente sensible simboliza un cosmos que se abre al paso del visitante. La primera proyección es circular, dirigida sobre el suelo de la antesala, es la “tavola orizzontale” y simboliza *el principio*. Cuando el espectador coloca la mano bajo un foco de luz, ésta pasa a formar parte de la obra, y sus movimientos quedan

representados en una infinidad de manos que giran: es la mano del Creador, quien pone en marcha el engranaje de la vida. Los espacios de proyección en la sala principal son tres plataformas de piedra verticales. El visitante se prepara en ese momento para cambiar su papel de observador al de interlocutor con los portadores de historias. Las proyecciones laterales: “tavola laterale”, representan el *poi*, el después. No se trata de portatori di storie “comunes”: la mitad de ellos son presos, y la otra mitad sordomudos. Hombres, mujeres, animales y plantas conviven en un espacio sin límites definidos. Los presos (*senza spazio, senza tempo – sin espacio, sin tiempo*) deambulan y se acercan al espectador en espera que éste se interese por su historia. Al tocar a uno de ellos, se detiene a narrar su genealogía, explica sus orígenes. Si por el contrario el espectador se acerca a un sordomudo (*senza parole – sin palabras*), éste describe, mediante gestos, cómo son los animales y las plantas con los cuales convive.

2 – 3.2. El concepto de interactividad en la experiencia artística.

En cuanto a los orígenes de la interactividad en el arte, la relación establecida entre el autor-obra-público ha evolucionado indudablemente a lo largo de los años, especialmente en las últimas décadas. Un claro ejemplo del planteamiento de dicha relación, relativo a la interacción real-virtual, son los experimentos con video en circuito cerrado dentro de las performance de los años 70, que cuestionaban la dimensión espacial y temporal en relación con la presencia del espectador, planteando la variable que éste introduce en la consecución de la obra, un status dual entre el antes-después, lejos-cerca, interior-exterior, presencia-ausencia, representado en los corredores Bruce Nauman, los ambientes de Les Levine, de Frank Gillette e Ira Schneider, de Dan Graham o de Peter Campus.¹⁹²

A partir de dicha variable, como afirma V. Valentini, con las instalaciones interactivas la función del espectador errante y observador pasa a ser de carácter performativo, un espectador que debe realizar una acción pensada para él, para que así la obra pueda mostrarse en su máxima dimensión.¹⁹³ Con los años (a partir de los 90), el tipo de interacción se ha desarrollado hacia una sofisticación que reposiciona el papel del fruidor activo, el cual supera el rol meramente presencial pasando a alcanzar la posición de director de la narración: si en los primeros trabajos de performance interactivos (como

¹⁹² Bordini, Silvia, "Più che un'immagine. Considerazioni sull'arte interattiva.", [en línea], en *Noema*, el 29 de junio de 2004. Disponible en www.noemalab.eu/ideas/essay/piu-che-un%E2%80%99immagine-considerazioni-sull%E2%80%99arte-interattiva [consultado el 4 de abril de 2015]

¹⁹³ Valentini, Valentina. "Le installazioni multimedia." Op.cit., p.296.

Performance Corridors de Bruce Nauman) la presencia del espectador determinaba la existencia de la obra, en los videoambientes interactivos de Studio Azzurro el fruidor tiene mayor libertad de acción, pudiendo variar el movimiento, el ritmo y la duración de la obra.

Con i suoi passi il visitatore potrà attivare la reazione dei personaggi, innescare un susseguirsi di voci, movimentare questa massa di corpi, alzare il loro canto.¹⁹⁴

Paolo Rosa

Anterior a dicha experimentación, y ciñéndonos al objeto artístico intencionalmente interactivo, encontramos un concepto ambiental que supone un precedente de gran interés para situar las bases de la experiencia sensible de Studio Azzurro: la interactividad mecánica del *Arte Cinético*.

Ligado en parte a la psicología de la percepción, el arte cinético comprende la experimentación con objetos en movimiento (Alexander Calder, Bruno Munari), las ilusiones ópticas o perceptivas (Victor Vasarely) o movimientos generados por el del espectador (*Gruppo T* en Milán, *Gruppo N* en Padua, *Gruppo Uno* en Roma, grupo *Zero* de Dusseldorf y grupo *GRAV* en París).

De entre todos los cinéticos que operaban en los años 60, nos interesa especialmente el trabajo del **Gruppo T**, fundado en 1959 por **Davide Boriani** y Gabriele De Vecchi, a quien se unirían Giovanni Anceschi, Gianni Colombo y Grazia Varisco. La letra **T** se refiere al concepto del tiempo como variable del *devenir*, en una dimensión espacio-temporal que involucra directamente al espectador. Con la idea de superar la tendencia estática de las artes visuales,

¹⁹⁴ “Con sus pasos el visitante podrá activar la reacción de los personajes, detonar una consecución de voces, mover esta masa de cuerpos, alzar su canto.” Paolo Rosa refiriéndose a la interactividad del ambiente sensible *Coro* (1995).

Boriani propuso al grupo la realización de obras de cuatro dimensiones, donde las variaciones impredecibles e irreversibles de la imagen representarían la componente temporal, variaciones basadas en el movimiento. Para la constitución oficial del grupo redactaron la declaración *Miriorama 1*. En sus obras el movimiento podía ser generado bien por mecanismos o bien por la intervención del espectador. La indiscutible novedad (a parte de la heterogeneidad de los materiales utilizados) fue la idea del “ambiente interactivo” en que se producía la mutación de la obra, lo que ellos llamaban “campi d’accadimenti” (campos de sucesos), donde desaparecía la figura del artista creador y se daba total libertad a la intervención directa al espectador o *fruidor*.

En la exposición personal de Boriani de enero de 1960 llamada *Miriorama 2* presenta sus primeras “superfici magnetiche 59” y “tavole elettromagnetiche 59”; superficies horizontales o verticales de 90x90cm donde la imagen, formada por campos homogéneos, superficies modulares o agregaciones al azar de materiales férreos, sufre variaciones por la acción de imanes y dispositivos electromagnéticos movidos por el espectador.¹⁹⁵

En la experimentación artística del grupo se aprecia una clara evolución entre una primera etapa caracterizada por la ideación de innovadores obras cinéticas programadas y una segunda etapa, desde 1964, donde inician a recrear ambientes inmersivos e interactivos.

La razón por la que nos hemos detenido en investigar la obra del Gruppo T es por el hecho de que su fundador, Davide Boriani (a quien hemos ya citado anteriormente al principio de la PARTE II), fue profesor de Paolo Rosa y Leonardo

¹⁹⁵ www.davideboriani.com

Sangiorgi en la Accademia de Brera. Sangiorgi nos ha relatado en la entrevista (parte de la cual adjuntamos al final de la tesis) que supuso para ellos un importante aprendizaje el acercamiento al arte cinético en los años de la Accademia, así como Paolo Rosa hablaba de las enseñanzas de Boriani en su conversación con Bruno Di Marino¹⁹⁶, acerca de la “experiencia desacralizante” respecto al sistema del arte, la concepción de la dimensión artística relacionada con la ciencia y con la técnica, y el hecho de basar el tema central de la obra en la interacción con el público. Boriani les enseñó a concebir al espectador como una entidad con quien compartir la obra, con quien instaurar una dinámica lúdica, ilusoria y perceptiva. Respecto al arte cinético, sentían la falta de una narración que sirviera para establecer el diálogo con el público, y fue precisamente ese aspecto el que empezaron a trabajar desde las primeras obras como Studio Azzurro.

En cuanto a la interactividad electrónica, nos remitimos a la obra de Nam June Paik, una vez más, como uno de los pioneros en cuanto a interactividad, al requerir la participación por parte del público para modificar la imagen del televisor, en *Participation Tv* (1963).

Contemporáneo a Paik, otro de los primeros artistas en crear una obra interactiva fue el inglés Roy Ascott. En su primera muestra individual (1964), en la Galería Molton, de Londres, expuso *Analogue Structures and Diagram Boxes*, obras transformables de madera, acrílico y vidrio, que requieren la participación del espectador y cobran vida gracias a la cibernética. Términos como la *cibercepción*, *telenoia*, *sincretismo*, *tecnoética* y *medios húmedos en el arte*, son utilizados por Ascott para definir su obra.

¹⁹⁶ Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.42.

El discurso que construyen las primeras obras participativas y que genera la figura del fruidor interactivo se ve plasmado en el concepto de *la obra abierta*. Tal como exponía el conocido texto de Umberto Eco¹⁹⁷: la obra se presenta parcialmente al espectador, y es él quien debe continuarla. Se produce entonces el paso del disfrute del producto al disfrute del *proceso*.

Aproximándonos al concepto del arte interactivo a partir del nacimiento de la era digital de los años 90, en Italia varios artistas y teóricos relacionados con la experimentación en el campo del arte y la tecnología decidieron elaborar un pensamiento estético, siendo conscientes de las posibilidades de los nuevos instrumentos. El concepto del manifiesto, la *Nuova cartografia del reale*, se extrae del documento al que llaman “Manifiesto de la era virtual”, que publicaron en enero de 1993, en la Fondazione Mudima de Milán. Firmado por: Mario Canali (Correnti Magnetiche), Antonio Caronia, Gino Di Maggio (Fondazione Mudima), Antonio Glessi (Giovannotti Mondani Meccanici), Maria Grazia Mattei, Paolo Rosa (Studio Azzurro) y Giacomo Verde, en el texto son enunciados los puntos esenciales del naciente arte interactivo: la eventualidad, el autor colectivo, la interactividad como división de la responsabilidad de la ópera entre autor y público, y la virtualidad.

En el manifiesto subrayaban el fin del predominio del sentido de la vista a favor del resto de los sentidos a la hora de percibir un evento artístico; esto supone sobrepasar la hegemonía de la imagen y dejar emerger una nueva red de relaciones entre el cuerpo y el entorno. A partir de la experiencia de sinestesia el cuerpo del fruidor podrá relacionarse con su otro “yo virtual”.

¹⁹⁷ Eco, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona, Planeta Agostini, 1992, p.78.

El documento concluye con el siguiente párrafo:

Tutta la nostra pratica, la nostra ricerca di questi anni, dimostra quanto ognuno di noi sia lontano da una glorificazione della tecnologia o dall'illusione che l'elettronica possa restituire un mondo (reale o fittizio) purificato dalle contraddizioni. Tutti noi, in un modo o nell'altro, abbiamo assunto il matrimonio fra l'uomo e la macchina come uno 'sporco connubio', come un elemento di spostamento delle contraddizioni, non di pacificazione o di realizzazione di un'utopia impossibile. Nessuno di noi vuole 'uscire dal mondo', anche perché oggi i mondi paralleli si moltiplicano, e senza un'operazione di ridefinizione dei rapporti (se non dei confini) tra reale e immaginario si rischia di non sapere da dove si è usciti e dove si entra. La condizione preliminare per poter iniziare a cartografare questi nuovi territori è certo quella di assumere sino in fondo la materialità (o l'immaterialità) dell'esperienza, la frammentazione del corpo, anche la disumanizzazione: ma senza il compiacimento cinico di chi cerca nella glorificazione dell'esistente un alibi per la propria impotenza; e con la preoccupazione, (che crediamo di aver sempre dimostrato) di far marciare parallelamente la ricerca teorica e la pratica comunicativa.

[...] Certo si può fallire, ma fallirà più profondamente chi non avrà neppure provato.¹⁹⁸

¹⁹⁸ “Toda nuestra práctica, nuestra investigación de estos años, demuestra cómo cada uno de nosotros se encuentre lejos de una glorificación de la tecnología o de la ilusión de que la electrónica pueda devolver un mundo (real o ficticio) purificado de las contradicciones. Todos nosotros, de un modo u otro, hemos asumido el matrimonio entre el hombre y la máquina como un “sucio acuerdo”, como un elemento que aparta las contradicciones, no de pacificación ni de realización de una utopía imposible Ninguno de nosotros quiere “salir del mundo”, también porque hoy los mundos paralelos se multiplican, y sin una operación de redefinición de las relaciones (si no de los límites) entre real e imaginario se corre el peligro de no saber de dónde se ha salido y por dónde se entra. La condición preliminar para poder iniciar a cartografiar estos nuevos territorios es ciertamente la de asumir hasta el fondo de la materialidad (o inmaterialidad) de la experiencia, la fragmentación del cuerpo, también la deshumanización: pero sin el complacimento cínico de quién busca en la glorificación

Las declaraciones del manifiesto se presentan en el momento en que se estaba introduciendo la práctica de la realidad virtual en Italia; resaltaban la importancia de la experimentación artística en el campo de los nuevos medios sin glorificarlos ni considerarlos un elemento primordial en la valoración de la obra. Defendían la importancia de un arte basado tanto en la investigación teórica como en la comunicación práctica, enfocado hacia la figura del fruidor participativo. Así mismo dejan patente que la importancia de la tecnología reside en su capacidad de generar procesos e interacciones entre individuos e instrumentos, y entre los mismos individuos. Desvían la atención hacia el proceso de construcción de espacios comunicativos y performativos (los “campi di successi” como los definía el Gruppo T.), espacios que generan una reflexión crítica sobre la propia experiencia a la vez que sobre la cultura y la tecnología en el ámbito de la sociedad. El modelo clásico de comunicación emisor-mensaje/medio-receptor se transforma en el momento en que el receptor pasa a ser protagonista de un evento que lo involucra tanto a nivel cognitivo como perceptivo. Todos y cada uno de los aspectos aquí citados, que fueron expuestos en el manifiesto, han sido una constante a lo largo de la trayectoria de Studio Azzurro.

En cuanto a los diferentes niveles en los que podría clasificarse la experiencia de la interactividad a partir del arte electrónico, señalamos, en un principio, la

del existente el alivio a su impotencia; y con la preocupación (que creemos haber siempre demostrado) de dejar avanzar paralelamente la investigación teórica y la práctica comunicativa.

[...] Ciertamente nos podemos equivocar, pero fallará más profundamente quien ni siquiera lo pruebe.” VVAA. “Per una nuova cartografia del reale”, en Verde, Giacomo. *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*. Pisa, Edizioni BFS, 2007, p.23. (Descargable en www.verdegiaac.org/artivismo.html)

división que propone el artista Pedro Ortuño en su tesis sobre la videoinstalación¹⁹⁹ (2002), respecto al grado de decisión por parte del espectador: El primer nivel sería el de la relación hombre-máquina, donde el espectador se convierte en fruidor activo y ha de manejar la obra para poder disfrutar de ella, por ejemplo ponerse unos cascos y accionar el dispositivo mediante un botón. El segundo nivel se refiere al momento en que el espectador puede decidir lo que quiere ver y escuchar, no tiene una sola opción sino la capacidad de elección, como por ejemplo en un CD interactivo. Ambos niveles pueden incluir tecnologías desarrolladas con sensores, siempre que éstos vengan activados conscientemente. El tercer nivel sería aquel en el cual el espectador tiene la posibilidad de intervenir directamente en la obra y modificar sus contenidos. Este tercer nivel de participación podría matizarse en dos subniveles: uno de ellos consideraría al usuario que modifica los contenidos narrativos programados por el primer autor, por ejemplo, añadiendo aportaciones personales como en la videoinstalación *Il segno della memoria*; mientras el otro subnivel se referiría a la opción de intervenir físicamente pasando a formar parte de la obra, como en las experiencias teatrales *ultraperformativas*.

Por su parte, el “teknoartista” Giacomo Verde denuncia que suele caerse en el error de considerar interactivo solamente aquello que tenga que ver con lo digital, olvidando otros tipos de contextos artísticos como la tv comunitaria, los

¹⁹⁹ Ortuño Mengual, Pedro; Doménech, Maribel (dirigida por). *Análisis de la influencia del arte conceptual catalán en las videoinstalaciones de artistas valencianos de los 90* (Tesis). Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, UPV, 2002, pp.81-82.

happenings teatrales o las acciones de pintura y escultura colectivas, por ejemplo. En cuanto a los distintos niveles de interactividad, considera cinco²⁰⁰:

- El primer nivel sería el de “clicka y vete” (click and go) que permite al usuario accionar un botón o mando sin mostrarle lo que sucederá después; movido por su curiosidad, el espectador participa activamente en una obra preconstruida y delimitada en el espacio y en el tiempo.

- El segundo nivel es atribuido a la “exploración”, refiriéndose a la navegación por la web, el cd-rom, el videojuego o el hipertexto. El usuario tiene cierta libertad al recorrer los contenidos y de tomar decisiones, si bien todas las posibilidades son preconcebidas y resultan, en su base, inmutables.

- Un tercer nivel libera la dimensión espacio-tiempo dentro de un contexto de diálogo colectivo, como son los foros de internet, que permiten una participación personal dentro de una estructura compartida, si bien ésta es siempre la misma, no modificable.

- En el cuarto nivel se refiere a la libertad de mezclar los instrumentos que el usuario tiene a su disposición; dichos instrumentos son los programas de diseño, escritura, navegación. El usuario interactúa con los instrumentos creando objetos o creando contextos que propongan interactividad a los demás usuarios, como por ejemplo la creación de un blog.

- El quinto y último nivel de interactividad es representado por el programador, quien construye el software o el hardware necesario y lo comparte con los usuarios.

²⁰⁰ Verde, Giacomo. “I 5 livelli dell’interattività. Riflessione soggettiva sull’interazione”. En Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali*. Op.cit.

La clasificación de Verde va más allá de definir el grado de participación del espectador, terminando por cerrar el círculo en la figura del creador-autor de la interacción.

Una conclusión interesante que incluye el artista señala la desafortunada práctica común de la crítica tradicional de valorar en primer lugar el aspecto formal, externo o gráfico de la obra interactiva, así como el tema tratado, sin pararse a reflexionar sobre el verdadero objetivo intencional del autor, que radica en provocar una reacción por parte del usuario, una respuesta, un tipo de acción; la exploración de la obra, la consumación de un proceso de comunicación bidireccional.

En 1998, tras cuatro años de experiencia con los primeros ambientes sensibles, Paolo Rosa redactó el texto *Relación confidente sobre una experiencia interactiva*, en el cual expone 20 puntos que recogen ideas, conceptos desordenados, sin la pretensión de ser un manifiesto, simplemente dejando constancia de sus impresiones en aquel momento. Básicamente señalaba los siguientes conceptos:

1 –Premisa. Con el uso de la interactividad en el audiovisual hemos pasado de “quedarnos quietos mirando” una materia fluida pero impenetrable, de la cual la televisión es el máximo exponente, al disfrute de un material más maleable, más “tocable”. Los medios de información y comunicación que se han apropiado ya de la interactividad no tienen siempre la finalidad positiva de hacer cada vez más partícipe al espectador ni de promover un sistema más democrático, sino que ven en dicho avance tecnológico una nueva oportunidad de negocio y una nueva forma de control. Por esto la interactividad abre una preocupante problemática que requiere de nuevo el posicionamiento del mundo del arte.

Por otra parte, supone una oportunidad extraordinaria a la hora de facilitar el diálogo con el público, superando la constante de la autorreferencialidad del artista y la insensibilidad del espectador.

2 – Horizontes proyectuales; debemos respetar ciertos valores que han prevalecer en cada obra: la fruición colectiva, la interfaz natural, la hipótesis narrativa y la memoria activa ligada al territorio.

3 – Ambientes sensibles; concebidos como un espacio socializado.

4 – El uso de interfaces naturales, sin gadgets ni dispositivos.

5 – Fragmentos narrativos; la narración como nexos inequívocos con la realidad.

6 – Liberarse de las corazas; liberándose del monitor.

7 – Recuperar la materia pictórica, a través de la poética de la imagen electrónica

8 – La aventura del juego; el aspecto lúdico como característica de la interactividad.

9 – Centrarse en las reacciones y relaciones; manteniendo al dispositivo en su función secundaria de catalizador.

10 – El sistema simbólico interactivo está formado por los instrumentos, lenguajes y dispositivos que conforman un nuevo punto de vista; igual que en el Renacimiento la perspectiva cambió el modo de ver e interpretar la realidad.

11 – Un punto de “vida” abierto a nuevos horizontes y nuevos centros de perspectiva.

12 – Conducir la obra hacia las manos, el gesto, de las personas, y convertirse en autor-espectador del público.

13 – Diferencia y convergencia; en cuanto a la diversidad de lenguajes que se entremezclan.

14 – Ecología de la desaparición; tras una época de excesos y saturación, debemos aprender a deshacernos de los elementos prescindibles.

15 – Entre la acción y la contemplación; que el acto de participar no desestime la opción clásica de contemplar la obra.

16 – La responsabilidad de proyectar una obra para ser manipulada por una diversidad de fruidores.

17 – Deseos; proveer al espectador de la libertad de elección, en contraposición a la influencia que generan los medios de comunicación.

18 – Crear obras que generen experiencias entre la realidad y lo virtual.

19 – Reglas y casualidad; la precisión del lenguaje tecnológico permitirá ciertas posibilidades de respuestas aleatorias.

20 – Etcétera, etcétera; en este punto, (aludiendo al estilo literario de Leopardi) deja espacio a la propia reflexión de cada uno acerca del hecho interactivo.²⁰¹

En el año 2008²⁰², con la perspectiva de más de una década experimentando la interactividad a través de ambientes sensibles, espectáculos escénicos y recorridos y museos narrativos, Paolo Rosa explicaba sus conclusiones donde diferenciaba la interactividad de la interacción. Para el artista, la interacción es una relación íntima que se tiene con algo o alguien, que genera una respuesta pero se detiene ahí, en la comunicación entre las dos partes. La interactividad,

²⁰¹ Rosa, Paolo “Rapporto confidenziale su un’esperienza interattiva”, en Valentini, Valentina. *Le pratiche del video*. Op.cit., pp.236-248.

²⁰² Molina, Ángela. *Ambientes sensibles*. Op.cit., pp.172-175.

en cambio, hace referencia a una “interrelación interceptada”, en la cual se pierde la privacidad de la experiencia; se obtienen datos (por parte del creador) del modo de actuación del espectador. De esta significativa diferencia se dieron cuenta tras realizar su primera obra interactiva, *Tavoli*, donde el comportamiento de los usuarios quedaba grabado en una base de datos del ordenador. A partir del estudio del gesto del visitante puede llegarse a conclusiones muy valiosas a tener en cuenta para el análisis de los metadatos, si bien rechazan utilizar dicha estadística para darle al usuario lo que más le gusta, y caer en la atracción banal del medio televisivo cuya oferta va en función de los deseos del espectador. Su interés recae en la intencionalidad del gesto, en la emoción que impulsa al visitante a tocar una imagen y no otra, y en la experiencia que cada usuario percibe.

También señalaba que para este tipo de interactividad sofisticada es necesario contar con una determinada tecnología, con lo cual para Paolo Rosa la interactividad previa a la era digital (nos referimos especialmente a la del arte cinético) queda relegada a un proceso de interacción. He aquí la diferencia que explica su inquietud por ir más allá respecto al rol del espectador, cuando hablaba de las teorías sobre la obra interactiva de Davide Boriani.

A su vez, dentro de la dimensión interactiva en la práctica artística, Paolo Rosa reconocía dos aspectos: la interactividad inconsciente, no activadora, como las cámaras de vigilancia en *Vedute*; es involuntaria y está determinada por un dispositivo de control. El segundo tipo sería la interactividad de experiencias, donde el usuario hace reaccionar a las imágenes conscientemente accionando una cadena de causa-efecto.

Según Andrea Balzola,²⁰³ la interactividad comprende así mismo un riesgo: el de convertirse en un proceso funcional y generar comportamientos automatizados. Apostar por una interactividad consciente y creativa, que involucre activamente al espectador en un proceso expresivo, supone desvelar desde el principio el funcionamiento del dispositivo para después dar paso a la sensibilidad del fruidor y a su impredecible voluntad, desarrollando así una genuina experiencia creativa. Su opinión queda reflejada en un juego de palabras entre *espectador* y *espect-actor*:

Lo spettatore diventa quindi “spett-attore”. E questo credo che abbia importanti risvolti etici, perché il rischio di una società tecnologicamente avanzata dove c’è una costante innovazione fondata sulle esigenze del mercato piuttosto che sui reali bisogni delle persone, e dove la tecnologia tende a omologare e programmare i comportamenti, diventa essenziale indicare, almeno a livello simbolico come può fare l’arte, delle modalità alternative, aperte, consapevoli e partecipative di dialogo tra l’uomo e la macchina, per aprire e non ingabbiare ulteriormente le prospettive di vita. E’ una sfida difficile, forse utopica, ma che vale la pena di affrontare.²⁰⁴

Así mismo, a partir de la relación participativa y el diálogo con la obra interactiva, el estudioso Pietro Montani, en su libro *Tecnologie della sensibilità* habla del

²⁰³ Schiaffino, Beatrice; Lischi, Sandra (tutor). *L’opera di Andrea Balzola nel contesto dell’arte multimediale*. (Tesis). Pisa, Università di Pisa, 2013.

²⁰⁴ “El espectador se convierte así en “espect-actor”. Y esto pienso que constituye una importante revuelta ética, porque el riesgo de una sociedad tecnológicamente avanzada donde haya una constante innovación fundada en las exigencias del mercado en lugar de las necesidades de las personas, y donde la tecnología tienda a homologar y programar los comportamientos, resulta esencial indicar, al menos a nivel simbólico como puede hacer el arte, el modo alternativo, abierto, consciente y participativo de crear un diálogo entre el hombre y la máquina, para abrir y no enjaular las perspectivas vitales. Es un reto difícil, tal vez utópico, pero vale la pena afrontarlo.”. Ibid.

impacto de la tecnología digital sobre nuestra sensibilidad y nuestro nivel de percepción. Afirma que la cuestión de la interactividad ha comenzado a imponerse sustancialmente hace unos cuarenta años, sobre todo dentro del mundo del arte, como consecuencia de la transformación de la tradicional experiencia contemplativa en una experiencia performativa, con el relieve que la estética y la teoría del arte moderno han dado a la figura del espectador, cada vez más parecida a la del co-autor. Habla de una interactividad casi siempre elemental, provocada por un programa y a fin de cuentas mucho menos significativa que los procesos de cooperación interpretativa que cada uno de nosotros mantiene con el texto y la imagen. Más o menos en el mismo arco temporal las tecnologías electrónicas, sobre todo la red, han transformado en practicables nuevas formas de interactividad mucho más radicales, aquellas no caracterizadas por su finalidad artística, como son los videojuegos y los juegos de roll, que han abierto el camino a otros dispositivos con los que interactuamos en red cada día, como Wikipedia o Instagram. Según Montani, frente a dicho fenómeno los artistas visuales mantienen una actitud demasiado prudente, casi tímida.

Denuncia que las artes tradicionales hayan renunciado a la imaginación interactiva ignorando la potencialidad intrínseca en la obra; el artista “político”, como él define a Paolo Rosa, debería utilizar los dispositivos tecnológicos disponibles y darles un uso diverso de los programas para los cuales son concebidos; las tecnologías portátiles (como los gadgets de realidad aumentada) deberían incrementar y diferenciar dicha perspectiva política (Montani se refiere al término “político” basándose en su procedencia etimológica, designando espacios y prerrogativas de la polis). La dirección hacia la cual encamina Studio Azzurro los museos narrativos representa tal idea, abriendo una interlocución con el territorio y con la comunidad más o menos específica,

reconocible y configurada. Montani alaba la función social intrínseca en la obra de Studio Azzurro, pues adjudica al artista gran parte de la responsabilidad sobre el buen uso de la tecnología y la investigación sobre el impacto de los nuevos paradigmas que cohabitan en la red, la realidad aumentada y las tecnologías portátiles.²⁰⁵

2 - 4. El video teatro y los espectáculos escénicos.

Como punto de partida, retrocediendo hasta el momento en que se introdujo por primera vez la imagen en movimiento durante la representación teatral en Italia, puede establecerse la experimentación escenográfica del napolitano Leopoldo Fregoli, quien compró un cinematógrafo a los hermanos Lumière a finales del siglo XIX. Con la invención y el desarrollo del cine, éste resulta el instrumento ideal para contaminar y redefinir la comunicación teatral. Debido a la influencia del *Futurismo*, Italia juega un papel crucial en la historia de la experimentación de la imagen en movimiento en el campo teatral. A partir del manifiesto *Il teatro di varietà* de 1913, que indica el uso del cinematógrafo para enriquecer la variedad de un número incalculable de visiones y de espectáculos irrealizables, siguiendo con el manifiesto *Teatro futurista sintético* de 1915, los poetas y artistas de las vanguardias llevan la ficción escénica teatral dentro de la pantalla como el *Gabinete del doctor Caligari* del 1920, y la pantalla dentro

²⁰⁵ Entrevista a Pietro Montani en de Rebecchi, Merie. “Sull’interattività. Conversazione con Pietro Montani.” [en línea], en *Alfabeta2*, el 7 de diciembre de 2014. Disponible en www.alfabeta2.it/2014/12/07/sullinterattivita-conversazione-pietro-montani [consultado el 10 de abril de 2015]

del teatro como en *On trial* de Elmer Rica en 1914, *Methusalem* de Goll en 1919, *Sensualità* de Fillia 1923, o *Entr'acte* de Clair, en 1924.²⁰⁶

La verdadera transformación sucedería en la década de los 60. Las vanguardias históricas trasladaron el foco de atención de la representación del *objeto* (argumento) hacia la *modalidad*: los lenguajes. La práctica y la cultura de los nuevos medios audiovisuales han participado de un modo determinante en la transformación del lenguaje teatral. La poética artística de las artes escénicas contemporáneas se configura dentro de una dimensión metalingüística y multimedia.

El artista que abrió decisivamente el camino de la experimentación de la imagen fílmica junto con la teatral en Italia fue Carmelo Bene, con su iniciativa de repensar el teatro a través de una nueva idea de cine, siguiendo una lógica de “deflagración narrativa de estructura descompuesta”. Bene realizó varios cortometrajes y largometrajes entre 1968-1973.²⁰⁷

En los setenta el teatro descubre la televisión como un instrumento útil de documentación y eventual transmisor de los espectáculos, mientras que en los ochenta se asoma al video consolidándolo como medio amplificador de la presencia escénica y de re-definición poética. Entre las primeras experimentaciones de videoteatro destacan los *Magazzini Criminali*, con la dirección de Federico Tiezzi y el actor Sandro Lombardi (protagonista de *Il Mnemonista*), que introducen precozmente el video en escena en el año 1970 con *Punto di rottura*, donde cuatro monitores seccionan el espectáculo, aislando

²⁰⁶ Balzola, Andrea. “Verso una dramaturgia multimediale”. En Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali*. Oplcit., p.305.

²⁰⁷ Bruno Di Marino “Teatro e immagine in movimento in Italia”, en Balzola, Andrea. *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*. Roma, Dino Audino editore, 2011, p.185.

acciones y escenas.²⁰⁸ Al inicio de los 80 en el teatro italiano, plagado de jóvenes compañías dispuestas a experimentar en plena libertad, se advierte la exigencia de insertar la imagen electrónica en la escena, surgiendo como resultado diversidad de propuestas. Destacan la compañía teatral de postvanguardia de Giorgio Barberio Corsetti *La Gaia Scienza con Cuori strappati* (1983), el grupo teatral *Falso Movimento* de Mario Martone y su primera incursión con la obra *Foresta nera* (1982), la centralidad de la imagen en movimiento de la *Societas Raffaello Sanzio*, quienes introducen la proyección de video en escena con *Romolo und Remo* en 1983, o las performances de Michele Sambin (previas al teatro de cárcel con “Tam Teatromusica”), quien incluirá el monitor en la escena teatral en *Axel* (1986).

Debido al actual sistema de la comunicación de masas a través de los nuevos medios, consolidado por la industria del espectáculo entre los años 70 y 80, en las últimas décadas ha surgido una generación de artistas con una formación basada en el multimedia, que, si bien acusan aún una tendencia a etiquetarse dentro de una disciplina específica, han sabido desarrollar una polifacética flexibilidad creativa. La síntesis del video en el espectáculo teatral se convirtió desde los inicios de los 80 en una praxis casi obligada para las jóvenes compañías que querían participar en los festivales y estaciones teatrales; inicialmente los modelos de referencia son el tráiler cinematográfico y el videoclip música. Para estas generaciones, el concepto de la escena intermedia es una adquisición básica; la dificultad radica, como indica Giorgio Barberio Corsetti, en el necesario

²⁰⁸ Balzola, Andrea. *La scena tecnologica*. Op.cit., p.15.

paso del “laboratorio” de los años ochenta a la construcción de un nuevo lenguaje personal y poético.²⁰⁹

Sin duda el momento clave que replanteó la presencia de la imagen electrónica en la escena teatral en Italia fue establecido por los tres espectáculos de Studio Azzurro en colaboración con Giorgio Barberio Corsetti: ***Prologo a diario segreto contraffatto*** en 1985, ***Correva come un lungo segno bianco***, en 1986, y ***Camera astratta*** en 1987. Con la unión de ambos lenguajes, teatro y video, tratan de recrear un mundo visualmente poético a partir de la narración de historias: un diario de viaje, una poesía y un monólogo interior, son los puntos de partida de cada obra.

La colaboración entre el grupo y Barberio Corsetti comienza protagonizando el film *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, seguido por el videoambiente *Vedute*. Tras la positiva experiencia del trabajo en común, les propuso llevar a cabo un montaje teatral, dentro de la línea experimental e interdisciplinar que ambos experimentaban, y así surgió en 1985 ***Prologo a diario segreto contraffatto*** – *Prólogo a diario secreto contrahecho*.

²⁰⁹ Balzola, Andrea; Prono, Franco. *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*. Turín, Rosenberg&Sellier, 1994, p.26.



Fig. 55 – *Prologo a diario segreto contraffatto*, 1985. ©Studio Azzurro.

Siete actores y doce monitores, dentro de los cuales deambulan personajes enjaulados, moviéndose con gestos a veces delicados y a veces violentos, tratando de escapar de la atmosfera azul de la imagen electrónica en la que habitan, condicionando a los monitores a girar la imagen e intercambiar las emisiones, creando un efecto de partición de los cuerpos.

La percepción del espectador se divide entre lo que sucede en la escena real y lo que se muestra a través de los televisores, que sucede contemporáneamente justo detrás, en una retro-escena construida a modo de set de grabación: *la doble escena*. Ahí detrás es donde se encuentran los técnicos, donde diversas cámaras registran porciones de cuerpos, concretamente 1/3, que caben exactamente en el encuadre del monitor a escala 1:1, cámaras que giran para así mostrar la imagen desviada, señales que se intercambian de monitor manualmente. La parte de atrás del teatro es el espacio pobre, que dialoga con la forma tecnológica de la parte de adelante. *“El cuerpo del pobre caería repentinamente a pedazos si no fuese atado bien estrecho por el filo de los sueños”* (poesía hindú).²¹⁰

Para Corsetti (cuya experiencia precedente se había desarrollado en la experimentación teatro-televisión) la telecámara permite un movimiento más libre, más fluido que el del teatro tradicional, el cual se divide por bloques, por escenas, como núcleos que se suceden a partir de grandes saltos narrativos.

²¹⁰ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. Op.cit., p.54.

Además el video le ofrece la posibilidad del montaje, las disolvencias, así como el corte seco, nervioso, musical.

Si la televisión había tratado de transportar el escenario dentro del estudio televisivo, dinamitando la relación directa entre el actor y el espectador, en *Prologo* sucede justamente lo contrario, llevando el set televisivo al escenario, concretamente a la parte de detrás, donde el medio electrónico actúa de intermediario para facilitar la inmediatez entre la acción real y su representación electrónica.²¹¹

Al año siguiente (1986) realizan la obra ***Correva come un lungo segno bianco*** – *Corría como un largo signo blanco*, que supone una continuidad del videoambiente *Storie per corse*. Un bosque de cañas de bambú atravesado por un camino de monitores de video, sirve de escenario para contar la historia de Orfeo y Eurídice. Los actores corren ente las cañas, emergen del suelo, caen resbalando por el bambú, tratando de salir del largo camino

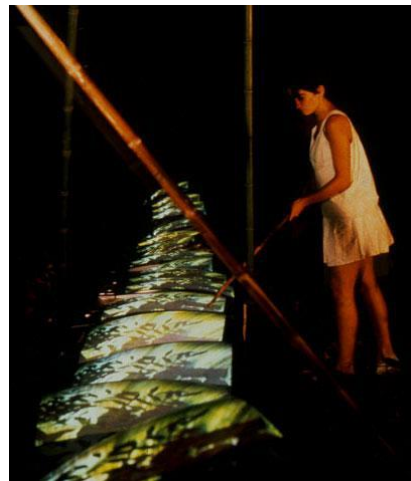


Fig. 56 – *Correva come un lungo segno bianco*, 1986. ©Studio Azzurro.

compuesto por los monitores, el sendero que desciende a la oscuridad de los infiernos, en el que se encuentra atrapada Eurídice. De nuevo se cumple la doble escena, la relación entre los personajes reales y el personaje virtual.

²¹¹ Valentini, Valentina, “Prologo elettronico, fluidità e trasparenza”, en Valentini, Valentina, (editado por). *La camera astratta*. Op.cit., p.18.

Il passo divorava la strada a grandi morsi. Gravi, rigide cadevano le mani dalla veste...E i suoi sensi rompevano discordi; lo sguardo andava innanzi, si aggirava come un cane, era accanto e poi di nuovo lontano, fermo sulla prima curva – l'udito indietro come resta un'ombra.²¹²

La obra teatral que alcanzó mayor éxito y repercusión fue la tercera, ***La camera astratta*** – *La cámara abstracta*, que fue la encargada de inaugurar la Documenta 8 de Kassel en 1987. Si bien no es su primera obra de videoteatro, si es la más conocida, por lo que es considerada a menudo como el primer gran modelo de teatro electrónico italiano (recuperando en cierto modo la herencia del *Teatro Immagine* de Memé Perlini²¹³). *La camera astratta* demostraba, por ejemplo, que un ser humano mide más o menos como tres monitores de 24 pulgadas, y que el “aquí y ahora” que hasta entonces había caracterizado el teatro, respecto al cine o la televisión, había iniciado a cambiar, a superar sus límites, dejando intuir que dicho cambio habría tenido consecuencias que iban más allá del ámbito teatral²¹⁴.

La obra representa un espacio mental, el del protagonista, sumergiéndose en las sensaciones, obsesiones, recuerdos e imágenes que le desorientan; el teatro es concebido a modo de cámara oscura donde se proyecta su mundo interior.

²¹² “El paso devoraba la calle con grandes mordiscos. Pesadas, rígidas caían las manos de la ropa... Y sus sentidos rompían discordantes; la mirada iba hacia adelante, se giraba como un perro, estaba al lado y después de nuevo lejos, parado en la primera curva – el oído detrás como se queda una sombra.” Ibid, p.52.

²¹³ Amelio Perlini: director, guionista y actor teatral italiano nacido en 1940. Protagonista entre 1970-80 del la escena experimental ligada al visionario *Teatro Immagine* con espectáculos como *Pirandello chi?*, *Il risveglio di primavera* o *Locus solus*.

²¹⁴ Ponte Di Pino, Oliviero. “Paolo Rosa: inventare e costruire.” [en línea], en *Doppiozero*. Disponible en www.doppiozero.com/materiali/ricordi/paolo-rosa-inventare-e-costruire [consultado el 10 de abril de 2015]

Los monitores cumplen la función de amplificar el escenario y multiplicar la presencia de los personajes. Tienen su propia dramaturgia, se mueven en el espacio escénico como actores, como cuerpos animados. Su presencia luminosa irrumpe en la oscuridad del escenario, los videos dan forma a lo invisible del pensamiento, renombran la memoria y aluden al futuro a través del tiempo; jugando de nuevo con la técnica de la doble escena, representan una “cabeza demasiado llena de pensamientos”.²¹⁵



Finalmente chiaro
piú spazioso, piú leggero
Qui guarda, qui dentro...
Un po' alla volta
Mi apro
A volte limpido
A tratti opaco
Un attimo e di nuovo
scivolo via...²¹⁶

Fig. 57 – *La camera astratta*, 1987. ©Studio Azzurro.

Studio Azzurro explica cómo la concepción común del video es la de una acción que sucede dentro de los límites de la pantalla, sin tener relación directa con el entorno; con la técnica de la *doppia scena* deciden basarse en los videoambientes y su relación con el espacio circundante; el video, a diferencia del cine, no provoca el aislamiento del espectador sentado en silencio en una sala a oscuras, sino que le permite relacionar la imagen con lo que sucede fuera

²¹⁵ Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. Op.cit., p.60.

²¹⁶ “Finalmente claro, más espacioso, más ligero, aquí mira, aquí dentro... Un poco cada vez. Me abro. A veces limpio. A veces opaco. Un momento y de nuevo resbalo...”
Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. Ibid, p.62.

de la pantalla, la conexión entre lo real y la imaginación, tan presente en nuestra época.²¹⁷

El Dams de Bologna organizó en 2003 un convenio titulado *Lo schermo e lo spazio*, en el cual Paolo Rosa intervino exponiendo los puntos clave de la innovación respecto al trabajo teatral realizado con Barberio Corsetti, donde la tecnología no formaba parte de la escenografía como elemento decorativo, sino que funcionaba como apéndice fundamental para el actor y para el desarrollo de la dramaturgia:

Sono spettacoli che ci introducono alla “doppia scena” e al dialogo tra personaggio naturale e personaggio artificiale, che ci dava insomma la consapevolezza che usare la tecnologia in scena voleva dire pensarla in termini drammaturgichi prima ancora che scenografici. I monitor recitano, si muovono, si stancano come gli attori, mostrandosi in tutta la loro fisicità e fragilità.²¹⁸

Tras dichas experiencias Corsetti se empezó a interesar cada vez más por la individualización de un núcleo fuera del teatro, un referente externo al lenguaje teatral más mundano, y dejó de utilizar video para inserir solamente imágenes filmadas. Años después volvería al video como lenguaje adquirido.²¹⁹

²¹⁷ Studio Azzurro “Fuori dallo schermo”, en Valentini, Valentina (editado por). *La camera astratta*. Op.cit., p.7.

²¹⁸ “Son espectáculos que nos introducen en la doble escena y en el diálogo entre el personaje natural y el personaje artificial, que nos daba en definitiva la consciencia de usar la tecnología en escena quería decir pensarla en términos dramáticos, antes aun que escenográficos. Los monitores recitan, se mueven, se cansan como los actores, mostrándose en toda su fisicidad y fragilidad.” Monteverdi, Anna Maria “Per Paolo Rosa, in memoriam”, en www.annamonteverdi.it/digital/per-paolo-rosa-in-memoriam/

²¹⁹ Corsetti, Giorgio Barberio . “Il video deve parlare in linguaggio poetico della scena.”, en Balzola, Andrea. *La scena tecnologica*. Op.cit., p. 52.

Tras su intensa colaboración, Barberio Corsetti decide seguir otra vía de expresión teatral alejándose del video, el cuál retomará en los noventa



Fig. 58 – *Il combattimento di Ettore e Achille*, 1989. ©Studio Azzurro.

colaborando con otros videoautores, mientras que Studio Azzurro inicia una larga y fructífera colaboración video-teatral-musical con el compositor Giorgio Battistelli. Su primer proyecto común, *Il combattimento di Ettore e Achille – El combate de Héctor y Aquiles* de 1989, una videoproyección sincronizada de doble pantalla, resulta ser una representación audiovisual de claros tintes cinematográficos. En un paisaje desértico y neutro se observa la lucha entre los dos personajes protagonistas, un dramático cuerpo a cuerpo. A través de dos monitores apoyados a un lado del espacio donde transcurre la acción, se desarrolla la trama del mito clásico dividido en seis bloques narrativos. La fluida lucha entre ambos héroes resulta una metáfora que evoca otros combates que se suceden así mismo en escena: el diálogo entre las dos pantallas, a veces proyectan la misma escena, a veces imágenes enfrentadas; un enfrentamiento entre lo natural y lo artificial, entre cine y teatro, entre el sonido arcaico del arpa y las percusiones e imágenes electrónicas, entre mitología y cotidianeidad.

Ese mismo año realizan una ópera videomusical con la dirección de orquesta del desaparecido maestro Claudio Abbado, *Alexander Nevskij Video*, consistente en una proyección de gran formato que entremezcla escenas del film de Eizenstejn con diversos planos en directo de la cantante y los músicos durante la

representación de la banda sonora de la película, compuesta por S. Prokofiev. El sello interdisciplinar de Studio Azzurro se traduce en la fusión de dos géneros: cine y música; la mezcla del diferido y el directo, a través del lenguaje video.

Su siguiente montaje teatral fue un experimento totalmente diverso, y de gran importancia dentro de la propia reflexión del Studio sobre la dirección que trataban de encaminar su investigación: *Delfi* de 1990 con el uso de la telecamara infrarroja



Fig. 59 – *Delfi*, 1990. ©Studio Azzurro.

que torna visible en directo una escena oscura. Inspirada en un texto del poeta griego Ritsos, describe la amargura de un moderno Cicerone por la ceguera de los turistas ante la belleza de las estatuas y divinidades de Delfos.

La idea era la de situar dos monitores sincronizados a modo de pupilas, a través de las cuales podemos ver de modo estereoscópico un escenario lleno de estatuas, en espera de ser descubiertas por un ojo sensible. El único actor, Moni Ovdia (protagonista de *Dov'è Yankel?*) recita su monólogo entre las esculturas dispersas por el escenario, en una representación completamente a oscuras que hace referencia a la ceguera de los visitantes del Olimpo. Los monitores emiten las imágenes recogidas por las cámaras infrarrojas. Una tecnología utilizada normalmente para fines científicos o militares, funciona en *Delfi* como la metáfora de la facultad visionaria que dará luz a la ceguera de los turistas (una vez más el doble significado se refiere a la ceguera del espectador ante los

mass-media, un televidente ordinario que consume sin aprender).²²⁰ La importancia de la obra radica en la práctica de inculcar un uso artístico a una tecnología que no se había planteado anteriormente tal función.

Sono stufe anche le statue. Sono stanche anche loro, le belle, le innocenti, le prive di responsabilità, loro che sono state plasmate con così tanta dolcezza dalle mani innamorate degli uomini per mostrare il corpo umano in tutta la sua bellezza. [...] toccando il ginocchio di pietra di una divinità in frantumi è ancora possibile sentire tutto quanto c'è nascosto.²²¹

Tras la experiencia de *Delfi*, el concepto de ver el interior de la obra a través de la visión sensible, surgió el videoambiente *Il giardino delle cose*, donde se traducía en imágenes electrónicas la sensación de lo que se tocaba con las manos. La exigencia de una sinergia mayor respecto a la obra llevó a Studio Azzurro a la decisión de dar el gran paso al mundo de la interactividad.

La edición de 1990 del Festival Ars Electronica di Linz se desarrolla sobre la vida del astrónomo Kepler. Para la ocasión, Studio Azzurro lleva a cabo el proyecto teatral *Kepler's Traum – El Trauma de Kepler* utilizando en escena pantallas móviles que reciben imágenes en directo de satélite Meteosat. La imagen de paisajes “casi pictóricos” que llegan genera una sensación de inquietud respecto a la imagen artificial que el hombre ha creado del planeta que habita.

²²⁰ Balzola, Andrea. “Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo.”, en Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.26.

²²¹ “Están hartas también las estatuas. Están cansadas también ellas, las bellas, las inocentes, las privadas de responsabilidad, ellas que han sido plasmadas con tal dulzura por las manos enamoradas de los hombres para mostrar un cuerpo humano en toda su belleza. [...] tocando la rodilla de piedra de una divinidad en añicos es aún posible sentir todo aquello que hay escondido.” Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Immagini vive*. Op.cit., p. 90.

Accade che una certa notte, mentre a letto dormivo sodo, dopo aver osservato le stelle e la Luna, nel sonno mi parve di Leggere attentamente un libro recato dalle fate, il cui senso era questo... immagina di osservare la Terra dalla Luna.²²²

Somnium, 1609

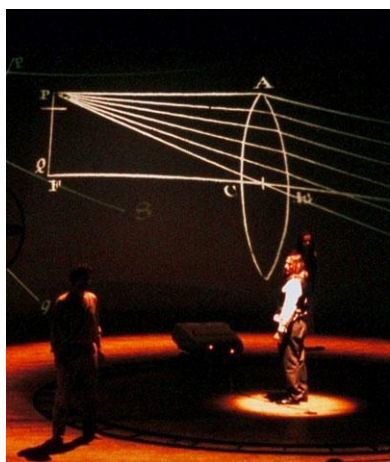


Fig. 60 – Kepler's Traum, 1990. ©Studio Azzurro.

A partir de la descripción del astrónomo de la órbita elíptica de los planetas, representada en un sueño en el que visualiza la imagen de la Tierra desde la Luna, la obra videomusical sitúa en el escenario a los músicos, mientras dos videoproyectores que recorren sendas órbitas enfocan las imágenes del satélite sobre una gran pantalla semicircular. Uno de los músicos, de nuevo el actor Moni Ovadia, interfiere en las proyecciones para dar su particular visión del Cosmos.

²²² "Succede que cierta noche, mientras dormía profundamente en la cama, después de haber observado las estrellas y la Luna, en el sueño me parece leer atentamente un libro traído por las hadas, cuyo sentido era éste... imagina observar la Tierra desde la Luna." Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Immagini vive*. Op.cit., p.69.

The Cenci (1997) retoma el homónimo texto de la tragedia *Les Cenci* de Antonin Artaud, donde las proyecciones adquieren un carácter múltiple: por un lado descriptivo, retratando los lugares donde se desarrolla la tragedia en un modo meramente escenográfico; el carácter narrativo que desarrolla los hechos, y metafórico o alegórico, representando a través de imágenes los pensamientos, pesadillas y mentiras de los personajes. En la naturaleza estratificada de las proyecciones se da una condición multinivel donde conviven escenas en *loop*, imágenes veloces o ralentizadas, que condicionan la recitación.²²³



Fig. 61 – *The Cenci*, 1997. ©Studio Azzurro.

El escenario toma forma de una gran cruz donde se proyectan las imágenes que conviven con los personajes en un ambiente interactivo. Al final de la obra el público sube al palco e interactúa con la escena sensible en ausencia de los actores. El concepto de interactividad participativa llega por primera vez al teatro.

²²³ Pittaluga, Noemi; Valentini, Valentina. *Studio Azzurro. Teatro*. Roma, Contrasto, 2012, p.131.

En 1998 sobre el tema de los elementos naturales realizan el espectáculo de video y danza *Il fuoco, l'acqua, l'ombra* – *El fuego, el agua, la sombra*, inspirada en la obra cinematográfica de Tarkovskij y en colaboración con el coreógrafo Roberto Castello. En un escenario vacío, a oscuras, en medio del cual situaron una enorme peana móvil, son proyectadas escenas sincronizadas con los movimientos coreográficos de cuatro bailarines. En cuanto a la medida de la importancia que ha de conferirse a la imagen proyectada en relación a la fuerza escénica de los actores, Roberto Castello señalaba la dificultad de alcanzar el delicado equilibrio entre la acción y el video. Encargado de supervisar la coreografía de los bailarines, el proyecto sufrió una falta de experimentación previa del dispositivo en escena; por falta de tiempo no llegaron a coordinar del todo ambos elementos, el video fue realizado antes de las pruebas de escena, resultando una dominante carga visual, que trasladó a un segundo plano el trabajo de los actores sobre el escenario, quienes terminaron por ser un elemento de apoyo decorativo. El interés reside en el mutuo intercambio parietal, pero esto no sucede



Fig. 62 – *Il fuoco, l'acqua, l'ombra*, 1998. ©Studio Azzurro.

cuando uno de los elementos es autosuficiente, y en este caso el video era tan espectacular que no necesitaba la representación actoral en tiempo real. En teatro todo aquello que no es necesario es un error.²²⁴

²²⁴ Castello, Roberto. “L’incontro di linguaggi diversi”, en Balzola, Andrea. *La scena tecnologica*. Op.cit., p.167.

De un modo similar introducen la interactividad en *Giacomo mio, salviamoci!* – *Giacomo mio, salvémonos!*, del 1998, donde Umberto Orsini recita textos epistolares y textos propios en un personal homenaje al escritor italiano Giacomo Leopardi. Detrás de él, una gran orquesta toca una composición de Giorgio Battistelli; delante, una gran mesa donde se proyectan fragmentos y narraciones referentes a la vida del poeta, una gran escena virtual parcialmente interactiva, que será liberada al final de la representación para la libre fruición del público asistente.



Fig. 63 – *Giacomo mio, salviamoci!*, 1998. ©Studio Azzurro.

“Ah, maledetta tu, vita, che sbuchi con dolore da una fenditura della carne! Buon compleanno, Giacomo, fratello...”²²⁵

La modalidad de la puesta en escena no resulta ya una representación de algo en concreto, sino que se trata de un espectáculo co-performativo, basado en ocasiones en la espontaneidad colectiva; el artista Giacomo Verde ha inventado una definición para dicha práctica: el *arte-ultrascenica*. La representación pasa a ser una acción colectiva dentro de una interfaz activa que permite una comunicación horizontal, que no se centra ya en el producto final, sino en el proceso.

²²⁵ “Ah, maldita tú, vida, que apareces con dolor de una apertura de la carne! Feliz cumpleaños, Giacomo, hermano...”

Los dispositivos tecnológicos han modificado los espectáculos teatrales en la medida que la imagen permitía ampliar la narración sobre el escenario. En el espacio se multiplican los detalles y los sonidos, desaparecen las paredes que limitan la representación.

Si bien en los ambientes sensibles Studio Azzurro ha siempre tratado de utilizar interfaces naturales para general una relación directa con la obra, en las artes escénicas han recurrido a diversos dispositivos tecnológicos para cubrir determinadas exigencias visuales, como es el caso del espectáculo de danza ***Wer mochte wohl Kaspar Hauser sein***, del 2000, donde el técnico se servía de un guante o *data globe* para mover un gigantesco caballo virtual que interactuaba con los personajes. Stefano Roveda, el encargado de programar el guante (lo había hecho anteriormente con Giacomo Verde y el personaje *Bit*) incorporará elementos de realidad aumentada en diversos pasajes de los museos de narración y los recorridos expositivos, si bien los dispositivos suelen presentarse “camuflados” para que la interacción sea lo más natural posible.

En su afán por aligerar la obra artística, el espacio teatral resulta enteramente virtual en 2004 realizan ***Neither***, con una surrealista puesta en escena de la ópera para soprano y orquesta compuesta por Morton Feldman en 1976. Con texto de Beckett, el compositor le había encargado realizar el libreto plasmando la “quinta esencia” de su poética, lo cual el dramaturgo interpretó como un denso párrafo de líneas que condensaban de un modo, más que narrativo, abstracto, su versión de la cuestión universal sobre la existencia humana entre el “yo” y el “no yo”. Studio Azzurro optó por representar dicho lugar común a

través de unos pocos objetos dispersos como un pájaro enjaulado, un hombre en la cama, un árbol, una escalera, una puerta semi abierta, y el resto del escenario vacío; con dicha recreación evocativa del particular limbo que ideó Beckett.²²⁶



Fig. 64 – *Neither*, 2004. ©Studio Azzurro.

“To and fro in shadow form inner to outer shadow from impenetrable self to impenetrable unself by way of neither as between two lit refuges whose doors once neared gently close, once away turned from gently part again [...] unspeakable home.”²²⁷

²²⁶ Monteverdi, Anna Maria, “Beckett 100: Video Beckett. Installazioni, opere video, cortometraggi, animazioni e videoscenografie ispirate a Samuel Beckett.” [en línea], en *Ateatro* 99.20, el 25 de mayo de 2006. Disponible en www.ateatro.org/mostranotizie2bis.asp?num=99&ord=20 [consultado el 10 de abril de 2015]

²²⁷ “Delante detrás en la sombra interna a la externa, del yo impenetrable al impenetrable no-yo a través de ninguno, como entre dos refugios iluminados cuyas puertas se cierran gentilmente cuando uno se acerca, una vez que uno se aleja se abren de nuevo [...] morada indecible.”

En el espectáculo *Galileo (studi per l'inferno)* – *Galileo (estudios para el infierno)*, de 2006, un recorrido intelectual a través del pensamiento del fundador del método experimental y de la ciencia moderna trata de conjugar el rigor matemático con la imaginación poética y artística.²²⁸ El viaje visual acompaña al científico en su explicación racional del infierno, de sus demonios y del mismo Lucifer. En esta obra son los bailarines quienes accionan los mecanismos interactivos con sus movimientos, modificando la escena y fusionando simbólicamente el cuerpo del actor con el escenario o ambiente en que se mueve, diseñando como dice A. Balzola (co-autor de la dramaturgia) una “cosmogonía antropomorfa”.

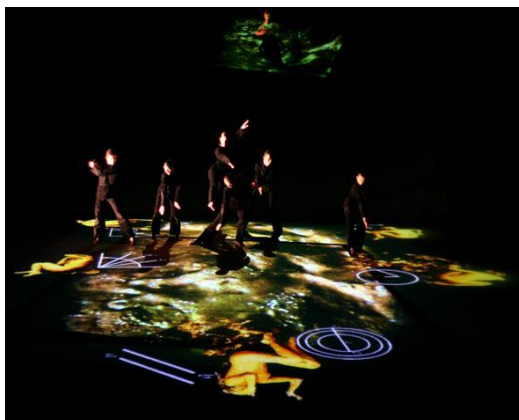


Fig. 65 – *Galileo (studi per l'inferno)*, 2006.
©Studio Azzurro.

Por último, respecto a la realización de los espectáculos escénicos de Studio Azzurro, cabe definir un concepto que surge a partir de la experiencia de proyectar conjuntamente la parte audiovisual con la representación de los actores/bailarines/músicos: la **dramaturgia multimedia**. La expresión, utilizada a menudo por Studio Azzurro y Andrea Balzola, se refiere a la “acción, escritura o proyecto de acción”, asociada a las nuevas tecnologías relacionadas con las

²²⁸ Balzola, Andrea. “Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo”, en Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro*. Op.cit., p.29.

artes escénicas. Abarca además las distintas artes visuales: una escritura de un proyecto que engloba una serie de “eventos performativos polisensoriales en tiempo real”²²⁹. Lo cual incluiría, por ejemplo, la escritura de un proyecto para un ambiente sensible.

Así mismo Balzola se refiere a la idea de “síntesis de las artes” que confluiría en la obra de arte total, anunciada por Wagner²³⁰, que ve su máxima realización en la conjunción de las artes escénicas (teatro, danza, ópera) con las artes audiovisuales (video, música, instalaciones) con el añadido de la inclusión de la figura del espectador, donde la noción de obra *de arte total* se amplifica en el concepto de la *obra abierta*.

Un elemento de vital importancia para lograr dicha sinergia en la dramaturgia ha sido, sin duda, el sonido. A lo largo de su trayectoria, Studio Azzurro ha colaborado con diversos músicos y compositores, que van del minimalismo ambiental de Brian Eno y Peter Gordon al clasicismo de Michael Nyman y Pietro Milesi, o los contemporáneos Giorgio Battistelli, Luca Francesconi e Ivan Fedele. Han trabajado sobre obras musicales ya constituidas como las de Luciano Bero, Morton Feldman, Nicola Sciarrino entre otros, con colaboradores como Stefano Scarani, Alberto Morelli y Tommaso Leddi. Paolo Rosa recordaba cómo se dieron cuenta en la realización de *Il giardino delle cose* de la importancia del propio

²²⁹ Molina, Ángela. *Ambientes sensibles*. Op.cit., p.128.

²³⁰ A. Balzola se basa en la idea de Richard Wagner de la “obra de arte total” a partir de su ensayo *The Artwork of the Future* de 1849, donde explica que ésta supone una sinestesia aunando las diversas artes visuales. Según el compositor, la obra de arte debe responder a las preguntas más profundas del público, debe contener en sí la voluntad común a todas las artes que la componen de dirigirse a un mismo público: sinergia entre los lenguajes escénicos. En este aspecto Wagner se anticipaba al terreno que ganaría el teatro más de un siglo después, definiéndolo como el lugar idóneo de fusión de las diversas disciplinas artísticas. Balzola, Andrea. Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali*. Op, cit., p.32.

sonido de la obra, que más adelante con los ambientes sensibles paso a ser un elemento generado por la experiencia interactiva, una materia sonora que surge de la transformación de la imagen en imagen-sonido o imagen-cosa.²³¹ También apuntaba la importancia que suponía para él la idea de Beckett del silencio, el significado del vacío que queda entre las palabras (o la música). El concepto de silencio en relación a la imagen se traduce en la búsqueda de lo invisible; la acción de hacer resurgir una imagen del vacío para volver después a volatilizarse es una de las conclusiones poéticas que más definen la obra de Studio Azzurro: la constante búsqueda de la ligereza, de la *leggerezza*, que reduce la materialidad de la obra a lo imprescindible.

²³¹ Valentini, Valentina. *La vocazione plurale della regia*. Op.cit.

2 - 5. El recorrido expositivo y el museo de narración.

“The art of tomorrow will be a collective treasure or will not be ART at all.”²³²

Victor Vasarely

El concepto del *museo multimedia de narraciones* surgió a partir de la experiencia del largo viaje, terrenal y sensorial, de Studio Azzurro a través de diversos lugares de la cultura mediterránea, que se vio materializado en el ambiente interactivo *Meditazioni Meditarraneo*. La exigencia del encuentro con el territorio, con sus gentes y su cultura, redescubrir una memoria histórica que mantenga vivo el concepto de identidad, fueron aspectos clave que empujaron al Studio a replantearse el carácter de sus recorridos expositivos sensibles, evolucionando hacia un nuevo modo de narrar historias, de transmitir sabiduría y conocimiento. Como dicen los propios artistas, son las “fuertes componentes narrativas e inmersivas y la cercanía de la relación interactiva” las características principales que definen sus museos; “habitats narrativos donde el público dialoga con las comunidades virtuales.”²³³

El concepto expositivo en el que se fundamenta el museo tradicional o *museo de colección* viene sustituido por la experiencia interactiva del *museo temático*, que surge a partir de las historias de determinadas identidades; únicas y diferentes. En ellos no se recogen objetos valiosos, sino que el bien expuesto es de carácter inmaterial y no tangible, bienes comunes que pertenecen a personas, colectivos y culturas, como los recuerdos, la memoria y los

²³² “El arte del mañana será un tesoro colectivo o no será ARTE en absoluto.”

²³³ www.studioazzurro.com

testimonios. Con la finalidad de recuperar la memoria del territorio y poder así reconsiderar el pasado (en ocasiones olvidado), el Studio propone el proyecto como un museo-laboratorio: un centro que dialoga con sus visitantes y que les invita a participar interactivamente, un ecosistema donde vivir una experiencia única a través de sus narraciones, sustituyendo la institución arcaica del *museo de colecciones* por la del *museo de narraciones*. La tecnología ofrece a los artistas posibilidades infinitas para desarrollar la interactividad de los museos multimedia basándose en los ambientes sensibles, sin olvidar su premisa de no distraer al visitante de la finalidad principal del museo: la transmisión de conocimientos a través de un lenguaje evocativo como es el del arte.

Tecnología – Arte – Aprendizaje – Territorio, son los cuatro nodos conceptuales que actúan como pilares de la práctica museística de Studio Azzurro; sintetizan las experiencias transversales de su trayectoria y confluyen en el museo de la memoria.²³⁴

Realizzare un museo, per nostra esperienza, è come affrontare gli spazi di un ciclo di affreschi: un percorso immersivo, multimediale, multisensoriale, esperienziale, che mescola documenti con oggetti, interpretazioni artistiche, azioni performative, che si integrano in una materia complessa capace di precipitare dentro un percorso di forte dimensione emozionale piuttosto che solo informativa. Un museo di narrazione come li vogliamo definire, poiché il narrare, con i modi propri di questa epoca, è ancora la maniera migliore per riconoscersi prima ancora che conoscere. E se poi questi musei contengono oltre il potenziale emozionale anche quello espressivo, cioè anche una propria partecipazione alla narrazione, allora l'esperienza diverrà irripetibile.²³⁵

²³⁴ Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione, percorsi interattivi e affreschi multimediali*. Milán, Silvana Editoriale Spa., 2011, p.9.

²³⁵ "Realizar un museo, según nuestra experiencia, es como afrontar los espacios de una serie de frescos: un recorrido inmersivo, multimedia, multisensorial, de experiencia, que

En la trayectoria del grupo se han sucedido, desde 1988, diversos proyectos de ideación y montaje de exposiciones temáticas, contratados por externos. Concebidas como *recorridos expositivos*, en un principio utilizaban tecnologías basadas en los videoambientes con múltiples monitores, como en ***Gli stili del corpo – Los estilos del cuerpo*** (1988) y ***Cosa ti sei messo in testa – Qué te has puesto en la cabeza*** (1991), consistiendo en ocasiones en exposiciones permanentes, como es el caso de ***La stanza di Trilussa – La habitación de Trilussa*** (2002) en el Museo de Roma en Trastevere, y que evolucionaron hacia los recorridos interactivos a partir de los ambientes sensibles, como ***Un giorno, tutti i giorni – Un día, todos los días*** (2006). Parte de los recorridos expositivos conforman pequeños museos contenidos dentro de otras realidades, como el ***Museo multimediale della miniera di Pozzo Gal – Museo multimedia de la mina de Pozzo Gal*** (2006) en las minas de Incurtosu, o el ***Museo civico del marmo di Carrara – Museo cívico del mármol de Carrara*** (2008) en el Museo de Carrara, mientras que algunas exposiciones itinerantes son de tal envergadura que terminan siendo museos permanentes, como es el caso de ***Fabrizio De André. La mostra – Fabrizio De André. La exposición*** (2008) expuesta en Génova, Nuoro, Roma, Palermo y Milán, ahora resta en el Palazzo Ducale de Génova, o que, pese a su complejidad, duran pocos meses por lo específico del tema que narran, como la inmensa muestra temporal en conmemoración de los 150 años de la unificación de Italia, ***Fare gli italiani. 1861-2011 Una mostra per i 150 anni della***

mezcla documentos con objetos, interpretaciones artísticas, acciones performativas, que se integran en una materia complicada, capaz de precipitarse dentro de un recorrido de una fuerte dimensión emocional en lugar de solo informativa. Un museo de narración como lo queremos definir, dado que el narrar, con los modos propios de esta época, es aun la manera mejor para reconocerse aún antes de conocerse. Y se después esos museos contienen además del potencial emocional también el expresivo, es decir una verdadera participación en la narración, entonces la experiencia será irrepetible.” Studio Azzurro; UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma. *Museo Laboratorio della Mente*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2010, p.18.

storia d'Italia – Hacer los italianos. 1861-2001 Una exposición por los 150 años de la historia de Italia (2011) en Turín. La idea del recorrido expositivo donde las instalaciones ocupan varios espacios o salas transitables es descrita por P. Ortuño como *recorrido múltiple*; el recorrido del espectador puede ser dirigido, o bien se le propone divagar a su libre albedrío. El segundo caso puede considerarse un *recorrido conceptual*, donde el espectador conforma la propia idea en referente a la intencionalidad del artista.²³⁶

La proyectación de museos de narración propiamente dichos comenzó en 2009 con la realización de su primer museo virtual, *Il baluardo – El baluarte*, ideado para los bajos de las murallas de la ciudad de Luca. Tres años antes habían realizado en el mismo lugar el ambiente sensible *Totale della battaglia*, cuya mágica evocación del pasado histórico en aquel baluarte, a través de un recorrido sensorial compuesto por imágenes que se fundían con la tierra, los muros y los pilares, da vida a la idea de transformar el lugar en un museo permanente. Los artistas recuerdan particularmente la sensación que emanaba del ambiente de *Totale della battaglia*; un experimento que engloba técnica, expresión, innovación y memoria, una evocación artística en contacto directo con el público, quien pasa a ser el protagonista y activador de la narración; el recorrido interactivo en que se basa la obra constituye lo que Paolo Rosa define como un “fresco audiovisual, mutante e invisible al mismo tiempo, envolvente y acogedor, capaz de dejarnos el sabor de la experiencia de la historia y la

²³⁶ Ortuño Mengual, Pedro; Doménech (dirigida por). *Análisis de la influencia del arte conceptual catalán en las videoinstalaciones de artistas valencianos de los 90* (Tesis). Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, UPV, 2002, p.84.

sensación del futuro”.²³⁷ Partiendo de unos comienzos totalmente autodidactas en el ámbito museístico, apuestan por la creación de espacios sensoriales afirmando que “en esta sociedad cibernética la fisicidad del espacio y el contacto con las personas resta para nosotros algo fundamental.”²³⁸

Fue su segundo museo, el **Museo Audiovisivo della Resistenza. Delle province di La Spezia, Massa e Carrara** – Museo audiovisual de la Resistencia. De las provincias de La Spezia, Massa y Carrara (2000), el proyecto que asentó la idea del espacio museístico interactivo como centro permanente de narraciones, partiendo de la necesidad de las gentes que vivieron aquel periodo de transmitir sus experiencias y recuerdos a las nuevas generaciones, convertirlos en patrimonio de todos, con la idea de comunicarse a través de un lenguaje actual, el multimedia.²³⁹ Desde entonces el grupo ha llevado a cabo la proyectación de una veintena de museos multimedia, entre los que destacamos el de la **Fabbrica della ruota. Sul filo della memoria** – Fábrica de la rueda. En el hilo de la memoria (2005), que narra la historia de los trabajadores de lana en la zona de baja montaña de Biella; **Montagna in movimento** – Montaña en movimiento (2007) dedicado al territorio y la cultura de los Alpes Meridionales, dentro de un fuerte abandonado del siglo XIX en Cuneo; **Il castello di Formigine. Il museo multimediale, il tempo, lo spazio** – El castillo de Formigine. El museo multimedia, el tiempo, el espacio (2007), un proyecto de investigación y

²³⁷ Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione*. Op.cit., p.39.

²³⁸ Leonardo Sangiorgi en la entrevista www.arte.rai.it Op cit.

²³⁹ La idea del museo de narración multimedia fue una iniciativa de Paolino Ranieri, un símbolo de la Resistencia en la zona del Valle del Magra, quien acudió a Milán a visitar personalmente a los miembros de Studio Azzurro proponiéndoles la realización de un proyecto donde comunicar su historia en primera persona, a través de un lenguaje acorde con el imaginario moderno. Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione*. Op.cit., p.51.

recuperación de la historia de un castillo medieval; y el **Museo Laboratorio della Mente** – *Museo Laboratorio de la Mente* (2008) en el antiguo hospital psiquiátrico de Santa Maria della Pietà, en Roma; y el **Museo dell'acqua di Siena** – *Museo del agua de Siena* (2010) que explora la historia de las galerías subterráneas de Siena, construidas en el s.XV para llevar el agua a las fuentes.

Como ejemplos de recorrido multimedia y museo-laboratorio de narración, hemos seleccionado para su análisis dos de los proyectos que mejor reflejan ambos conceptos: *Fabrizio De André. La mostra* y *Museo laboratorio della Mente*.

Si hay un cantautor especialmente significativo para el pueblo italiano (para muchos un poeta de las miserias y del amor, inigualable y eterno), ese es Fabrizio De André.



Fig. 66 - *Fabrizio De André. La mostra*. Genova Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura©2008-2009

“Non chiedete a uno scrittore di canzoni che cosa ha pensato, che cosa ha sentito prima dell’opera: è proprio per non volervelo dire che si è messo a scrivere.

La risposta è nell’opera.”²⁴⁰

Fabrizio De André

Studio Azzurro realizó en 2008 un recorrido expositivo que narra la vida y obra del cantautor, con motivo del décimo aniversario de su muerte: **Fabrizio De André. La mostra**. La inauguración

²⁴⁰ “No preguntéis a un escritor de canciones qué cosa ha pensado, qué cosa ha sentido antes de la obra: es justo por no querer decíroslo que se ha puesto a escribir. La respuesta está en la obra.” Fabrizio De André.

se llevó a cabo en el Palazzo Ducale de su ciudad natal, Génova, con una gran acogida por parte del público, para después realizar un recorrido itinerante por varias ciudades de Italia. No se trataba solamente de rendir un tributo al artista, sino de recomponer los fragmentos de su complejo pensamiento, de mapear su territorio creativo sin caer en una banal celebración.²⁴¹ Su vida, su música, reflexiones y demás aspectos de De André son representados a través de seis áreas temáticas, sin orden establecido:

- *Sala de las pantallas* “La poética”: a través de seis pantallas transparentes colgadas en medio de la sala vienen representados en video seis conceptos del universo poético del cantautor; el amor, la muerte, la anarquía, la guerra y los hombres, cada video acompañado por cuatro temas musicales de su discografía que hacen referencia al concepto.



Fig. 67 - Fabrizio De André. La mostra (Sala de las pantallas). Genova Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura©2008-2009.

- *Sala de la música*: en donde el espectador encuentra cuatro mesas, tres de ellas son sensibles, la cuarta contiene las portadas de los 33 álbumes de De André, a modo de tienda de discos usados; al colocar una de las portadas sobre una mesa sensible, se acciona una video proyección que narra la historia de dicho volumen con testimonios, entrevistas y demás documentos audiovisuales.

²⁴¹ Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione*. Op.cit., p.151.

- *Sala del tarot* (“Los personajes”): treinta personajes descritos por De André en sus canciones son representados como treinta cartas del tarot. Los visitantes pueden así mismo crear sus propias cartas del tarot a través de una pantalla interactiva donde pueden seleccionar imágenes y escribir su nombre.



Fig. 68 - Fabrizio De André. *La mostra (Sala del tarot)*. Genova Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura©2008-2009.

Los tarots realizados pasan a formar parte de un archivo común visitable en la web de la exposición. Así mismo, pueden componerse online²⁴² cargando fotografías y videos a la web de la muestra desde un ordenador personal. En este aspecto la obra se presenta abierta a la aportación personal del espectador, algo parecido a la proyección de imágenes y textos del recuerdo de los habitantes de Imola en la videoinstalación // *segno della memoria* (2013).

- *Sala de la vida*: en la sala el visitante encuentra tres trípodes, cada uno de ellos soporta un visor (un marco de madera); al lado, sobre diversas mesas antiguas hay esparcidos más de cien fotogramas impresos en láminas de plexiglassa. Cada fotograma representa una imagen de la vida de De André, y al inserir uno en la ranura de uno de los visores, se acciona una proyección, un testimonio audiovisual de un amigo o familiar del cantante que cuenta la anécdota que encierra la imagen.

- *Sala del cine*: La sala que cierra la exposición está ambientada como una pequeña sala de cine de ensayo, con sillones de descanso para visionar

²⁴² Página web de la exposición: <http://62.101.86.34/deandre/index.htm> [consultado el 12 de abril de 2015]

cómodamente la proyección de 4 horas que se muestra en la gran pantalla. Se trata de un documental que narra la vida de Fabrizio De André, incluyendo imágenes inéditas, entrevistas completas y las apariciones televisivas más destacadas, recuperadas por cortesía del archivo de la Rai.

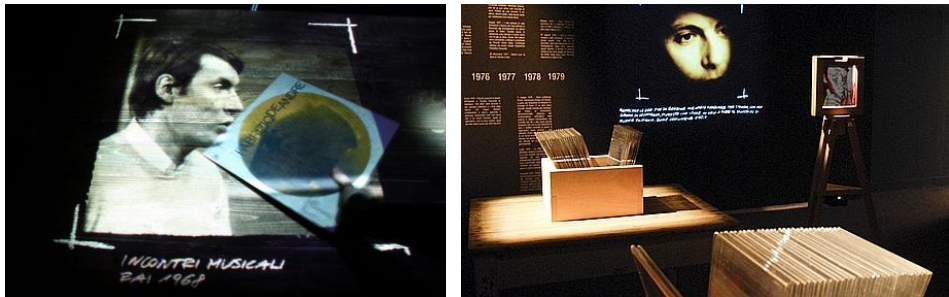


Fig. 69 - Fabrizio De André. La mostra (Sala de la música y Sala de la vida). Genova Palazzo Ducale Fondazione per la Cultura©2008-2009 / ©Studio Azzurro.

Emplazado en el antiguo manicomio provincial de Santa Maria della Pietà (del siglo XVI), el **Museo Laboratorio della Mente** nace de la necesidad de mantener viva la memoria de lo sucedido en el centro, de las injusticias cometidas en pasado con los enfermos mentales por parte de las instituciones electroshock, camisas de fuerza, inducción de fiebres maláricas), y, a su vez, con la intención de revalorizar las técnicas revolucionarias que implantó el psiquiatra Franco Basaglia,²⁴³ basadas en la abolición de las medidas abusivas y el desarrollo de la relación de los sanitarios con los enfermos.

El hecho de proyectar un museo de la mente multimedia suponía tratar con dos complejas problemáticas sociales de nuestro tiempo: por una parte, se trata de

²⁴³ www.fondazionebasaglia.it [consultado el 12 de abril de 2015]

un centro dedicado a la búsqueda del equilibrio psíquico a partir del estudio de las diversas patologías mentales y, por otra parte, su representación a través de las narraciones multimedia pone de manifiesto el debate subyacente sobre el dominio técnico al cual estamos sometidos, que “nos expone hacia derivas desconocidas”, poniendo, a su vez, en riesgo el equilibrio de nuestros sentidos. En esta ocasión, y más que en ninguno de los proyectos anteriores del Studio, la difícil tarea comprendía, como dice P. Montani, una delicada “progettazione tecnica della sensibilità”²⁴⁴ (proyección técnica de la sensibilidad).

Por otra parte, una emotiva coincidencia contribuyó a que se creara una especial implicación por parte de Studio Azzurro en el proyecto: revisando las carpetas clínicas de los enfermos encontraron la del primer ingreso de Oreste Fernando Nannetti, *Nanof*, el extraordinario personaje que habían retratado en su film más de veinte años atrás.²⁴⁵ La influencia de Nanof se deja ver en el diseño del recorrido expositivo, cuyo pasillo central está dividido por un muro transparente. El muro sirve para conducir el recorrido, acoge proyecciones y separa espacios, y todo con una base gráfica inspirada en las incisiones que realizaba Nanof sobre el muro de piedra del manicomio de Volterra. Conceptualmente, el muro representa los diferentes estados de la percepción y de la apreciación del mundo por parte de los pacientes, que se debate entre el “mundo interior” y el “mundo exterior”, haciendo alusión no solamente a su situación mental, sino también a la terrible exclusión social que han sufrido siempre por parte de las estructuras donde son reclusos.

²⁴⁴ Citado por Meloni, Lucilla. “Studio Azzurro e il Museo Laboratorio della Mente.” [en línea], en *La Critica. Rivista telematica di arte, design e nuovi media*, el 22 de enero de 2011. Disponible en www.lacritica.net/lucilla_meloni.htm. [consultado el 12 de abril de 2015].

²⁴⁵ Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione*. Op. cit., p.131.

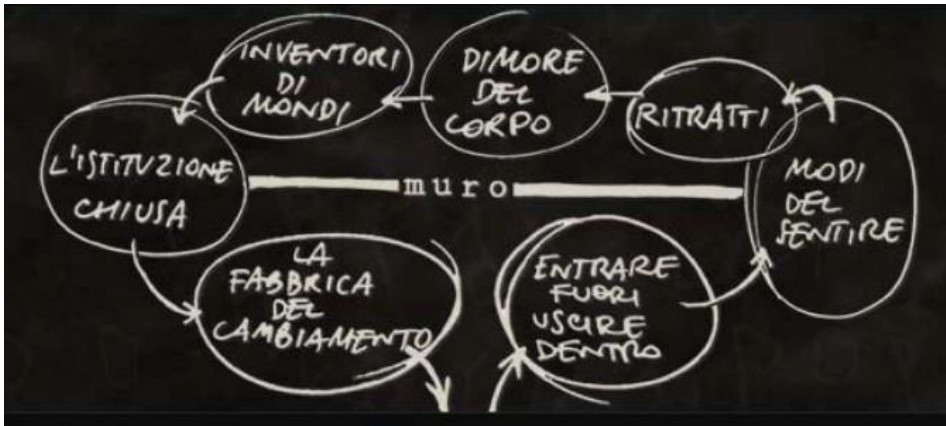


Fig. 70 - Museo Laboratorio della Mente (Boceto esquemático), 2008. ©Studio Azzurro.

- *Entrare fuori uscire dentro (Entrar fuera salir dentro)*: Al ingresar al museo, lo primero que se aprecia son una serie de proyecciones de grandes ojos que observan al visitante. Simbolizan la mirada de los pacientes que han vivido entre sus paredes, y que acompañarán y observarán su recorrido. A continuación el espectador se encuentra con el muro de cristal y las impactantes video-proyecciones de personas que chocan contra su superficie (basadas en el ambiente sensible *Dove va tutta sta gente?*), evocando el drama de la reclusión.



Fig. 71 - Museo Laboratorio della Mente (*Parlare*), 2008. ©Studio Azzurro.

- *Modi del sentire (Modos de sentir)*: El área está compuesta por cuatro salas dedicadas a la percepción por parte de los enfermos mentales. *La Camera di Ames (Habitación de Ames)* se trata de una habitación distorsionada que crea una ilusión óptica de alteración de la perspectiva; *Parlare (Hablar)* delante de una proyección de una gran boca cerrada hay situado un micrófono, cuando el

visitante se acerca y empieza a hablar, comienza a su vez el discurso de la boca, las voces se superponen resultando imposible escuchar lo que quiere decirnos; *Vedere (Ver)* donde el visitante se ve reflejado en un juego de espejos, si bien su imagen es reproducida en algunos de ellos en video, ralentizada (time-delay) creando un efecto de extrañamiento, distorsionando la capacidad de reconocerse a sí mismo aquí y ahora; *Ascoltare (Escuchar)* es una habitación conectada con la segunda, *Parlare*, a través de unos embudos colocados en el techo que transmiten voces pertenecientes al público que visita en ese momento el museo, entre las que se reconocen las frases que poco antes había dicho algún visitante delante del micrófono.

- *Ritratti (Retratos)*: El área representa la imagen de los internos. Comienza con la sala *Righetti* donde hay expuestos 24 retratos de pacientes dibujados por el psiquiatra Righetti, seguida por la sala *La macchina fotografica (La máquina fotográfica)* donde se invita al espectador a sentarse delante del objetivo sobre una vieja silla de madera rodeada de las pizarras con las que numeraban a los pacientes que ingresaban, representando simbólicamente su ingreso en el museo.



Fig. 72 - Museo Laboratorio della Mente (*La macchina fotografica*), 2008. ©Studio Azzurro.

- *Dimore del corpo (Moradas del cuerpo)*: Esta área se basa en el punto de vista de los internos. Comienza por la sala *Il tavolo sonoro (La mesa sonora)* que funciona como una caja de resonancia que transmite sonido, cuando el visitante se apoya con los codos y coloca las manos cubriendo sus orejas puede oír voces, pensamientos e historias de los internos, mediante una posición que a menudo adoptan algunos enfermos mentales; el segundo espacio es *Il dondolo (El balancín)* en donde el visitante debe sentarse en una silla colocada en mitad de la sala mientras enfrente suyo se suceden las proyecciones de antiguos internos, mezcladas con las fotografías tomadas a los visitantes actuales en la sala *La macchina fotografica*. Para aumentar y disminuir las imágenes el

espectador ha de inclinar su cuerpo hacia adelante y hacia atrás, simulando de nuevo el vaivén de ciertos pacientes con trastornos mentales.

- *Inventori di mondi (Inventores de mundos)*: En esta área se presentan la vida y la obra artística de dos antiguos pacientes, Fernando Oreste Nannetti y Gianfranco Baieri, a través de sendas proyecciones de video sobre las paredes.

- *L'istituzione chiusa (La institución cerrada)*: En el área se representa la violencia de las instituciones, y su dominio sobre los pacientes y sobre los

trabajadores. Comienza por *Luoghi della memoria (Lugares de la memoria)* en donde se muestran algunas habitaciones tal y como eran antiguamente, salas de los horrores donde se realizaban los electroshocks y los abusos a base de



Fig. 73 - Museo Laboratorio della Mente (*Inventori di mondi*), 2008. ©Studio Azzurro.

drogas; sigue la sala *Le storie (Las historias)* con dos grandes mesas de madera maciza, sobre una de ellas hay apoyadas tazas y cucharas y sobre la otra se proyectan carpetas e informes que al ser tocados narran la vida cotidiana de los pacientes.

- *La fabbrica del cambiamento (La fábrica del cambio)*: en ésta última área se cuenta la historia de la reforma de los centros psiquiátricos a partir de las revueltas de los años 60. La primera sala *Lia Traverso e la rivolta delle forchette (Lia Traverso y la revuelta de los tenedores)* el visitante se encuentra un monitor rodeado de tenedores, donde se narra la historia de la revuelta de

Lia Traverso; la última sala *La proliferazione delle idee* (*La proliferación de las ideas*) cierra el recorrido con el pensamiento del psiquiatra Franco Basaglia a través de una serie de videos, testimonios y documentos, quien con su empeño contribuyó al cierre de los manicomios.

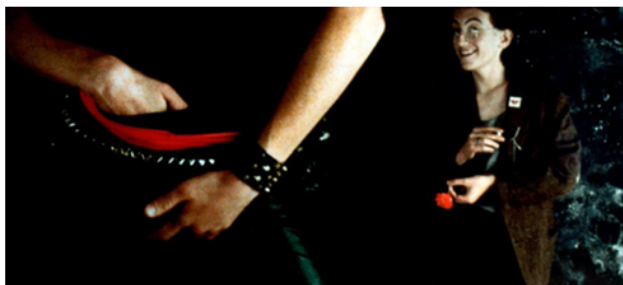
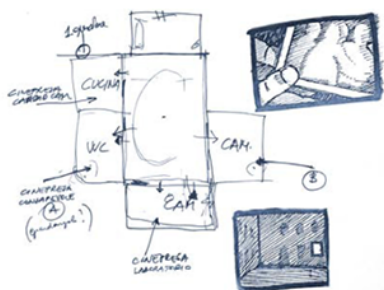


Fig 74 - Museo Laboratorio della Mente (Lia Traverso e la rivolta delle forchette), 2008. ©Studio Azzurro.

2. 6. Fichas de obras. Películas, videoinstalaciones, videoambientes, ambientes sensibles, recorridos expositivos y museos de narración. Orden cronológico de 1980 a 2013.

En este capítulo hemos creído conveniente insertar las fichas técnicas de las obras más destacadas de Studio Azzurro, de las cuales hemos hablado en los capítulos anteriores, para su mejor consulta. Cada ficha incluye el primer lugar de exhibición, las características técnicas, una sinopsis, los créditos de realización y un link a un tráiler o, si existe, a la página web del proyecto. En este caso el orden será cronológico, respetando la evolución temporal del trabajo del grupo.

TÍTULO FACCE DI FESTA



Lugar de presentación

Reseña "L'altro Cinema Europeo", Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia

Descripción Técnica

Película de 16mm, color, 60'

Sinopsis

La película fue rodada durante una fiesta privada en una casa, en Milán. Supone una reflexión sobre la actitud de la juventud milanese de la época (1979). Utilizando diversos recursos cinematográficos (cámara oculta, entrevistas directas, imágenes descriptivas) la cinta muestra al espectador el comportamiento hedonista y despreocupado, en ocasiones absurdo o simplemente festivo, de una juventud rebelde en pleno cambio político y social. Describe de modo explícito y realista la "levedad" que caracterizaría la década de los 80 dentro de un ambiente de excesos de drogas y alcohol.

Créditos

Realización: Armando Bertacchi, Fabio Cirifino, Gianni Rocco, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Fotografía: Armando Bertacchi, Fabio Cirifino

Cámara oculta: Gianni Rocco

Montaje: Anna Missoni

Entrevistas: Leonardo Sangiorgi

Coordinación: Paolo Rosa

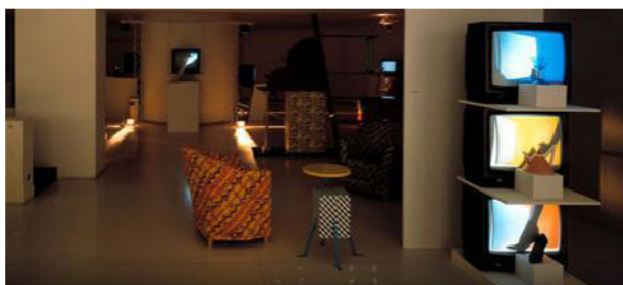
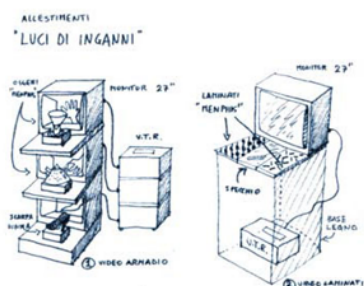
Producción: Studio Azzurro

Trailer

www.youtu.be/XHNUHkRqXKg

VIDEOAMBIENTE 1982

TÍTULO LUCI DI INGANNI



Lugar de presentación

Showroom ARC-74, Milán

Descripción Técnica

11 monitores, 7 objetos de la colección de los años 1981-82 del grupo Memphis (video-armario, gota, video-laminados, humo, lampara, flores, video-poltrona)

Sinopsis

La primera videoambientación del Studio Azzurro parte de la idea del haiku, mezclando objetos cotidianos con imágenes de video interactuando con ellos y evidenciando así el uso expresivo de dicho lenguaje. Situando, por ejemplo, un zapato de mujer en una piana, detrás del cual un monitor proyecta un pie provándose un zapato similar, a modo de videorealidad paralela o realidad virtual; otro objeto suspendido en el aire contiene un líquido que supuestamente gotea encima de un monitor donde se ven las gotas caer en el agua virtual y se oye el sonido que emiten al chocar contra ésta.

Créditos

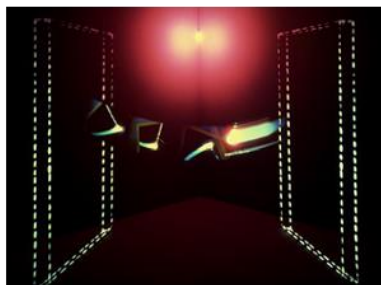
Proyecto: Studio Azzurro
Producción: Studio Azzurro

Trailer

www.youtu.be/Rk-gGk8sq3E

VIDEOAMBIENTE 1983

TÍTULO QUATTRO IMMAGINI CON INTERFERENZE VIDEO



Lugar de presentación

“Nuove tendenze italiane nella creazioni dell’immagine”, Palazzo Fortuny, Venecia

Descripción Técnica

Cámara fotográfica Sinar 13-18, película fotográfica, diapositivas a color, una escalera, una lámpara, un ventilador, un televisor, dos paredes y un suelo

Sinopsis

Se trata de un workshop intensivo titulado “Fotografie con interfenenze video”. La hipótesis propuesta era la de comprobar de qué manera actúa el lenguaje audiovisual magnificando la potencia narrativa de la fotografía, creando un video a partir de imágenes diversas fotografiadas previamente. El resultado fueron cuatro creaciones en video realizadas por los asistentes al workshop; cada uno de ellos asumió un roll (cámara, luces, montaje, etc...).

Créditos

Coordinación workshop: Gianni Basso, Armando Bertacchi, Fabio Cirifino, Walter Grazzani, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi, Paolo Utimpergher

Trailer

www.youtu.be/eR5jFGlqv5Y

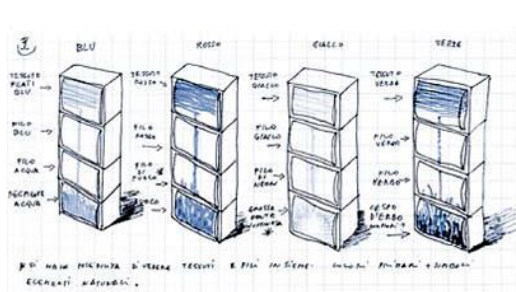
TÍTULO LATO D



Lugar de presentación	Premio Filmmaker 2ª edición, Milán
Descripción Técnica	Película de 16mm, color, 22'
Sinopsis	El montaje se realiza partir de varias grabaciones realizadas en formato Super 8mm por el protagonista, un joven de 17 años llamado anónimamente "D.". Utilizando los fragmentos filmados e insertando el texto de una serie de entrevistas realizadas al señor D. entre los años 77-78, se compone el ficticio autorretrato de un joven artista que experimenta con su propia imagen en plena búsqueda de un lenguaje expresivo, dirigiéndose a la cámara en modo provocativo y con planteamientos más o menos lúcidos, acompañado por la música de Lou Reed.
Créditos	<i>Realización:</i> Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi <i>Montaje:</i> Anna Missoni <i>Super 8 found footage:</i> D. B.
Trailer	www.youtu.be/ioFEnxYwWXI

VIDEOAMBIENTE 1983

TÍTULO CLESSIDRE



Lugar de presentación

Fortezza da Basso, Florencia

Descripción Técnica

6 programas de video, 16 monitores

Sinopsis

Clessidre significa reloj de arena. Cuatro columnas, cada una compuesta por cuatro monitores, representan relojes cuya arena es sustituida por imágenes digitales que simulan la caída vertical de un elemento. En cada uno de los monitores superiores se muestra un trozo de tejido hecho de punto, que se deshila; en el monitor de debajo se ve la continuación del hilo que desciende por el tercero, ya cambiando de estado, hasta un cuarto monitor en donde termina, convertido en cada caso en un elemento: Agua (hilo azul), Luz (hilo amarillo), Fuego (hilo naranja) e Hierba (hilo verde).

Créditos

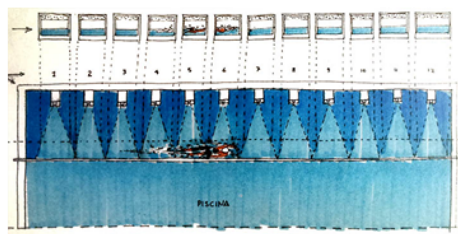
Proyecto: Studio Azzurro
Producción: Studio Azzurro

Trailer

www.youtu.be/WKYMM_rw3ZU

VIDEOAMBIENTE 1984

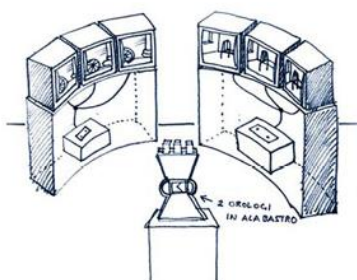
TÍTULO IL NUOTATORE (VA TROPPO SPESSO A HEIDELBERG)



Lugar de presentación	Palazzo Fortuny, Venecia
Descripción Técnica	12 programas de video sincronizados, 24 monitores, 1 reloj electrónico
Sinopsis	La instalación se centra en el nado de un hombre a lo largo de una doble fila formada por 24 monitores, en mitad de una sala ambientada con azulejos de piscina, luz azul y música de Peter Gordon. Contemporáneamente al nado del protagonista se suceden una serie de 100 microeventos aleatorios: el zambullido de una mujer desnuda, la aparición de una rueda flotando, una pelota que cae; que ocupan cada uno un solo monitor. Dichos intrusos espontáneos rompen la monotonía del nadador y hacen participe al espectador de una experiencia única.
Créditos	<i>Idea:</i> Studio Azzurro <i>Dirección:</i> Paolo Rosa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi <i>Asistente de cámara:</i> Gianni Basso, Armando Bertacchi, Massimo Foletto, Walter Grazzani <i>Montaje video:</i> Paolo Rosa <i>Sonido y música:</i> Peter Gordon <i>Escenografía:</i> Flavio Albanese <i>Performer:</i> Aurelio Gravina
Trailer	www.youtu.be/xn6stTGqYEM

VIDEOAMBIENTE 1984

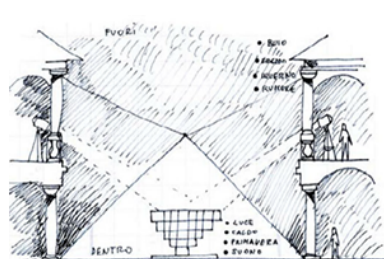
TÍTULO TEMPO DI INGANNI



Lugar de presentación	Centro Multimediale, Volterra
Descripción Técnica	Programa de video, 9 monitores conectados a 4 objetos de alabastro de N. du Pasquier, G. J. Sowden (grupo Memphis)
Síntesis	Las imágenes fueron grabadas en la ciudad de Volterra, en Toscana, lugar mágico por sus leyendas cuyo elemento típico es el alabastro esculpido. En cada monitor se ven imágenes de diversos puntos característicos: la catedral, el manicomio, la cárcel, el teatro romano; con un montaje común, a base de movimientos de barrido de cámara de un segundo de duración, imitando las agujas de un reloj, el mismo reloj que marca el tiempo en la catedral, cuya campana redobla reforzando el segundero.
Créditos	<i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi <i>Dirección:</i> Leonardo Sangiorgi <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi <i>Montaje video:</i> Leonardo Sangiorgi
Trailer	www.youtu.be/Llu8iuiCrkk

VIDEOAMBIENTE 1984

TÍTULO DUE PIRAMIDI



Lugar de presentación

Cortile del Palazzo del Senato, Milán

Descripción Técnica

21 programas de video, 42 monitores, 1 pirámide de PVC (realizada en colaboración con Franco Mazzucchelli)

Sinopsis

En el patio del Palacio del Senado se situó una enorme pirámide de PVC, sostenida gracias a oncemil metros cúbicos de aire caliente. Dentro se instaló otra pirámide, en este caso invertida, formada por 42 monitores que proyectaban, a modo de pantalla gigante, la danza de tres bailarines al ritmo de una melodía étnica. El escenario simula un pequeño paraíso con naranjos, cuyos frutos son tocados continuamente por los bailarines.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Montaje video: Paolo Rosa

Coreografía: Gianni Secchi

Escenografía: Franco Mazzucchelli

Trailer

www.youtu.be/n8dj7NybP64

ESPECTÁCULO 1985

TÍTULO PROLOGO A DIARIO SEGRETO CONTRAFFATTO



Lugar de presentación	La Pirámide, Roma
Descripción Técnica	7 performers, 20 monitores, 13 videocámaras
Sinopsis	La primera obra teatral de Studio Azzurro, en colaboración con Giorgio Barberio Corsetti, supone el nacimiento del concepto de la <i>doppia scena</i> , o doble escena, donde los personajes que aparecen en los monitores interactúan con la representación en directo. En el mundo virtual se refleja aquello que sucede en la escena real: cuando un hombre sopla su mano y de ella sale una nube de polvo, así mismo una nube de polvo se propaga por las imágenes dentro de los monitores.
Créditos	<i>Producción:</i> Teatro la Piramide, Roma <i>Idea:</i> Giorgio Barberio Corsetti, Paolo Rosa <i>Dirección teatral:</i> Giorgio Barberio Corsetti <i>Dirección video:</i> Paolo Rosa <i>Colaboración dirección video:</i> Elena D'Apporto <i>Fotografía y luces:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi, Mario Coccimiglio, Italo Pesce Delfino <i>Montaje video:</i> David Martinez <i>Sonido y música:</i> Daniel Bacalov <i>Vestuario:</i> Uliva Pizzetti, Stefania Sordillo <i>Performers:</i> Anna Paola Bacalov, Giorgio Barberio Corsetti, Philippe Barbut, Irene Grazioli, Giovanna Nazzaro, Franco Ripa Di Meana, Simona Vannucchi <i>Escenografía:</i> Mariano Lucci <i>Producción ejecutiva:</i> Salvatore Sansonetti
Trailer	www.youtu.be/rQDA-2wkTXI

TÍTULO L'OSSERVATORIO NUCLEARE DEL SIGNOR NANOF



Lugar de presentación

Festival de cine independiente Filmmaker, 3ª edición

Descripción Técnica

Película de 16mm, color, 60'

Sinopsis

El film cuenta la historia del señor Nanof, basado en el personaje real Oreste Fernando Nannetti. Situada en el manicomio criminal de Voleterra, el obsesivo Nanof dedica cada noche durante 12 años a grabar en las paredes externas del centro su mundo particular representado mediante un sistema de símbolos y dibujos, a modo de mapa historiado. La película se adentra en la mente incomprensible del personaje, tratando de representar el modo en que plasmaba sus teorías, un peculiar estilo "artístico", considerado *art brut*.

Créditos

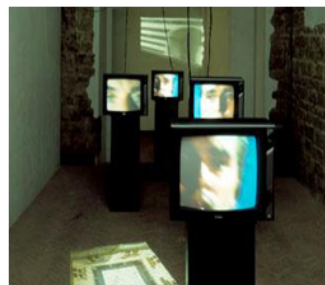
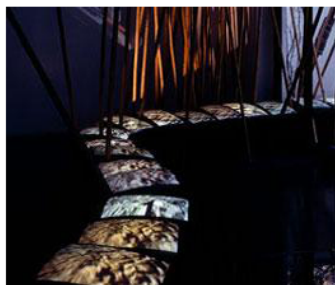
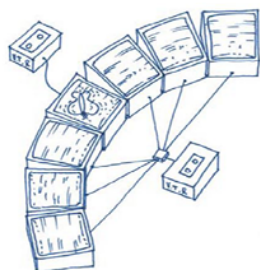
Guión: Lara Fremder, Gennaro Fucile, Paolo Rosa
Dirección: Paolo Rosa, Lara Fremder
Fotografía: Armando Bertacchi, Fabio Cirifino
Cámara: Giuseppe Baresi
Asistente cámara: Mario Coccimiglio, Massimo Foletto, Giorgio Garini, Andrea Lomuscio
Sonido: Italo Petriccione
Montaje: Anna Missoni
Música: Piero Milesi
Escenografía: Esther Musati
Actores: Giorgio Barberio Corsetti, Isabella Dalla Ragione, Giampiero Frondini, Valeria Magli, Davide Pinardi, Gregorio Spini, Mino Trafeli
Mezcla sonido: Alberto Cavalli
Producción ejecutiva: Marina Giardina

Trailer

www.youtu.be/pOtBFxKNOHU

VIDEOAMBIENTE 1985

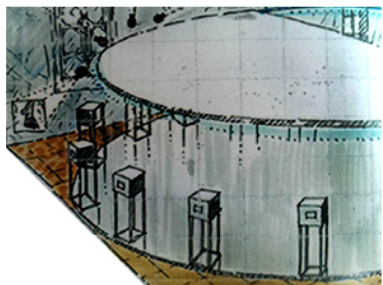
TÍTULO STORIE PER CORSE



Lugar de presentación	"Progetto Etruschi", Volterra
Descripción Técnica	10 monitores, 6 programas de video, 6 proyecciones
Sinopsis	Obra basada en el movimiento, supone un recorrido compuesto por una serie de monitores colocados en el suelo formando una fila, un sendero por el cual fluyen imágenes dando la sensación de movimiento de un monitor a otro. En un preciso momento aparece una figura, que rompe el ritmo natural de la obra. Y corre, el hombre corre hasta liberarse del ambiente.
Créditos	<i>Proyecto:</i> Studio Azzurro <i>Música:</i> Roberto Musci, Giovanni Venosta <i>Performer:</i> Aurelio Gravina <i>Producción:</i> Studio Azzurro, Centro Multimediale di Volterra
Trailer	www.youtu.be/pYlpraucT88

VIDEOAMBIENTE 1985

TÍTULO VEDUTE (QUEL NON STA MAI FERMO)



Lugar de presentación	Palazzo Fortuny, Venezia
Descripción Técnica	12 monitores, 12 cámaras de vigilancia, chroma-key
Síntesis	Los monitores son dispuestos de forma semicircular en el centro de una sala poco iluminada. Muestran imágenes en directo de las videocámaras de vigilancia situadas en diversos canales y callejones de Venecia. Contemporáneamente se sobreponen a dichas imágenes las de ciertos personajes (introducidos con la técnica del chroma-key), que aparecen y desaparecen de escena en un continuo movimiento, atrapados entre su mundo virtual y la representación virtual de la realidad.
Créditos	<i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi <i>Argumento:</i> Sergio Leone <i>Dirección:</i> Paolo Rosa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi <i>Asistente de cámara:</i> Mario Coccimiglio, Paolo Utimpergher <i>Montaje:</i> Paolo Rosa <i>Sonido y música:</i> Piero Milesi <i>Ambientación sonora:</i> Cristina Kubisch <i>Performers:</i> Anna Paola Bacalov, Giorgio Barberio Corsetti, Philippe Barbut, Irene Grazioli, Giovanna Nazzaro, Franco Ripa di Meana e Monica Vannucchi
Trailer	www.youtu.be/tXFQ9esYhbU

VIDEOINSTALACIÓN 1986

TÍTULO LA SCALA RICOSTRUITA



Lugar de presentación

Teatro la Scala, Milán

Descripción Técnica

Videowall de 16 monitores, 4 altavoces

Sinopsis

El 16 de Agosto de 1943 el teatro de la Scala de Milán fue bombardeado; se derrumbaron el techo, el escenario y dos galerías. Quedaron en pie las paredes, donde estaban aún pegadas las pancartas con que los milaneses pedían la vuelta de Toscanini tras la caída de Mussolini. Las imágenes del videowall muestran el concierto de inauguración dirigido por Arturo Toscanini en mayo del 46, tras la reconstrucción del teatro.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

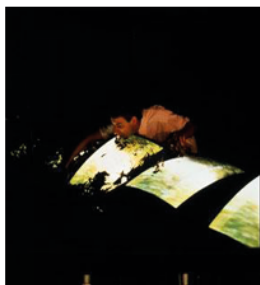
Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Montaje video: Leonardo Sangiorgi

ESPECTÁCULO 1986

TÍTULO CORREVA COME UN LUNGO SEGNO BIANCO



Lugar de presentación

“Barrochi e tendenze”, Festival di Villa Medici, Roma

Descripción Técnica

5 performers, 1 cantante, 40 monitores, 4 videocámaras

Sinopsis

El espectáculo se desarrolla dentro de un escenario formado por un bosque de cañas de bambú y un camino formado por monitores, un recorrido que funciona como hilo conductor de la historia. La obra nace a partir del videoambiente *Storie per corse*, esta vez jugando con la doble presencia de los actores, entre el real y el virtual, en una atmósfera en continuo movimiento que representa la carrera de Orfeo, encerrando una doble lectura, pues hace referencia a su vez a la condición contemporánea y la búsqueda frenética de una orientación.

Créditos

Idea: Giorgio Barberio Corsetti, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi, Fabio Cirifino

Producción: Roma Europa Festival

Dirección teatral: Giorgio Barberio Corsetti

Dirección video: Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Ayudante de dirección video: Elena Dapporto

Fotografía y luces: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi, Mario Coccimiglio, Italo Pesce Delfino

Montaje video: David Martinez

Sonido y música: Roberto Musci, Giovanni Venosta

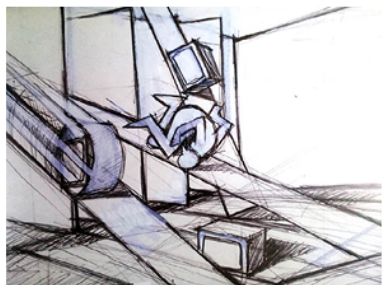
Performers: Anna Paola Bacalov, Sandro Bittuleri, Philippe Barbut, Giorgio Barberio Corsetti, Giovanna Nazzaro, Benedetto Fanna

Trailer

www.youtu.be/BqwnBELFic8

ESPECTÁCULO 1987

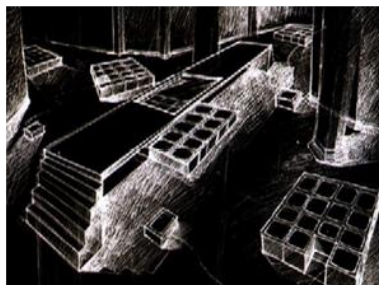
TÍTULO LA CAMERA ASTRATTA



Lugar de presentación	“Documenta 8”, Kassel, Salzmannfabrik
Descripción Técnica	7 actores, 20 monitores, 13 videocámaras
Sinopsis	El espectáculo representa el mundo interior del protagonista. Un mundo onírico y caótico donde los actores expresan con sus movimientos sensaciones, obsesiones, recuerdos, que se retuercen y se deforman, interactuando con monitores así mismo en movimiento. La música define un ritmo inquietante en el que la doble escena divide y amplifica la performance.
Créditos	<i>Idea:</i> Giorgio Barberio Corsetti, Paolo Rosa <i>Producción:</i> CRT centro di ricerca per il teatro Milano <i>Dramaturgia:</i> Giorgio Barberio Corsetti, Lara Fremder y Gennaro Fucil <i>Dirección teatral:</i> Giorgio Barberio Corsetti <i>Dirección video:</i> Paolo Rosa <i>Ayudante de dirección:</i> Luca Scarzella <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio <i>Sistemas tecnológicos:</i> Marco Berardinelli <i>Montaje video:</i> Cinzia Rizzo <i>Sonido y música:</i> Daniel Bachalov y Piero Milesi <i>Escenografía:</i> Mariano Lucci <i>Vestuario:</i> Stefania Sordillo <i>Performers:</i> Anna Paola Bacalov, Giorgio Barberio Corsetti, Philippe Barbut, Massimo Boriello, Benedetto Fanna, Irene Grazioli, Giovanna Nazzaro
Trailer	www.youtu.be/DrPYOK6jy0?list=PL21C1BC25D8A6156E

RECORRIDO EXP. 1988

TÍTULO GLI STILI DEL CORPO



Lugar de presentación

Rotonda della Besana, Milán

Descripción Técnica

114 monitores, 12 programas de video, 6 grandes esculturas de poliestireno

Sinopsis

El tema central de la exposición es la comida y su simología en el siglo XX, relacionada con el cuerpo y la estética. Las transformaciones de los estereotipos desde principios del s.XX hasta los años 80 viene representada a través de seis islas temáticas que narran diversas épocas, con técnicas mixtas como la videoinstalación y las esculturas gigantes.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi, Mario Coccimiglio

Montaje video: Cinzia Rizzo

Sonido y música: Alberto Morelli

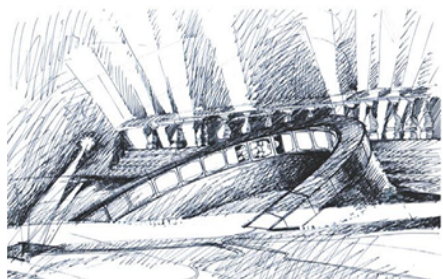
Escenografía: Esther Musatti

Trailer

www.youtu.be/MtZMiWcD1I4?list=PLA796F210EC7E413D

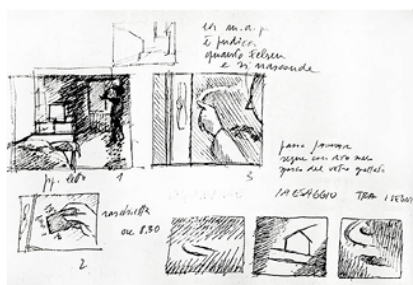
ESPECTÁCULO 1988

TÍTULO PRIMO SCAVO. OSSERVAZIONI SULLA NATURA



Lugar de presentación	“Festival Internazionale Videoart”, Parco di Maccagno, Locarno
Descripción Técnica	2 performers, 4 programas de video, 16 monitores
Sinopsis	Los 16 monitores constituyen una estructura con forma de arco que emerge de la tierra, mostrando la imagen de un personaje que lo recorre de un lado al otro. El personaje aparece en escena repentinamente, como si emergiera de la tierra, y continúa su performance, esta vez de carne y hueso. Los monitores alternan imágenes de la naturaleza (fuego, hierba) con imágenes de los performers y del escenario, confundiendo y mezclando el espacio real con el virtual.
Créditos	<i>Producción:</i> Festival di Locarno <i>Idea:</i> Studio Azzurro <i>Dirección:</i> Paolo Rosa, Luca Scarzella <i>Fotografía y proyecto lumínico:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Giuseppe Baresi <i>Montaje video:</i> Cinzia Rizzo <i>Sonido y música:</i> Piero Milesi <i>Coreografía:</i> Butoh Pierpaolo Koss <i>Performers:</i> Pierpalolo Koss, Maurizio Galli <i>Producción ejecutiva:</i> Angela Tagliabue
Trailer	www.youtu.be/rpn6q0yLQWw

TÍTULO LA VARIABLE FELSEN



Lugar de presentación

Festival de cine independiente "Filmmaker", 4ª edición

Descripción Técnica

Película de 16mm, color, 30'

Sinopsis

Un hombre obsesionado por la escena que ve repetirse cada día a través de su ventana, decide insertar una variable que modifique el transcurso de aquello que sucede a su alrededor. Una breve escena de un cruce entre un coche y una camioneta, el sonido de un claxon; un patrón de comportamiento exactamente igual cada mañana, a la misma hora; una metáfora de la monotonía en la que se ha convertido su existencia. La única manera de ponerle fin será involucrarse él mismo.

Créditos

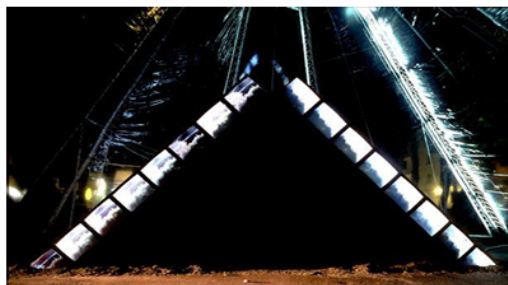
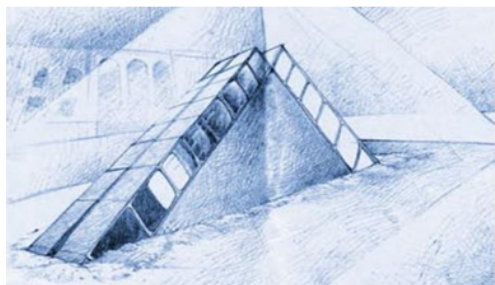
Guión: Lara Fremder, Gennaro Fucile, Paolo Rosa
Idea original: Adaptación libre de una novela de Gianfranco Manfredi
Dirección: Paolo Rosa
Fotografía: Fabio Cirifino
Cámara: Giuseppe Baresi
Montaje: Anna Missoni
Música: Piero Milesi
Actores: Cochi Ponzoni, Ida Di Benedetto
Producción: Studio Azzurro

Trailer

www.youtu.be/rVB_usSvcR8

VIDEOAMBIENTE 1988

TÍTULO RILIEVO DELLA PARTE EMERSA



Lugar de presentación

“TT.VV. Festival”, Piazzale del Palazzo del Turismo, Riccione, 1988

Descripción Técnica

4 programas sincronizados, 32 monitores, 2 planos inclinados

Sinopsis

La obra forma parte de la serie *Osservazioni sulla natura*. Fue proyectada para ser expuesta en el exterior, pues se trata de una gran estructura con forma de ángulo que entra (se sumerge) en la tierra a través de sus extremos, representando un gran volcán de lava electrónica.

Créditos

Idea: Paolo Rosa, Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Ayudante de Cámara: Mario Coccimiglio, Luca Scarzella

Montaje video: Cinzia Rizzo

Sonido e música: Piero Milesi

Performers: Paolo Cosenza, Maria Eugenia D’Aquino, Riccardo Magherini, Andrea Novicov, Francesca Paganini

Trailer

www.youtu.be/CWvIZFe4UwU?list=PL31EBE13BD620BBFA

ESPECTÁCULO 1989

TÍTULO IL COMBATTIMENTO DI ETTORE E ACHILLE



Lugar de presentación

“TT.VV. Festival”, Riccione

Descripción Técnica

2 performers, 2 monitores sincronizados

Sinopsis

La escena, que roza el montaje cinematográfico, muestra el combate entre dos actores en un entorno neutro, desértico. Los personajes cambian de lugar, de roll, igual que cambian los planos y los puntos de vista de las imágenes de los dos monitores situados uno junto al otro, a un lado del campo de batalla. En ocasiones las imágenes son sincronizadas, en otras ocasiones actúan como ventanas que evocan otros lugares.

Créditos

Producción: Riccione TT.VV. Festival
Idea: Paolo Rosa, Fabio Cirifino
Dirección: Paolo Rosa
Fotografía: Fabio Cirifino
Cámara: Fabia Molteni
Ayudante de Cámara: Mario Coccimiglio, Luca Scarzella
Montaje video: Cinzia Rizzo
Sonido e música: Giorgio Battistelli
Percusión: Gaston Sylvestre
Arpa: Brigitte Sylvestre
Coreografía: Virgilio Sieni
Performers: Alessandro Certini, Charlotte Zerbe

Trailer

www.youtube.be/aGQF-wR9zUo?list=PL21C1BC25D8A6156E

TÍTULO ALEXANDER NEVSKU VIDEO



Lugar de presentación

Konzerthaus, Viena

Descripción Técnica

2 pantallas sincronizadas

Sinopsis

Durante un concierto que representaba la banda sonora compuesta por Prokofiev, son proyectados en dos grandes pantallas imágenes del film de Eiznstejn e imágenes del propio concierto en directo, buscando la sintonía entre ambas.

Créditos

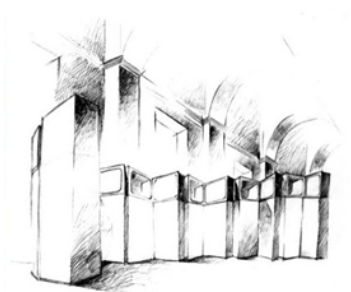
Producción: ORF – Österreichischen Rundfunks
Idea: Daniele Abbado, Leonardo Sangiorgi, basado en el film de S. M. Eiznstejn y la música de S. Prokofiev
Dirección: Daniele Abbado, Leonardo Sangiorgi
Ayudante de dirección: Luca Scarzella
Dirección de orquesta: Claudio Abbado
Orquesta: Gustav Mahler Jugendorchester
Coro: Slowakischen Rundfunks
Mezzo soprano: Lucia Valentini Terrani

Trailer

www.youtu.be/utbROG5yga4?list=PL21C1BC25D8A6156E

VIDEOINSTALACIÓN 1990

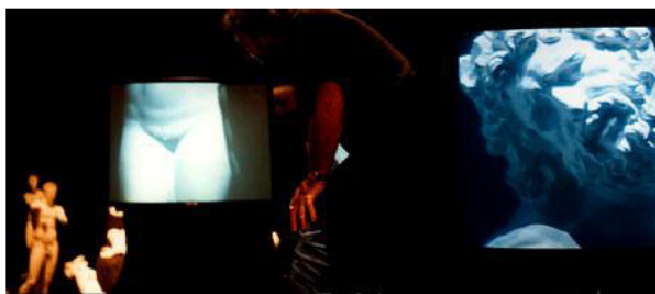
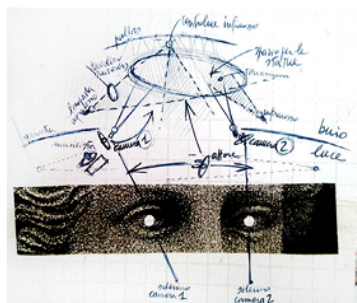
TÍTULO CORPI RIFLETTENTI (SERIE DI)



Lugar de presentación	“Biennale Internazionale Francesco Speranza: La pietra e i luoghi”, Bitonto (Bari)
Descripción Técnica	10 programas de video sincronizados, 10 monitores
Sinopsis	La instalación consiste en cinco parejas de monitores colocados de tal modo que cada uno refleja la imagen que emite el otro, ambas se entremezclan consiguiendo una fusión no solamente estética sino también conceptual, entre naturaleza y cultura.
Créditos	<i>Realización:</i> Fabio Cirifino Leonardo Sangiorgi <i>Dirección:</i> Leonardo Sangiorgi <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio <i>Montaje video:</i> Cinzia Rizzo
Trailer	www.studioazzurro.com

ESPECTÁCULO 1990

TÍTULO DELFI (STUDIO PER SUONO, VOCE, VIDEO E BUIO)



Lugar de presentación

Festival Teatro 2, Parma

Descripción Técnica

6 programas sincronizados, 18 monitores, 2 cámaras infrarrojas, 1 mesa larga

Sinopsis

La obra Delfi introduce la tecnología de las cámaras detectoras de la frecuencia de los rayos infrarrojos. En un escenario a oscuras, donde se ha diseñado una escenografía compuesta por grandes estatuas griegas, el actor (Moni Ovadia) recita, acompañado por la música de Piero Milesi. El público no es capaz de ver la escena directamente, sino que ha de visionar el espectáculo en los monitores que muestran las imágenes de las cámaras infrarrojas. La intencionalidad es la búsqueda de la sensibilidad perdida, convertida en ceguera.

Créditos

Proyecto: Teatro 2, Parma

Idea: Fabio Cirifino, Piero Milesi, Moni Ovadia, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa, según un texto de Ghiannis Ritsos

Ayudante de dirección: Luca Scarzella

Fotografía y luces: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio

Cámaras infrarrojas en directo: Riccardo Apuzzo, Elmar Bartlmae

Montaje video: Cinzia Rizzo

Sonido y música: Piero Milesi, Davide Rosa

Actor: Moni Ovadia

Trailer

www.youtu.be/od9ygeDAPbE?list=PL21C1BC25D8A6156E

ESPECTÁCULO 1990

TÍTULO KEPLER'S TRAUM



Lugar de presentación

Ars Electronica, Linz

Descripción Técnica

videoproyectores móviles, una pantalla curva, dos telecámaras, conexión directa con el satélite Meteosat

Sinopsis

La idea del proyecto surge a partir de un sueño de Kepler, en el que describía cómo veía la imagen de la Tierra desde la Luna. A partir de tal concepto surge la idea de proyectar imágenes tomadas en directo por el Meteosat, que se funden con la representación del actor, de los cantantes y de los músicos, quienes están situados en mitad del escenario.

Créditos

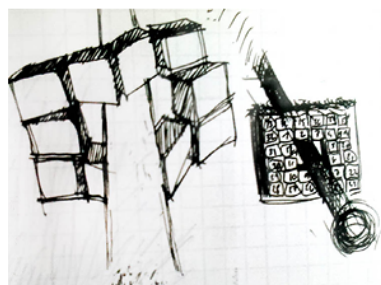
Producción: Festival Ars Electronica, Linz
Idea: Giorgio Battistelli, Fabio Cirifino, Paolo Rosa
Dramaturgia: Giorgio Battistelli, Lara Fremder
Dirección: Paolo Rosa
Ayudante de dirección: Katia Noppes, Luca Scarzella
Fotografía y luces: Fabio Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio, Elmar Bartlmae
Montaje video: Cinzia Rizzo
Sonido y música: Giorgio Battistelli
Sistemas tecnológicos: Mario Faccincani
Actor: Moni Ovadia
Performers: Rossana Farinati, Augusto Masiello
Mezzo soprano: Elisabeth Lang
Baritono: Timothy Breese
Dirección orquesta: Orazio Puccella

Trailer

www.youtu.be/Hqg7H3-e9tY

VIDEOAMBIENTE 1990

TÍTULO TRAIETTORIE CELESTI



Lugar de presentación

Esposizione "L'amour de Berlin", Cavailon Centre Cultural, Berlín

Descripción Técnica

1 videowall suspendido, 36 monitores que reciben imágenes del Meteosat

Síntesis

Un gran videowall de monitores separa el mundo terrenal del celestial, a modo de cielo electrónico, que muestra trayectorias de la superficie de la Tierra vistas desde el Meteosat. Así mismo funciona como metáfora del muro de Berlín que separa las áreas del mundo, las fronteras. Una paloma atraviesa los diferentes territorios virtuales rompiendo las fronteras.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Luca Scarzella

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Ayudante de cámara: Mario Coccimiglio

Montaje video: Cinzia Rizzo

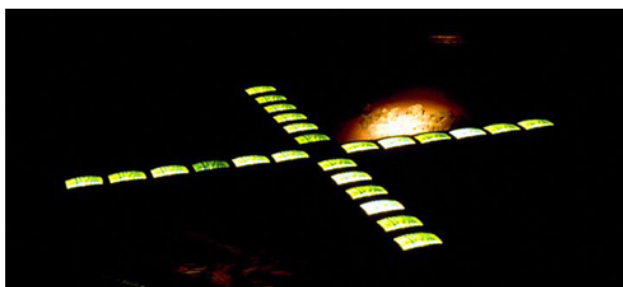
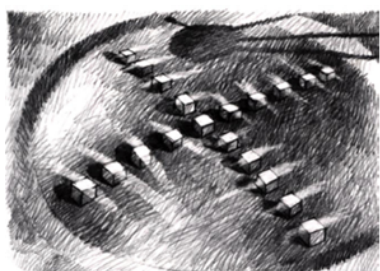
Sonido y música: Roberto Musci, Giovanni Venosta

Trailer

www.youtu.be/wfas-seCWzk

VIDEOAMBIENTE 1990

TÍTULO IL SEGNO INVOLATO



Lugar de presentación

Parco della Villa Comunale, "Taormina Arte", Taormina

Descripción Técnica

24 monitores, 1 videoprojector, imágenes del satélite, piedras magmáticas

Sinopsis

Una gran cruz compuesta por 24 monitores funciona a modo de puntero señalador de posición, de marca geolocalizadora. A través de un ordenador conectado al satélite se configura un recorrido por los territorios cercanos a Taormina (evoca la visión de Icaro en su ascenso hacia el sol), que es proyectado en directo a través de los monitores. La ambientación y algunas de las imágenes hacen referencia al territorio volcánico y a las salinas.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Luca Scarzella

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Ayudante de cámara: Mario Coccimiglio

Montaje video: Cinzia Rizzo

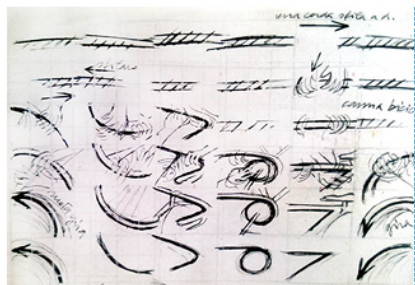
Sonido y música: Roberto Musci, Giovanni Venosta

Trailer

www.youtube.be/d3PJOLifL8

VIDEOAMBIENTE 1992

TÍTULO IL GIARDINO DELLE COSE



Lugar de presentación

Triennale, XVIII Esposizione Internazionale, Milán

Descripción Técnica

5 programas de video sincronizados, 18 monitores, 1 mesa larga

Sinopsis

En medio de la habitación hay colocada una fila de 18 monitores sobre una mesa, que muestran imágenes vacías, de color azul cobalto. En cada uno de ellos entra en acción un par de manos que se mueven, tocando un objeto invisible que poco a poco se vuelve visible a nuestros ojos. La idea de "tocar para ver" viene representada a partir del calor que infieren las manos en los objetos, que, gracias a la percepción de una cámara térmica, se vuelven momentáneamente visibles.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio

Montaje: Cinzia Rizzo

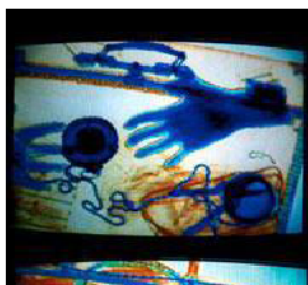
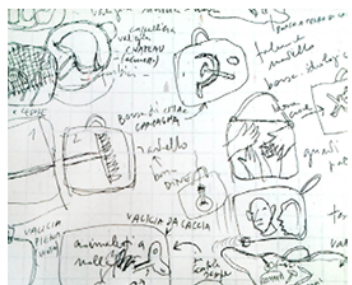
Sonido y música: Giorgio Battistelli

Trailer

www.youtu.be/fgdSzBnP-0M

VIDEOAMBIENTE 1992

TÍTULO IL VIAGGIO



Lugar de presentación

Fondazione Mudima, "Studio Azzurro: videoambienti 1982/1992", Milán

Descripción Técnica

8 monitores, 1 videoprojector, 2 programas de video, imágenes rayos X, maletas

Sinopsis

La obra representa la idea de viaje, del cambio, de dejar marchar los recuerdos y las pertenencias materiales, los apegos, los miedos y las esperanzas, quienes prosiguen y se llevan con ellos su halo de experiencia. Todo queda revelado gracias a la imagen de un control de rayos x, que torna visible el interior de las maletas.

Créditos

Idea: Paolo Rosa, Fabio Cirifino,
Dirección: Paolo Rosa
Fotografía: Fabio Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio
Montaje video: Cinzia Rizzo

Trailer

www.youtu.be/-YWFtHBNvku

TÍTULO DOV'È YANKEL?



Lugar de presentación

Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica de Venecia

Descripción Técnica

35mm, color, 30'

Sinopsis

El cortometraje, incluido dentro de un film compuesto por tres capítulos dirigidos por diferentes autores, narra una historia de la cultura yiddish mágica y surrealista, a través de la voz de su personaje principal. Durante un concierto desaparece un músico; sus compañeros comienzan a buscarle, dándose cuenta de que ha desaparecido el público y que poco a poco van desapareciendo también ellos, dejando solamente el rastro de sus zapatos.

Créditos

Idea y guión: Lara Fremder, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Lara Fremder, Paolo Ranieri

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Giuseppe Baresi

Ayudante de Cámara: Mario Coccimiglio, Giovanni Galli

Sonido: Roberto Mozzarelli

Montaje video: Jacopo Quadri

Música tradicional: Moni Ovadia, Theater Orchestra

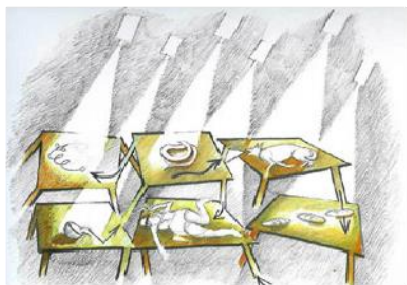
Actores: Moni Ovadia, Davide Casali, Maurizio Dehò, Luca Garlaschelli, Alfredo Lacosegliaz, Giampietro Marazza

Trailer

www.youtu.be/70GR9b190Go

AMBIENTE SENSIBLE 1995

TÍTULO TAVOLI (PERCHÈ QUESTE MAI MI TOCCANO?)



Lugar de presentación

“Oltre il Villaggio Globale”, Triennale di Milano, Milán

Descripción Técnica

6 videoproyectores, 6 mesas sensibles, 6CDs, 1 PC

Sinopsis

El primer ambiente sensible de Studio Azzurro se inspira en el mundo onírico de Angela, un personaje de Fellini. El cuerpo de una mujer tumbada, un recipiente en el que caen gotas de agua, un mantel con platos y alimentos; son algunas de las naturalezas “muertas” que esperan ser despertadas por las manos del visitante. Las micro-narraciones comienzan al golpear las mesas donde se proyectan las escenas.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Paolo Ranieri

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio

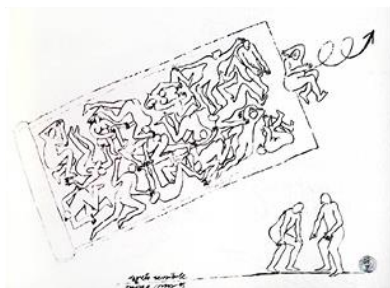
Montaje video: Fanny Molteni, Paolo Ranieri

Trailer

www.youtu.be/9sB_CXsimp4

AMBIENTE SENSIBLE 1995

TÍTULO CORO



Lugar de presentación

Mole Antonelliana, Turín

Descripción Técnica

9 videoproyectores, 18 difusores de audio, 9 CD, 1 PC

Sinopsis

El video ambiente recibe su nombre a partir del coro de lamentos que proceden de los protagonistas de la obra. Sobre el suelo se encuentra una gran alfombra sensible donde reposan, en letargo, varios personajes. Al ser pisados por el espectador se retuercen y se quejan. Una cruel metáfora de la semblanza del poder en la sociedad, donde la alfombra recuerda el status de superioridad con reminiscencias medievales.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo, Mario Coccimiglio

Trailer

www.youtu.be/GgcVrbq_W8

AMBIENTE SENSIBLE 1996

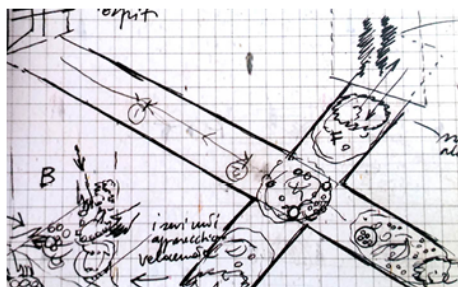
TÍTULO TOTALE DELLA BATTAGLIA



Lugar de presentación	Baluardo San Paolino, Lucca
Descripción Técnica	Sensores acústicos, 12 laserdisc, 1 PC
Sinopsis	El recorrido que propone el ambiente está basado en el cuadro La batalla de San Romano, de Paolo Ucello. Realizado site specific dentro de un baluarte de las murallas de Lucca, el primer pasaje se compone de zanjas que esconden fragmentos de video que aluden a partes de la batalla representada en el cuadro. Las micro-narraciones se activan cuando el visitante emite un sonido, vocal o percutido. La segunda etapa está formada por montañas de sílice cuyas proyecciones, así mismo accionadas por sensores acústicos, muestran objetos virtuales que caen amontonados.
Créditos	<i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi <i>Dirección:</i> Paolo Rosa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Riccardo Apuzzo, Mario Coccimiglio <i>Montaje video:</i> Fanny Molteni, Alberto Morelli <i>Sonido y música:</i> Davide Rosa
Trailer	www.youtu.be/hltjA2iiOLA

ESPECTÁCULO 1997

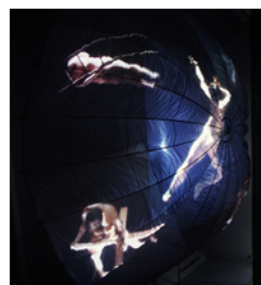
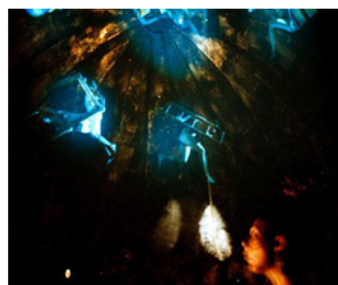
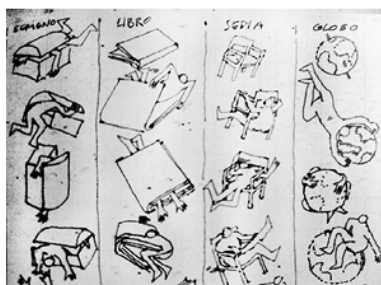
TÍTULO THE CENCI



Lugar de presentación	Almeida theatre, Londres
Descripción Técnica	6 videoproyectores, 6 laserdisc, 1 sistema de control en directo, 1 sistema de sensores, 1PC
Sinopsis	El escenario de la obra teatral se ha construido en forma de cruz. Sobre ella se suceden las proyecciones, que se entremezclan con las voces y la presencia de los actores. La novedad del espectáculo será la de dar al público la posibilidad de subir al escenario, una vez terminada la representación, para interactuar con las imágenes.
Créditos	<i>Producción:</i> Almeida theatre <i>Idea:</i> Giorgio Battistelli, Paolo Rosa <i>Dramaturgia:</i> Giorgio Battistelli, Nick Ward <i>Dirección:</i> Paolo Rosa, Nick Ward <i>Ayudante de dirección:</i> Davide Sgalippaa <i>Fotografía y luces:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio, Riccardo Apuzzo <i>Montaje video:</i> Fanny Molteni, Paolo Ranieri <i>Sonido y música:</i> Giorgio Battistelli <i>Sistemas tecnológicos interactivos:</i> Stefano Roveda <i>Actores:</i> Ian McDiarmid, Anastasia Hille, Kathryn Pogson <i>Performers:</i> D. Consoli, G. De Paolis, A. Manera, G. Mendini, E. Ferrario, A. Ricciardi, E. Mendini, L. Perelli, M. Sgalippa, F. Rossi, S. Ferrari
Trailer	www.youtu.be/XszT9L8FJkw

AMBIENTE SENSIBLE 1997

TÍTULO IL SOFFIO SULL'ANGELO



Lugar de presentación

Università degli Studi de Pisa

Descripción Técnica

3 paracaídas, 12 videoproyectores, 2 balconadas enfrentadas, 12 laserdisc, 1 PC, un muestreador

Sinopsis

Dentro de una gran estructura perteneciente a la Universidad de Pisa se han dispuesto tres grandes paracaídas, sobre los cuales pueden verse las videoproyecciones de diversos personajes que flotan. Al pasar por las balconadas situadas debajo se activan una serie de sensores que lanzan aire a los paracaídas, accionando las micro-narraciones.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Davide Sgalippa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo

Montaje video: Fanny Molteni

Sonido y música: Davide Rosa

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Performers: D. Consoli, G. De Paolis, A. Manera, G. Mendini, E. Ferrario, A. Ricciardi, E. Mendini, L. Perelli, M. Sgalippa, F. Rossi, S. Ferrari

Trailer

www.youtu.be/DYwwpjfE1yA

VIDEOAMBIENTE 1997

TÍTULO IL GIARDINO DELLE ANIME



Lugar de presentación

New Metropolis, Amsterdam

Descripción Técnica

1 alfombra sensible, 3 pantallas, 6 videoproyecciones, 9 laserdisc, 1PC

Sinopsis

Una gran cruz compuesta por 24 monitores funciona a modo de puntero señalador de posición, de marca geolocalizadora. A través de un ordenador conectado al satélite se configura un recorrido por los territorios cercanos a Taormina (evoca la visión de Icaro en su ascenso hacia el sol), que es proyectado en directo a través de los monitores. La ambientación y algunas de las imágenes hacen referencia al territorio volcánico y a las salinas.

Créditos

Idea: Leonardo Sangiorgi

Guión: Giuliano Corti

Dirección: Leonardo Sangiorgi

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo

Montaje video: Paolo Ranieri

Sonido y música: Ivan Fedele

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Performers: F. Cassani, D. Consoli, A. Manera, C. Mendini, E. Mendini, M. Sibaud

Trailer

www.youtu.be/nw6HFw6vb1E

ESPECTÁCULO 1998

TÍTULO GIACOMO MIO, SALVIAMOCI!



Lugar de presentación

Teatro Lauro Rossi, Macerata

Descripción Técnica

Escritorio 6x8m, 6 proyectores, 6 laserdisc, 1 PC

Sinopsis

La obra está dedicada al escritor italiano Giacomo Leopardi. Una imponente orquesta se sitúa en el escenario. En la platea se encuentra sentado el único actor, que recita versos de Leopardi y textos propios, mientras interactúa con una enorme mesa a modo de escritorio, donde vienen proyectadas imágenes evocadoras de la vida del poeta. El público se sitúa en los palcos más altos para poder ver las imágenes; al final del espectáculo puede descender e interactuar con la mesa.

Créditos

Producción: MacerataOpera/RAI-SAT, RadioRai

Idea: Giorgio Battistelli, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Colaboración dirección: Davide Sgalippa

Fotografía y luces: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo

Montaje video: Paolo Ranieri

Sonido y música: Giorgio Battistelli

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Actor: Umberto Orsini

Orquesta: Filarmonica Marchigiana

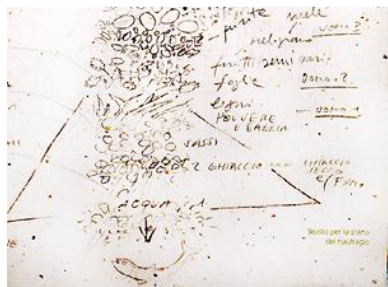
Director de orquesta: Donato Renzetti

Trailer

www.youtu.be/5_UojMpqk

ESPECTÁCULO 1996

TÍTULO IL FUOCO, L'ACQUA, L'OMBRA



Lugar de presentación

KAH-Kunst und Ausstellungshalle, Bonn

Descripción Técnica

Pedana inclinada, 8 videoproyectores (6 fijos, 2 móviles), 1PC

Sinopsis

El espectáculo rinde homenaje al cine de Tarkovskij; una búsqueda de la naturaleza que define la esencia de la realidad. Sobre la peana se sitúan los bailarines, que interactúan con las imágenes proyectadas. Parecen dos naufragos en una isla desierta, luchando e intentando encontrar la clave para la supervivencia.

Créditos

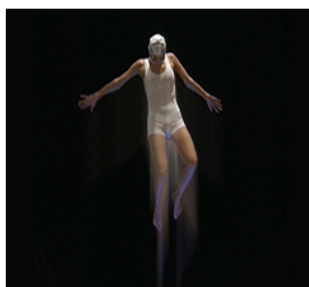
Producción: Tanz Performance Köln/KAH Bonn
Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa
Drammaturgia: Lara Fremder, Paolo Rosa
Dirección: Paolo Rosa
Ayudante de dirección: Davide Sgalippa
Fotografía y luces: Fabio Cirifino
Cámara: Riccardo Apuzzo, Mario Coccimiglio
Montaje: Fanny Molteni
Sonido y música: Giorgio Battistelli
Sistemas interactivos: Stefano Roveda
Coreografía: Roberto Castello
Performers: Roberto Castello, Alessandra Moretti, Rosita Mariani, Stefano Questorio, Stefania Trivellin

Trailer

www.youtu.be/QnRD47if114

AMBIENTE SENSIBLE 1998

TÍTULO IL GORGO (NESSUN MARE È TROPPO PROFONDO)



Lugar de presentación

Meteorit Andre Heller, Essen

Descripción Técnica

3 videoproyectores, espejos, sensores vocales, 3 laserdisc, 1 PC

Sinopsis

La instalación muestra el salto de diversos nadadores, que viene activado por la voz (sensor acústico) y que finaliza en un remolino que gira eternamente, y los absorbe.

Créditos

Idea: Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Leonardo Sangiorgi

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio

Montaje video: Stefano Roveda, Davide Sgalippa

Sonido y música: Riccardo Castaldi

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Coreografía: Davide Sgalippa

Performers: D. Consoli, A. Manera, E. Mendini, M. Sgalippa

Trailer

www.youtu.be/fjGgCOAJJ_YU

TÍTULO BALUARDO



Lugar de presentación

Subterráneos del Baluardo San Paolino, Lucca

Descripción Técnica

9 videoproyectores, 6 telecámaras de vigilancia en directo, 6 monitores

Sinopsis

El baluarte es el primer museo ideado por Studio Azzurro; el recorrido está dividido en cuatro etapas: una sala introductiva con monitores interactivos conectados a 6 cámaras de videovigilancia dispuestas en lugares emblemáticos de la ciudad, un recorrido con proyecciones que narran anécdotas sucedidas en Lucca, un ambiente que muestra imágenes históricas e imágenes en tiempo real, y un recorrido para informar a través de una alfombra interactiva con los mapas del lugar.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio, Riccardo Apuzzo

Sonido: Riccardo Castaldi

Montaje video: Jacopo Quadri

Trailer

www.youtu.be/Qw2RSfKXoT4

VIDEOINSTALACIÓN 2000

TÍTULO TRITTICO MARGHERA



Lugar de presentación

“Identificazione di un paesaggio”, Padiglione Antares, Porto Marghera

Descripción Técnica

3 programas de video sincronizados, 3 videoproyectores, 3 pantallas grandes

Sinopsis

La instalación denuncia el deplorable estado de contaminación en que se encuentra la zona industrial de Porto Marghera, en la costa de la laguna del Véneto. La vegetación, al igual que sus habitantes, lucha por sobrevivir surgiendo de las pequeñas fisuras del cemento.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio

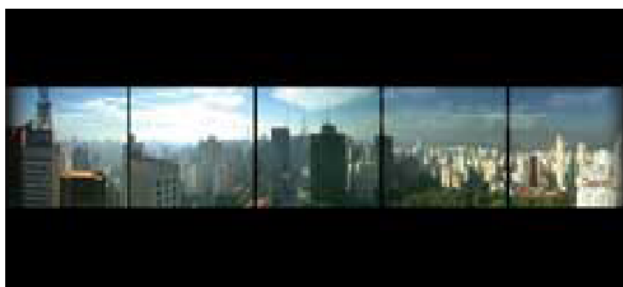
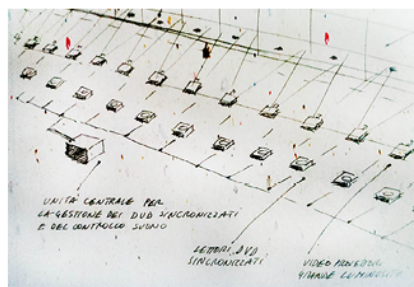
Ayudantes de cámara: Fanny Molteni, Antoni Di Napoli

Trailer

www.youtu.be/fjj5cZTli1HI

VIDEOINSTALACIÓN 2000

TÍTULO MEGALOPOLI



Lugar de presentación

"Less Aesthetic, more Ethics", VII Biennale di Architettura, Venecia

Descripción Técnica

39 pantallas, 39 programas de video sincronizados

Sinopsis

La instalación muestra las imágenes tomadas desde lo alto de los edificios de diversas ciudades del mundo: Moscú, Manila, El Cairo, Taipei, Hong Kong, Shanghai, San Paulo, Las Vegas, Mexico DF, Calcuta, y parte de material de archivo. Los panoramas abarcan una anchura de 250 metros, una espectacular vista que invita al espectador a recorrer los horizontes que se mezclan con descargas de basura o trenes que pasan veloces imprevisiblemente.

Créditos

Idea: Alina Marazzi, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi

Dirección: Alina Marazzi

Fotografía: Fabio Cirifino, Giuseppe Baresi, Riccardo Apuzzo

Grabación de audio: Mario Coccimiglio, Marjo Ferwerda, Gianpaolo Volpe

Montaje video: Ilaria Fraioli, Emiliana Poce, Daniela Ramon

Gráfica: Soledad Jordan, Josè De San Martin

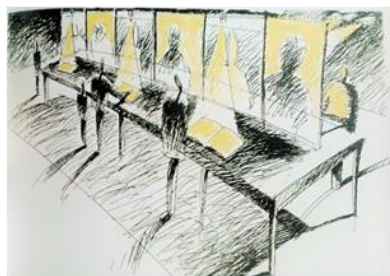
Sonido y música: Alberto Morelli, Stefano Scarani (Tangatamanu)

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Trailer

www.youtu.be/NliKZSXJgAM

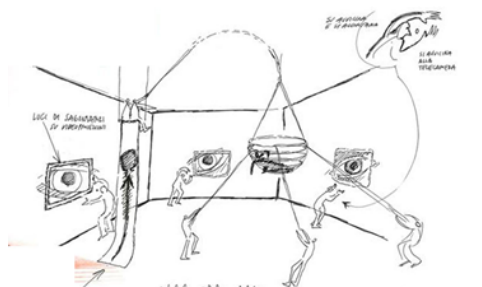
TÍTULO MUSEO AUDIOVISIVO DELLA RESISTENZA



Lugar de presentación	Fosdinovo (MS)
Descripción Técnica	13 videoproyectores, 6 pantallas, 6 objetos interactivos
Sinopsis	El museo se plantea a petición de los protagonistas que vivieron los duros años de Resistencia en la provincia de Massa Carrara. El recorrido se articula en diversas etapas temáticas: el calendario, el libro de los campesinos, el álbum fotográfico de los partisanos, los documentos de la tragedia y el libro de las mujeres; todos narrados en primera persona.
Créditos	<p><i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi</p> <p><i>Dirección:</i> Paolo Ranieri, Cinzia Rizzo</p> <p><i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino</p> <p><i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio</p> <p><i>Montaje video:</i> Mariangela Romanò</p> <p><i>Sistemas interactivos:</i> Stefano Roveda</p> <p><i>Escenografía:</i> Esther Musatti</p> <p><i>Sonido:</i> Alessandro Rigratti</p>
Trailer	www.youtu.be/W27NDYpEEDM

ESPECTÁCULO 2000

TÍTULO WER MOCHTE WOHL KASPAR HAUSER SEIN?



Lugar de presentación

Oper Theater, Nuremberg

Descripción Técnica

6 videoproyectores, 1 videolayer no lineal, 1 data glove de animación 3D, 1 microcámara

Sinopsis

Las videoproyecciones que se suceden en el escenario son de estilo infantil y surrealista. Figuras de colores que aparecen de la oscuridad, y que conforman micro-eventos, interactuando con los bailarines, manejadas a través del guante interactivo.

Créditos

Producción: Ballett, Nuremberg, MeisterSingers Festival
Idea: Daniela Kurz, Paolo Rosa
Dramaturgia: Daniela Kurz, Paolo Rosa, Wuve Sommer
Dirección: Paolo Rosa
Ayudante de dirección: Davide Sgalippaa
Fotografía y luces: Fabio Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio
Montaje video: Fanny Molteni, Mara Colombo
Sonido y música: Riccardo Castaldi, Tommaso Leddi
Sistemas tecnológicos interactivos: Stefano Roveda
Coreografía: Daniela Kurz
Escenografía: Stefan Morgenstern

Trailer

www.youtu.be/RnmFmuGwcTE

TÍTULO IL MNEMONISTA



Lugar de presentación

Distribuido por Mikado

Descripción Técnica

35mm, color, 90'

Sinopsis

El film se basa en un caso real descrito por el neuropsicólogo A. Lurija. El protagonista, el señor S., goza de una memoria fascinante; es capaz de guardar cada uno de los recuerdos de su vida a partir de una asociación de imágenes. Trabaja como primer violín en una gran orquesta, hasta que un día se da cuenta que no puede recordar las notas, que ha perdido la sinestesia que relaciona la vista con el sentido musical. Un claro ejemplo de la sobre saturación que sufrimos a través del bombardeo de imágenes e información innecesarios a través de los medios.

Créditos

Argumento y guión: Lara Fremder, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Ayudante de dirección: Alina Marazzi, Tina Porcelli, Davide Sgalippa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo

Montaje: Jacopo Quadri

Sonido: Claudio Morra

Música: Luca Francesconi

Efectos especiales: Stefano Roveda

Actores: Sandro Lombardi, Roberto Herlitzka, Sonia Bergamasco, Sergio Bini, Cristina Proserpio, Pietro Lombardi, Ermanna Montanari

Mnemonario: Giuseppe Baresi

Trailer

www.youtu.be/FZ7qRqSu-5c

AMBIENTE SENSIBLE 2000

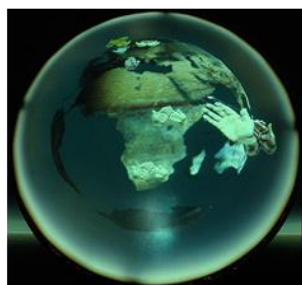
TÍTULO DOVE VA TUTTA 'STA GENTE?



Lugar de presentación	"Vision Ruhr", Dortmund
Descripción Técnica	3 puertas automáticas, 6 videoproyectores
Sinopsis	El ambiente propone una serie de proyecciones sobre puertas de cristal correderas. Se trata de personas, adultos y niños, que luchan por salir del otro lado de la puerta, el virtual, de la dimensión donde se encuentran presos. Al acercarse el visitante, las puertas se abren y los personajes se caen y desaparecen. La angustiada visión se acompaña del sonido que emiten al golpear el muro transparente y al resbalar por él.
Créditos	<i>Idea:</i> Paolo Rosa <i>Colaboración:</i> Andrea Balzola, Davide Sgalippa <i>Dirección:</i> Paolo Rosa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio <i>Montaje video:</i> Mara Colombo <i>Sonido y música:</i> Riccardo Castaldi, Tommaso Leddi <i>Sistemas interactivos:</i> Stefano Roveda
Trailer	www.youtu.be/c9nsyLMky3E

AMBIENTE SENSIBLE 2001

TÍTULO TAMBURI A SUD



Lugar de presentación

“Embrancing Interactive Art”, Tokio

Descripción Técnica

4 grandes tambores interactivos, 5 videoproyecciones, sistema de envío de mensajes por internet controlado por un display

Sinopsis

La obra se basa en la comunicación ancestral del tam-tam de los tambores, mezclada con las últimas tecnologías de comunicación via internet. Sobre los tambores (sensibles) son proyectadas imágenes de grandes manos que contienen objetos, regalos simbólicos, en su interior. Al ser percutidos, la imagen es enviada aleatoriamente a una dirección de e-mail, donde el destinatario recibe el link a dicha imagen, y es invitado a responder al mensaje.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa

Dirección: Paolo Rosa

Colaboración dirección: Davide Sgalippa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Riccardo Apuzzo, Mario Coccimiglio

Montaje video: Fanny Molteni

Sonido y música: Riccardo Castaldi, Tommaso Leddi

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

Grafica web: Jacopo Rovida, Francesco Paratici, Alice Rosa

Software: Antonio Camurri, Matteo Ricchetti (Dist. Génova) Giovanni Civati, Samuele Vacchi

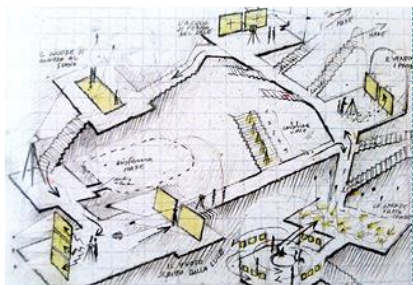
Escenografía: Diego Quagliarella, Sergio Quagliarella

Trailer

www.youtu.be/GuOfTiNet8o

AMBIENTE SENSIBLE 2002

TÍTULO MEDITAZIONI MEDITERRANEO



Lugar de presentación

Castel Sant'Elmo, Nápoles

Descripción Técnica

19 programas de video interactivos, 16 programas de video sincronizados

Sinopsis

El ambiente sensible se compone de cinco estancias. El recorrido presenta un catálogo de imágenes que muestran el trabajo artesanal a través de unas manos que modelan, inventan, fabrican, objetos creados para comer, formas que evocan sabores, olores, sonidos, músicas... un retrato del Mediterráneo compuesto por un collage de operaciones manuales antiguas y modernas; un viaje hacia la búsqueda de las raíces comunes. La interactividad consiste en dar vida a dichos gestos, tocando la pantalla y a partir de sensores sonoros y de presencia.

Créditos

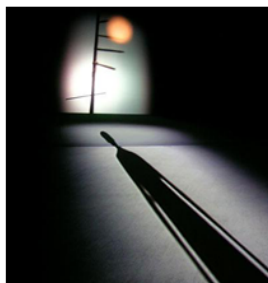
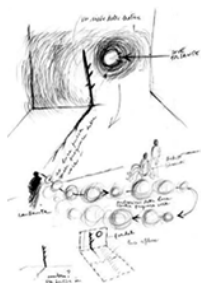
Producción: Reiner Bumke
Idea: Fabio Cirifino, Paolo Rosa
Dirección: Paolo Rosa
Fotografía y luces: Fabio Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio
Ayudantes de cámara: Mariangela Romanò, Rocco Cirifino, Alice Rosa
Montaje: Fanny Molteni, Mara Colombo, Mariangela Romanò
Elaboración 3D: Raul Sdrigotti, Vittorio Rossi de Rubeis, Francesco Paratici
Sonido y música: Riccardo Castaldi, Tommaso Leddi
Sistemas interactivos y tecnológicos: Stefano Roveda
Desarrollo software: Orf Quarenghi, Samuele Vacchi, Giovanni Civati
Desarrollo hardware: Luca Corti, Dario Gavezotti
Redacción: Ciro Giorgini

Trailer

www.youtu.be/q4EIN6QJOC4

ESPECTÁCULO 2004

TÍTULO NEITHER



Lugar de presentación

Opernhaus, Stuttgart

Descripción Técnica

5 proyectores, 5 programas DVD, 1 PC, 3 mixers de video

Síntesis

La obra se basa en un texto escrito por Samuel Beckett, que hace referencia a la nada, al vacío, a la ausencia. No existen un protagonista ni un argumento preciso. La cantante soprano se encuentra sola delante de un escenario, donde una presencia luminica actúa como el principal narrador del espectáculo.

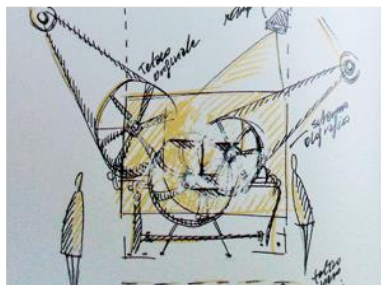
Créditos

Producción: Opernhaus, Stuttgart
Idea: Paolo Rosa, basado en un texto de Samuel Beckett
Dramaturgia: Sergio Morabito, Klaus Zehelein
Dirección: Paolo Rosa
Ayudante de dirección: Elisa Giardina Papa
Fotografía: Fabio Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio
Montaje video: Antonio Augugliaro
Sonido y música: Morton Feldman
Sistemas interactivos: Stefano Roveda
Desarrollo software: Dario Gavezotti, Emanuele Siboni
Proyecto escenográfico: Stefano Gargiulo
Director de orquesta: Roland Kluttig
Soprano: Petra Hoffman

Trailer

www.youtu.be/G-As-LUZDKQ

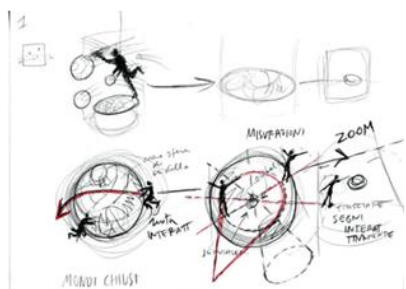
TÍTULO LA FABBRICA DELLA RUOTA



Lugar de presentación	Fabbrica della ruota, "Sul filo della lana", Pray (Biella)
Descripción Técnica	12 videoproyectores, 6 pantallas holopro, 12 PC, 22 altavoces, 8 amplificadores, 25 focos
Sinopsis	El museo, situado en una antigua fábrica de lana, está dividido en dos espacios: en el piso inferior se encuentran cuatro videoinstalaciones que narran la historia de la fábrica y los hombres que trabajaban en ella, mientras que en el piso superior cinco videoinstalaciones presentan la relación entre el territorio y la industria de la lana, describiendo los lugares, los personajes y las historias de los trabajadores.
Créditos	<p><i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Elisa Giardina Papa <i>Dirección:</i> Elisa Giardina Papa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Francesca Bana, Alice Rosa <i>Sonido:</i> Tommaso Leddi <i>Montaje video:</i> Antonio Augugliaro, Laura Gatta, Silvia Pellizzari <i>Sistemas interactivos:</i> Stefano Roveda <i>Desarrollo software:</i> Alberto Massagli Bernocchi, Emanuele Siboni</p>
Trailer	www.docbi.it/fdr.htm

ESPECTÁCULO 2006

TÍTULO GALILEO, STUDI PER L'INFERNO



Lugar de presentación

Open Haus, Nuremberg

Descripción Técnica

5 plataformas interactivas

Sinopsis

El espectáculo se inspira en las lecciones impartidas por Galileo Galilei en la Academia de Florencia, donde reconstruye el infierno de Dante. En un simbólico cosmos, los bailarines interactúan con las videoproyecciones, mientras el protagonista revive el viaje dantesco al infierno, tratando de darle una explicación racional, matemática y geométrica acorde con el pensamiento de sus colegas, sin perder la fantasía ni la poesía.

Créditos

Producción: Open Haus, Nuremberg
Idea: Daniela Kurz, Paolo Rosa
Dramaturgia: Andrea Balzola
Dirección: Paolo Rosa
Fotografía: Fabio Cirifino
Luces: Olaf Lundt
Cámara: Rocco Cirifino
Montaje video: Antonio Augugliaro
Sonido y música: Tommaso Leddi
Sistemas interactivos: Marco Barsottini, Lorenzo Sarti
Coreografía: Daniela Kurz
Escenografía: Frank Albert

Trailer

www.youtu.be/3ieZWM5-aK8

TÍTULO MUSEO MULTIMEDIALE DELLA MINIERA DI POZZO GAL



Lugar de presentación

Complesso di Pozzo Gal, Arbus (CA)

Descripción Técnica

11 videoproyectores, 11 altavoces, 11 DVD players, 9 sensores IR, 4 lectores con pantallas translúcidas, 11 auriculares, 7 cintas de metal para videoproyección

Sinopsis

El museo está dedicado a la memoria de los trabajadores de la mina, situado dentro de ésta. A través de cinco ambientes sensibles se realiza un recorrido por los espacios donde aún pueden encontrarse diversas máquinas y el ascensor. La narración multimedia comienza en una gran pared metálica, continúa a través de tres mesas interactivas, y prosigue con diversas proyecciones a modo de postales del pasado y del presente, así como los testimonios de primera mano de los mineros.

Créditos

Idea: Leonardo Sangiorgi

Dirección: Leonardo Sangiorgi

Fotografía: Rocco Cirifino

Cámara: Rocco Cirifino

Montaje video: Antonio Augugliaro, Chiara Longo, Laura Gatta, Silvia Pellizzari

Sonido y música: Tommaso Leddi, Alberto Morelli y Stefano Scarani (Tangatamanu)

Sistemas interactivos: Stefano Roveda

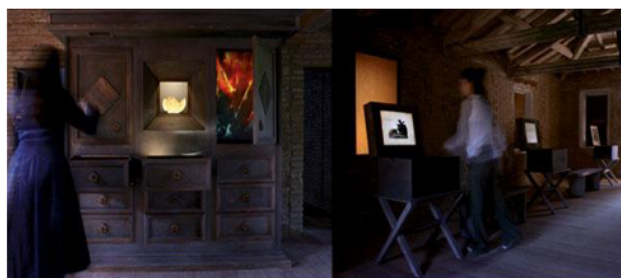
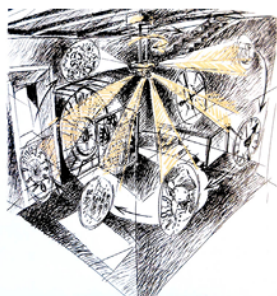
Desarrollo software: Alberto Massagli Bernocchi, Emanuele Siboni

Escenografía: Stefano Gargiulo, Berna Todisco (Studio Mubeiò)

Trailer

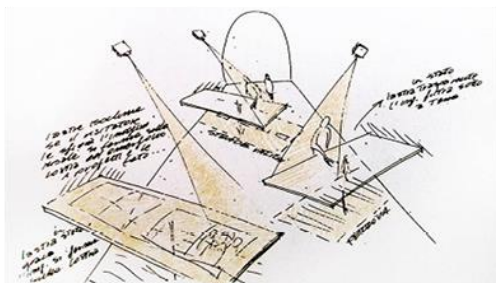
www.youtube.be/xd5CDnA-4kU

TÍTULO IL CASTELLO DI FORMIGINE



Lugar de presentación	Formigine (MO)
Descripción Técnica	14 videoproyectores, 5 PC, 34 altavoces, 4 monitores LCD, 18 DVD players, 1 pantalla isoclima, 5 pantallas holopro, 1 pantalla de plasma de 42", 4 amplificadores de audio, 4 webcams, 1 activador de audio GEKO, 2 campanas sonoras, 1 mezclador de luces, 2 focos, 13 sensores IR, 2 sensores magnéticos, 10 placas Arduino
Síntesis	El museo está dedicado a la historia del castillo medieval, organizado a través de varios núcleos temáticos que giran en torno al tiempo y el espacio, el primero representado en La Torre dell'orologio y el segundo en la Torre Sud-Este. La narración multimedia se desarrolla mediante 11 instalaciones de video y dos recorridos sonoros. Al final de la visita puede realizarse un recorrido virtual por los espacios.
Créditos	<p><i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi</p> <p><i>Dirección:</i> Leonardo Sangiorgi</p> <p><i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino</p> <p><i>Cámara:</i> Rocco Cirifino</p> <p><i>Montaje video:</i> Antonio Augugliaro</p> <p><i>Sistemas interactivos:</i> Stefano Roveda</p> <p><i>Desarrollo del software:</i> Alberto Massagli Bernocchi, Alessandro Pecoraro</p> <p><i>Sonido y música:</i> Tommaso Leddi</p> <p><i>Proyecto escenográfico:</i> Stefano Gargiulo (Studio Mubeiò)</p>
Trailer	www.youtu.be/xd5C0nA-4kU

TÍTULO MONTAGNA IN MOVIMENTO



Lugar de presentación

Forte Albertino, Vinadio (CN)

Descripción Técnica

59 programas de video, 96 altavoces, 56 PC, 34 interfaces interactivas, 34 sensores, 2 sistemas para superficies sensibles, 3 cintas isoclima, 2 cintas ologrammáticas

Sinopsis

El museo está situado dentro del Forte di Vinadio, abandonado por años, siendo recuperado para el proyecto dedicado al territorio y la cultura de los Alpes Meridionales. El recorrido se desarrolla a través de 40 videoambientes, algunos de ellos interactivos, que proponen tres niveles: uno evocativo, otro didáctico y un tercero participativo.

Créditos

Idea: Fabio Cirifino, Elisa Giardina Papa

Dirección: Elisa Giardina Papa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Fabio Cirifino, Mario Coccimiglio, Fabio Colazzo

Montaje video: Silvia Pellizzari, Ileana Cillario, Daniela Bravi, Maria Giovanna Trapanio

Gráfica: Giulia Guarnieri

Postproducción video: Mauro Macella

Sonido y música: Alberto Morelli, Stefano Scarani – Tangatamanu

Sistemas tecnológicos interactivos: Stefano Roveda

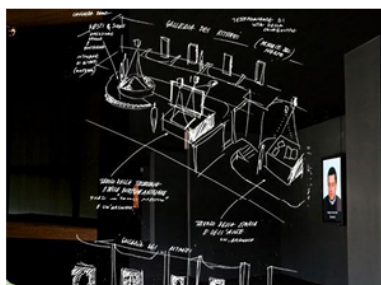
Desarrollo software: Marco Barsottini, Lorenzo Sarti

Desarrollo hardware: Alberto Massagli Bernocchi

Trailer

www.fortedivinadio.it

TÍTULO MUSEO CIVICO DEL MARMO DI CARRARA



Lugar de presentación

Carrara

Descripción Técnica

4 mesas interactivas, 1 ambiente sensible con proyecciones sobre montaña de mármol, 6 monitores verticales

Sinopsis

El museo está dedicado a la historia de Carrara y a la industria del mármol, las técnicas utilizadas para su extracción y a su uso en el campo del arte y de la arquitectura. Las voces y las imágenes recuerdan el mundo de los cavadores. A través del recorrido se muestran los útiles de trabajo que utilizaban, los cuales caen virtualmente sobre montañas de polvo de mármol. La última sala, a modo de pinacoteca, proyecta los retratos de las personas que narran sus testimonios.

Créditos

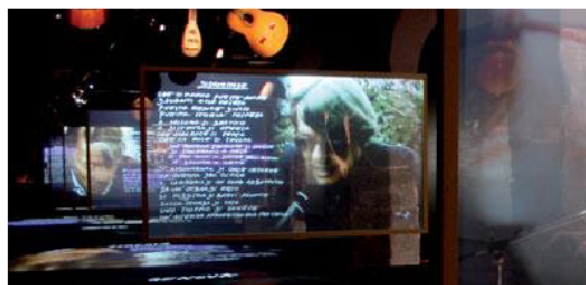
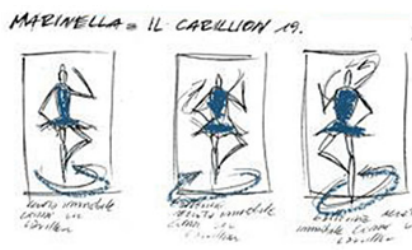
Idea: Leonardo Sangiorgi
Dirección: Leonardo Sangiorgi
Fotografía: Rocco Cirifino
Cámara: Mario Coccimiglio
Montaje: Monica De Benedictis, Silvia Pellizzari
Gráfica: Francesca Gollo
Sonido y música: Tommaso Leddi
Sistemas interactivos: Stefano Roveda
Desarrollo software: Alessandro Pecoraro, Giulio Pernice
Desarrollo hardware: Alberto Massagli Bernocchi
Escenografía: Stefano Gargiulo

Trailer

www.youtube.com/watch?v=Lnw02AIO1IY

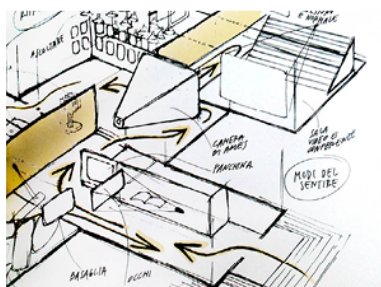
RECORRIDO EXP. 2008

TÍTULO FABRIZIO DI ANDRÈ – LA MOSTRA



Lugar de presentación	Palazzo Ducale, Génova
Descripción Técnica	17 videoproyectores, 6 pantallas holopro, 17 PC, 24 altavoces, 12 amplificadores, 3 mesas con sistema RFID, 2 marcos táctiles, 3 caballetes con sist. RFID, 65 focos
Sinopsis	La exposición realiza un recorrido por la poética del cantautor Fabrizio De André a través de su vida y obra. Comprende seis áreas temáticas: las dos primeras están dedicadas al pensamiento crítico del autor, la tercera a los personajes de sus canciones presentados a modo de cartas de un tarot interactivo, las dos siguientes exponen su discografía y anécdotas de trabajo, y en la última se puede visionar un documental compuesto por las entrevistas y apariciones en tv más destacadas de su trayectoria.
Créditos	<i>Idea:</i> Fabio Cirifino, Elisa Giardina Papa, Paolo Rosa <i>Dirección:</i> Elisa Giardina Papa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Rocco Cirifino, Mario Coccimiglio <i>Montaje video:</i> Monica De Benedictis, Silvia Pellizzari <i>Postproducción video:</i> Matteo Cellini, Mauro Macella <i>Gráfica:</i> Francesca Gollo <i>Sonido:</i> Tommaso Leddi <i>Sistemas interactivos:</i> Stefano Roveda <i>Desarrollo software:</i> Luca Iacobini, Alessandro Pecoraro <i>Vestuario:</i> Ilaria Magini <i>Casting:</i> Nino Scaffidi
Trailer	www.fabriziodeandrelamostra.com

TÍTULO MUSEO LABORATORIO DELLA MENTE



Lugar de presentación

Santa Maria della Pietà, Roma

Descripción Técnica

12 videoproyectores, 10 lectores DVD, 20 altavoces, 4 altavoces a vibración, 2 subwoofer, 1 mixer, 6 sensores IR, 1 sensor de presencia, 1 sensor de presión, 10 sensores en espejos, 1 cámara de fotos, 1 potenciómetro óptico, 6 PC, 1 monitor, 1 micrófono, 1 espejo semi-reflectante, 1 telecámara de vigilancia, 4 cintas de plexiglass, 25 marcos, 1 mesa de madera, 24 embudos, focos y luces

Sinopsis

El museo está situado en el edificio del antiguo hospital psiquiátrico de Santa Maria della Pietà de Roma. Supone un recorrido por los diferentes estados de los internos mentales que habitaron el centro, cuenta la historia de dos de éstos (uno de ellos es Nanof) así como las teorías de los científicos que revolucionaron el mundo de la psiquiatría. Comienza con una instalación de *Dove va tutta sta gente?* que simboliza la premisa "entrar fuera, salir dentro". El resto del recorrido está dividido por un muro central, que así mismo recuerda el hecho de estar aislado de la sociedad.

Créditos

Idea: Paolo Rosa, Pompeo Martelli

Dirección: Paolo Rosa

Fotografía: Fabio Cirifino

Cámara: Mario Coccimiglio, Rocco Cirifino

Sonido: Tommaso Leddi, Yugen

Montaje video: Silvia Pellizzari

Postproducción video: Mauro Macella, Claudia Casati

Gráfica: Giulia Guarnieri, Francesca Gollo, Francesca Cianniello

Sistemas interactivos: Stefano Roveda, Marco Barsottini

Desarrollo software: Alessandro Pecoraro, Lorenzo Sarti

Trailer

www.museodellamente.it

AMBIENTE SENSIBLE 2010

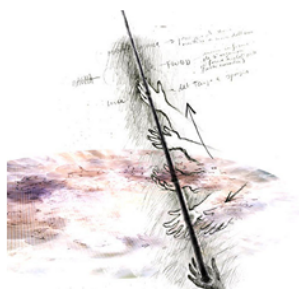
TÍTULO SENSITIVE CITY



Lugar de presentación	Padiglione Italia, EXPO, Shanghai
Descripción Técnica	11 videoproyectores, 2 Mac Pro, 7 mini Mac, 4 pantallas holopro, 6 espacios teatrales, sistema interactivo
Sinopsis	El ambiente sensible está protagonizados por los portadores de historias, que representan los habitantes de varias ciudades italianas. Al ser tocados por un espectador, le contarán cómo es su territorio, su historia, sus gentes; una diversidad cultural que reúne el proyecto ejemplifica una idílica ciudad sensible.
Créditos	<i>Idea:</i> Marco Barsottini, Fabio Cirifino, Elisa Giardina Papa, Paolo Rosa, Stefano Roveda <i>Dirección:</i> Paolo Ranieri, Elisa Giardina Papa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Cámara:</i> Rocco Cirifino <i>Postproducción video:</i> Mauro Macella <i>Gráfica:</i> Francesca Gollo <i>Sistemas interactivos:</i> Marco Barsottini, Stefano Roveda <i>Desarrollo software:</i> Giulio Pernice, Lorenzo Sarti <i>Sonido y música:</i> Tommaso Leddi <i>Redacción:</i> Ornella Costanzo <i>Coordinación proyecto:</i> Carmen Leopardi
Trailer	www.youtu.be/vLhRjwxIN-M

AMBIENTE SENSIBLE 2013

TÍTULO IL PRINCIPIO (E POI)



Lugar de presentación	Padiglione della Santa Sede, Arsenale, 55.ma Esposizione Internazionale d'Arte Biennale, Venecia
Descripción Técnica	4 placas de piedra sensibles, 4 videoproyectores, 4 ordenadores, 5 altavoces, 4 sistemas IR para superficies sensibles, 1 foco
Sinopsis	La obra comprende tres ambientes sensibles. El primero, <i>il principio</i> , simboliza la Creación, la mano del creador que da paso a dos mundos: el de los presos, que narran la historia de sus antepasados, y la de los sordos, que explican cómo son los animales y las plantas con los que cohabitan. Ambos ambientes son narrados a través de los portadores de historias, que deambulan y se accionan al ser tocados por el espectador.
Créditos	<i>Dirección:</i> Paolo Rosa <i>Fotografía:</i> Fabio Cirifino <i>Ayudante de dirección:</i> Laura Marcolini <i>Cámara:</i> Mario Coccimiglio <i>Sonido y música:</i> Tommaso Leddi, Alberto Morelli <i>Sistemas interactivos:</i> Marco Barsottini <i>Postproducción de video:</i> Mauro Macella <i>Proyecto técnico:</i> Daniele De Palma <i>Desarrollo software:</i> Lorenzo Sarti
Trailer	www.studioazzurro.com

PARTE III – PAOLO ROSA. UN ARTISTA PLURAL

Paolo Rosa nació en Rímìni, Italia, en 1949 y falleció en Corfú, Grecia, en agosto de 2013.



Fig. 75 - Paolo Rosa. ©Studio Azzurro.

L'artista plurale è un artista che affronta la complessità dei nuovi linguaggi intrecciando la sua personalità con quelle di altre competenze. È un'attitudine a lavorare in gruppo, è un'attitudine a discutere, a generare delle

collaborazioni aperte ai contributi di tutti quanti. Come esperienza è quello che potremmo dire un travaso da quella che era la figura dell'artista autore a quella che è diventata la figura del regista che coordina un film, a cui riconoscere un valore anche autoriale. È la figura che, in qualche modo, rappresenta bene l'idea di un ricercatore dentro di un'epoca di complessità e molto difficile per l'illustrazione della realtà.²⁴⁶

²⁴⁶ "El artista plural es un artista que afronta la complejidad de los nuevos lenguajes cruzando su personalidad con la de las otras materias. Es una actitud para trabajar en grupo, es una actitud para discutir, para generar colaboraciones abiertas a la contribución de todos. Como experiencia es lo que podemos llamar un trasvase de la que era la figura del artista o autor a la que ha resultado ser la figura del director que coordina un film, a quien reconocer una autoría. Es la figura que, en cierto modo, representa bien la idea de un investigador dentro de una época compleja y muy difícil para ilustrar la realidad." Paolo Rosa en una entrevista para *Televisionet* con motivo de la inauguración de la exposición de *Sensitive City*. Op.cit.

Siendo adolescente se trasladó a Milán; estudió en el Liceo artístico de Brera, y más tarde Bellas Artes en la Accademia di Belle Arti de Brera, donde tuvo como profesor, entre otros, a Davide Boriani²⁴⁷ del Gruppo T. Entre las diversas disciplinas que experimentó en los años de Accademia, sus preferencias iban encaminadas hacia la imagen cinematográfica experimental y la tactilidad de la escultura; como buen escultor, fue un gran dibujante y proyectista.

Paralelamente a su labor en Studio Azzurro, ha seguido siempre interesándose por el mundo del cine. En 1980 idea y organiza junto a un grupo de jóvenes cineastas la primera edición del festival *Filmmaker* de Milán, que continúa hasta nuestros días. Así mismo fundó, junto con otros directores, la cooperativa para la promoción del cine independiente *Indigena*, con la cual realizó el medimetroraje *La variabile Felsen* en 1988, y el ensayo *Rimini Lux*, con material del archivo del Istituto Luce, en 1993. Además de haber impartido durante varios años clases en el Liceo artístico de Brera, fue uno de los fundadores de la Consulta Nazionale del Video en el año 92; formó parte del grupo de teóricos que enunció el *Manifesto dell'arte e della comunicazione nell'era del virtuale* (*Manifiesto del arte y de la comunicación en la era del virtual*) en 1993 en la Fondazione Mudima, e impulsó diversos proyectos expositivos como *Generazione media* (1997), que apoyaba la labor experimental de los jóvenes artistas milaneses en relación a los nuevos medios tecnológicos.

En el momento de su desaparición era profesor en la Accademia di Belle Arti de Brera, donde presidía el Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate, en la Scuola di Nuove Tecnologie que él mismo había impulsado. También era docente en el IULM (Libera Università di Lingue e Comunicazione) de Milán,

²⁴⁷ Davide Boriani impartía en Brera, desde 1971, las asignaturas de *Tecnología de los materiales* y *Decoración*; desde el año 1999 (el mismo año en que P. Rosa inició su labor docente en Brera) comenzó a enseñar *Proyecto de ambientes interactivos*.

de la asignatura *Televisione, cinema e new media* y presidente del Laboratorio de la Fabbrica del Vapore, donde tenía su sede Studio Azzurro desde el año 2002.

Consiguió numerosos reconocimientos junto a sus compañeros de Studio Azzurro, si bien nunca le interesó llevarse los méritos en las ocasiones en que había sido él el director e ideólogo de un proyecto; en las producciones cinematográficas, desde *Facce di festa*, prefirió firmar siempre con el nombre del Studio. En su Rímini natal fue condecorado con la medalla de la ciudad, el Sigismondo d'Oro en 2011. Recibió el encargo de idear el restyling de la Fondazione Fellini (Rímini es también la ciudad natal de Federico Fellini) y el de desarrollar, por encargo de la Provincia de Rímini en el ámbito de un proyecto europeo, el *Tavolo multimediale da carteggio*, un mapa interactivo de la historia de dicha provincia basado en el imaginario cinematográfico.

Su premisa: la interactividad ha sido siempre la base del conocimiento del hombre, si bien hasta hace poco no habíamos tenido a nuestro alcance los instrumentos ni dispositivos necesarios, talmente sofisticados, que pudieran dotar a la obra de la capacidad de la mutabilidad en la comunicación narrativa. Hablaba de la importancia de la comunicación y la transmisión del conocimiento, “la conoscenza come mescolanza alchemica: modellare l’immaginario immateriale e i materiali naturali” (el conocimiento como mezcla alquímica: modelar el imaginario inmaterial y los materiales naturales), haciendo referencia a la interactividad a través de las interfaces naturales.

Dos aspectos fundamentales en el proceso artístico de Paolo Rosa eran la manualidad, aprendida en su formación escultórica, y el dibujo.

Como recordaba su amigo el arqueólogo-antropólogo Giulio Calegari,²⁴⁸ Paolo era un coleccionista de jarrones antiguos artesanales. Para él, el jarro recoge, protege, une, a la vez que su creación y posterior uso contienen una ritualidad ancestral que representa, a través de las grietas y roturas de la pieza, la experiencia de los hombres y del territorio de donde procede. Le apasionaba el concepto de modelar las ideas como se modela un vaso de arcilla, uniendo una variedad de conocimientos, cercanos y lejanos: “modelar la experiencia creativa compartiendo sensibilidades”.²⁴⁹

En cuanto al dibujo, tenía para el artista un innegable valor proyectual y comunicador dentro del proceso compartido. Paolo Rosa se apoyó en el boceto a la hora de idear, discutir, planificar y contrastar los proyectos con sus colegas, lo que él llamaba “pensar con las manos”. Se preocupó por guardar meticulosamente todos sus dibujos y de incluirlos en las publicaciones y catálogos de Studio Azzurro, así como en otros contextos, como cuando ilustró los textos de Jacques Derrida y Carlo Sini en el libro *Verità, figura e visione*.²⁵⁰

Parte de los dibujos de Paolo Rosa fueron mostrados en una exposición organizada por su colega Roberto Paci Dalò y su mujer Osvolda Centurelli en Rímini, dentro de la Biennale del disegno²⁵¹ de 2014. Paolo había fallecido el

²⁴⁸ Calegari presentó un emotivo homenaje a Paolo Rosa dentro del seminario dedicado al artista “Paolo Rosa. Un artista fuori di sé”, celebrado en la Accademia di Belle Arti de Brera el 20 de mayo de 2015. Mostró diversas imágenes de su casa donde se veía la extensa colección de jarrones, jarros y vasijas manufacturados, explicando la pasión de Paolo por la historia que encerraba cada uno de ellos.

²⁴⁹ Intervención de Andrea Balzola en el seminario “Paolo Rosa. Un artista fuori di sé”. Ibid.

²⁵⁰ Sinigaglia, Corrado; Somaini, Antonio; (editado por). *Pensare l'arte, verità, figura, visione. Con Studio Azzurro, Jacques Derrida, Carlo Sini*. Milán, Federico Motta Editore/Trivioquadrivio, 1998.

²⁵¹ La exposición se llamó *Paolo Rosa. Disegni per Studio Azzurro*. (Rímini, del 12 de abril al 8 de junio de 2014). El póster puede verse en www.biennaledisegnorimini.it/mostre-2/paolo-rosa [consultado el 6 de mayo de 2015]

verano anterior. En su mayor parte son bocetos realizados para proyectos de Studio Azzurro: obras de video, luz y sonido. El lugar elegido para mostrarlos fue el Istituto musicale Lettimi, una escuela de música, un lugar donde el sonido de fondo, aleatorio y vivo, funcionase como banda sonora generando un ambiente sinestético.

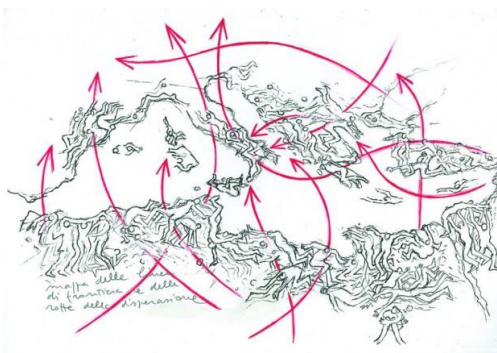


Fig.76 - Boceto para *Meditazioni Mediterraneo*, 2002. ©Studio Azzurro.

Paolo desconfiaba de los excesos del tecno-arte y de la experimentación gratuita de ciertos autores digitales, pues pensaba que la tecnología podía tener un efecto alienante respecto a los elementos narrativos y poéticos. Utilizó y adoptó la interactividad a través de los sensores con una óptica post-cinematográfica; el cine fue siempre su modelo predominante, si bien se enriqueció y se abrió a otras disciplinas con la intención de comunicar con el público de un modo diferente respecto al clima general del arte contemporáneo. En cuanto a la característica no-lineal de su narrativa interactiva, transmitía la responsabilidad al espectador, quien dirigía el tiempo de desarrollo de la dramaturgia, basándose en el concepto de Tarkovskij de “esculpir el tiempo”. Afirmaba que la condición interactiva del ambiente sensible se identifica con el post-teatro, donde la interpretación surge de la mano del espectador, y que la diferencia con las artes escénicas convencionales reside en la distancia entre la platea y el escenario (distancia que quedó abolida en espectáculos como *The Cenci* o

Giacomo mio, salviamoci!), y en el hecho de no conllevar una dramaturgia escrita a priori.²⁵²

Como afirma el crítico Lorenzo Taiuti “tal vez a Paolo le hubiera gustado desarrollar más el uso de la forma cinematográfica, pero en realidad variando el recorrido ha ido mucho más allá”.²⁵³

Gran comunicador, fue un hombre capaz de entrar en contacto con el interior de las personas, “erigiendo ciudades invisibles y creando en el interior de éstas nuevos y más conscientes ciudadanos”.²⁵⁴ Desarrollando un tipo de arte “con los pies en la tierra” de modo literal, nivelándose con el territorio y con los habitantes, aprendió a extraer experiencias a partir de los gestos genuinos de las personas, y no de una alquimia narrativa artificial creada en “laboratorio”, facilitando el diálogo con las distintas comunidades y recuperando sus identidades a través de la práctica del ritual.

Siamo tutti stratificati nella nostra gloriosa storia, la portiamo nel nostro DNA ma negli ultimi anni è stata molto svilita. Dobbiamo ritrovare questo filo conduttore perché sarà, probabilmente, la nostra salvezza. È l'unico punto da cui possiamo chiamare una certa capacità di emergere rispetto al mondo e valorizzare la nostra unicità.²⁵⁵

²⁵² Valentini, Valentina. *La vocazione plurale della regia*. Op. cit., pp.7-8.

²⁵³ Taiuti, Lorenzo. “In memoria di Paolo Rosa...” Op.cit.

²⁵⁴ Zonta, Dario. “Lo sguardo ostinato...” Op.cit.

²⁵⁵ “Somos todos estratos de nuestra gloriosa historia, la llevamos en nuestro ADN per en los últimos años ha sido muy devaluada. Debemos encontrar aquel hilo conductor porque será, posiblemente, nuestra salvación. Es el único punto desde el cual podemos invocar una cierta capacidad de emerger respecto al mundo y valorar nuestra unicidad.” Entrevista para el diario *Il Sole24 ore* citado en Mattioli, Massimo. “È morto in Grecia Paolo Rosa, da trent'anni anima di Studio Azzurro. L'Italia perde un pioniere nell'interattività e nel multimediale applicati alla creatività.” [en línea], en *Artribune*, el 20 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/e-morto-in-grecia-

Con la desaparición de Paolo Rosa se ha perdido un artista, un teórico, un docente, pero sobre todo una persona de un carisma y una calidad extraordinaria; basta citar algunas de las muestras de afecto que colegas y amigos quisieron compartir como recuerdo del artista: Anna María Monteverdi resaltaba su gentileza, generosidad y la pasión con la que realizaba su trabajo, su sonrisa y su disponibilidad al diálogo con todos, tanto estudiantes como con críticos consagrados; Sandra Lischi recordaba su cantidad y calidad de dones, sus films, con aquella particular libertad de mirada, su infatigable actividad docente, su disponibilidad, su modo de pensar, proyectar y acompañar a la creación artística, su implicación, su seriedad, su sonrisa, su lucidez crítica, la reivindicación del espacio reservado a la poesía y a la belleza dentro de una visión cívica de la vida; Lorento Tauti afirmaba que Paolo era “simplemente, una persona extraordinaria”; Michele Sambin comentaba “cada vez que coincidía con él me daba cuenta de con cuanta pasión y al mismo tiempo con cuanta delicada generosidad vivía su condición de artista”.²⁵⁶

La última obra que dirigió y presentó Paolo Rosa (dentro de Studio Azzurro) fue ***In principio (e poi)*** en 2013, el ambiente sensible que abría el nuevo pabellón del Vaticano dentro de la Bienal de Arte Contemporáneo de Venecia. El hecho de mantenerse al margen del sistema convencional de los mercados les había costado, probablemente, no haber sido nunca invitados a exponer en la prestigiosa Bienal. Dicen quienes le conocían que tal vez fuera una “espinita clavada” del artista y que fue por fin remediada con su última obra. Volviendo atrás, a los años del Laboratorio di Comunicazione Militante, una de sus

[paolo-rosa-da-trentanni-anima-di-studio-azzurro-litalia-perde-un-pioniere-nellinterattiva-e-nel-multimediale-applicati-alla-creativita](http://www.ateatro.org) [consultado el 6 de mayo de 2015]

²⁵⁶ Per Paolo Rosa, *in memoria (1949-2013)* en www.ateatro.org Op.cit.

primeras exposiciones la realizaron precisamente en la Bienal, era el año 1976. Nos gustaría pensar que *In principio e poi*, una obra que habla del génesis, del origen de la creación, no cierra un ciclo de una vida dedicada al arte, sino que ésta continúa a través de su legado; que su último proyecto supone el *principio* de un nuevo proceso participativo que, como todas sus obras, quedará abierto indefinidamente, y que prevalecerá para siempre dentro de la historia del arte italiano.

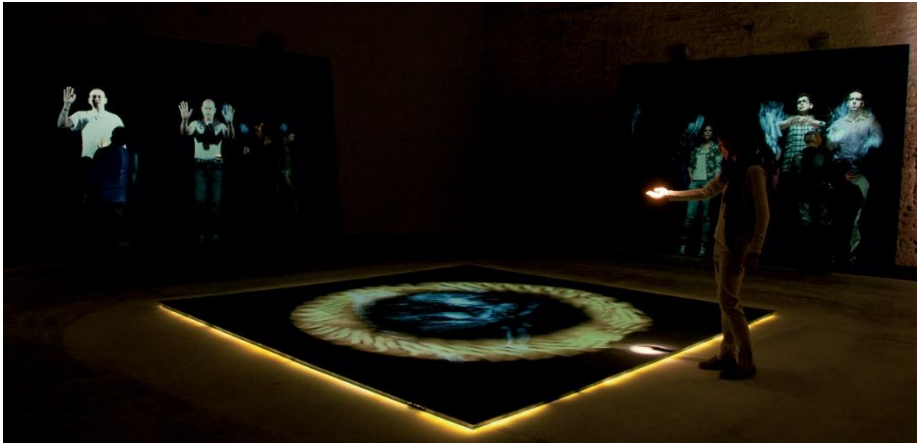


Fig. 77 - *In principio e poi*, 2013. ©Studio Azzurro.

Pocos días después de su desaparición, sus compañeros de Studio Azzurro, amigos de toda una vida, publicaron estas letras a modo de despedida al artista, junto con la foto que hemos utilizado para ilustrar el inicio de la historia de Studio Azzurro:

“L’Arte fuori di sè” è il titolo dell’ultimo libro scritto da Paolo prima di lasciarci. Pensiamo, unendoci per lui in un unico abbraccio, che questo possa essere un bel saluto per uno spirito libero come il suo che vive indifferentemente in terra e in cielo.²⁵⁷



Fig. 78 - Studio G28, 1971. ©Studio Azzurro.

²⁵⁷ “El arte fuera de sí” es el título del último libro escrito por Paolo antes de dejarnos. Pensamos, uniéndonos para él en un único abrazo, que este puede ser un buen saludo para un espíritu libre como el suyo que vive indiferentemente en Tierra y Cielo.” En www.facebook.com/StudioAzzurro [22 de agosto de 2013].

1 – El concepto de artista plural.

Partiendo de su función de director/coordinador de la proyectación de la mayor parte de las obras de Studio Azzurro, Paolo Rosa definía del siguiente modo, en una conversación con V.Valentini, la figura del artista plural:

Tuttavia la definizione di regia esprime un'attitudine vicina all'idea, a me cara, di artista "plurale". Cioè trasporta l'idea dell'artista singolo, unico artefice del processo artistico e unico depositario dei percorsi di senso, nella direzione di autore come figura espansa, individualità che riceve, che è attiva, che traduce, che interpreta e ritrasmette un'informazione il cui fine è di collegarsi con altre entità. In più, nel mio caso, devo confrontarmi anche con un nome collettivo, una pratica collaborativa che è quella di Studio Azzurro.²⁵⁸

Tal idea de director coordinador de un grupo de trabajo se contrapone al concepto contemporáneo del autor como único ideólogo que firma la obra. La introducción de la interactividad en su trabajo supuso la ruptura definitiva con dicho concepto, estableciendo una condición relacional en una estética donde no cabe una figura cerrada ni autónoma. Se consideraba, en cambio, un "iniciador de procesos" cuya finalidad residía en la experiencia de compartirlos con los demás. Desechaba la idea de la obra cerrada, sustituyéndola por la de una obra procesual, abierta a la aportación de otros autores. El arte como lo practicaba Paolo Rosa no resultaba plural solamente por el hecho de ser un proceso compartido, sino también por la pluralidad de lenguajes y de técnicas que continuamente exploraba.

²⁵⁸ Valentini, Valentina. *La vocazione plurale della regia*. Op.cit., p.1.

Paolo afirmaba que el artista moderno no debe sentirse condicionado por las cuestiones de tipo disciplinar. Al contrario, debe abatir las barreras del sistema del arte, abrazándolo a 360°. Se lamentaba del artista italiano conservador que enfoca su obra en un sentido monodireccional, frenando su propio instinto a la hora de adecuarse a la evolución del arte de su tiempo. Pensaba que el artista debía enfocarse principalmente a aprovechar las herramientas que le proporcionaba la tecnología y concentrarse en estimular la sensibilidad del fruidor.²⁵⁹

En el fondo, decía, un artista/director no debe solamente hacer obras de arte, sino que (aludiendo a Derrida) debe “constituir nuevos paradigmas para comprender los aspectos innovativos y cambiantes contenidos en ellas, y proponer nuevas modalidades de vehiculación y diálogo con las personas”.²⁶⁰ Debe ser anacrónico y un inadaptado a su tiempo, o de lo contrario no llevará a cabo su función, no innovará nunca.

²⁵⁹ Paolo Rosa citado por Balzola, Andrea. “Paolo Rosa, un artista fuori di sé” Op.cit.

²⁶⁰ Valentini, Valentina. *La vocazione plurale della regia*. Op. cit., p.17.

2 – El arte fuera de sí.

Paolo Rosa fue un prolífico pensador y escritor. A parte de las publicaciones editadas como miembro de Studio Azzurro, entre su infinidad de textos y pensamientos personales destaca el libro escrito junto a su colega y amigo Andrea Balzola²⁶¹ titulado *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*²⁶².

Con una visión común basada en 25 años de experiencias encontradas en el ámbito del arte tecnológico y la dramaturgia multimedia, ambos autores plasman una visión global y proyectual del hipotético futuro del mundo del arte y del artista, el cuál no tendrá más remedio que “salirse de sí mismo” como antídoto a las patologías que sufrirá en dicha era post-tecnológica.

Mentre il “sistema dell’arte contemporanea” resta chiuso in se stesso, le pratiche artistiche che utilizzano le tecnologie e i new media stanno già rivoluzionando le pratiche e il ruolo dell’artista. Ecco a voi il manifesto dell’arte post-tecnologica.²⁶³

²⁶¹ El teórico Andrea Balzola es un dramaturgo, guionista y director especializado en el arte multimedia, profesor en la Accademia di Belle Arti di Brera de Milán (en las asignaturas de *Drammaturgia Multimediale* y *Progettazione Multimediale*) y en la Università La Sapienza de Roma. Desde 2013, tras la muerte de Paolo Rosa, es director de la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti de Brera.

²⁶² Balzola, Andrea; Rosa, Paolo. *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milán, Feltrinelli editore, 2011.

²⁶³ “Mientras el “sistema del arte contemporáneo” permanece cerrado en sí mismo, multitud de prácticas artísticas que utilizan las tecnologías y los new media están revolucionando las prácticas y el papel del artista. Aquí teneis el manifiesto del arte post-tecnológico.” Texto extraído de la contraportada de *L'arte fuori di sé*. Idem.

Según los autores, el texto crítica el sistema autorreferencial del arte, que acota la obra artística dentro de un círculo mercantil y aliena la figura del creador, saturado por influencias externas, donde ya no cabe en ocasiones lugar para situar su propia identidad. Paolo Rosa señalaba en una conferencia una viñeta del ilustrador Massimo Bucchi como reflejo de tal situación: un paciente acostado sobre el diván le dice a su psicoanalista: “Querría volver a entrar en mí mismo”, a lo cual responde el doctor: “Esperemos que haya aún espacio”.²⁶⁴



Fig. 79 - Viñeta de Massimo Bucchi.

Con dicho ejemplo introducía la problemática de la situación actual, una condición inédita para la memoria del ser humano, que ha de lidiar con la presión, la saturación de una cantidad desorbitada de información, derivada del extraordinario, y terrible a la vez, aparato de los mass media. Refiriéndose a la dificultad que surge entonces para separar o filtrar la memoria valiosa, configurada a partir de la propia existencia, de los descartes o recuerdos innecesarios,²⁶⁵ señala la paradoja de la duplicidad del siglo XXI, del hecho de rodearnos, cada vez más, de memorias externas digitales, que almacenan infinidad de datos, con los cuales tal vez ni siquiera sabremos qué hacer. El problema, según él, afecta especialmente a los investigadores en el ámbito artístico, pues la memoria es el patrimonio existencial que nos concede una

²⁶⁴ Citado por Paolo Rosa en una lección dentro del curso *Memoria | Progetto di memoria* organizado por Francesco Moschini en la Accademia Nazionale de Lucca. Disponible en www.nam.accademiasanluca.eu [Consultado el 20 de marzo de 2015]

²⁶⁵ Paolo Rosa demostraba una especial predilección por la historia del personaje de su film *Il Mnemonista*, pues ejemplificaba, a partir de un caso real, los “posibles” dramáticos efectos de la saturación de información.

particular sensibilidad y personalidad, la nutrición que construye nuestra forma de ser y de percibir el mundo.

Por su parte, respecto a dicha “salida y entrada de sí”, tanto por parte del artista como del mundo del arte, A. Balzola explica que la expresión “fuera de sí” viene, etimológicamente, la palabra griega “estasi”, que indica una salida de sí mismo, no en el sentido del extravío o de la locura, sino de la superación de una condición ordinaria mediante una experiencia extraordinaria. Para sobrepasar los límites de una pantalla es necesario ser un “viajero explorador”, tener la capacidad de ver de lejos, asumiendo los riesgos y a su vez experimentando las maravillas de lo nuevo.

Paolo Rosa aveva queste attitudini e queste qualità. Perciò è stato uno dei pionieri dell'arte tecnologica a cavallo del secondo millennio.²⁶⁶

En 2011 tras la publicación de *L'arte fuori di se*, Paolo Rosa explicaba en una conversación para D'ARS Magazine que el libro le había servido para “liberarse” de una importante cantidad de pensamientos que le rondaban hacía tiempo, así como un ejercicio de revisión de su experiencia en el campo artístico, y que, en cierto modo, pretendía “tirar una piedra en el estanque”, esto es, aportar su granito de arena dentro de la crítica y teoría del arte. Sentía concluir con ello una fase, y deber reinventarse una nueva, hablaba de la crisis, de “el arte en tiempos de crisis”, tema que comenzó a tratar cuando empezó a escribir el libro cuatro años antes, antes de estallar la crisis económica; afirmaba que la crisis

²⁶⁶ “Paolo Rosa tenía estas aptitudes y esta cualidad. Por esto ha sido uno de los pioneros en el arte tecnológico a caballo con el segundo milenio”. Balzola, Andrea, “Paolo Rosa, un grande artista fuori di sé.” Op.cit.

llevará al artista a hacer las cosas de un modo más realista, más concreto, a tener los pies en la tierra.

En el libro, ambos autores explican que el mundo del arte vive una crisis sin precedentes, encerrado en un sistema para adictos al trabajo, dirigido por la lógica del mercado y de la estética, alejado de la sensibilidad de la gente. Llegados a un punto en el cual resulta difícil discernir entre qué cosa es arte y qué cosa no (muchos la confunden con la publicidad, el diseño, la comunicación o con una mera réplica de fragmentos de realidad), la revolución digital ha influido directamente generando una transformación antropológica en el comportamiento y las relaciones sociales. La vía de escape supone transportar el epicentro de la creación individual hacia aquella colectiva: la *obra abierta*; el salto del artista-genio al artista-espectador, a través de la participación del público en los eventos artísticos. Abogan por la generosidad, la asociación y la unión en red, y por el concepto que repetía Paolo Rosa en cada una de sus intervenciones: la *condivisione del sapere*, la condisión del saber (basado en la experiencia). Siguiendo la teoría de Ramón Panikkar de la *tecnicultura*, el artista debe cultivar armónicamente la innovación tecnológica dentro del ambiente relacional, utilizándola para “corregir la invasión de la tecnocracia” y buscando el equilibrio entre la teoría y la praxis dentro de nuestro ecosistema.

La concepción de la *obra abierta* resulta heredada del arte conceptual y del arte povera. Como afirma Umberto Eco en su libro *Opera Aperta*²⁶⁷, el artista actual (refiriéndose a los años 80) posee un bagaje crítico madurado que le permite asumir el hecho de la obra abierta interactiva, participativa. Eco considera que

²⁶⁷ Eco, Umberto. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano, RCS Libri S.p.A./Tascabili Bompiani, 2006.

toda obra es, por naturaleza, abierta, en el sentido de que requiere de la interpretación del espectador; si bien una obra puede presentarse como materialmente acabada, es el espectador quien disfruta de la libertad de reinventarla a modo de respuesta. En la concepción de obra abierta en el arte contemporáneo, el artista no solamente asume dicha “apertura”, sino que la resalta y la promueve, diseñando un “programa productivo” (término que alude a la “obra programada” cinética).

Ya el Grupo T. proponía la mutabilidad de la obra, la interpretación relativista y el continuo *devenir*, donde es la intervención del espectador activo la que genera dicha mutación, a la vez que define el contenido de la obra y su significado. La premisa del Grupo T. se basaba en la negación de lo estático y lo inmóvil en la creación artística, proponiendo al espectador disfrutar de su personal experiencia, estimulado por un ambiente de interacción que invita al “artefacto humano” a animar al “artefacto artístico”.

Otro tema tratado en el libro se refiere al universo de la innovación tecnológica, desde el punto de vista del interés económico, cuando no responde solamente a las exigencias del consumidor sino que crea nuevas necesidades generando dependencia, aprovechando particularmente la parte emocional y sensible del ser humano. Éste crea una máquina como extensión de su cuerpo (retomando los vaticinios de McLuhan²⁶⁸) que en ocasiones ni él mismo puede dominar; crea potentes dispositivos para potenciar su productividad y comunicación, que acaban alienando y marginando al individuo, creando conflictos en la

²⁶⁸ El *determinismo tecnológico* de McLuhan ha sido un referente en diversos aspectos del pensamiento de Paolo Rosa, sobre todo cuando señalaba el retorno de lo háptico, la tactilidad que nos ha devuelto la interactividad tras una época dominada por la imagen, y el retorno a la tribalidad del gesto del ritual a través de la tecnología (cit. *Understanding Media* de 1964 y *The Global Village* de 1989).

humanidad. En este sentido, respecto al efecto buscado en el espectador, advierten de la importancia de la contención en cuanto a la excesiva espectacularidad de la tecnología, dado que la saturación de la experiencia podría llevar a la anestesia; un público sobreexcitado por demasiados impulsos visuales corre el peligro de quedar atrapado en una trampa artificial en la cual lo sensacional prevalece sobre la sensación; el arte debe hacer olvidar la tecnología que conlleva su ejecución para centrar la atención del fruidor en la experiencia sensorial sinestética.

Gli occhi della nostra epoca vogliono sempre più vedere ed essere visti. Si sgranano per guardare la realtà che li circonda e per osservare il proprio riflesso, ma desiderano appropriarsi, dandone piena forma, di sogni, fantasie, impressioni, perfino concetti. Al punto che per farlo hanno inventato i più sofisticati strumenti capaci di materializzare ciò che era raffigurabile soltanto nel pensiero. Gli occhi della nostra epoca, hanno spinto il visibile oltre il visibile, il micro nel macro, hanno apparentato il vedere con il potere, l'iconografico con il pornografico. Tuttavia in questo trionfo dello sguardo e delle immagini, emerge forte in noi una necessità contraria. La bellezza dell'invisible. Il valore del lato d'ombra, del buio e del silenzio. L'epoca dominata dalla visione genera infatti il bisogno del suo opposto.²⁶⁹

²⁶⁹ “Los ojos de nuestra época quieren cada vez más ver y ser vistos. Se salen de sus órbitas para mirar la realidad que les rodea y para ver el propio reflejo, pero desean apropiarse, dándole una forma plena, de sueños, fantasías, impresiones, incluso conceptos. Hasta tal punto que para hacerlo han inventado los más sofisticados instrumentos capaces de materializar aquello que era figurativo solamente en el pensamiento. Los ojos de nuestra época han empujado lo visible más allá de lo visible, el micro en el macro, han emparentado el ver con el poder, lo iconográfico con lo pornográfico. Todavía en este triunfo de la mirada y de las imágenes, emerge fuertemente en nosotros una necesidad contraria. La belleza del invisible. El valor del lado de la sombra, la oscuridad y el silencio. La época dominada por la visión genera de hecho la necesidad de lo opuesto.” Paolo Rosa. “Estetica dell’invisible. Dalla sparizione dell’arte all’arte della sparizione.” [en línea]

Disponibile en www.lauradelvuoto.it/delvuoto/oltre.html [consultado el 6 de mayo de 2015]

Paolo Rosa afirmaba a menudo, en los últimos años, que había llegado una época en la que sentía la necesidad de quitar en lugar de añadir, la hora de la “ligereza”. El momento de enfrentarse a un pensamiento del arte que nos deja tras la dimensión representativa, cuya invisibilidad ha sido una de sus tensiones, la necesidad de poseer los instrumentos para dar forma a un sueño, a lo impalpable. Que da forma a cualquier cosa menos a la posibilidad de vivir una experiencia directa. Un arte que ha dado visibilidad a demasiadas cosas, tal vez ha llegado el momento de quitársela:

Forse oggi l'arte ha il compito di riportare nell'invisibile molto di questo materiale. Bisogna ritrovare la condizione, le modalità per ricollocare una dimensione dove tu per poterti immaginare quella cosa devi metterci del tuo e devi sforzarti, devi essere partecipe e devi comunque produrre in quella partecipazione una esperienza. Un arte che è capace di rivalutare non solo l'invisibile ma di portare proprio tutto questo mondo ipervisibilizzato un po' dentro questo luogo di ombra, perché l'ombra, a volte, è una fertile conduttrice d'immaginazione.²⁷⁰

²⁷⁰ “Tal vez hoy el arte tiene la misión de devolver a la invisibilidad mucho de este material. Se necesita encontrar las condiciones, la modalidad para recolocar una dimensión donde tú para poder imaginarte aquella cosa debe poner de tu parte, debes esforzarte, debes ser partecipe y debes producir en tal participación una experiencia. Un arte capaz de revalidar no solamente lo invisible sino de llevar justamente todo este mundo hipersensibilizado un poco dentro de este lugar en la sombra, porque la sombra, a veces, es una fértil conductora de la imaginación.” Intervención de Paolo Rosa en la inauguración de la exposición *L'immagine come controinformazione*. Op.cit.

3 - La labor docente de Paolo Rosa: la Escuela de Arte y Tecnología de Brera.

Paolo Rosa enseñaba desde el año 76 en el Liceo artístico de Brera. Su colega y amigo Giuseppe Di Napoli recuerda cómo tuvieron claro desde el principio que su principal objetivo era el de contribuir a la renovación de la didáctica a partir del desarrollo de una nueva línea de contenidos y una metodología basada en las nuevas tecnologías de entonces, especialmente en la cinta de video.²⁷¹

De él dicen sus colegas de la Accademia y de la IUIM que tenía una capacidad especial en transmitir a los jóvenes su sabiduría y su experiencia, algo que viniendo de un intelectual de su nivel “no es muy usual”. Paolo pensaba que un arte que no fuera capaz de transmitir e involucrar a las nuevas generaciones, no solamente era un arte inútil sino además un arte perjudicial.

Dada la vocación docente de Paolo Rosa, basada en su idea de la “condivisione del sapere”, compartir conocimientos y crear una sabiduría colectiva, intentó entrar dentro del ámbito académico²⁷² presentándose en 1987 a un concurso a nivel nacional para el puesto de docente en “Escenografía en las Academias”, celebrado en Bari. Aquel año había adquirido el reconocimiento internacional por la obra de videoteatro *La camera astratta*, presentada a la Documenta 8 y merecedora del premio Ubu. Pese a su currículum con Studio Azzurro (habían ya realizado tres espectáculos teatrales en colaboración con Giorgio Barberio

²⁷¹ Di Napoli, Giuseppe, “Paolo Rosa. L’arte fuori di sé.” Op.cit.

²⁷² En Italia las academias de Bellas Artes aún no están consideradas como estudios de grado equiparables al resto de facultades dentro del ámbito universitario; si bien gozan de ciertos convenios y acuerdos con la universidad, siguen sin ser inseridas dentro del organigrama de la Facultad, no pertenecen a ninguno de sus departamentos y no ofrecen programas de doctorado.

Corsetti) no fue considerado idóneo para la enseñanza en dicho campo. Como bien señala Andrea Balzola en su intervención en el seminario realizado en memoria de Paolo Rosa celebrado en la Accademia de Brera en mayo de 2015, tal rechazo fue una gran desilusión para Paolo. El mismo Balzola le propuso en 1997 para ser nombrado profesor honorífico en la Accademia Storica di Belle Arti de Carrara, nombramiento que Paolo recibió con entusiasmo.

Poco después, en 1999, el entonces director de la Accademia de Brera, Fernando De Fillipi, le encargó fundar el curso experimental de Arte Multimedia. Paolo se embarcó con gran esfuerzo e ilusión en el proyecto de la nueva escuela, que fué institucionalizada en 2005 bajo el nombre de *Nuove tecnologie dell'Arte*. Por el curso han pasado profesores especializados como Andrea Balzola, colegas de Brera como Francesco Ballo, Giuseppe Bonini, Tullio Brunone, Ezio Cuoghi, Mauro Folci, Elisabetta Longari, Riccardo Notte, Daniele Paolin, y demás artistas y teóricos como Giuseppe Baresi, Franco Berardi, Giulio Calegari, Antonio Caronia, Roberto Castello, Andrea Lissoni, Luca Mosso o Gianfilippo Pedote entre otros..²⁷³

El curso de Nuevas Tecnologías del Arte lleva ya más de 400 estudiantes y 40 docentes, entre artistas, profesionales y estudiosos renombrados. Representa un punto de referencia para la formación y la investigación artística en el ámbito de los lenguajes multimedia digitales.

El objetivo de la escuela, que ofrece dos niveles de diploma, es el de suministrar a los estudiantes de la base teórica, los instrumentos y la metodología más innovadores, para conducirles a una práctica consciente de las artes digitales,

²⁷³: Balzola, Andrea. *Arte e Media. La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte di Brera*. Scalpendi, 2010.

trabajando sea sobre la técnica sea sobre la subjetividad creativa, con un proyecto de futuro donde alcanzar un perfil de alto nivel histórico-teórico, estético y humanístico, dirigido a una experimentación razonada y creativa de los instrumentos del lenguaje tecnológico.

Además, Paolo Rosa llevó a cabo una iniciativa llamada *Focus*, que consistía en una reunión entre profesores y alumnos para tratar temas de interés para ambos, en parte relacionados con la Accademia y en parte para debatir sobre la problemática del arte y los nuevos medios, para lo cual organizó varios encuentros con intelectuales y artistas internacionales de la talla de Miguel Benaayag, Antonio Caronia o Bifo Franco Berardi.



Fig. 80 - Paolo Rosa con sus alumnos de la Accademia di Brera.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Como hemos reflejado en la presente investigación, el grupo Studio Azzurro se ha dedicado durante tres décadas a experimentar las posibilidades lingüísticas y expresivas de las nuevas tecnologías aplicadas a las artes visuales, partiendo del lenguaje del video y desarrollando, de un modo transversal, una hibridación con otros lenguajes y disciplinas como son la instalación, el teatro o la música. Creando espacios sensoriales que promueven la actitud activa del espectador y basándose en el concepto de la obra abierta participativa, colocando al visitante en el centro de ésta, conectando su experiencia interactiva con la de los otros fruidores, generando a su vez nuevos diálogos al favorecer el encuentro con otras identidades y territorios a través de las narraciones virtuales en primera persona.

El resultado de la presente tesis se ha logrado a partir de la consulta de la bibliografía específica italiana, de la investigación de contenidos y testimonios online de publicaciones y webs italianas, así como de diversas conversaciones con especialistas en el tema y con los propios artistas. **La finalidad principal** cumplida con la tesis es aquella de reunir en una publicación en español la historia de Studio Azzurro desde sus inicios, situándolo en un contexto histórico-artístico desde el punto de vista italiano; hemos analizado su trayectoria hasta el 2013 y obtenido una conclusión crítica de su reflexión teórica. La originalidad del texto radica en el análisis de su caso específico (desde la perspectiva de la historia del arte de las nuevas tecnologías en Italia) desarrollado en lengua española.

CONCLUSIONES

A partir de una valoración crítica de los contenidos expuestos en la presente tesis, destacamos a continuación diversos aspectos relevantes y las conclusiones a las que nos han conducido.

En cuanto a la investigación bibliográfica que hemos realizado enfocada al desarrollo de la PARTE I **en relación a la historia del videoarte o video de artista en Italia**, llegamos a la conclusión de que se trata de una cronología disgregada y de difícil catalogación. Al respecto, a parte de los libros de teóricos como Vittorio Fagone, Silvia Bordini o Simonetta Fadda, destacamos la página web www.rewind.co.uk que desarrolla un proyecto (inacabado) de catalogación del videoarte en Italia; facilita diversos links a ensayos publicados y una valiosa cronología de la mano de Valentino Catricalà y Laura Leuzzi, que comprende, sin embargo, de 1952 a 1992. Señalamos que dentro de la bibliografía básica española referente a la historia del videoarte (basándonos en los primeros textos de Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Manuel Palacios), raramente se encuentran alusiones a los orígenes del caso italiano. Considerando, por lo tanto, que se trata de una historia relativamente ajena al desarrollo del video en nuestro país, el análisis de dicho periodo, presentado como aportación teórica a la investigación, ha resultado un conocimiento base que nos ha permitido situar y comprender el origen de nuestro objeto de estudio.

Así pues, al revisar la historia del video en Italia nos encontramos con unos inicios del todo diversos a lo ocurrido en otros países: el video llega a Italia relativamente tarde, en 1970, introducido a través de unos pocos galeristas impulsores y productores de videotapes, cuyo empeño y dedicación generaron importantes archivos, los cuales consideramos que desgraciadamente no son tenidos en consideración como merecen a nivel internacional. Probablemente

CONCLUSIONES

el cierre de algunas de las galerías a finales de década fue inducido por el empuje de Achille Bonito Oliva y el *retorno a la manualidad en el arte* promovido por el movimiento de la transvanguardia; en este aspecto el panorama artístico italiano sufre una fuerte dominación por parte del comisario de arte.

Con todo, opinamos que la problemática por la cual el video no tuvo un mayor desarrollo y difusión por parte del artista individual (más allá de la producción de videotapes) se debe a los siguientes motivos:

- La contradictoria relación entre la tecnología y el arte povera (refiriéndonos especialmente a la experiencia de *Gennaio 70*).
- El uso del video desde un punto de vista documental a partir de los eventos performativos y las expresiones ligadas al body-art.
- El difícil acceso a la tecnología por parte de los artistas independientes (por su alto coste y la escasez de medios).
- El desinterés por parte de las instituciones a la hora de apoyar económicamente la investigación sobre el medio.

De lo analizado en la historia del video en Italia en PARTE I, y entendiendo dicho contexto enfocado a comprender los orígenes de Studio Azzurro, **concluimos en:**

- Debido al carácter galerístico y performativo de la producción de videotapes, deducimos que los futuros miembros de Studio Azzurro no encontraron afinidad con el lenguaje video desarrollado en los años 70, pues su formación e intereses iban encaminados hacia las **artes visuales no performativas**, más acordes con las disciplinas impartidas en la Accademia (escultura, diseño, cine) o (en el caso de F. Cirifino) la fotografía de estudio. Además, su tendencia era ya la de **alejarse**

CONCLUSIONES

del entorno galerístico (influidos, entre otros, por el cinético Boriani) y de rechazar las directrices del comisario y del mercado del arte.

- Por otra parte, como hemos visto en el contexto socio-político milanés, la situación sangrienta y terrorista de los años 70 promovió la aparición de diversos grupos con ideologías de “guerrilla semántica”, que surgieron expresamente desde una posición de crítica hacia los medios de información, especialmente la prensa escrita y la tv, en una época en que la imagen electrónica del video estaba aun estrechamente ligada a la producción de informativos y publicidad. Llegados a este punto, hemos podido situar el primer contacto de Paolo Rosa con el medio video desde una perspectiva de deconstrucción de la imagen manipulada por los medios de información, pero **no como un lenguaje para generar arte**.

Estos dos aspectos nos han conducido a clarificar por qué los artistas de quienes nos ocupamos no se habían iniciado en el lenguaje del video como medio artístico anteriormente a 1982.

Al respecto, tras los dos primeros capítulos de la PARTE II, donde hemos analizado su formación oficial y su metodología de trabajo, llegamos a la conclusión de que el **planteamiento de la modalidad de trabajo del grupo artístico Studio Azzurro** surge a partir de dos perspectivas opuestas, aprendidas en gran medida durante su etapa activista:

- **La experiencia positiva** en el Laboratorio di Comunicazione Militante, respecto a la adquisición de varios ideales que han prevalecido a lo largo de su posterior carrera artística: el alejamiento del sistema del arte y del mercado, el cuestionamiento del uso y del alcance de los new media, la experiencia colectiva

CONCLUSIONES

colaborativa, la docencia enfocada a los más jóvenes, la obra comunicativa entendible y el contacto con un público participativo.

- **La experiencia menos positiva** vivida en la etapa del Laboratorio di Comunicazione Militante se refiere a la incompatibilidad de la práctica social con la producción artística personal, además de la marginación sufrida en aquellos años por parte del Sistema: al finalizar dicha etapa, decidieron situarse estratégicamente en un terreno de afinidad que les permitiera trabajar “con un pie dentro del Sistema y otro fuera”, realizando proyectos para instituciones públicas y sponsors privados, fundando una empresa a partir del modelo del estudio fotográfico de Fabio Cirifino, abierto la experimentación artística y enfocado hacia la imagen en movimiento, sin traicionar su posición hacia el mercado. Nos remitimos a la citada afirmación de Joaquim Dols (en la PARTE I), quien en el año 78 explicaba que había llegado el periodo de la autosuficiencia del video, de buscar su propio canal lejos de la tv y la crítica de los mass media.

En conclusión al aspecto empresarial de Studio Azzurro resaltamos su capacidad de mantener una trayectoria coherente con sus postulados artísticos dentro del mercado laboral e institucional, si bien no podemos dejar de plantear una delicada cuestión para la cual no hemos conseguido obtener una respuesta directa ¿sigue siendo legítimo desarrollar la propia línea de trabajo cuando el encargo es financiado por parte de una institución que puede no ser consecuente con un pasado de lucha activista y anti-manipulación social, como es el caso, por ejemplo, del Pabellón de la Santa Sede para la Bienal de Venecia?

CONCLUSIONES

Siguiendo con el análisis de la condición del grupo dentro del panorama artístico de los últimos 35 años, llegamos a la conclusión de que Studio Azzurro **sí logra su premisa de desvincularse del concepto contemporáneo del artista visual autorreferencial**, cumpliendo diversos aspectos:

- Al constituirse como una empresa, su producción no se ve influenciada por las derivas del mercado, ni de la crítica, los comisarios, los coleccionistas, etc..., al tiempo que no pierde con ello su valía artística, conservando ciertos privilegios de reproducción y exposición de sus obras.

- Al no generar obra vendible, ésta no se encuentra a la venta ni sometida a la especulación dentro del mercado del arte, sino que sus trabajos son, en su mayoría, expuestos y después retirados y archivados por ellos mismos (a excepción de los museos de narración).

- Han defendido siempre (en concreto Paolo Rosa) la idea del artista que habla, que se presenta y se explica, que comunica y teoriza, sin necesidad de tener al lado a un teórico o un crítico que promueva su obra o que hable por él. Sí se han rodeado habitualmente de grandes teóricos pero de un modo análogo, conversando y debatiendo a un mismo nivel.

- En su obra prevalece el carácter explícitamente comunicativo, posicionándose vivamente en contra del artista conceptual que produce una obra incomprensible, elitista o que no considera necesario que sea entendible.

- Su idea de obra colectiva, innovadora y narrativa, se sitúa en un punto de vista opuesto al de la muerte del arte y de la narración, propio del postmodernismo y del arte conceptual. Se basan en la idea de Derrida en cuanto a la responsabilidad del “artista como innovador en el arte”, y coinciden así mismo con Pietro Montani en que la misión del artista es la de “re-estetizar para no

CONCLUSIONES

anestesiarse”, refiriéndose a la incidencia de la tecnología en los modelos comunicativos, comportamentales e imaginativos; el exceso de información, como dice Umberto Eco, provoca amnesia, afirmación que queda representada en *Il Mnemonista*.

En cuanto al **modo de concebir el arte tecnológico** por parte del Studio, a partir del análisis de su producción artística desarrollado en la PARTE II, concluimos en que su experimentación no pretende destacar en el ámbito científico-tecnológico, sino que se enfocan en darle a los dispositivos a su alcance un uso artístico, siempre en función de sus necesidades expresivas, nunca a partir de medio. Cumpliendo con dicha finalidad, destacamos: la *doppia scena* creada con los monitores en el teatro (*Prologo a diario segreto contraffatto*), la utilización de la cámara de infrarrojos (*Delfi*), la grabación con cámara térmica (*Il giardino delle cose*), los rayos X (*Il viaggio*), la conexión con cámaras de video-vigilancia (*Vedute*), la recepción de imagen del Meteosat (*Il segno involato*), y los sensores táctiles, de presencia y de sonido (*Tavoli, Totale della battaglia*).

En las citadas obras, así como en el resto de su producción, hemos podido comprobar que desarrollando las posibilidades del dispositivo lo convierten en un medio narrativo, donde no se presenta a sí mismo, sino que presenta la historia = **el medio no es el mensaje**, sino que funciona como una prótesis del autor o narrador, permitiéndole entrar en comunicación con el público.

Dentro del análisis de su obra, en el capítulo sobre los ambientes sensibles hemos expuesto los **dos conceptos que resultan fundamentales** para

CONCLUSIONES

comprender la intencionalidad de la obra del grupo, y frente a los cuales presentamos las siguientes objeciones:

- Respecto a la concepción de **la interactividad en la obra participativa de Studio Azzurro**, deducimos que su idea de ambiente sensible interactivo parte de la teoría cinética de Davide Boriani, del Gruppo T, si bien más adelante Paolo Rosa explicaría su punto de vista respecto a la interactividad propiamente dicha (tras introducir los sensores en sus videoambientes), diferenciando la interacción pre-digital de la interactividad digital, en base a su capacidad de registrar las acciones de los usuarios. Dicha interactividad, Rosa la define como una “interrelación interceptada”, donde queda grabado el gesto, el rastro del fruidor (las *tracce*). En este sentido, no estamos de acuerdo en el modo drástico con el que Rosa rechaza la interactividad anterior al periodo digital, basándose en el hecho de que no deja una huella digital. Coincidimos con la idea de la interactividad previa a la informática de Giacomo Verde, y de la interactividad en los casos en que el paso del espectador no queda registrado; pero en el caso contrario ¿dónde queda la interactividad que se cumple a través de la visualización de un cd-rom de contenidos navegables? ¿El hecho de transformar una obra cinética o un una caja de Roy Ascott, no puede entonces considerarse como una interacción que ha dejado rastro? ¿La obra que se cumple con la presencia del espectador, como ocurre en los pasillos de Bruce Nauman, no entra ya dentro de la definición de interactiva?

Por otra parte, si Studio Azzurro afirma no utilizar los datos registrados tras el paso del usuario ¿por qué Paolo Rosa presenta como imprescindible tal aspecto de la interactividad? Si el grupo define los ambientes sensibles como espacios donde las elecciones son fruto de la presencia de varias personas, donde junto a la relación hombre-dispositivo se suma la relación hombre-hombre; es decir,

CONCLUSIONES

si el grupo basa su obra en la experiencia sensorial de los visitantes, ¿qué necesidad hay de que ésta quede grabada para cumplirse la interactividad?

- Respecto al **concepto de la obra abierta**, la teoría de Rosa se basa en la premisa de que el fruidor interactúe con la obra pasando a su vez a formar parte del ambiente sensible, lo cual la amplía; esto supone una continua reinención, tanto de la narración como de la percepción sensorial. El momento único y efímero que experimenta cada visitante será una nueva versión de la obra. El número de versiones será entonces ilimitado; tantas como fruidores la visiten (de aquí podríamos retomar el concepto de *Performing Corridors* de Bruce Nauman donde el visitante da sentido a la obra). La obra abierta (según Rosa) ya no se plantea como una mera reinterpretación subjetiva-perceptiva como la define Umberto Eco, sino que insiste de nuevo en que su esencia estructural será modificada por el rastro del espectador. En objeción a dicho punto de vista nos basamos en los niveles de interactividad que admiten una aportación real y visible por parte del espectador, una condición que echamos en falta en la obra abierta de Studio Azzurro. Hacemos alusión al tercer nivel de implicación del espectador, como proponía Pedro Ortuño, y a los tres últimos niveles que presenta Giacomo Verde, donde el usuario pasa, a nuestro parecer, a ser realmente un fruidor-autor o fruidor-creador, en el sentido de que no solamente acciona la obra (la narración) sino que le añade activamente contenido. Nos referimos aquí a experiencias como la del proyecto abierto de memoria común *Roseware* de Chris Marker (1998) o *Los archivos del corazón* de Boltanski (2011). Un ejemplo de aportación de contenido por parte del usuario puede encontrarse en Studio Azzurro en los siguientes proyectos: *Museo della Resistenza* (2000), proyecto con el cual nace la idea del “museo incrementale” (se trata de una idea que surgió a partir de los visitantes al museo, aquellos que habían vivido la experiencia narrada y quería aportar su testimonio y

CONCLUSIONES

documentación), *Tamburi a sud* (2001), donde los usuarios que recibían un mail podían responder adjuntando un dibujo y un texto; *Fabrizio De André. La mostra* (2008), que contaba con un tarot de personajes interactivo a través del cual el usuario podía diseñar una carta insertando su propia imagen y nombre; *Oltre il giardino* (2009) donde los visitantes tenían la posibilidad de aportar sus testimonios y reflexiones en formato audiovisual; *Il segno della memoria* (2013) obra en la que se recogían y añadían en directo fotografías y textos, *Inside The Last Supper* (2014) donde el visitante compone las imágenes de la obra. Sin embargo, Rosa no consideraba que la aportación tuviera que ser material; insistía en que sus obras resultan abiertas a la experiencia, y a partir de su idea de volver invisible lo visible e intangible lo tangible, rechaza centrarse en el objeto para revalorizar la percepción. A nuestro parecer la figura del espectador-autor que propone Rosa resulta excesivamente retórica y no cumple con el concepto real de un co-autor, tal como lo concebimos dentro de las posibilidades actuales que nos brindan las tecnologías interactivas.

En la PARTE III de la tesis donde hemos presentado la labor individual de Paolo Rosa, destacamos su original aportación al definir **la figura del artista plural**: el artista/teórico, el director/iniciador de procesos compartidos, el docente/comunicador, el *dramaturgo multimedia*. Entendemos la figura de Rosa como la de un gran comunicador: preservando las bases del Laboratorio di Comunicazione Militante, ve realizada su idea de obra comunicativa en el museo de narración y en los portadores de historias, y deja constancia de su incansable afán por transmitir conocimiento a través de su labor docente y ensayística. Dicho esto, y ensalzando la valía de la figura representada en Rosa, queremos precisar que no todo artista tiene vocación para ser plural ni está obligado a

CONCLUSIONES

serlo. Respecto a su condición de artista y a sus teorías sobre la obra de arte recogidas en *L'arte fuori di sé* concluimos precisando que **la opinión de Rosa respecto al artista plural, así como su visión del mundo del arte, ha de entenderse siempre desde el punto de vista subjetivo del artista tecnológico.**

Por último, tras la investigación realizada en base a la historia y obra de Studio Azzurro **verificamos nuestra hipótesis inicial que presenta al grupo como el más destacado dentro del panorama artístico italiano en el ámbito de la experimentación audiovisual y de las nuevas tecnologías:**

- Como afirma A. Balzola, la **trayectoria del grupo abarca una obra imposible de clasificar en una categoría unívoca y definitiva.** Sus obras, que son concebidas en modo *site specific*, para espacios y ocasiones diferentes, están conectadas entre sí como en una especie de gran hipertexto poético dentro del ambiente virtual, a partir de la idea de la sinestesia interactiva. Son “obras hechas de luz electrónica, con la vocación de una desmaterialización progresiva.”

- **La innovación en su creación artística, la transversalidad** que no se conforma con la imagen video sino que se mueve entre diversos lenguajes, géneros, formatos, lugares y colaboradores, contenidos en ambientes sensoriales entre lo físico y lo virtual; la interactividad socializante y la sinestesia participativa. Studio Azzurro busca una experiencia emotiva inédita, no crean un objeto sino que idean dimensiones perceptivas. Cada etapa en su evolución cronológica (videoambiente / video-teatro / ambientes sensibles / museos), supone una aportación a su bagaje, no un cisma. Y cada etapa ha sido fruto de una profunda reflexión, comenzando por la concepción del espacio inmersivo en el videoambiente hasta la ubicuidad del territorio a través de los *portatori di storie*.

CONCLUSIONES

- **Su poética recupera la relación entre arte, ciencia y sociedad**, favoreciendo el proceso comunicativo; contrarios a la obra transgresiva o provocadora, no se apoyan en “el grito” sino en la narración. En relación a su labor dentro del arte social, nos quedamos con la teoría de Pietro Montani cuando delega al artista cierta responsabilidad a la hora de remodelar el sentido de la obra de arte y, sobre todo, de promover el uso instructivo del dispositivo tecnológico. Como afirma el teórico, el papel de Studio Azzurro **representa al artista político que abre una interlocución entre el territorio y la comunidad**, investigando el impacto de los paradigmas que cohabitan en la red, la realidad aumentada y las tecnologías portátiles.

Para finalizar, en cuanto al **futuro hacia el cual se encamina la obra del grupo Studio Azzurro**, hemos verificado que efectivamente la muerte de Paolo Rosa en 2013 supuso la pérdida de quien ha podido ser el motor principal del grupo; si bien no ha supuesto el final de un recorrido, ya que continúan generando obra interactiva con los mismos planteamientos. Fabio Cirifino y Leonardo Sangiorgi barajan actualmente la idea de la creación de un centro de experimentación y documentación, donde las nuevas generaciones puedan seguir desarrollando su idea de ambientes sensibles en los que cohabiten futuros fruidores, de cara a la nueva era “post-tecnológica”. En caso de llevarse a cabo, dicho centro llevará el nombre de “Fondazione Paolo Rosa”.

Actualmente (en 2015) preparan una selecta retrospectiva que será inaugurada el 10 de marzo de 2016 en el Palazzo Reale de Milán. En relación, realizarán tres workshops abiertos a artistas, estudiantes y docentes, en el Spazio Mil Carroponete de Milán; tres pequeñas *estaciones creativas*, señala Osvalda Centurelli, tratando de realizar de algún modo el sueño de Paolo Rosa.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Amaducci, Alessandro. *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*. Turín, Lindau s.r.l., 2007.
- Amaducci, Alessandro. *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*. Santhià, GS, 2000.
- Baigorri, Laura. *El video en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Barcelona, Edicions de la Universitat de Barcelona, 1997.
- Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*. Garzanti, Milán, 2004.
- Balzola, Andrea; Rosa, Paolo. *L'arte fuori di se. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milán, Giangiacomo Feltrinelli Editore, 2011.
- Balzola, Andrea; Prono, Franco. *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*. Turín, Rosenberg&Sellier, 1994.
- Balzola, Andrea. *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*. Roma, Dino Audino editore, 2011.
- Balzola, Andrea. *Una drammaturgia multimediale. Testi teatrali e immagini per una nuova scena*. Roma, Editoria & Spettacolo, 2009.
- Barilli, Renato. *Il ciclo del postmoderno. La ricerca artistica negli anni 80*. Milán, Feltrinelli, 1987.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Buenos Aires, Ediciones Godot, 2012.

BIBLIOGRAFÍA

- Bonet, Eugeni. *Escritos de vista y oído*. Barcelona, Ed. MACBA, 2014.
- Bonet, Eugeni; Dols Rusiñol, Joaquín; Mercader, Antoni; Muntadas, Antoni. *En torno al video*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1980.
- Bonito Oliva, Achille. *Superarte*. Milán, Giancarlo Politi editore, 1989.
- Bordini, Silvia. *Videoarte & Arte. Tracce per una storia*. Roma, Lithos editrice, 1995.
- Bordino, Chiara; Dinoia, Rosalba; (editado por). *La Ricerca Giovane in cammino per l'arte*. Università degli studi di Viterbo, Gangemi Editore, 2011.
- Ciavoliello, Giulio. *Dagli anni 80 in poi: il mondo dell'arte contemporanea in Italia*. Trieste, Juliet Editrice&Artshow edizioni, 2005.
- Cirifino, Fabio; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Immagini Vive*. Milán, Mondadori Electa SpA, 2005.
- Cirifino, Fabio; Giardina Papa, Elisa; Rosa, Paolo. *Studio Azzurro. Musei di narrazione, percorsi interattivi e affreschi multimediali*. Milán, Silvana Editoriale Spa., 2011.
- De Gaetano, Domenico (editado por). *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*. Turín, Mediateca del Cinema Independente Italiano, 1995.
- Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, Ed. Paidós, 1994.
- Deleuze, Gilles. *Cine-1 La imagen-movimiento, y Cine-2: La imagen-tiempo*. Barcelona, Ed. Paidós, 1987.

BIBLIOGRAFÍA

- Di Marino, Bruno. *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*. Roma, Bulzoni editore, 2002.
- Di Marino, Bruno. *Studio Azzurro: Tracce, sguardi e altri pensieri*. Milán, Feltrinelli Editori, 2007. [2DVD]
- Di Marino, Bruno; Meneguzzo, Marco; La Porta, Andrea. *Lo sguardo espanso. Cinema d'artista italiano 1912-2012*. Milán, Silvana Editoriale, 2012.
- Drioli, Alessandra; Ramani, Donato. *Vietato non toccare*. Milán, Springer-Verlag, 2009.
- Eco, Umberto. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano, RCS Libri S.p.A./Tascabili Bompiani, 2006.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Editor digital Titivillus (epublicre), 2015 (edición de 1964).
- Fadda, Simonetta. *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*. Génova, Costa&Nolan, 1999.
- Fagone, Vittorio. *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*. Serie: "Campi del sapere". Milán, Feltrinelli, 1990.
- Fagone, Vittorio; Solimano, Sandra; Bianda, Lorenzo; (editado por). *Arte del video: il viaggio dell'uomo immobile: videoinstallazioni, videoproiezioni*. Lucca, Edizioni Fondazione Ragghianti Studi sull'Arte, 2004.
- Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Argentina, Ed. Caja Negra, 2013.
- Galbiati, Marisa. *Movie Design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale*. Milán, Edizioni POLI.design, 2005.

BIBLIOGRAFÍA

- Gentilli, Carlo; Barilli, Renato; ed altri. *ANNIOTTANTA*. Milán, Nuove edizioni Gabriele Mazzotta, 1985.
- Giorgi, Armando. *Per una storia della cosiddetta "VideoArte."* (Tesis) [en línea]. Disponible en www.luparmando.altervista.org [consultado el 20 de enero de 2015]
- Krauss, Rosalind. *El inconsciente óptico*. Madrid, Ed. Tecnos, 1997.
- La Ferla, Jorge. *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires, Ed. Manantial, 2009.
- Lischi, Sandra. *Il linguaggio del video*. Roma, Carocci editore, 2005.
- Lischi, Sandra. *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*. Venezia, Marsilio, 2001.
- Lischi, Sandra; Parolo, Lisa; (editado por). *Michele Sambin, performance tra musica, pittura e video*. Padova, Clued edizioni, 2014.
- Madesani, Angela. *Armamentari d'arte e comunicazione*. Milán, Dalai Editore, 2012.
- Madesani, Angela. *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*. Milán, Paravia Bruno Mondadori Editori, 2002.
- Manovich, Lev. *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Ed. Paidós, 2005.
- Marangon, Dino. *Videotapes del Cavallino*. Venezia, Edizioni del Cavallino, 2004.

BIBLIOGRAFÍA

- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Editor digital Lestrobe (epublico), 2014 (edición de la MIT Press).
- McLuhan, Marshall. *La galaxia Gutenberg. Génesis del "homo-typographicus"*. Editor digital Lestrobe (epublico), 2014 (edición de 1962).
- Montani, Pietro. *Tecnologie della sensibilità*. Milán, Raffaello Cortina, 2014.
- Ortuño Mengual, Pedro; Doménech, Maribel (dirigida por). *Análisis de la influencia del arte conceptual catalán en las videoinstalaciones de artistas valencianos de los 90* (Tesis). Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, UPV, 2002.
- Pizzo, Antonio. *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*. Turín, Accademia University Press, 2013.
- Quaranta, Domenico. *Media, new media, postmedia*. Milán, Postmedia S.r.l., 2010.
- Rush, Michael. *Videoart*. Londres, Thames&Hudson Ltd, 2007.
- Schiaffino, Beatrice; Lischi, Sandra (tutor). *L'opera di Andrea Balzola nel contesto dell'arte multimediale* (Tesis). Pisa, Università di Pisa, 2013.
- Segal Serra Zanetti, Paola; Tolomeo, Maria Grazia. *La coscienza luccificante. Dalla videoarte all'arte interattiva*. Roma, Gangemi editore, 1998.
- Shaw, Jeffrey y Weibel, Peter. *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Karlsruhe (Alemania), ZKM First MIT Press edition, Center for Art Media, 2003.

BIBLIOGRAFÍA

- Sinigaglia, Corrado; Somaini, Antonio; (editado por). *Pensare l'arte, verità, figura, visione. Con Studio Azzurro, Jacques Derrida, Carlo Sini*. Milán, Federico Motta Editore/Trivioquadrivio, 1998.
- Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires, Ed. Caja Negra, 2014.
- Strani, Carmelo. *Gli anni settanta. Gli orientamenti dell'arte occidentale tra società, pensiero, tecnologia*. Skira editore, Milán, 2005.
- Valentini, Valentina (editado por). *Dialoghi tra film video televisione: Gábor Bódy, Michael Klier, Shigeko Kubota, Marcel Odenbach, Studio Azzurro*. Palermo, Sellerio, 1990.
- Valentini, Valentina (editado por). *Le pratiche del video*. Roma, Bulzoni Editore, 2003.
- Valentini, Valentina (editado por). *Le storie del video*. Roma, Bulzoni Editore, 2003.
- Valentini, Valentina (editado por). *Visibilità zero*. Roma, Graffiti, 1997.
- Varsotti, Anna; Titomanlio, Carlo; (editado por). *Teatro e media*. Ghezzano (PI), Felici Editore Srl, 2012.
- Verde, Giacomo. *Artivismo tecnológico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*. Pisa, Edizioni BFS, 2007.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Nueva York, P. Dutton & Co., Inc., 1970.

BIBLIOGRAFÍA

CATÁLOGOS DE EXPOSICIONES Y OBRA

- Amaducci, Alessandro (editado por). *Invideo 2001. Video d'arte e ricerca. Altrove. Elsewhere.* (Spazio Oberdan, Milán, del 7 al 11 de noviembre de 2001). Milán, Edizioni Charta, 2001.

- Álvarez Basso, Carlota; Lopezortega, Joseba M. (comisariada por). *Bienal de la imagen en movimiento '92. Visionarios españoles.* (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, del 1 de diciembre de 1992 al 18 de enero de 1993). Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992.

- Barilli, Renato (comisariada por). *Dieci anni dopo: i Nuovi-nuovi.* (Galleria d'Arte Moderna, Bolonia, del 15 de marzo al 30 de abril de 1980). Bolonia, Grafis, 1980.

- Bonami, Francesco; Nicolin, Paola; (comisariada por). *Addio Anni 70. Arte a Milano 1969-80.* (Palazzo Reale, Milán, del 21 de junio al 26 de julio de 2012) [en línea]. Milán, Mousse Publishing, 2012. Disponible en [www.academia.edu/5137619/Addio Anni 70. Arte a Milano 1969 80](http://www.academia.edu/5137619/Addio_Anni_70_Arte_a_Milano_1969_80) [consultado el 20 de enero de 2015]

- Bonet, Eugeni. *Movimiento aparente.* (Espai d'Art Contemporani de Castelló, del 4 de octubre al 3 de diciembre de 2000). Valencia, Generalitat Valenciana, D.L., 2000.

- Bonet, Eugeni. *Señales de video: aspectos de la videocreación española de los últimos años.* (Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, del 11 de octubre al 4 de diciembre de 1995). Madrid, Museo Nacional de Arte Reina Sofía D.L., 1995.

BIBLIOGRAFÍA

- Bonet, Eugeni (et al.). *Desmontaje: Film, Vídeo/Apropiación, Reciclaje*. (Institut Valencià d'Art Modern, Valencia, del 26 de febrero al 7 de marzo de 1993). Valencia, Institut Valencià d'Art Modern, 1993.
- Di Marino, Bruno; Niccoli, Lara; (editado por). *Elettroshock: 30 anni di video in Italia 1971-2001*. (Palazzo delle Esposizioni, Roma, del 21 al 27 de mayo de 2001). Roma, Castelvechi arte, 2001.
- Laboratorio de Luz; Gil, Lola; (coordinado por). *Especulaciones a un tiempo*. (Sala de exposiciones de la UPV, del 15 de junio al 31 de julio de 2006). Valencia, Editorial de la UPV, 2006.
- Fagone, Vittorio. *Videoinstallazioni, ambienti e eventi multimediali 1985-1999*. Milán, Edizioni Gabriele Mazzotta, 2000.
- IVAM. *Plessi 1970-2005*. (Institut Valencià d'Art Modern, Valencia, del 28 de junio al 26 de agosto de 2007). Valencia, Institut Valencià d'Art Modern, 2007.
- Lischi, Sandra (editado por). *Invideo'99. Senza Cornice*. Milán, Edizioni Charta, 1999.
- Lischi, Sandra; Ruiz de Infante, Francisco; (editado por). *Invideo. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*. Milán, Edizioni Charta, 1995.
- Lissoni, Andrea. *Studio Azzurro*. (Palazzo delle Papesse, Siena, del 22 de junio al 25 de agosto de 2002). Siena, Edizioni Gli Ori, 2002.
- Meneguzzo, Marco. *Memoria del video. Vent'anni di eventi video in Italia raccolti da Luciano Giaccari*. (Padiglione d'Arte Contemporanea, Milán, diciembre 1987-enero 1988). Milán, 1988.

BIBLIOGRAFÍA

- Molina, Ángela. *Studio Azzurro. Ambientes Sensibles*. (Sala Parpalló, Valencia, del 23 de enero al 6 de abril de 2008). Valencia, Diputación de Valencia, 2008.
- Palacio, Manuel; Bonet, Eugeni; (et al.). *La imagen sublime: video de creación en España (1970-1987)*. (Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, del 28 de septiembre al 2 de noviembre de 1987). Madrid, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, 1987.
- Pittaluga, Noemi; Valentini, Valentina. *Studio Azzurro: Teatro*. Ed. Contrasto, Roma, 2012.
- Saba, Cossetta G. (editado por). *Arte in videotape. Art/Tapes/22, collezione ASAC – La Biennale di Venezia, conservazione, restauro, valorizzazione*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2007.
- Schneckeburger, Manfred (director artístico). *Documenta 8*. (Kassel, del 12 de junio al 20 de septiembre de 1987. Kassel, Weber & Weidemeyer GmbH & Co KG, 1987.
- Segal Serra Zanetti, Paola; Tolomeo, Maria Grazia. *La coscienza luccificante. Dalla videoarte all'arte interattiva*. (Roma, del 16 de septiembre al 10 de octubre de 1998). Roma, Gangemi editore, 1998.
- Rosa, Paolo (ideada por); F Alessandrini; S. Campagnola; ed altri; (comisariada por). *Generazione media*. Milán, Palazzo della Triennale, 1997.
- Studio Azzurro. *Fare gli italiani*. Cinisello Balsamo, Silvana Editoriale, 2011.
- Studio Azzurro. *Meditazioni mediterranee*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2003.
- Studio Azzurro; UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma. *Museo Laboratorio della Mente*. Milán, Silvana Editoriale Spa, 2010.

BIBLIOGRAFÍA

- Studio Azzurro. *Revelaciones Mediterráneo: la voz revela el tiempo*. (Instituto Italiano de Cultura, Madrid, del 2 de julio al 30 de septiembre de 2014). Madrid, Instituto Italiano de Cultura, 2014.
- Studio Azzurro; UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma. *Portatori di storie. Dal vicino nessuno è normale*. Roma, Silvana Editoriale Spa, 2012.
- Studio Azzurro. *Studio Azzurro: Ambienti sensibili. Esperienza tra interattività e narrazione*. Milán, Electa, 1999.
- Valentini, Valentina (comisariado por). *Ritratti. Taormina arte 1987. Rassegna Internazionale dle Video d'Autore* (Taormina, del 28 al 31 de agosto de 1987). Roma, De Luca Editore s.r.l., 1987.
- Valentini, Valentina (comisariado por). *TV Arts TV - Le televisió presa pels artistes*. La Fàbrica i Arts Santa Mónica, Madrid/Barcelona, 2012.
- Valentini, Valentina (editado por). *Dal vivo*. Roma, Graffiti srl, 1996. (dentro de *Taormina Arte XI Rassegna Internazionale del Video d'autore*).
- Valentini, Valentina (editado por). *Video d'autore 1986-1995*. Roma, Gangemi Editore, 1995.
- Valentini, Valentina (editado por). *Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti. La camera astratta. Tre spettacoli tra teatro e video*. Milán, Ubulibri, 1988.
- Valentini, Valentina. *Studio Azzurro. Percorsi fra video, cinema, teatro*. Milán, Electa, 1995.
- Van Assche, Christine (comisariada por). *Tiempos de video, 1965-2005. Colección Nuevos Medios Centro Pompidou*. Barcelona, Fundación la Caixa, 2005.

BIBLIOGRAFÍA

ARTÍCULOS Y ENSAYOS ONLINE

- Allegro, Elisabetta. “La galassia video di Renato Barilli.” [en línea], en *Artribune*, el 6 de julio de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/07/la-galassia-video-di-renato-barilli [consultado el 20 de febrero de 2015]
- Barilli, Renato. “Registrazione Video a Bologna.” [en línea]. Disponible en www.rewind.ac.uk/rewind/index.php/l-saggi [consultado el 20 de febrero de 2015]
- Blanco Gálvez, Juan Alfredo, “La Ética de la interpretación de Gianni Vattimo en el contexto de la posmodernidad.” [en línea], en *A Parte Rei 54. Revista de Filosofía*, noviembre de 2007. Disponible en www.serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/galvez54.pdf [consultado el 5 de febrero de 2014].
- Bordini, Silvia. “Memoria del video: Italia anni 70”. Publicado en Bordini, Silvia. “Videoarte in Italia.” [en línea], en *Ricerche di Storia dell'arte*, n° 88, Carocci, Roma 2006, pp.5-24. Puede descargarse en www.rewind.ac.uk/Italia/SilviaBordiniMemoriaDelVideo.pdf [consultado el 20 de febrero de 2015]
- Bordini, Silvia, “Più che un'immagine. Considerazioni sull'arte interattiva.”, [en línea], en *Noema*, el 29 de junio de 2004. Disponible en www.noemalab.eu/ideas/essay/piu-che-un%E2%80%99immagine-considerazioni-sull%E2%80%99arte-interattiva [consultado el 4 de abril de 2015]
- Celant, Germano. “Appunti per una guerriglia.” [en línea] (manifiesto publicado el 23 de noviembre de 1967 tras la primera exposición de *arte povera* “Arte Povera e IM

BIBLIOGRAFÍA

Spazio” en la galería *La Bertesca* de Génova), en la revista *Flash Art*, nº5, 1967.

Disponible en www.flashartonline.it [consultado el 5 de febrero de 2014]

- Ciccone, Eugenio. “Gli 80 anni di Lola Bonora, dalla Videoarte alla Sala Polivalente.” [en línea], en *Listone Magazine*, el 19 de mayo de 2015. Disponible

www.listonemag.it/2015/05/19/gli-80-anni-di-lola-bonora-dalla-videoarte-alla-polivalente-una-vita-per-le-arti [consultado el 21 de mayo de 2015]

- Costanzo, Cristina. “La Galleria del Cavallino e la video arte.” [en línea], en

Arshake. Disponible en www.arshake.com/la-galleria-del-cavallino-e-la-video-arte [consultado el 20 de febrero de 2015]

- Catricalà, Valentino; Leuzzi, Laura. *Cronologia della videoarte italiana: 1952-1992*. Roma, (inédito), 2012. Disponible en

www.rewind.ac.uk/rewind/index.php/l-saggi [consultado el 20 de febrero de 2015]

- D’Alonzo, Claudia. “Art/tapes/22. Intervista A Maria Gloria Biccocchi.” [en línea], en *Digicult*, el 7 de septiembre de 2010. Disponible en

www.digicult.it/it/digimag/issue-067/arttapes22-interview-with-maria-gloria-biccocchi [consultado el 20 de febrero de 2015]

- Castaldo, Clara. “Progetto MUel: 40 anni (e più).” [en línea], en *Arte Varese*, el 9 de agosto de 2012. Disponible en

www.artevarese.com/av/view/news.php?&sys_docid=8585 [consultado el 20 de febrero de 2015]

- Castaldo, Clara. “La documentazione secondo Giaccari.” [en línea], en *Arte Varese*, el 19 de junio de 2013. Disponible en

BIBLIOGRAFÍA

www.artevarese.com/av/view/news.php?sys_tab=2001b&sys_docid=9814

[consultado el 20 de febrero de 2015]

- Di Napoli, Giuseppe. "Paolo Rosa. L'arte fuori di sé." [en línea], en *Doppiozero*. Disponible en www.doppiozero.com/materiali/ricordi/paolo-rosa-larte-fuori-di-se [consultado el 31 de marzo de 2015]

- Ghinato, Alessandra. "Il Plessi Museum secondo Fabrizio Plessi." [en línea], en *Artribune*, el 16 de diciembre de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/12/il-plessi-museum-secondo-fabrizio-plessi [consultado el 3 de marzo de 2015]

- Infante, Carlo. "La memoria dell'avanguardia." [en línea], en *Cyberia*. Disponible en www.idra.it/cyberia/MemoAvan.htm [consultado el 21 de marzo de 2015]

- Krauss, Rosalind. "Video: The Aesthetics of Narcissism." [en línea], en *October*, vol.1, primavera de 1976, pp-50-64. Disponible en www.people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf [consultado el 5 de febrero de 2014]

- Maiani, Costantino, "La coscienza perduta degli spazi." [en línea], en *Drammaturgia*, el 10 de septiembre de 2002. Disponible en www.drammaturgia.fupress.net/recensioni/recensione1.php?id=430 [consultado el 31 de marzo de 2015]

- Maldesani, Angela. "In memoria di Paolo Rosa. L'esperienza del Laboratorio." [en línea], en *Artribune*, el 23 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/in-memoria-di-paolo-rosa-lesperienza-del-laboratorio [consultado el 21 de marzo de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Mattioli, Massimo. “È morto in Grecia Paolo Rosa, da trent’anni anima di Studio Azzurro. L’Italia perde un pioniere nell’interattività e nel multimediale applicati alla creatività.” [en línea], en *Artribune*, el 20 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/e-morto-in-grecia-paolo-rosa-da-trentanni-anima-di-studio-azzurro-litalia-perde-un-pioniere-nellinterattivita-e-nel-multimediale-applicati-alla-creativita [consultado el 6 de mayo de 2015]
- Meloni, Lucilla. “Studio Azzurro e il Museo Laboratorio della Mente.” [en línea], en *La Critica. Rivista telematica di arte, design e nuovi media*, el 22 de enero de 2011. Disponible en www.lacritica.net/lucilla_meloni.htm [consultado el 12 de abril de 2015].
- Monteverdi, Anna Maria, “Beckett 100: Video Beckett. Installazioni, opere video, cortometraggi, animazioni e videoscenografie ispirate a Samuel Beckett.” [en línea], en *Ateatro 99.20*, el 25 de mayo de 2006. Disponible en www.ateatro.org/mostranotizie2bis.asp?num=99&ord=20 [consultado el 10 de abril de 2015]
- Monteverdi, Anna Maria. “Michele Sambin: dalle video performance musicali al teatro carcere.” [en línea], en *Ateatro 59.40*, el 19 del 10 del 2003. Disponible en www.ateatro.org/mostranotizie2bis.asp?num=59&ord=40 (del catálogo de 2003 de Invideo) [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Monteverdi, Anna Maria. “Michele Sambin: da solo a molti. Dalle videoperformance solitarie al collettivo tecnoteatrale.” [en línea], en su web *annamonteverdi.it*, del 3 de febrero de 2015. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/michele-sambin-da-solo-a-molti-dalle-videoperformance-solitarie-al-collettivo-tecnoteatrale [consultado el 3 de marzo de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Monteverdi, Anna Maria. "Il tecnoartista Giacomo Verde." [en línea], en su web *annamonteverdi.it*, del 20 de septiembre de 2013. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/il-tecnoartista-giacomo-verde [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Monteverdi, Anna Maria, "Giacomo Verde: artista a 360°." [en línea], en *Digital Performance*. Disponible en www.digitalperformance.it/?p=1767 [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Monteverdi, Anna Maria. "L'installazione "Il soffio sull'angelo" di Studio Azzurro." (texto del catálogo) [en línea], en su web *annamonteverdi.it*, del 1 de febrero de 2014. Disponible en www.annamonteverdi.it/digital/linstallazione-il-soffio-sullangelo-di-studio-azzurro-testo-di-anna-monteverdi-dal-catalogo [consultado el 31 de marzo de 2015]
- Monteverdi, Anna Maria. "Paolo Rosa in Memoriam." [en línea], en *Culture Teatrali*. Disponible en www.cultureteatrali.org/news/1250-paolo-rosa-in-memoriam.html [consultado el 31 de marzo de 2015]
- Ponte Di Pino, Oliviero. "Paolo Rosa: inventare e costruire." [en línea], en *Doppiozero*. Disponible en www.doppiozero.com/materiali/ricordi/paolo-rosa-inventare-e-costruire [consultado el 10 de abril de 2015]
- Possamai, Alessandra, "Studio Azzurro: dal video al museo di narrazione" [en línea] en *Il sole 24 ore*, el 5 de febrero de 2010. Disponible en www.arteconomy24.ilsole24ore.com/news/cultura-tempolibero/2010/02/studio-azzurro-videoarte.php [consultado el 20 de enero de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Rebecchi, Merie. "Sull'interattività. Conversazione con Pietro Montani." [en línea], en *Alfabeta2*, el 7 de diciembre de 2014. Disponible en www.alfabeta2.it/2014/12/07/sullinterattivita-conversazione-pietro-montani [consultado el 10 de abril de 2015]

- Somaini, Luisa. "Luciano Giaccari, il notaio che preferisce gli happening." [en línea], en *La Repubblica*, el 9 de octubre de 1995. Disponible en www.ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1995/10/09/luciano-giaccari-il-notaio-che-preferisce-gli.html [consultado el 20 de febrero de 2015]

- Taiuti, Lorenzo. "In memoria di Paolo Rosa. Il postcinema." [en línea], en *Artribune*, el 3 de septiembre de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/09/in-memoria-di-paolo-rosa-il-postcinema [consultado el 27 de marzo de 2015]

- Torri, Maria Grazia. "La body art a milano. vecchi e nuovi talentien." [en línea], en *Flash Art Online*, n.263, abril – mayo de 2007. Disponible en www.flashartonline.it/interno.php?pagina=articolo_det&id_art=241&det=ok&titolo=LUCIANO-INGA-PIN [consultado el 20 de febrero de 2015]

- Valentini, Valentina. "In memoria di Paolo Rosa. Il daimon di Studio Azzurro." [en línea], en *Artribune*, el 27 de agosto de 2013. Disponible en www.artribune.com/2013/08/in-memoria-di-paolo-rosa-il-daimon-di-studio-azzurro [consultado el 31 de marzo de 2015]

- Vassallo, Silvana; Cappellini, Leonora. "Installazioni interattive in Italia. Percorsi di ricerca tra Arte e Tecnologie digitali." [en línea], en *Informatica Umanistica*, Volume 5, 2011, p.63. Disponible en www.ledonline.it/informatica-umanistica [consultado el 3 de marzo de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Violante, Alessandro. "Omaggio a Paolo Rosa / Studio Azzurro." [en línea], en *Flux*, el 27 de agosto de 2013. Disponible en www.fluxproject.altervista.org/omaggio-paolo-rosa [consultado el 27 de marzo de 2015]
- Weibel, Peter. "The Allusive Eye. Illusion, Anti-Illusion, Allusion", [en línea], en *Media Art History*, 2004. Disponible en www.mediaarthistory.org/mah-conf-series/refresh/programmatic-key-texts [consultado el 21 de febrero de 2015]
- Zonta, Dario. "Lo sguardo ostinato. La scomparsa di Paolo Rosa, maestro, incantatore e grande comunicatore dell'arte." [en línea], en *Mymovies*, el 27 de agosto 2013. Disponible en www.mymovies.it/cinemanews/2013/102496 [consultado el 27 de marzo de 2015]

WEBS

- www.andreabalzola.it
- www.annamonteverdi.it
- www.achillebonitoliva.com
- www.arshake.com
- www.arteconomy24.ilsole24ore.com
- www.artevarese.com
- www.artribune.com
- www.balloeballo.it

BIBLIOGRAFÍA

- www.bibliobit.it
- www.capucci.org
- www.careof.org
- www.digicult.it
- www.drammaturgia.it
- www.eai.org
- www.lauradelvuoto.it
- www.macba.cat
- www.michelesambin.com
- www.mostrainvideo.com
- www.muel.altervista.org
- www.nam.accademiasanluca.eu
- www.ngvision.org
- www.noemalab.com
- www.plessi.net
- www.rarovideo.com
- www.rewind.ac.uk
- www.silviabordini.com

BIBLIOGRAFÍA

- www.tamteatromusica.it

- www.taormina-arte.com

- www.tate.org.uk

- www.undo.net

- www.vasarely.com

- www.vasulka.org

- www.verdegjac.org

VIDEO-ENTREVISTAS Y VIDEO-DOCUMENTOS

- Di Marino, Bruno: entrevista para la *XXIII edición de la Mostra Internazionale Invideo 2008* [en línea]. Disponible en

www.youtu.be/FGIXFJu6jcs?list=PLC49222810E0017AF [consultado el 20 de enero de 2015]

- Cirifino, Fabio: entrevista “Raccontare Dergano: Fabio Cirifino” [en línea]. Disponible en www.youtube.com/watch?v=IYeIn8j5bAQ [consultado el 21 de marzo de 2015]

- Giaccari, Luciano: entrevista a Giaccari realizada en la inauguración de la exposición *Addio anni 70*, celebrada en el Palazzo Reale de Milán en 2012, dentro del artículo “Progetto MUel: 40 anni (e più)” [en línea]. Disponible en www.artevarese.com [consultado el 20 de enero de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Plessi, Fabrizio: entrevista de Andrea Vididol para el programa *Fabrizio Plessi. L'opera al video* [en línea]. Laborintus Studio, 2004. Disponible en www.plessi.net/video/video.html [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Plessi, Fabrizio: entrevista de Mauro Zardello en *Fabrizio Plessi - Project of the world*. [en línea]. Venice Channel SPA, 2010. Disponible en www.plessi.net/video/video.html [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Rosa, Paolo: entrevista para la Rai a Paolo Rosa y Fabio Martelli en 2009 en ocasión de la inauguración del *Museo de la Mente* en Roma [en línea]. Disponible en www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-0009e3dd-3adb-43d4-a428-5bf80d57953a.html?p=0 [consultado el 27 de marzo de 2015]
- Rosa, Paolo: entrevista para Televisionet con motivo de la inauguración de la exposición *Sensitive City, Italian Style* [en línea], en el pabellón italiano de la Expo de Shangay 2010 . Disponible en www.youtu.be/FMno9_P9hAI [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Rosa, Paolo: entrevista para el Palazzo Ducale en la inauguración de la exposición *Meditazioni Mediterraneo* [en línea]. Disponible en www.youtu.be/U2jY7Ng24aM [consultado el 2 de abril de 2015]
- Rosa, Paolo: intervención con motivo de la exposición organizada por Lucilla Meloni *L'immagine come controinformazione. Le esperienze del Laboratorio di Comunicazione Militante e di Videobase* [en línea], realizada en la Sala PAN / Aula Laboratorio, Nápoles, del 17 de diciembre de 2009 al 15 de febrero de 2010. Disponible en www.youtube.com/watch?v=m-OYWEBPCC4 [consultado el 21 de marzo de 2015]

BIBLIOGRAFÍA

- Rosa, Paolo: workshop “Immagini Sensibili - La ricerca di una nuova concezione di video.” [en línea], en la Fondazione Museo Pino Pascali, Polignano a Mare, Julio de 2013. Disponible en www.youtube.com/watch?v=N88xXGWoSXs&feature=share&list=PLKQi86dfXuozBfN6GOTKT1tOKUyLyUG_T [consultado el 27 de marzo de 2015]
- Sangiorgi, Leonardo: entrevista para la Rai “I musei del secolo secondo Studio Azzurro” [en línea]. Disponible en www.arte.rai.it/articoli/i-musei-del-xxi-secolo-secondo-studio-azzurro/13974/default.aspx [consultado el 21 de marzo de 2015]
- Verde, Giacomo: entrevista para *Invideo 2006* [en línea]. Disponible en www.youtu.be/LcznN1hdVSo [consultado el 3 de marzo de 2015]
- Verde, Giacomo: encuentro en la Accademia di Belle Arti de Brera [en línea]. Disponible en www.youtube.com/watch?v=8QNhZoT2Ei4&list=PLA4D7BA371B2E0177&index=9 [consultado el 3 de marzo de 2015]

ANEXOS

CONVERSACIÓN CON LEONARDO SANGIORGI Y FABIO CIRIFINO

¿Cómo fueron los inicios de Studio Azzurro?

L.S.: El núcleo de partida de Studio Azzurro es, de hecho, un núcleo de amigos, obviamente también de intereses relacionados con el tema de la imagen y de la comunicación, de en qué medida era para cada uno de nosotros significativa y fuerte la relación con la imagen y su capacidad de expresar lo que sentíamos [...] Nosotros (Leonardo y Paolo) teníamos el estudio en Corso Garibaldi y Fabio, que acababa de salir del estudio de Aldo Ballo, tenía su estudio al lado del nuestro.

F.C.: Esto en los 70. A finales de los 70.

L.S.: El estudio que teníamos yo y Paolo, Giovanni Columbo, Mario Godani y Tullio Brunone, era el estudio que habíamos rebautizado G28, era digamos el “espacio personal” del trabajo que estábamos realizando en la Academia. Desde antes de la Academia, desde el último año del Liceo, la necesidad de encontrar una imagen que no proviniese de la Academia, es decir, de los estudios académicos tradicionales, ha sido nuestra exigencia fundamental. Nosotros no somos nativos digitales, somos nativos químicos y analógicos. La importancia del cine, de la imagen en movimiento, de una comunicación, de un lenguaje dinámico, muy vivo y activo, era fundamental para nosotros. [...]

En realidad estábamos en una especie de limbo, y recuerdo que todas las investigaciones de entonces, el arte cinético, arte modular, arte serial y todo lo demás, lo hemos estudiado en ese tiempo; y cinematografía. Me acuerdo que hemos hecho también trabajos con cámaras fotográficas estenopeicas; nos divertíamos trabajando y jugando con la imagen. Y comenzamos en la Academia justo después a utilizar cámaras y a trabajar inicialmente con la película, el cine.

ANEXO I

Y después encontramos todo el aspecto de la imagen electrónica. Paralelamente a esta dimensión de experimentación visual, salíamos de un periodo en el cual la ideología, y en particular las ideologías de izquierda del mundo estudiantil y de una determinada franja social y cultural, eran y han sido fortísimas. Existían unas referencias muy fuertes, y aquel tipo de ideología en su forma expresiva eran los murales, la ocupación de los lugares mediante temáticas sociales, estaba lo público y privado, y lo privado y público, estaba esta filosofía en la cual toda la dimensión personal era una dimensión política y viceversa, con los movimientos estudiantiles y los políticos que confluían recíprocamente; los estudiantes que iban a la salida de las fábricas a repartir panfletos, los obreros que salían, el mundo obrero se convertía en un mundo de referencia muy fuerte para las franjas culturales que no vivían aquellas experiencias. Y en aquel clima de finales de los años 70, el Laboratorio di Comunicazione Militante ha sido una de las expresiones más punteras; el enfrentamiento con el poder representado por el Estado y por todas sus emanaciones de control. Se utilizaban instrumentos actualizados para indagar sobre el lenguaje de la imagen y de la comunicación. Justo después estallaron los años 80, donde la ideología no fue tan fuerte. Todos los aspectos de austeridad política que, en parte, en lugar de incitar, limitaban la creatividad de ciertos ámbitos de investigación, cayeron, y quien operaba en aquel sector se sintió libre de indagar a 360º, con menos referencias sociales y políticas trazadas, pero con muchas referencias culturales y expresivas por explorar.

Otro elemento fue el salto tecnológico, la explosión de las tv privadas, y con ello la profusión de las ventanas del mundo electrónico que se abrían en nuestro universo humano. En el primer periodo de liberalización de las televisiones cada ciudad tenía por barrio como mínimo una red, y cada una retransmitía, por lo cual con la televisión se creó la ilusión de abarcar el espacio y de estar en contacto con el planeta. Esto, unido a la posibilidad de disponer de los medios

ANEXO I

de video-registración portátiles, porque hasta entonces solamente la Rai podía grabar y mandar en onda, supuso para nosotros el momento en el cual se puede situar el Big Bang de la imagen electrónica; se abrió un universo y comenzamos a explorarlo con instrumentos que no eran científicos, sino fundamentalmente con los instrumentos poéticos del lenguaje.

F.C.: Si bien no fue con el video el primer trabajo que hemos hecho juntos; fue una producción cinematográfica hecha con película, *Facce di festa*, que tenía un pequeño fragmento de video pero fundamentalmente era un trabajo en película. Era un trabajo de verificación, de un gran re-pensamiento del mundo juvenil, el social, la política, hubo un fuerte reflujo respecto al desarrollo de una actividad más pública, más ligada al mundo social, a un retorno un poco a lo personal. Los más críticos lo llamaban reflujo.

¿Y después, cómo habéis comenzado a trabajar con el video?

F.C.: En el 82, con *Luci di inganni* nace nuestra primera experimentación con el video; ha sido el primer trabajo que hemos afrontado como Studio Azzurro. Ligado a un grupo de arquitectos, Memphis. También ellos experimentaban con el diseño, eran los más innovadores en el campo del diseño, introducían formas, materiales, muy innovadores.

¿Dónde hicisteis los primeros trabajos como Studio Azzurro?

F.C.: El estudio estaba situado en el barrio de Bovisa, un poco al extra-radio, y después de 20 años que hemos pasado allí, hemos ganado un concurso del ayuntamiento y nos hemos insertado en este espacio [la *Fabbrica del Vapore*].

ANEXO I

¿Cómo era el panorama audiovisual en Milán en los primeros años?

L.S.: Hay que decir una cosa. Cuando hemos comenzado a interesarnos por los lenguajes electrónicos, o sea por el uso del video, hemos entendido, más de intuición que de cabeza, que el ámbito tradicional del mercado del arte no era un ámbito favorable al modo en que nosotros pensábamos desarrollar nuestra investigación. Así que desde los primeros trabajos abandonamos la hilera del mercado del arte: crítico, galerista, coleccionistas, museos. Continuamos a trabajar desde este punto de partida, difícil pero también privilegiado. Y aquello que se observaba alrededor eran eventos históricos, la percepción de aquello que en aquel tiempo aún no estaba definido como videoarte, la usaban Nespolo, Schifano, Pistoletto; esta gente experimentaba con el video, pero no lo usaban como instrumento principal, continuaban siendo artistas que si bien eran grandes investigadores e innovadores, mantenían un sistema ligado a los canales más tradicionales. Además, todas las referencias artísticas del pop-art y del arte conceptual que comenzaban a llegar.

F.C.: En Italia estaba naciendo en aquel momento, había una serie de grupos y de personas muy interesados en este tipo de investigación, pero eran aún los comienzos, se estaban construyendo las cosas, estaban, que yo recuerde, que conozca, Metamorphosi, otro grupo que trabajaba con el video, estaba Mario Canali con los Correnti Magnetiche, estaba Giacomo Verde que experimentaba también con el video, y Giovannotti Mondani Meccanici que trabajaban en Florencia.

¿No colaborabais entre vosotros?

F.C.: No, nos conocíamos, nos encontrábamos pero para colaborar era tal vez un poco pronto, nosotros íbamos por nuestro camino y buscábamos... Una cosa

ANEXO I

que ha favorecido sin duda al desarrollo de nuestro trabajo, más que con artistas que utilizaban el video, ha sido con otro tipo de disciplinas, como la importancia que han supuesto para nosotros el teatro y la música; estos han sido para nosotros los momentos de un mayor contraste.

L.S.: Y ha sido de hecho un mecanismo natural, no practicando la hilera del mercado del arte ha sido bastante espontáneo encontrar la clave mediante los cruces entre disciplinas que, si bien diferentes, prestaban un enfoque hacia la imagen en aquel momento, en parte también a la imagen electrónica, muy fuerte. Cabe decir además que, así mismo, en los años 80 hubo un desarrollo fortísimo desde el punto de vista visual y comunicativo de los videoclip, o sea el lenguaje de la música y de la imagen, extremadamente innovador; no era original, sino que retomaban en clave contemporánea aquello que en su tiempo habían experimentado los dadaístas, los surrealistas, usando instrumentos visuales y actualizados, mezclando animaciones con películas de época, grabaciones contemporáneas cinematográficas con video, una libertad extrema de contaminación del lenguaje; de hecho “contaminación” era un término que se usaba a menudo en aquel periodo.

Para el posterior desarrollo de vuestro trabajo dentro de las artes escénicas, ¿fue fundamental la colaboración con Giorgio Barberio Corsetti?

L.S.: Me gustaría decir primero una cosa: el modo en el cual nosotros hemos atravesado el mundo del teatro no ha sido el de aplicar en forma electrónica una operación del lenguaje tradicional; no hemos hecho escenografías electrónicas, sino que hemos creado espectáculos en los cuales la componente electrónica tenía la misma importancia que los actores en el escenario; si uno de los dos faltaba, el espectáculo no podía realizarse.

ANEXO I

F.C.: ¿Por qué fue favorable este encuentro entre nosotros y la entonces llamada Gaia Scienza? Porque también ellos venían de un momento de fuerte redirección, de un cambio importante respecto a su trabajo de investigación en relación al movimiento del cuerpo. Probablemente, si hubiéramos encontrado a algún otro no habría sucedido la misma cosa, pero con ellos descubrimos una forma de desarrollar un trabajo que continuó por 4 o 5 años. Él, Giorgio, fue el protagonista de Nanof, después hicimos Prologo, después Vedute, donde estaba toda la compañía de Corsetti, después hicimos la Camera astratta para la apertura de la Documenta de Kassel...

L.S.: Esto por decir cómo era el clima al inicio de los años 80; muchas vías tradicionales, aquello que Barberio Corsetti estaba haciendo con la Gaia Scienza era abandonar la vía demasiado asfaltada del teatro de la palabra para buscar algo que fuese igualmente expresivo pero que explorase otras formas que no tuvieran como tema central el texto. Y probablemente valía la pena lo mismo respecto a la imagen. Hasta entonces existía el cine, Antonioni, Fellini, Godard, Truffau, así que queríamos encontrar otros lenguajes que pudiesen salirse de aquel camino. El hecho de usar un instrumento que hasta entonces nosotros, ciudadanos de aquel periodo, habíamos usado a través de un electrodoméstico como el televisor, un instrumento que hasta aquel momento había sido usado por las instituciones, y tener la posibilidad de andar en onda ha sido una elección que sentíamos que podía darnos mucha salida. E ídem respecto a la danza. También la música. Hemos hecho películas con amigos músicos que han producido bandas sonoras en campos bastante originales. Así que había un clima de un deseo de buscar vías que saliesen fuera del entorno de la Academia e iniciasen a mezclar lenguajes: la contaminación.

ANEXO I

¿Podemos hablar de periodos diferentes dentro de vuestra obra, sobre todo tras la introducción de los ambientes sensibles?

L.S.: Nuestro trabajo no ha de ser leído de manera cronológica, sino imaginando que en este viaje de exploración en el universo de la imagen electrónica se embarcan personas e instrumentos, que no se dejan atrás como a un puerto en la navegación, sino que te los llevas contigo. Así que si creemos oportuno crear obras sincronizadas, obras cerradas dentro de un monitor en lugar de proyectadas, no hacerlas sensibles o hacer que sean sensibles, esto forma parte de una paleta que tenemos a nuestra disposición y que no decae nunca. Pueden pasar periodos en los cuales elegimos algunas cosas y otras no. Todo forma parte de la libertad de poder usar dichos instrumentos en el modo más apropiado; para nosotros la tecnología siempre está subordinada a aquello que queremos contar, nunca es determinante.

¿Cómo nació la idea del “museo de narración”?

L.S.: Los museos han ido creciendo poco a poco. Acabado el tirón de los encargos públicos, uno de los ámbitos más estimulantes para nuestra investigación fue el museístico, que nació conectado a otro evento que partía de la financiación de la Comunidad Europea, que Italia ha disfrutado y ha usado tanto para salvaguardar y revalorizar sobre todo obras arquitectónicas. Y estos lugares han terminado vacíos, museos de sí mismos. Por el contrario había una gran cantidad de información, los bienes materiales ligados a la memoria, a los recuerdos, a las historias, aquello trasmisible oralmente. Así que se convirtieron en lugares ideales para contener este tipo de bienes, y los instrumentos electrónicos han resultado ser los instrumentos perfectos para recoger, revalorizar, salvaguardar y mostrar este tipo de bienes materiales.

ANEXO I

¿Firmáis siempre vuestros trabajos como Studio Azzurro, o habéis desarrollado vuestra obra personal paralelamente?

F.C.: Viene reconocido, mejor dicho, esta es una hipótesis que estamos tratando de desarrollar, la posibilidad de mostrar una parte del trabajo fotográfico que se ha hecho dentro del Studio, que entra dentro de la lógica del grupo; es un trabajo que yo he desarrollado dentro del Studio y por consiguiente también es un producto de Studio Azzurro.

¿Cuáles son los próximos proyectos que os gustaría desarrollar?

L.S.: En este momento nos gustaría viajar por el mundo con la cámara de video.

F.C.: Tal vez tratar de entender qué tipo de evolución puede tener dentro de algunos años este lugar. Estamos tratando de sistematizar de alguna forma un patrimonio, el producido por el Studio, y de ahí empezar a entender qué tipo de desarrollo puede tener. Estamos trabajando alrededor de la idea de una fundación, donde aparte de revalorizar un patrimonio, también se siga trabajando.

¿Estáis realizando la digitalización de las películas de vuestras obras, por qué ahora?

L.S.: Es muy laborioso, es realmente una obra muy compleja y difícil, porque la naturaleza de nuestro material es muy articulada y diversa; las razones por las que ha sido producido y conservado también, nos gustaría más adelante en un futuro hacer que la accesibilidad a esta montaña de imágenes y de información sea muy práctica, por lo cual en este momento hay una persona que se ocupa

ANEXO I

de dos misiones principales: una es la de salvar el material, porque ya después de 10 años los soportes sobre los cuales hemos grabado no eran capaces de mostrar las imágenes. Si tú me pides el original de *Il nuotatore*, ya no existe. Era un polvo magnético sobre una cinta que ha sido destruido. Y antes de que se estropeará completamente lo hemos transferido de la cinta analógica a la cinta digital. Y ahora de la cinta digital lo estamos transfiriendo al estado sólido de la memoria de masa. Así hay un primer trabajo de conservación, una conservación muy extensa, porque además de guardar la grabación, guardamos todo el material montado y las diversas exportaciones, las diversas resoluciones y en diferentes niveles. Y mientras hacemos esto, la segunda misión es la de tomar apuntes de las imágenes, a modo de obtener un archivo, una práctica base de datos.

ANEXO I

CONVERSAZIONE CON LEONARDO SANGIORGI E FABIO CIRIFINO

Come sono stati gli inizi dello Studio Azzurro?

L.S.: Il nucleo di partenza dello Studio Azzurro di fatto è proprio un nucleo di amici, ovviamente anche di interessi legati al tema dell'immagine e della comunicazione, di quanto significativo e forte per ogni uno di noi fosse il rapporto con l'immagine e la sua capacità di esprimere quello che sentivamo. [...] Noi (Leonardo e Paolo) avevamo lo studio in Corso Garibaldi e Fabio, che era appena uscito dello studio di Aldo Ballo, aveva lo studio di fianco al nostro.

F.C.: Questo nel 70. Alla fine del 70.

L.S.: Lo studio che avevamo io e Paolo, Giovanni Columbo, Mario Godani, Tullio Brunone, era lo studio che noi avevamo ribattezzato G28, era diciamo la dependance personale del lavoro che noi stavamo portando avanti in Accademia. Fin dall'Accademia ma da l'ultimo anno del liceo, la necessita di confrontarsi con una immagine che non provenisse dall'accademia, quindi dagli studi accademici tradizionali, è stata una nostra esigenza fondamentale. Noi non siamo dei nativi digitali, siamo ancora dei nativi chimici ed analogici. Però la importanza del cinema, della immagine in movimento, di una comunicazione, di un linguaggio dinamico, molto vivace e attivo era fondamentale per noi. [...]

Noi in realtà eravamo in una sorta di limbo e mi ricordo tutte le ricerche di quel tempo, arte cinetica, arte modulare, arte seriale e quanto altro, l'abbiamo studiato in tanto, e cinematografia. Mi ricordo che abbiamo fatto dei lavori anche con le macchine fotografiche a foro stenopeico; ci divertivamo in tanto a lavorare e a giocare con l'immagine. E iniziammo in accademia subito dopo a

ANEXO I

utilizzare le cineprese e lavorare inizialmente con la pellicola, il cinema. E poi dopo incontrammo tutto l'aspetto dell'immagine elettronica. Parallelamente a questa dimensione di ricerca visiva noi uscivamo da un periodo nel quale l'ideologia e in particolare le ideologie di sinistra nel mondo studentesco e di una determinata fascia sociale e culturale, era ed era stata fortissima. Aveva dei riferimenti molto forti, e quel tipo di ideologia poi nelle sue forme espressive erano i murales, l'occupazione di luoghi per momenti sociali, c'era il pubblico e privato e privato e pubblico, c'era questa filosofia nella quale tutta la dimensione personale era una dimensione politica e viceversa, con i movimenti studenteschi e i politici che confluivano vicendevolmente; gli studenti che andavano fuori dalle fabbriche a volantinare, gli operai che uscivano, il mondo operaio diventava un mondo di riferimento molto forte per le fasce culturali che non vivevano quelle esperienze. E in quel clima di finali degli anni 70, il Laboratorio di Comunicazione Militante è stata una delle espressioni più di punta, nel quale proprio il confronto con il potere rappresentato dallo Stato e da tutte le sue emanazioni di controllo, utilizzava strumenti aggiornati per indagare il linguaggio dell'immagine e della comunicazione. Subito dopo sono esplosi gli anni '80, dove l'ideologia non è stata così forte. Tutti quelli aspetti di rigore politico che, in parte, oltre a suscitare, limitavano la creatività di certi ambiti di ricerca, sono caduti e qui operava in quel settore si è sentito libero di indagare a 360°, con meno riferimenti sociali e politici tracciati, ma con tanti riferimenti culturali ed espressivi da esplorare. Altro elemento è stato il salto tecnologico, la esplosione delle tv private, quindi questa profusione di finestre di un mondo elettronico che si aprivano nel nostro universo umano. Nel primo periodo di liberalizzazione delle fasce televisive ogni città aveva per quartiere come minimo un network, e ogni uno trasmetteva, quindi con la televisione si è avuto l'illusione di spaziare e di essere a contatto col pianeta. Quella, unitamente alla possibilità di disporre di mezzi di videoregistrazione portatili,

ANEXO I

perché fino a quel tempo solo la Rai poteva registrare e mandare in onda, è stato per noi il momento in cui si può collocare il Big Bang dell'immagine elettronica; si è aperto un universo e abbiamo cominciato a esplorarlo con degli strumenti che non erano scientifici ma fondamentalmente con gli strumenti poetici, del linguaggio.

F.C.: Anche se poi non è stato con il video. Il primo lavoro che abbiamo fatto insieme è stato una produzione cinematografica fatta con la pellicola, *Facce di festa*, che aveva un piccolo frammento di video ma fondamentalmente era un lavoro di pellicola. Era proprio un lavoro di verifica, di grande ripensamento del mondo giovanile, il sociale, la politica, c'è stato un forte riflusso da lo sviluppo di una attività più pubblica, più legata al mondo sociale, a un ritornare un po' al personale. I più critici lo chiamavano riflusso.

E poi, come avete iniziato a lavorare con il video?

F.C.: Nel 82, con *Luci di inganni* nasce nostra prima sperimentazione col video, è stato il primo lavoro che abbiamo affrontato come Studio Azzurro. Legata a un gruppo di architetti, Memphis, anche loro sperimentavano tanto con il design, erano i più innovativi nel campo del design, introducevano delle forme, dei materiali, molto innovativi.

Dove avete fatto i primi lavori come Studio Azzurro?

F.C.: Lo Studio era situato al quartiere della Bovisa, un po' periferico, e poi dopo 20 anni che abbiamo passato là, abbiamo vinto un bando di concorso con il comune e ci siamo inseriti in questo spazio [la Fabbrica del Vapore].

ANEXO I

Com'era il panorama audiovisivo a Milano in quelli anni?

L.S.: C'è da dire una cosa. Quando noi abbiamo cominciato a interessarci di linguaggi elettronici, quindi dell'uso video, abbiamo capito, più di pancia e poco di testa, che l'ambito tradizionale del mercato dell'arte non sarebbe stato un'ambito favorevole al modo in cui noi pensavamo di sviluppare la nostra ricerca. Quindi fin dai primi lavori abbiamo abbandonato la filiera del mercato dell'arte: critico, gallerista, collezionisti, musei. Abbiamo continuato a lavorare da questo punto difficile ma anche privilegiato. E ciò che si osservava attorno erano degli eventi storici, la percezione di ciò che non era ancora definita a quel tempo videoarte, ciò usavano Nespolo, Schifano, Pistoletto, questa gente sperimentava col video, ma non lo usavano come strumento principale, rimanevano comunque degli artisti che, per quanto appunto forti ricercatori e innovativi, avevano un loro sistema legato ai canali più tradizionali. In più tutti i riferimenti artistici di pop art e di arte concettuale che cominciavano ad arrivare.

F.C.: In Italia stava nascendo in quel momento, c'era una serie di gruppi e di persone che si interessavano molto a questi tipi di ricerca, però era un po' agli inizi, si stavano costruendo queste cose, c'erano che io mi ricordo che conosco c'era Metamorphosi, un altro gruppo che lavorava col video, c'era Mario Canali con i Correnti Magnetiche, c'era poi Giacomo Verde che sperimentava anche lui col video, Giovannotti Mondani Meccanici che lavoravano a Firenze.

Non interagivate tra voi?

F.C.: No, ci conoscevamo, ci incontravamo, ma per interagire forse era ancora un po' presto, noi andavamo davanti per la nostra strada e cercavamo... Una cosa che ha favorito sicuramente allo sviluppo del nostro lavoro, più che con artisti che utilizzavano il video, con altri tipi di discipline, come è stato per noi

ANEXO I

molto importante il teatro, la musica, questi sono stati per noi i momenti di confronto maggiore.

L.S.: Ed è stato appunto un meccanismo naturale, non praticando la filiera del mercato dell'arte è stato abbastanza spontaneo trovare degli spunti con degli attraversamenti di discipline che, se pur diverse, avevano una attenzione all'immagine in quel momento, in parte anche all'immagine elettronica, molto forte. C'è da dire anche che sempre negli anni 80 c'è stato uno sviluppo fortissimo dal punto di vista visivo e comunicativo dei videoclip, quindi del linguaggio della musica e dell'immagine, estremamente innovativo, non originale ma riprendevano in chiave contemporanea ciò che ai tempi avevano sperimentato i dada, i surrealisti, usando strumenti visivi e aggiornati, mescolare animazioni con filmati d'epoca, riprese contemporanee cinematografiche con video, una libertà estrema di contaminazione del linguaggio. Infatti "contaminazione" era un termine che si usava spesso in quel periodo.

Per il posteriore sviluppo del vostro lavoro dentro delle arti sceniche, è stata fondamentale la collaborazione con Giorgio Barberio Corsetti?

L.S.: Ci terrei a dire per prima una cosa: il modo in cui noi abbiamo attraversato il mondo del teatro non è stato quello di applicare in forma elettronica un'operazione di linguaggio tradizionale; non abbiamo fatto scenografie elettroniche, ma abbiamo creato spettacoli nei quali la componente elettronica aveva la stessa importanza degli attori in scena; se uno dei due mancava lo spettacolo non poteva avviarsi.

F.C.: Perché è stato questo incontro favorevole tra noi e la allora chiamata *Gaia Scienza*? Perché anche loro venivamo da un momento di svolta forte, da un

ANEXO I

cambiamento importante che hanno fatto nel loro lavoro di ricerca riguardo al movimento del corpo. Probabilmente se incontravamo qualche altro non succedeva la stessa cosa, ma con loro abbiamo trovato una forma di sviluppo di un lavoro che è andato avanti per 4 o 5 anni. Lui, Giorgio, è stato protagonista di *Nanof*, poi abbiamo fatto *Prologo*, poi abbiamo fatto *Vedute*, dove c'era tutta la compagnia di Corsetti, poi abbiamo fatto la *Camera astratta* per l'apertura della Documenta di Kassel...

L.S.: Questo per dire com'era il clima all'inizio degli anni 80; molte strade tradizionali, per dire ciò che Barberio Corsetti stava facendo con la Gaia Scienza era quello di abbandonare la strada troppo asfaltata del teatro di parola per cercare qualcosa che fosse altrettanto espressiva ma che esplorasse altre forme che non avessero come tema centrale il testo. E probabilmente ne valeva la pena lo stesso per quanto riguarda all'immagine. Fino allora c'era il cinema, Antonioni, Fellini, Godard, Truffau, e quindi volevamo trovare dei linguaggi che potessero uscire di questa strada. Il fatto di usare un strumento che fino a quel momento noi, cittadini di quel periodo, avevamo usato attraverso di un elettrodomestico come il televisore, un strumento che fino a quel momento era stato usato dalle istituzioni, e avere la possibilità di andare in onda è stata una scelta che sentivamo che poteva darci molti spunti. E idem per la danza. Anche la musica. Noi abbiamo fatto i film con amici musicisti che hanno prodotto delle colonne sonore musicali in campi abbastanza originali. Quindi c'era un clima di desiderio di ricercare strade che uscissero fuori dell'Accademia e iniziassero a mescolare i linguaggi: la contaminazione.

Possiamo parlare di periodi differenziati dentro del vostro lavoro? Soprattutto dopo dell'introduzione degli ambienti sensibili?

ANEXO I

L.S.: Il nostro lavoro non viene letto in modo cronologico, ma immaginando che in questo viaggio di esplorazione nell'universo dell'immagine elettronica si imbarcano persone e strumenti, che non lasci dietro come un porto nella navigazione, ma te li porti dietro. Quindi se riteniamo opportuno creare opere sincronizzate, opere chiuse dentro di un monitor piuttosto che videoproiettata, non renderle sensibili o renderle sensibili, fanno parte di una tavolozza che abbiamo a disposizione e che non decade mai. Possono passare dei periodi nei quali alcune scelte vengono fatte e altre no. Fa parte tutto della libertà di poter usare questi strumenti nel modo più appropriato; per noi la tecnologia è sempre subordinata a ciò che vogliamo raccontare, non è mai determinante.

Come è nata l'idea del museo di narrazione?

L.S.: I musei sono cresciuti piano piano. Terminata un po' la forza della committenza pubblica, uno degli ambiti più stimolanti per la nostra ricerca è stata quella museale, che è nata collegata a un'altro evento legato ai finanziamenti della Comunità Europea, che l'Italia ha avuto e che ha usato tantissimo per salvaguardare e valorizzare fundamentalmente opere architettoniche. E questi luoghi sono diventati poi vuoti, musei di se stessi. Ma invece c'era una gran quantità d'informazione, i beni immateriali legati alle memorie, ai ricordi, ai racconti, ciò che è trasmissibile in modo orale. Quindi quelli sono diventati dei luoghi molto adatti per contenere questo tipo di bene, e gli strumenti elettronici si sono dimostrati degli strumenti perfetti per raccogliere, valorizzare, salvaguardare e mostrare questo tipo di beni immateriali.

ANEXO I

Firmate sempre i vostri lavori come Studio Azzurro, oppure avete anche sviluppato dei vostri lavori personali contemporaneamente?

F.C.: Viene riconosciuto, anzi questa è un'ipotesi che stiamo cercando di sviluppare, la possibilità di far vedere anche una parte del lavoro fotografico che è stato fatto all'interno dello Studio, però entra sempre in una logica di gruppo; è un lavoro che io ho sviluppato allo interno dello Studio e in conseguenza è un prodotto anche quello dello Studio Azzurro.

Che prossimi progetti vi piacerebbe sviluppare?

L.S.: Adesso è un momento che ci piacerebbe andare in giro per il mondo con la telecamera.

F.C.: Forse cercare di capire che tipo di sviluppo può avere fra un po' di anni questo luogo. Stiamo cercando di sistematizzare in qualche modo un patrimonio, quello che è stato fatto dallo Studio, e allora cominciare da lì e poi capire che tipo di sviluppo può avere. Stiamo lavorando a l'idea di fondazione, dove oltre di valorizzare un patrimonio anche continua a andare avanti.

State facendo la digitalizzazione delle pellicole delle vostre opere, perchè ora?

L.S.: È più che molto impegnativo, è veramente un'opera molto complessa e difficile, perché la natura del nostro materiale è molto articolata ed è anche diversa; le ragioni per cui è stato prodotto e tenuto, pure, e noi vorremo poi in futuro fare che l'accessibilità a questa molle d'immagini e d'informazione fosse molto pratica, per cui in questo momento c'è una persona che ha due compiti principali: uno quello di salvare il materiale, perché già dopo di 10 anni i sopporti

ANEXO I

su cui noi avevamo registrato non erano più in grado di restituire immagini. Se tu mi chiedi l'originale del *Nuotatore*, non esiste più. Era polvere magnetica sul nastro che è distrutto. E prima che fosse distrutto completamente noi abbiamo trasferito dal nastro analogico al nastro digitale. E adesso dal nastro digitale lo stiamo trasferendo nello stato solido delle memorie di massa. E quindi c'è il primo lavoro di salvaguardia, ed è una salvaguardia molto diffusa perché noi oltre di salvare il girato, salviamo tutto il materiale montato e anche le vari export, a varie risoluzioni e a vari livelli. E mentre facciamo questo, il secondo compito è quello di prendere annotazioni delle immagini, in modo di avere un archivio, un data base molto pratico.

CONVERSACIÓN CON ANDREA BALZOLA

Has conocido a Studio Azzurro a mediados de los años 80, ¿Cómo ha cambiado el grupo, y su manera de trabajar, tras más de treinta años de trayectoria?

Es muy importante citar el precedente a Studio Azzurro, el Laboratorio di Comunicazione Militante, del cual existe actualmente el libro que cuenta toda la historia, porque además Paolo tenía un gran apego a esta experiencia que, digamos, tenía un corte diverso respecto a la relación entre el arte y los medios. Entonces, ellos partían de hecho de una formación bastante clásica, Paolo hacía escultura, dibujaba, estaba muy interesado en el cine, sobre todo al principio; Fabio, por su parte, era fotógrafo, de hecho abrió el estudio fotográfico. En sus comienzos juntaron experiencias diversas, proyectándose específicamente en el ámbito artístico experimental, el cine de artista, el video de arte, la videoinstalación, etc. Después fue muy importante el encuentro con Giorgio Barbrío Corsetti en los años 80, y ahí descubrieron el mundo del teatro, y aparte descubriendo este mundo fue necesario construir un equipo más amplio de colaboradores y técnicos, y después progresivamente se plantearon obviamente el problema de cómo sobrevivir desde el punto de vista económico. Por una parte estaba la exigencia de tipo material, porque las tecnologías que querían experimentar en esa época eran muy costosas; si creas un grupo de pintores, te arreglas con poco; si creas un grupo de artistas que trabajan con las nuevas tecnologías tendrás unos gastos enormes. Había una necesidad de crear una estructura que permitiese por una parte auto-producir y por otra recuperar sponsors, o al menos financiaciones de peso. Por consiguiente, dado que tenían ya una serie de contactos del estudio fotográfico con empresas y entornos diversos, crearon una actividad que contaba con una parte exclusivamente artística, pero que se abría además al mundo del trabajo, y a menudo han sido

ANEXO II

criticados por esto... El problema en Italia es que, no obstante vengamos del Renacimiento donde los artistas eran las figuras del artista total, eran ingenieros, arquitectos, escultores, poetas y teóricos, ahora en cambio son todo etiquetas: si eres artista no puedes ser teórico, si trabajas en el ámbito artístico no puedes tener relación con el diseño o con la arquitectura, o con el mundo laboral del mercado, con las empresas... Existen todos estos lugares comunes que, a mi parecer y también desde el punto de vista de Paolo y de Studio Azzurro, están completamente equivocados. Y además la posibilidad de trabajar con las empresas o instituciones que les financiaban para realizar instalaciones u obras similares, era no solamente una oportunidad económica, también una oportunidad para salirse de la jaula del mercado del arte; para realizar experimentaciones que tal vez dentro del mercado del arte no eran bien recibidas, también porque en Italia siempre han estado muy por detrás, tanto es así que en la Bienal de Venecia es una paradoja que les hayan invitado en 2013 tras 30 años de carrera, cuando eran conocidos ya en todo el mundo. Esto nos da a entender en qué manera han sido un caso atípico, también porque trabajan en grupo, una condición bastante rara, porque hay artistas tecnológicos que trabajan en grupo pero no lo dicen, se conoce su nombre pero no el de los colaboradores o técnicos, y por el contrario ellos han mantenido siempre este espíritu democrático.

*¿Qué diferentes papeles desarrollan los socios dentro de Studio Azzurro?
Hablando también de Stefano Roveda.*

En 1995 entró Stefano Roveda como socio, como parte integrante; desde 1995 el grupo Studio Azzurro estuvo formado por Rosa, Cirifino, Sangiorgi y Roveda, y este último permaneció hasta el 2011. No ha destacado respecto al plano de la poética, de la estética; al respecto, el papel de Paolo era decisivo; también el de Fabio y Leonardo, pero mientras que Fabio siempre se ha ocupado de la

ANEXO II

fotografía, y Leonardo ha realizado una serie de proyectos también muy importantes para los museos interactivos de narración, en cuanto a la parte de la visión estética... no es casualidad que Paolo dirigiese todas las películas, todos los espectáculos teatrales, y además era quien trabajaba más en profundidad desde el punto de vista teórico, y era quien iba a dar conferencias. Era digamos un poco la figura más completa dentro del grupo. Leonardo se ocupaba también de los proyectos, pero mientras Paolo trabajaba más a partir de los dibujos, tenía este modo de visualizar sus proyectos a partir de los dibujos, Leonardo lo hace desde el punto de vista llamémoslo arquitectónico, desde el punto de vista estructural, menos desde el punto de vista artístico. Y a veces se dividían los proyectos entre ellos, sobre todo entre finales de los años 90 y el primer decenio del 2000 tuvieron muchísimo trabajo, de hecho eran muchísimos, era una empresa a todos los efectos, con decenas de contratados fijos, los alumnos de prácticas que venía de Brera o de todo el mundo, así que era una estructura realmente muy fuerte, y por esto debían dividirse los proyectos.

Respecto a la venta de sus obras, ¿qué piensas?

Hay un problema común a todas las artes tecnológicas, a menudo lo hablaba con él, ¿qué vendes? ¿un DVD? ¿un dispositivo electrónico? Es difícil vender obra tecnológica interactiva desde un cierto punto de vista, es más sensato producirla, en el sentido que es más sensato que los museos produzcan estas obras y que después las expongan y las den a conocer. La venta de un objeto inmaterial es siempre un problema, ¿qué hacemos pagar? ¿la cinta? ¿y cuántas copias hacemos? Si se puede reproducir, si cualquiera puede reproducir el videocassette, el DVD o el archivo, ¿cómo controlamos el valor del mercado? Porque si tú compras un grabado, un aguafuerte, una litografía, tienes el número de la tirada, haces impresiones, las numeras y después anulas la matriz, la placa, y se acaba ahí, las copias son controlables desde el punto de vista del mercado,

ANEXO II

de los coleccionistas. En cambio las obras de arte inmatrimales no pueden ser expuestas a estos controles.

Tratando de entender cómo han sido los inicios del video-teatro en Italia, ¿a qué te refieres cuando hablas de Carmelo Bene como el primero que usó la imagen en movimiento en el teatro en los años 60? ¿Usaba solamente película o también video?

Él usó película para hacer los films, pero usó también cámaras de video para sus proyectos televisivos. En los estudios de Turín rodó la versión televisiva que era muy diferente a la teatral y a la cinematográfica; la misma obra, como Hamlet u Otello, hecha para televisión, cine o teatro era completamente diferente. Una de las características que usaba Carmelo (yo, por cierto, he tenido la suerte de ser invitado por él mismo a asistir mientras grababa estas obras) era que usaba por ejemplo la cámara de vigilancia en el set de grabación, como un espejo, o sea, recitaba mirando a la cámara y así modulaba sus expresiones, también la voz, mirándose en el espejo de la cámara, y luego había abolido totalmente la escenografía clásica, había poquísimos objetos, y todo el resto era un vacío electrónico, había anulado a través de la electrónica el espacio real. Usaba también el plano larguísimo que en televisión no se usaba nunca, o el primer plano, esto es, toda una serie de innovaciones televisivas muy importantes; usaba muchos lenguajes diversos pero entraba dentro de las características de cada lenguaje.

¿Studio Azzurro no ha trabajado nunca directamente en televisión?

No. Han transmitido, sobre todo la transmisión en horario nocturno, la daban tardísimo por la noche, y también los especiales sobre Studio Azzurro. Muchos

ANEXO II

de los videos hechos por Studio Azzurro han sido mostrados en televisión, pero no han sido producidos por la Rai, eso no. Y la Rai, tras aquella breve temporada con Carmelo Bene, Ronconi, etc., se redujo a Martone y después no produjo más videos experimentales, a diferencia de otras transmisiones como Arté, franco-alemana, que realizaba producciones poniéndose a disposición de los artistas, también experimentales; la televisión italiana desde el principio de los años 80 no ha experimentado nada más.

El último espectáculo que realizó Studio Azzurro antes de decidir comenzar con la investigación sobre la interactividad y la tactilidad fue Delfi, ¿qué piensas de esta obra teatral?

Delfi ha sido un espectáculo muy importante, a parte lo he visto en directo y he hecho la reseña, así que lo conozco bien. La idea era la de partir de una poesía del poeta griego Kavafis, que narra el malestar de Cicerone, quien acompaña normalmente a los turistas a través de las ruinas de Delfi; él dice que en realidad estos dioses existen, están ahí aún, están aún vivos a través de la belleza de las obras, pero los turistas no los ven, sacan un montón de fotografías pero en realidad no ven nada. Esta idea de la ceguera del turista había interesado a Paolo y más tarde al Studio Azzurro, y han tenido esta idea de usar, y era la primera vez que era usado en un espectáculo teatral, al menos en Italia, las cámaras con rayos infrarrojos. En realidad el espectáculo escénico era a oscuras, el espectador se encontraba enfrente a un escenario a oscuras, el actor recitaba a oscuras. Habían hecho las reproducciones en escayola de las ruinas, la escenografía reproducía figuras olímpicas de Delfi, pero no se veían, esto es, el público no las veía porque estaba todo a oscuras. A ambos lados del escenario había dos grandes monitores que retransmitían al público las imágenes que, en directo, en tiempo real, registraban las cámaras de rayos infrarrojos sobre el escenario. Esta cosa, aparentemente complicada, que tenía un grande impacto

ANEXO II

visual, tenía además un significado simbólico, el hecho de decir “hoy somos ciegos y vemos solamente a través de la tecnología, o la tecnología, si uno lo entiende en modo positivo, es un instrumento que podría re-sensibilizar la mirada. Más atenta, más partícipe”. Pero no había interactividad, había operadores, creo que a un cierto punto también él podía mover las cámaras para interpretar, hacía sí mismo. La idea del actor que se graba a sí mismo había sido ya desarrollada por los Magazzini Criminali y Sandro Lombardi, cuando hicieron el espectáculo sobre Artaud, él tenía una pequeña cámara en la mano con la que se grababa a sí mismo. Así que digamos que la gran novedad del espectáculo Delfi era el uso de las cámaras de rayos infrarrojos y la idea, bastante provocativa, de “el público no ve nada”, hay un espectáculo, lo siente pero no alcanza a verlo fuera del dispositivo tecnológico.

Has escrito en varias ocasiones que con Prologo, Correva, La camera, han desarrollado la idea del “teatro de la imagen” de Meme Perlini, ¿cuál es el teatro de la imagen?

Meme Perlini ha sido una figura muy importante del teatro italiano experimental de los años 70, porque iba más allá de la idea del teatro clásico, narrativo, y creaba espectáculos muy simbólicos, en los que el elemento determinante y dominante era la elección de la imagen, con una gran estructura también más figurativa. Había una grande pasión, una gran cultura de la historia de la imagen artística y de la idea de llevarla a escena transformando la escritura dramática en una escritura escénica (esto también Carmelo Bene), la idea que en realidad la luz, el objeto escénico, el disfraz, el movimiento, todos estos aspectos deben de estar al nivel del texto, debe haber una dominación del texto en la escena; el texto es un fragmento de un total, pero aquello que interesa es el total de los lenguajes.

ANEXO II

¿Es de ahí de donde parte tu idea de la escritura como dramaturgia multimedia?

Si, ahí la cosa cambia, el dramaturgo no es ya un dramaturgo clásico, el autor teatral, algunos como Pirandello buscan llevar a escena lo que han escrito, pero luego confían sus textos a un director; por el contrario, no es una casualidad que el dramaturgo multimedia aparezca como director de los espectáculos, porque crea una partitura visual y sonora. Por ejemplo, yo mismo en los trabajos que he hecho, hacía transcribir los textos, hacía también los storyboard.

Has escrito en pasado sobre cine, ¿cómo definirías su estilo experimental cinematográfico?

Él (Paolo) siempre ha colaborado en sus películas con Lara Fremder, que es guionista, y así como Paolo trabajaba sobre la imagen y la visión, cuando había que crear una estructura, ésta surgía de la colaboración con Lara. De todas formas, a menudo él partía de las imágenes para sus ideas cinematográficas; en este sentido era un poco, como decía, lo mismo que hacía Herzog, que a él le gustaba mucho. Herzog dijo en una entrevista que partía de las visiones, de una sola imagen, y después el resto se construye sucesivamente; como por ejemplo en Nanof, Paolo tenía esta imagen del cosmos hecha por un enfermo psiquiátrico grabada en un muro, y de ahí nació todo el film; y en La variable Feslen hay una repetición constante de los gestos cotidianos, en este caso simbólicamente Felsen representa el arte, que interfiere esta repetición obsesiva de lo cotidiano y crea las diferencias, desestabiliza y crea una repetición diferente, incide en un nuevo proceso de consciencia. Y tal vez es éste el denominador común de todas las películas. Son diferentes en cuanto a la técnica y la historia, algunas como Il Mnemonista son más estructuradas como un film, aunque esté lleno de alegorías e imágenes simbólicas, y aparte hace referencia a una historia real. Puede ser que esto sea también importante; a él le interesaba

ANEXO II

mucho la relación entre el arte y la ciencia, y por consiguiente el estudio de la mente humana. Si pensamos de hecho en *Camera astratta* se trata de una reproducción de la mente; *Nanof*, también *Il Mnemonista*, *La variabile Felsen*, tienen también un elemento científico, así que el estudio de la mente ha sido un denominador común en sus películas.

Y después realizó el Museo Laboratorio della Mente...

Si, de hecho éste era, de entre los últimos trabajos que hizo Paolo, uno entre los que más apego sentía. También existía la posibilidad de duplicar el espacio... si, ciertamente fue una de las experiencias que más le gustaron. También la relación con la dimensión de la locura; la relación entre el arte y la locura era un motivo recurrente en el trabajo de Paolo, las diferentes percepciones de la realidad.

CONVERSAZIONE CON ANDREA BALZOLA

Tu hai conosciuto Studio Azzurro a metà degli anni 80, com'è cambiato il gruppo, anche il loro modo di fare, dopo di più di trent'anni di traiettoria?

È molto importante citare il precedente a Studio Azzurro, questo Laboratorio di Comunicazione Militante di cui esiste adesso anche il libro che racconta tutta la storia, perché ci teneva molto anche Paolo a questa esperienza che diciamo aveva un taglio diverso sul rapporto tra arte e media. E quindi, loro partono in realtà da una formazione abbastanza classica, Paolo faceva scultura, disegnava, era molto interessato al cinema, soprattutto inizialmente; Fabio invece faceva fotografia, infatti ha messo su questo studio fotografico. All'inizio loro hanno messo insieme esperienze diverse ed erano decisamente proiettati in un ambito artistico sperimentale, sul cinema d'artista, video d'arte, videoinstallazioni, ecc. Poi dopo, è stato molto importante l'incontro con Giorgio Barberio Corsetti negli anni 80, e quindi hanno scoperto il mondo del teatro, e tra l'altro scoprendo questo mondo era necessario costruire una équipe più ampia di collaboratori e tecnici, e poi progressivamente si sono anche ovviamente posto il problema di come sopravvivere dal punto di vista economico. Da una parte c'era una esigenza di tipo materiale, perché le tecnologie che loro volevano sperimentare all'epoca erano molto costose; se tu fai un gruppo di pittori te la cavi con poco, se tu fai un gruppo di artisti che lavorano con le nuove tecnologie, hai delle spese enormi. C'era la necessità di creare una struttura che permettesse anche di autoprodurre da una parte e dall'altra di recuperare sponsor o comunque finanziamenti importanti. In conseguenza, visto che c'era già tutta una serie di contatti dello studio fotografico con aziende e realtà diverse hanno avviato una attività che aveva una parte esclusivamente artistica

ANEXO II

che però se apriva poi al mondo del lavoro, e a volte sono stati anche criticati per quello... Il problema in Italia è che non ostante noi veniamo dal Rinascimento dove gli artisti erano delle figure di artista totale, erano ingegnere, architetti, scultori, poeti e teorici, adesso invece sono tutto etichette: se tu fai l'artista non puoi essere un teorico, se lavori nell'ambito artistico non puoi poi avere delle relazioni con il design, o con l'architettura o con il mondo del lavoro, del mercato, con le aziende... Ci sono tutti questi luoghi comuni che, dal mio punto di vista e anche dal punto di vista di Paolo e di Studio Azzurro, sono completamente sbagliati. E in più la possibilità di lavorare anche con delle aziende o con dell'istituzioni che gli finanziavano per fare installazioni o cose del genere, era non solo un'opportunità economica, anche un'opportunità per uscire dalla gabbia del mercato dell'arte; per fare delle sperimentazioni che magari all'interno del mercato dell'arte non erano accolte, anche perché poi in Italia sono stati sempre molto in dietro, tanto è vero che alla Biennale di Venezia è un paradosso che gli abbiano invitati nel 2013 dopo trent'anni di carriera, che erano conosciuti in tutto il mondo. Questo ci fa capire come fossero un soggetto un po' atipico, sia perché lavoravano in gruppo, una condizione abbastanza rara, perché ci sono degli artisti tecnologici che lavorano in gruppo ma non lo dicono, viene fuori il loro nomi ma non quello dei loro collaboratori e tecnici, e invece loro, giustamente avevano questo spirito più democratico.

*Come vengono sviluppati i diversi ruoli dei soci all'interno di Studio Azzurro?
Anche quello di Stefano Roveda?*

Nel 1995 era entrato Stefano Roveda proprio come socio, era parte integrante, dal 1995 il gruppo di Studio Azzurro era formato da Rosa, Cirifino, Sangiorgi e Roveda, e quest'ultimo è rimasto fino al 2011. Lui non è poi così rilevante sul piano della poetica, della estetica, su quello il ruolo di Paolo era decisivo; anche di Fabio e di Leonardo, però mentre che Fabio si è sempre più occupato della

ANEXO II

fotografia, e Leonardo ha fatto tutta una serie di progetti anche molto importanti su i musei interattivi di narrazione, però sulla parte della visione estetica, non a caso Paolo faceva le regie di tutti i film, tutti gli spettacoli teatrali, e poi era quello che elaborava di più del punto di vista teorico era anche quello che andava in giro a fare le conferenze. Era diciamo un po' la figura più completa all'interno del gruppo. Leonardo si occupa anche lui di fare i progetti, ma mentre Paolo lavorava più con disegni, aveva questo modo lui di visualizzare i suoi progetti attraverso i disegni, anche Leonardo fa questo ma più diciamo dal punto di vista chiamiamolo architettonico, dal punto di vista strutturale, meno dal punto di vista propriamente artistico. E poi a volte si dividevano progetti fra di loro, soprattutto tra la fine degli anni 90 e i primi dieci anni dei 2000 hanno avuto veramente tantissimo lavoro, infatti erano in tantissimi, era una azienda a tutti gli effetti, con decine di dipendenti stabili gli stagisti che venivano sia da Brera che da tutto il mondo, quindi era una struttura veramente molto forte e quindi si dovevano anche dividere i progetti.

Riguardo a la vendita delle sue opere, cosa ne pensi?

C'è un problema per tutte le arti tecnologiche, spesso parlavo con lui, che cosa vendi? Un DVD? Un dispositivo tecnologico? È difficile vendere l'opera tecnologica interattiva da un certo punto di vista, è più sensato se mai produrla, nel senso è più sensato che i musei producano queste opere e che poi le esponano e le facciano conoscere. La vendita di un oggetto immateriale è sempre un problema, cosa facciamo pagare? La cassetta? E poi quante copie facciamo? Se si può riprodurre, se chiunque può riprodurre la videocassetta oggi, il DVD o il file, come facciamo a controllare il valore del mercato? Perché se tu prendi un'incisione, un'acquaforte, una litografia hai un multiplo, fai una stampa, gli numeri e poi annulli la matrice, la lastra ed è finita lì, le copie sono

ANEXO II

controllabili dal punto di vista del mercato, dei collezionisti. Invece le opere d'arte immateriali non possono essere sottoposte a questi controlli.

Cercando di capire come sono stati gli inizi del video-teatro in Italia: cosa intendi quando parli di Carmelo Bene come il primo che ha usato l'immagine in movimento per il teatro dagli anni 60? Lui usava solamente film o anche video?

Lui ha usato la pellicola per fare i film, però ha usato le telecamere per le sue regie televisive. Negli studi di Torino ha girato la versione televisiva, che era molto diversa sia di quella teatrale sia quella cinematografica, la stessa opera, come *Amleto* o *Otello*, fatta in televisione, cinema o teatro erano completamente diverse. Una delle caratteristiche che usava Carmelo (io tra l'altro ho avuto la fortuna di essere invitato da lui a vedere mentre girava queste opere) era che lui usava per esempio la telecamera di controllo, sul set televisivo, come uno specchio, cioè recitava guardandosi nella telecamera, e quindi modulava le espressioni, e anche la vocalità, guardandosi nello specchio della telecamera, e poi aveva abolito totalmente la scenografia classica, c'erano soltanto pochissimi oggetti, e tutto il resto era un vuoto elettronico, aveva annullato proprio attraverso l'elettronica lo spazio reale. Usava anche il piano lunghissimo che in televisione non si usava mai, oppure il primissimo piano, cioè tutta una serie di innovazioni televisive molto importanti; usava tanti linguaggi diversi ma entrava dentro delle caratteristiche di ogni linguaggio.

Lo Studio Azzurro invece non ha mai lavorato direttamente in tv?

No. Hanno trasmesso, soprattutto questa trasmissione che era fuori orario, le davano tardissimo alla notte, è anche degli speciali su Studio Azzurro, quindi molti dei video fatti da Studio Azzurro sono andati in onda in televisione, però non sono stati prodotti dalla Rai, quello no. E la Rai, dopo quella breve stagione appunto con Carmelo Bene, Ronconi ecc., si era fermata poi a Martone e poi non

ANEXO II

aveva più prodotto questi video sperimentali, a differenza di altre trasmissioni tipo *Arté*, francotedesca, che aveva proprio delle produzioni messe a disposizione degli artisti anche sperimentali, la televisione italiana dall'inizio degli anni ottanta non ha più sperimentato niente.

L'ultimo spettacolo che ha realizzato Studio Azzurro prima di decidere di portare avanti la ricerca sull'interattività e la tattilità è stato Delfi, cosa pensi riguardo a l'importanza di questa opera teatrale?

Delfi è stato uno spettacolo molto importante, tra l'altro io l'ho visto dal vivo e ho anche fatto una recensione, quindi lo conosco bene. L'idea era quella di partire da una poesia del poeta greco Kavafis che racconta lo sconforto di Cicerone, che accompagna di solito i turisti nelle rovine di Delfi; lui dice che in realtà questi Dei esistono, ci sono ancora, sono ancora vivi e passano attraverso la bellezza di queste opere, però i turisti non le vedono, scattano un sacco di fotografie ma in realtà non vedono niente. Allora questa idea della cecità del turista aveva stimolato Paolo e poi lo Studio Azzurro, ed è venuta questa idea di usare, ed è la prima volta che è stato fatto in uno spettacolo teatrale, al meno in Italia, le telecamere a raggi infrarossi. In realtà lo spettacolo scenico era buio, lo spettatore si trovava di fronte a un palcoscenico buio, l'attore recitava al buio, avevano fatto i calchi in gesso delle rovine, la scenografia riproduceva figure olimpiche di Delfi, però non si vedevano, cioè il pubblico non li vedeva perché era tutto buio. C'erano sui due lati della scena due grandi monitor che trasmettevano al pubblico le immagini che in diretta, in tempo reale, riprendevano le telecamere a raggi infrarossi sulla scena. Questa cosa, apparentemente complicata, che però era di grosso effetto visivo, aveva anche come significato simbolico il fatto di dire "oggi noi siamo ciechi e vediamo soltanto attraverso la tecnologia, o la tecnologia, se uno lo intende in senso positivo, è uno strumento che ci potrebbe risensibilizzare lo sguardo. Più

ANEXO II

attento, insomma più partecipe". Però non c'era interattività, c'erano degli operatori, mi sembra che forse anche lui in un certo momento poteva muovere le telecamere per la recita, verso se stesso. La idea dell'attore che riprende a se stesso era stato già fatto da Magazzini Criminali e da Sandro Lombardi, quando hanno fatto lo spettacolo su Artaud, lui faceva Artaud che aveva una telecamera in mano piccola con la quale riprendeva se stesso. Quindi diciamo la grossa novità dello spettacolo Delfi era proprio questo uso delle telecamere a raggi infrarossi e anche l'idea, piuttosto provocatoria, di "il pubblico non vede nulla", c'è uno spettacolo, lo sente ma non riesce a vederlo se non attraverso al dispositivo tecnologico.

Hai scritto diverse volte che con Prologo, Correva, La camera, hanno portato avanti l'idea del teatro dell'immagini di Meme Perlini, cos'è il teatro dell'immagine?

Meme Perlini è stata un'altra figura molto importante del teatro italiano di ricerca degli anni 70, perché lui andava oltre l'idea del teatro classico, narrativo, e creava degli spettacoli molto simbolici, in cui l'elemento determinante e dominante era proprio la scelta dell'immagine, con una grossa struttura anche più figurativa. C'era una grande passione, una grande cultura della storia dell'immagine artistica e l'idea di portarla in scena trasformando la scrittura drammaturgica in una scrittura scenica (questo anche Carmelo Bene), l'idea è che in realtà la luce, l'oggetto scenico, il costume, il movimento, tutti questi aspetti devono essere al livello del testo, deve esserci una dominazione del testo in scena; il testo è un frammento di un insieme, ma quello che interessa e l'insieme dei linguaggi.

ANEXO II

E di là parte la tua idea della scrittura come drammaturgia multimediale...?

Si, là quello cambia, il drammaturgo non è più il drammaturgo classico, l'autore teatrale, alcuni come Pirandello cercano di mettere in scena quello che hanno scritto, ma più facilmente poi affidano il loro testo a un regista, invece il drammaturgo multimediale non a caso appare por sempre anche come regista degli spettacoli perché crea una partitura visiva e sonora. Per esempio anch'io nei miei lavori che ho fatto, facevo trascrivere i testi, facevo anche gli storyboard.

Tu hai scritto in passato su di cinema, come definiresti il loro stile sperimentale cinematografico?

Lui (Paolo) ha sempre collaborato nei suoi film con Lara Fremder, che è proprio una sceneggiatrice, quindi Paolo era più sulle immagini sulle visioni, e quindi quando c'era un po' più di struttura quella veniva della collaborazione con Lara. Comunque lui spesso partiva da delle immagini per le sue idee cinematografiche, in questo senso era anche un po', diceva lui, quello che faceva Herzog, che a lui piaceva molto. Herzog diceva in un'intervista che partiva da delle visioni, di una singola immagine, e poi il resto si costruisce successivamente; come per esempio in *Nanof* lui aveva quest'immagine di questa cosmogonia fatta dal malato psichiatrico incisa sul muro, e da quello nasce tutto il film; e *La variabile Feslen* dove c'è la ripetizione costante dei gesti quotidiani, dei rituali quotidiani, in quel caso simbolicamente Felsen rappresenta l'arte, che interferisce questa ripetizione ossessiva del quotidiano e crea delle differenze, destabilizza, e crea una ripetizione differente, innesca un altro processo di consapevolezza. E forse questo è il denominatore comune di tutti i film. Sono diversi per tecniche e per la storia, alcuni tipo *Il Mnemonista* è più strutturato come un film, anche se è pieno di allegorie e immagine

ANEXO II

simboliche, e poi si riferisce a una storia reale. Anche questo forse è importante, a lui interessava molto il rapporto tra arte e scienza, e quindi lo studio della mente umana, se ci si pensa appunto *Camera astratta* è una riproduzione della mente, *Nanof*, anche il *Mnemonista*, *La variabile Felsen* anche ha un elemento scientifico, quindi lo studio scientifico della mente è stato un denominatore comune nei suoi film.

E poi ha fatto il Museo Laboratorio della Mente...

Si infatti quello era, tra gli ultimi lavori che Paolo ha fatto, era uno a cui teneva di più. Anche poi che c'era la possibilità di raddoppiare quello spazio... sì, sicuramente è stata una delle esperienze che li era piaciuta di più. Anche per questo rapporto con la dimensione della follia; il rapporto tra arte e follia era un motivo ricorrente nel lavoro di Paolo, le differenti percezioni della realtà.

CRONOLOGÍA DE LAS OBRAS DE STUDIO AZZURRO

2013

- **IN PRINCIPIO (E POI)**

Ambiente sensible – *Portatori di storie*

Pabellón de la Santa Sede, Arsenal, 55ª Bienal de Venecia

- **CAPITOLIUM** *I Riti del Giorno e della Notte*

Museo multimedia

Área Arqueológica del Capitolium, Brescia

- **LE PORTE DI CITTADELLARTE**

Videoinstalación

Michelangelo Pistoletto Année 1, le paradis sur terre, Musée du Louvre, Paris

- **IL SEGNO DELLA MEMORIA**

Videoinstalación

Piazza Matteotti, Imola (Bologna)

- **IL COLORE DEI GESTI** *Sinfonia Mediterraneo*

Videoinstalación

Palazzo della Triennale, Milán

- **MAST**

Recorrido multimedia

Museo Manifattura di Arti, Sperimentazione e Tecnologia, Bologna

- **MILANO 2033 - SEMI DI FUTURO** *150 anni del Politecnico di Milano*

Recorrido expositivo

Palazzo della Triennale, Milán

2012

- **OMBRE DI PASSAGGIO**

Ambiente sensible

SESC Belenzinho, Exposição Pinóquio – Uma Bela Arte, San Paolo, Brasil

- **CONTINUUM VITAE II** *Dialogo delle luci dal giorno alla notte*

Espectáculo

Villa Romana, Proyecto Ozi Marittimi, Minori (Salerno)

2011

- **ESTRELLA DEL DESIERTO**

Ambiente sensible

Galería de Arte de la Fundación Minera Escondida, Antofagasta, Chile

- **VALENTIA SENSIBILE**

Instalación multimedia

Complejo monumental de Santa Chiara, Vibo Valentia (Calabria)

- **FARE GLI ITALIANI** *150° anniversario dell'Unitá d'Italia*

Recorrido multimedia / expositivo

OGR - Officine Grandi Riparazioni, Turín

- **LA STANZA DELLA DUCHESSA**

Videoinstalación interactiva

Museo Internazionale della Calzatura, Vigevano (Pavia)

- **MEMUS**

Museo multimedia interactivo

Memus - Museo y archivo del Teatro de San Carlo, Nápoles

- **NUVOL@**

Escultura interactiva

Aeropuerto de Fiumicino, Roma

- **A ORIENTE. CITTÀ, UOMINI E DEI SULLE VIE DELLA SETA**

Recorrido multimedia

Terme di Diocleziano, Roma

- **RISVEGLIO**

Videoproyección en espacio abierto (videomapping)

P.zza Scala, Milán

2010

- **MUSEO DELL'ACQUA**

Museo multimedia

Fonte di Pescaia, Siena

- **GEOGRAFIE ITALIANE**

Instalación multimedia

MAXXI, Roma

- **DENTRO L'ULTIMA CENA: IL TREDICESIMO TESTIMONE**

Recorrido multimedia

Scuderie Ducali del Castello di Vigevano, Pavía

- **SENSITIVE CITY**

Ambiente sensible – (*Portatori di storie*)

Pabellón italiano, Exposición Universal de Shanghai

ANEXO III

- **RIVELAZIONI MEDITERRANEO** *Lo sguardo insegue la memoria*

Ambiente sensibile

Palazzo Ducale, Génova

- **MUSEO DELLA CERAMICA**

Museo multimedia

Palazzo Fauzone di Germagnano, Mondovì, Cuneo

2009

- **OLTRE IL GIARDINO** *Dal manicomio alla salute dei territori (1971-2009)*

Archivo multimedia interactivo

Parco di San Giovanni, Trieste

- **VARIAZIONI MAGENTA** *Trittico su guerra, pace, memoria*

Ambiente sensibile

“Magenta e il suo rosso”, Casa Brocca, Magenta, Milán

- **FANOI**

Ambiente sensibile (*Portatori di storie*)

“Arte in Transito”, Scalinata del Popolo, Potenza

2008

- **LA QUARTA SCALA**

Ambiente sensibile (*Portatori di storie*)

Lucky Number Seven, Bienal Internacional de Santa Fe

- **SENSIBLE MAP**

Ambiente sensible y workshop (*Portatori di storie*)

Espace d'art Actua, Attljarlwafa Bank, Casablanca

- **LA FORTEZZA DELLE EMOZIONI**

Museo multimedia

Forte Belvedere Gschwent, Lavarone, Trento

- **MUSEO LABORATORIO DELLA MENTE**

Museo multimedia

Santa Maria della Pietà, Roma

- **MUSEO CIVICO DEL MARMO DI CARRARA**

Museo multimedia, Carrara

- **FABRIZIO DE ANDRÈ – LA MOSTRA**

Recorrido multimedia

Palazzo Ducale, Génova (itinerante en Roma, Cagliari, Palermo, Milán)

- **VOCI PIETRIFICATE**

Recorrido expositivo

Santa Maria della Vita, Bologna

- **100.101. I PRIMI CENTO ANNI DELL'ORCHESTRA DI SANTA CECILIA**

Ambiente sensible

Sala Risonanze, Auditorium Parco della Musica, Roma

- **I GESTI RITROVATI**

Recorrido expositivo

Stanze Farnesiane, Castel Sant'Angelo, Roma

- **TAVOLO DA CARTEGGIO**

Recorrido expositivo

Museo della Città, Rímini

2007

- **... E QUINDI USCIMMO A RIVEDER LE STELLE**

Recorrido multimedia

“In cima alle stelle”, Forte di Bard, Aosta

- **MONTAGNA IN MOVIMENTO**

Museo multimedia

Forte Albertino, Vinadio, Cuneo

- **IL CASTELLO DI FORMIGINE**

Museo multimedia

Castello di Formigine, Módena

- **ALBA A MEZZANOTTE**

Espectáculo

Salone Internazionale del Mobile, Fabbrica del Vapore, Posti di Vista 07, Milán

- **MILANO MADEINDESIGN**

Recorrido multimedia

Today Art Museum, Pekín - Duolun MoMa di Shanghai, Shanghai

2006

- **LA POZZANGHERA**

Ambiente sensible

Arengario, Monza

- **GALILEO. STUDI PER L'INFERNO**

Espectáculo

Coreografía de Daniela Kurz, Opernhaus, Nuremberg

- **MILANO MADEINDESIGN**

Recorrido multimedia

Milk Gallery, Nueva York, EEUU - Design Exchange Gallery, Toronto, Canadá

- **UN GIORNO, TUTTI I GIORNI**

Recorrido expositivo

“Vivere il Medioevo”, Palazzo della Pilotta, Parma

- **L'INVISIBILE GESTO DELL'ARTE**

Recorrido multimedia

“Corti e Città”, Parco del Valentino, Turín

- **MUSEO MULTIMEDIALE DELLA MINIERA DI POZZO GAL**

Museo multimedia

Miniere di Pozzo Gal, Arbus

2005

- **A COMINCIAR SEMPRE DA CAPO**

Videoinstalación sincronizada

“Sul filo della lana”, Fabbrica Pria, Biella

- **FABBRICA DELLA RUOTA**

Recorrido multimedia

“Sul filo della lana”, Pray, Biella

2004

- **NEITHER**

Espectáculo

Opernhaus, Stuttgart, Alemania

- **TRANSATLANTICI**

Recorrido multimedia

Galata - Museo del Mare, Génova

2003

- **QUOTIDIANO SOSTENIBILE** *Scenari di vita urbana*

Recorrido multimedia

Triennale de Milán

- **VENT'ANNI DI IDEE**

Recorrido expositivo

Palazzo Te, Mántova

- **MUSEO-CENTRO STUDI ALFREDO D'ANDRADE**

Museo multimedia

Fondazione Alfredo D'Andrade, Pavone Canavese (Turín)

2002

- **LE ZATTERE DEI SENTIMENTI**

Ambiente sensible

Der (im)-perfekte Mensch, Martin Gropius Bau, Berlín

ANEXO III

- **MEDITAZIONI MEDITERRANEO** *In viaggio attraverso cinque paesaggi instabili*

Ambiente sensible

Castel Sant'Elmo, Nápoles

- **LA CITTÀ DEGLI OCCHI**

Videoinstalación

Triennale de Milán

- **LE PIUME DEL CAMPIDOGLIO**

Videoinstalación

Scalinata del Campidoglio, Roma

- **LA STANZA DI TRILUSSA**

Recorrido expositivo

Museo di Roma in Trastevere, Roma

- **TRITTICO DEI CANTI ROCCIOSI**

Espectáculo

Teatro dal Verme, Milán

2001

- **TAMBURI A SUD**

Ambiente sensible

“Embracing Interactive Art” International Communication Center, Tokyo

- **NUVOLA**

Ambiente sensible

“Cebit”, Hannover

2000

- **IL MNEMONISTA**

Película

Premio a la mejor película, Sulmona Film Festival (Abruzzo)

- **DOVE VA TUTTA 'STA GENTE?**

Ambiente sensible

Festival Vision Ruhe, Dortmund

- **MUSEO AUDIOVISIVO DELLA RESISTENZA**

Museo multimedia

Fosdinovo, La Spezia

- **MEGALOPOLI**

Videoinstalación

7ª Mostra Internazionale di Architettura, "Less Aesthetic, more Ethics",

Venecia

- **TRITTICO DI SALE**

Videoinstalación

"2000 anni di luce", Galleria Parmeggiani, Reggio Emilia

- **TRITTICO MARGHERA**

Videoinstalación

"Identificazione di un paesaggio", Padiglione Antares, Marghera (Venecia)

- **WER MÖCHTE WOHL KASPAR HAUSER SEIN**

Espectáculo

Oper Theater, Nuremberg

- **ORIGINE E DEPOSIZIONE - MINIATURES**

Videoinstalación

“L’assenza invadente del divino”, Castel Sant’Angelo, Roma

- **IL BOSCO**

Ambiente sensible

EXPO, Hannover

- **PERIFERIE AL CENTRO**

Videoinstalación

Palazzo Madama, Turín

- **ARISTOCRATIC ARTISAN**

Videoinstalación

ACE Gallery, Nueva York

1999

- **AMBIENTI SENSIBILI**

Mostra ambientes sensibles

Palazzo delle Esposizioni, Roma

- **BALUARDO. MUSEO VIRTUALE DELLA CITTÀ DI LUCCA**

Museo multimedia

Sotterraneo del Baluardo San Paolino, Lucca

- **LANDING TALK**

Ambiente sensible

Biennale '99 Interaction International Communication Center, Tokyo

1998

- **GIACOMO MIO, SALVIAMOCI!**

Espectáculo

Teatro Lauro Rossi, Macerata - "TTVV Festival" Sole d'oro, Riccione

- **IL GORGO** (*nessun mare è troppo profondo*)

Ambiente sensibile

Meteorit Andre Heller, Essen – Galleria Nazionale di Arte Moderna e

Contemporanea, Roma

- **IL FUOCO, L'ACQUA, L'OMBRA** (*la danza della natura nelle immagini di*

Tarkovskij)

Espectáculo

KAH, Bonn

1997

- **IL GIARDINO DELLE ANIME**

Ambiente sensibile

New Metropolis - Science and Technology Center, Amsterdam

- **IL SOFFIO SULL'ANGELO** (*Primo naufragio del pensiero*)

Ambiente sensibile

Sala Fibonacci, Università degli Studi di Pisa, Pisa

- **THE CENCI**

Espectáculo

Teatro Almeida, Londres

1996

- **STRIAZ**

Espectáculo

“MittelFest”, Cividale del Friuli, Friuli

- **TOTALE DELLA BATTAGLIA**

Ambiente sensible

“Luoghi di guerra in tempo di pace”, Baluardo S. Paolino, Lucca

1995

- **CORO**

Ambiente sensible

Mole Antonelliana, Turín - “Videofestival Transmediale” de Berlín

- **TAVOLI** (*Perché queste mani mi toccano?*)

Ambiente sensible

“Oltre il Villaggio Globale”, Palazzo dell’Arte, Triennale de Milán

1994

- **DOV’È YANKEL?**

Película

Mostra Internazionale del Cinema di Venezia, Venecia

1993

- **ULTIMA FORMA DI LIBERTÀ. IL SILENZIO**

Espectáculo

XII Edizione Orestiadi di Gibellina, Trapani

1992

- **IL GIARDINO DELLE COSE**

Videoambiente

XVIII Esposizione Internazionale Triennale de Milán

- **IL VIAGGIO**

Videoambiente

Fondazione Mudima, Milán

- **STUDIO AZZURRO: VIDEOAMBIENTI 1982-1992**

Mostra videoambientes

Fondazione Mudima, Milán

1991

- **LA PERFEZIONE DI UNO SPIRITO SOTTILE**

Espectáculo

“Maggio Musicale Fiorentino”, Teatro Comunale di Firenze, Florencia

- **VISIT TO POMPEI**

Videoambiente

Il Biennale Internazionale Artec '91, City Art Museum, Nagoya, Japón

- **COSA TI SEI MESSO IN TESTA** *Storia e geografia del cappello*

Recorrido expositivo

Spazio Ansaldo, Milán

1990

- **DELFI** (*studio per suono, voce, video e buio*)

Espectáculo

Festival Teatro Due, Parma; Rassegna "Suoni e Visioni" - Teatro di Porta Romana, Milán

- **IL SEGNO INVOLATO**

Videoambiente

"Taormina Arte", Parco della Villa Comunale, Taormina (Sicilia)

- **TRAIETTORIE CELESTI**

Videoambiente

Esposizione internazionale "L'amour de Berlin", Centre Culturel de Cavailon, Cavailon (Francia)

- **KEPLER'S TRAUM**

Espectáculo

Ars Electronica - Brucknerhaus, Linz (Austria)

- **CORPI RIFLETTENTI** (*serie di*)

Videoinstalación

Biennale Internazionale Francesco Speranza: La pietra e i luoghi, Bitonto (Bari)

1989

- **IL COMBATTIMENTO DI ETTORE E ACHILLE**

Espectáculo

TT.VV. Festival, Riccione

- **ALEKSANDR NEVSKIJ VIDEO**

Espectáculo

Konzerthaus di Vienna (Austria)

1988

- **LA VARIABILE FELSEN**

Película

Premio "Filmmaker", IV edición, Milán

- **PRIMO SCAVO** (*Osservazioni sulla natura*)

Espectáculo

Festival Internazionale Videoart, Parco di Maccagno, Locarno

- **RILIEVO DELLA PARTE EMERSA** (*Osservazioni sulla natura*)

Videoambiente

TT.VV. Festival - Piazzale del Palazzo del Turismo, Riccione

- **GLI STILI DEL CORPO** *Il cibo e i suoi simboli nel XX secolo*

Recorrido expositivo

Rotonda della Besana, Milán

1987

- **LA CAMERA ASTRATTA**

Espectáculo

"Documenta 8", Kassel (Alemania)

- **TRACCE DI SGUARDI PROFONDI**

Videoambiente

"Artronica", ex convento di Santa Scolastica, Bari

1986

- **PARETI, FIGURE STRAPPATE**

Videoambiente

Palazzo Fortuny, Venecia

- **CORREVA COME UN LUNGO SEGNO BIANCO (STORIE PER CORSE N.2)**

Espectáculo

Roma Europa Festival, Giardini Villa Medici, Roma

- **LA SCALA RICOSTRUITA**

Videoinstalación

Teatro La Scala, Milán

1985

- **STORIE PER CORSE N.1**

Videoambiente

Centro Multimediale di Volterra, "Progetto Etruschi", Volterra

- **PROLOGO A DIARIO SEGRETO CONTRAFFATTO**

Espectáculo

Teatro La Piramide, Roma

- **VEDUTE** (*Quel tale non sta mai fermo*)

Videoambiente

Museo di Palazzo Fortuny, Venecia

- **L'OSSERVATORIO NUCLEARE DEL SIG. NANOF**

Película

Premio "Filmmaker", III edición, Milán - Premio "Gabbiano d'oro", Bellaria

1984

- **TEMPO DI INGANNI**

Videoambiente

Centro Multimediale, Volterra

- **IL NUOTATORE** (*va troppo spesso ad Heidelberg*)

Videoambiente

Museo di Palazzo Fortuny, Venecia

- **DUE PIRAMIDI**

Videoambiente

Cortile del Palazzo del Senato, Milán

1983

- **CLESSIDRE**

Videoambiente

Fortezza da Basso, Florencia

- **LATO «D»**

Película

Premio "Filmmaker", II edición, Milán

- **QUATTRO IMMAGINI CON INTERFERENZE VIDEO**

Videoambiente y workshop

"Nuove tendenze italiane nella creazioni dell'immagine", Palazzo Fortuny,

Venecia

ANEXO III

1982

- **LUCI D'INGANNI**

Videoambiente

Memphis ARC 74, Milán

1980

- **FACCE DI FESTA**

Película experimental

“L'Altro Cinema Europeo”, Mostra Internazionale del Cinema de Venecia

ANEXO III

Teresa Valdaliso Casanova

Josepa López Poquet

Valencia, 2015

STUDIO AZZURRO

TRES DÉCADAS DE EXPERIMENTACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL
Y LOS ESPACIOS SENSORIALES

