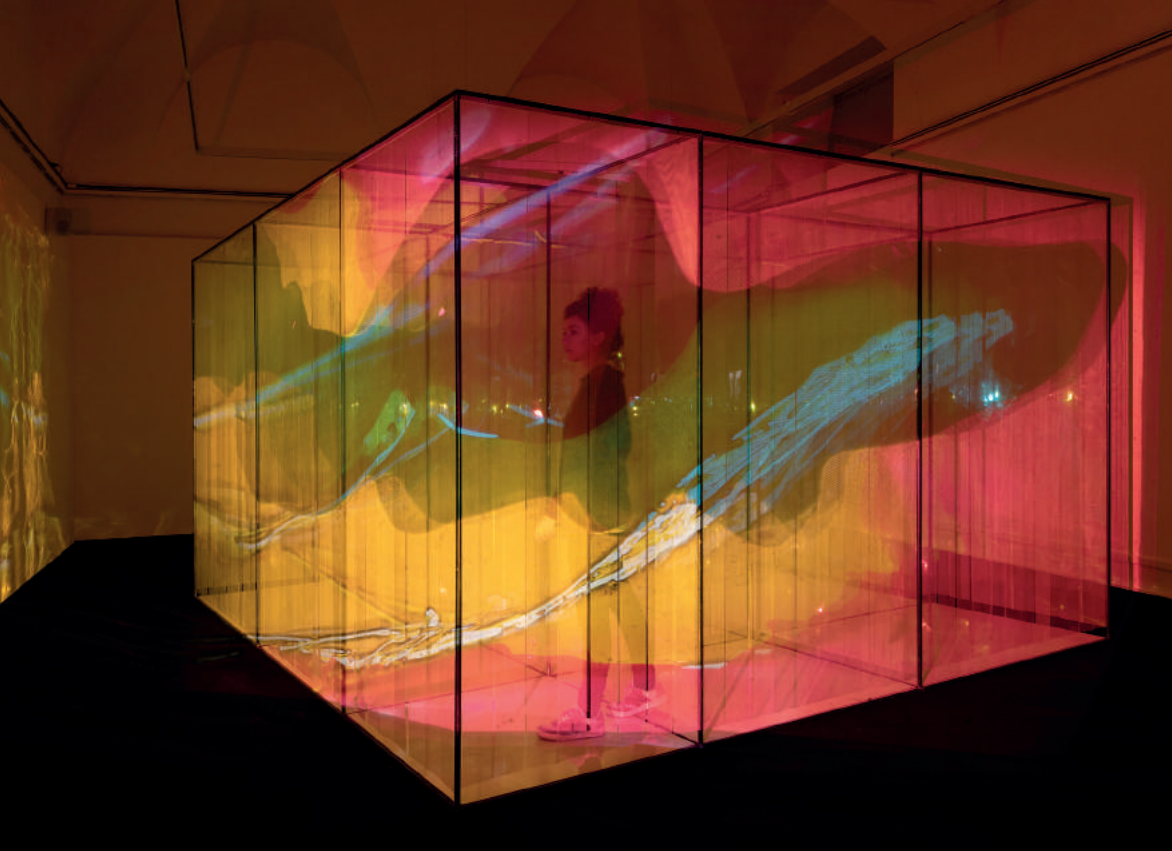


Tavole



Umberto Bignardi, *Fantavisore*, 1964/2019
scultura 'espansa' / pittura con colori trasparenti su carta oleosa, motore elettrico, programmatore
per illuminazione, superficie riflettente, legno
Courtesy Eredi Umberto Bignardi e Galleria Bianconi, Milano

Il *Fantavisore* è costituito da un pannello semitrasparente, su cui è riportata una serie di disegni originati dalle tavole cronofotografiche di Eadweard Muybridge, elaborati su diversi supporti. Illuminate a turno da lampadine, le immagini sono messe in movimento (e rilievo) dalla luce. Bignardi ha definito il *Fantavisore* e altre sue sculture 'espansive', come *Prismobile*, 'media trovati modificati', poiché realizzate con tecnologia povera. (Umberto Bignardi riflesso nel *Fantavisore*. Foto Pietro Galletti, courtesy Galletti Archives)



Marinella Pirelli, *Film ambiente*, 1968-1969/2004
installazione / 16 mm trasferito su digitale, colore, sonoro, struttura modulare in metallo, pannelli serigrafati
in policarbonato, 375 x 375 cm
Archivio Marinella Pirelli, Varese. Courtesy Richard Saltoun Gallery

Fra le opere più importanti di Marinella Pirelli, l'installazione si presenta come un ambiente percorribile, costituito da uno schermo tridimensionale su cui viene proiettato *Nuovo Paradiso* (1968-1969), un film che l'artista realizza con riprese all'omonimo gruppo di sculture di Gino Marotta. In questo spazio dinamico, il suono è generato da cellule fotosensibili che reagiscono al movimento della luce e dei visitatori. Il dispositivo audio interattivo, ideato nel 1969 da Livio Castiglioni, è stato ricostruito per la mostra. (Veduta dell'installazione nella mostra *Luce e movimento*, 2019, Milano, Museo del Novecento. Foto Lorenzo Palmieri, courtesy Archivio Marinella Pirelli, Varese)



Fabio Mauri, *Il televisore che piange*, 1972
video monocolore / videoregistrazione RAI - Radiotelevisione italiana, Il Canale, 1972
16 mm trasferito in digitale, monitor a tubo catodico, b/n, sonoro, formato 4:3, 3' 12"
Courtesy Eredi Fabio Mauri e Hauser & Wirth

Il televisore che piange è un'opera video che riproduce la performance andata in onda durante la trasmissione televisiva *Happening* (1972) sul Il Canale, oggi RAI 2. L'artista compare sullo schermo con alle spalle un foglio con la scritta 'The End'. Seguono 60 secondi di vuoto, finché in sottofondo non emerge il suono di un pianto e sullo schermo appaiono le parole 'il televisore che piange'. Infine, la telecamera inquadra di nuovo 'The End'. Durante la trasmissione, molti utenti telefonarono alla RAI chiedendo il motivo di quello che apparve come un curioso e prolungato guasto: 'qualcuno piangeva nel vuoto dello schermo'. (Still da videoregistrazione RAI - Radiotelevisione italiana, 1972. Courtesy Eredi Fabio Mauri e Hauser & Wirth)

Franco Vaccari, *Esposizione in tempo reale n. 6: il mendicante elettronico - Der Bettler*, 1973
video monocanale / 16 mm trasferito in digitale, b/n, muto, 20' 36", monitor a tubo catodico, cartello
Courtesy l'artista e P420, Bologna

Il mendicante elettronico fa parte delle *Esposizioni in tempo reale*, una serie di opere e mostre che coinvolgono gli spettatori nel ribaltamento della funzione di media come la fotografia e il video, da meccanismi di potere a dispositivi di partecipazione. Dopo aver ripreso un mendicante che chiede l'elemosina, Vaccari colloca nello stesso luogo un televisore che mostra la scena registrata con l'aggiunta del seguente testo: 'Il cieco torna subito'. L'utilizzo a scopo privato del mezzo televisivo, normalmente controllato da gruppi di potere, «procura istantaneamente un effetto di mitizzazione, per cui, parafrasando McLuhan, potremmo sostenere che IL MEDIUM È IL POTERE», scrive l'artista. (Foto Michele Sereni, courtesy l'artista e P420, Bologna)



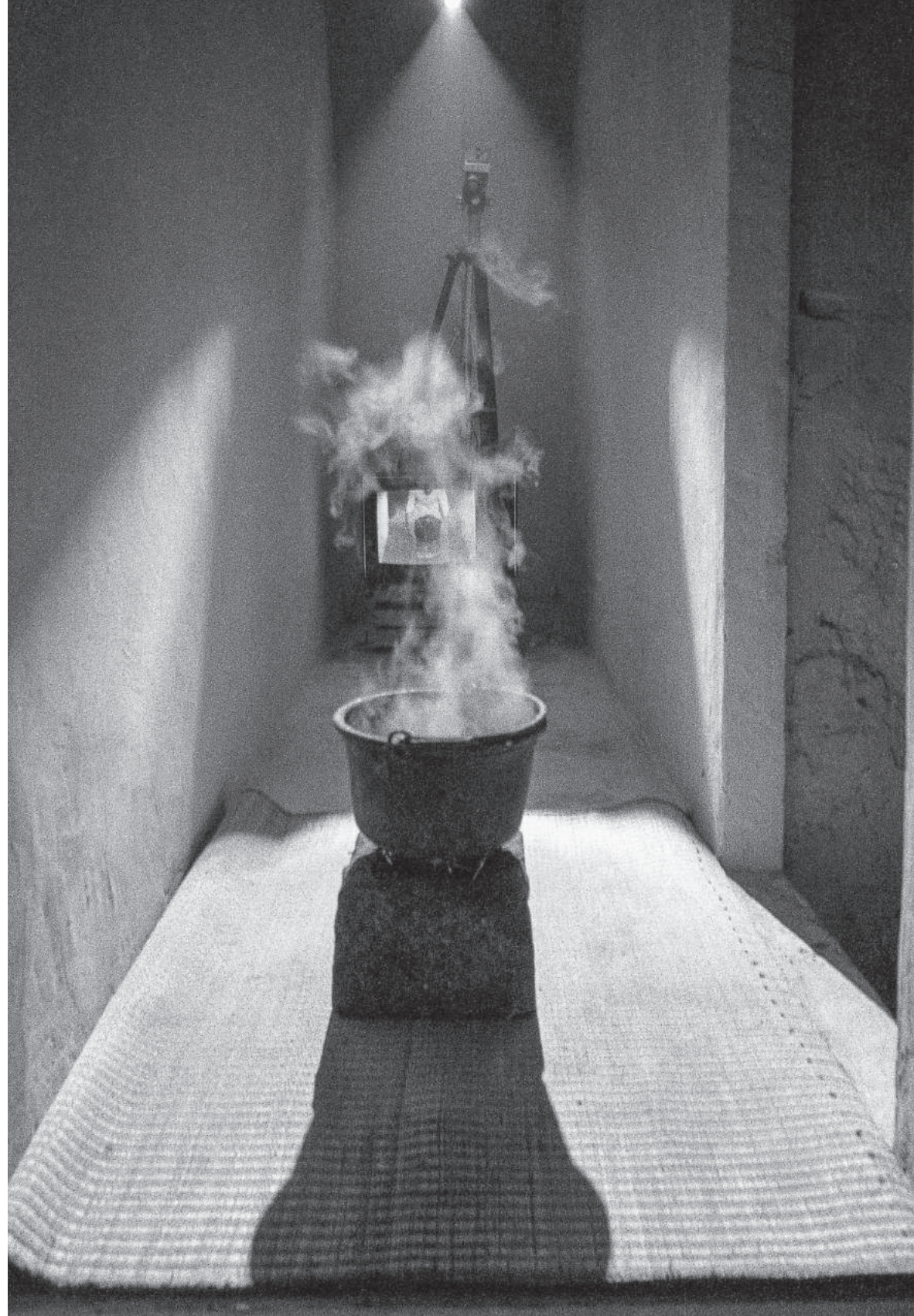


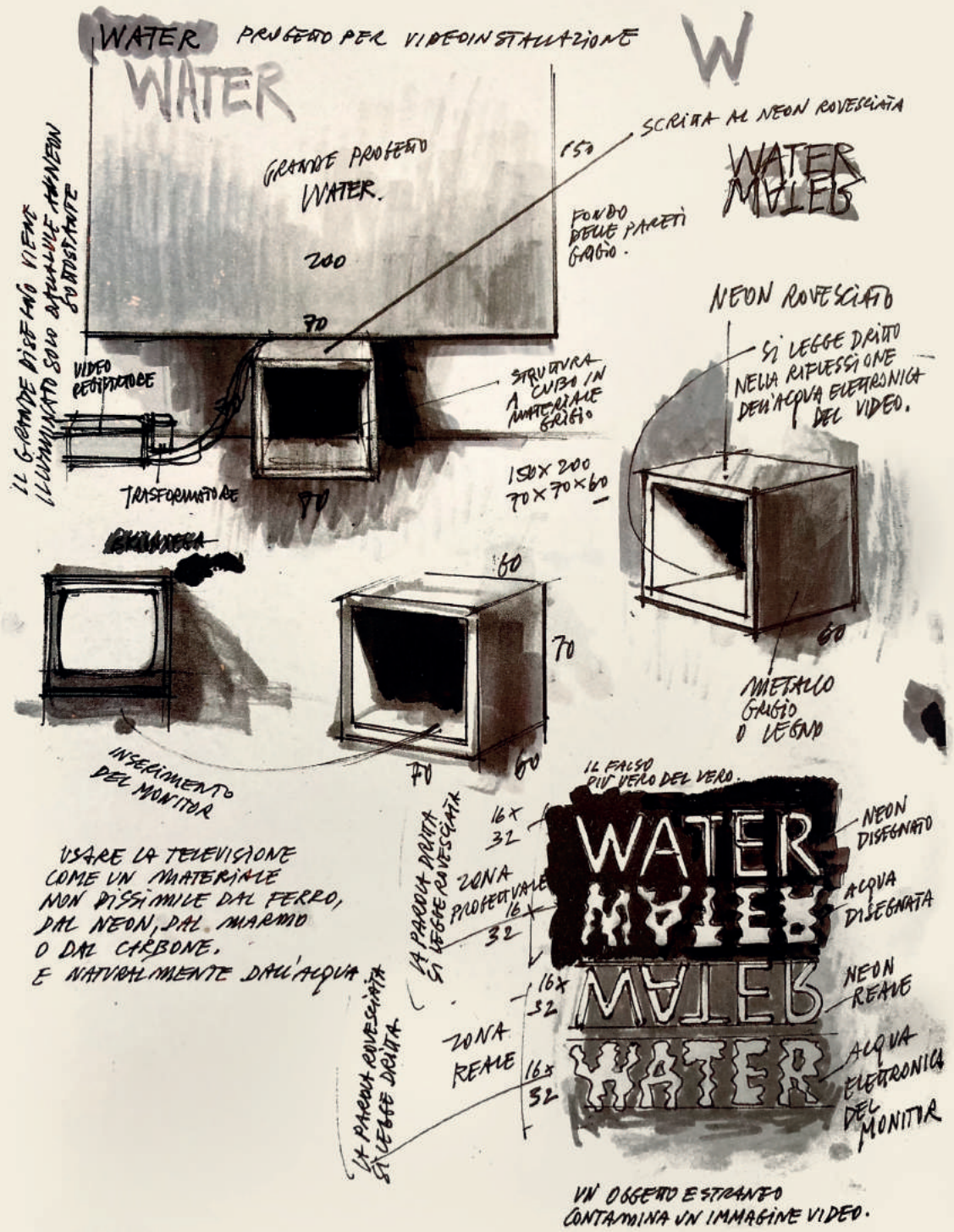
Daniel Buren, *D'un cadre à l'autre : 5 images/fragments d'un modèle retransmis directement à l'échelle 1/1*, 1974/2022
video 'in situ' / carta serigrafata a righe, 5 schermi, 5 videocamere
Courtesy l'artista, Collezione Musée national d'art moderne, Centre Pompidou, Parigi

Da un riquadro all'altro è una opera video 'in situ', composta da una carta a strisce, posta su una parete e ripresa da cinque telecamere che la ri-proiettano su quattro monitor a colori e su un quinto in bianco e nero, ciascuno di diverse dimensioni. Lo spettatore assiste alla riproduzione in diretta di frammenti del pattern in scala 1/1. L'opera, concepita nel 1973 per la Videogalerie di Gerry Schum a Düsseldorf, è stata realizzata al centro di produzione art/tapes/22 di Firenze nel 1974.
(Photo-souvenir del video 'in situ', mostra *art/tapes/22*, 2008, University Art Museum, California State University, Long Beach, California, dettaglio)

Bill Viola, *Il vapore*, 1975
installazione / video b/n, sonoro, videocamera, tatami, pentola con foglie di eucalipto in acqua bollente, fornello
MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma

Una pentola di metallo con all'interno delle foglie di eucalipto bolle, emanando vapore e profumo. Su un monitor si vede Bill Viola intento a versare l'acqua in una pentola con la bocca, mentre il suono prodotto riecheggia nello spazio. Contemporaneamente, una telecamera riprende lo spazio e lo spettatore, trasmettendo le immagini in tempo reale sullo stesso monitor, sovrapposte alle precedenti. «Tempo presente e tempo passato», scrive l'artista, «coesistono simultaneamente». Ispirata al poeta persiano Jalāl al-Dīn Rūmī (1207-1273) e alla sua Storia IV di Masnavi (*Poesie spirituali*), *Il vapore* è stata realizzata a Firenze, presso lo spazio Zona, in occasione della mostra *Per conoscenza*.
(Veduta dell'installazione nella mostra *Per conoscenza*, 1975, Firenze, Zona. Foto Gianni Melotti)





Fabrizio Plessi, *Water*, 1976
 installazione / video, colore, sonoro, monitor a tubo catodico, tela, ferro, neon
 Collezione privata

Il monitor trasmette un'immagine d'acqua, una costante nei lavori dell'artista, in cui è immersa la parola 'water', come fosse il riflesso del neon 'water' posto sopra il televisore. Sulla parete un dipinto a olio su tela riproduce la situazione sottostante, invertendo la direzione della scritta. L'opera di Fabrizio Plessi sintetizza i tratti propri dell'estetica videografica dei primi decenni della storia del video in Italia: la dimensione oggettuale della videoscultura, il rapporto con la storia dell'arte, il carattere fluido dell'immagine elettronica e, non ultima, la riflessività. (Progetto per l'installazione, 1976. Courtesy Archivio Plessi)



Michele Sambin, *Il tempo consuma*, 1979/2021
installazione / 3 videoproiettori in loop, b/n, sonoro, modellino, disegni
ArchiviVo Sambin

L'opera fa uso del *videoloop*, dispositivo creato dall'artista nel 1978, che consente di riprendere e proiettare in tempo reale immagini in movimento, sovrapponendole sullo stesso schermo. Nella versione originale, un segmento di nastro magnetico, il cui inizio e fine erano uniti a creare un anello, girava tra due videoregistratori collegati l'uno alla telecamera e l'altro al monitor. Michele Sambin si posizionava tra la telecamera e lo schermo e, oscillando come un metronomo, ripeteva: «il tempo consuma le immagini, il tempo consuma i suoni». Sullo schermo si moltiplicavano in sovrapposizione le immagini in tempo reale, 'consumandosi' e trasformandosi in forme astratte. Lo stesso procedimento avveniva con le parole, che perdendo comprensibilità si trasformavano in suoni. L'artista ripropone una versione in digitale dell'installazione originaria. Tre proiezioni rappresentano la ricomposizione delle opere *Il tempo consuma*, *Sax soprano* e *Anche le mani invecchiano* del 1979.
(Progetto dell'installazione, 2020. Courtesy ArchiviVo Sambin)

Giovanotti Mondani Meccanici, *Computer comics*, 1984
installazione / 3 videoproiettori, colore, sonoro, 1 computer Apple II con emulatore interno, tulle teatrale
Giovanotti Mondani Meccanici - Antonio Glessi, Andrea Zingoni

Pionieri dell'uso espressivo del personal computer, in questa installazione i GMM presentano i primi *computer comics* della storia del fumetto, *Giovanotti Mondani Meccanici* e *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula*, proiettandoli su un tulle che ne riverbera l'immagine sul muro retrostante. Per contestualizzare la natura digitale dell'opera e offrirle tridimensionalità spaziale, sulle pareti laterali della stanza sono proiettate delle *pixel-textures*. Accanto alle proiezioni, su un computer Apple II (già presente nella versione originale, e riadattato), scorre il testo di Pier Vittorio Tondelli scritto appositamente nel 1984.
(Elaborazione grafica con logo e immagine dal primo fumetto dei GMM. Courtesy gli artisti)



Mario Convertino, *end, 1987/2020
videowall / 14 video, colore, sonoro, 13 monitor, 1 tablet, strutture in legno, pittura
Collezione Patrizia Convertino

*end di Mario Convertino è un videowall composto da tredici monitor e un tablet inseriti in tre strutture cubiche di legno dipinte che riproducono le lettere 'e', 'n' e 'd', a formare la parola 'end'. In alto a destra, il tablet, inserito all'interno di una scatola più piccola, riporta l'immagine di un asterisco. La parola si colora di una cascata di acqua elettronica e di lettere di differenti font e dimensioni, accompagnate da sonorità ipnotiche, secondo la pratica della 'videografica' (la grafica applicata al video), alla base della ricerca creativa dell'artista. (Veduta del videowall nella mostra *Video Set, 1987-1988*, Ferrara, Palazzo dei Diamanti, Padiglione d'Arte Contemporanea, Parco Massari. Foto Marco Caselli/Nirmal)



Studio Azzurro, *Coro*, 1995
ambiente sensibile / 4 videoproiettori, 16 programmi video, 4 speaker audio, tappetini sensibili, moquette
Collezione Studio Azzurro

Sulla superficie di un grande tappeto srotolato a terra sono proiettati alcuni corpi immobili che sembrano addormentati. Il visitatore, calpestandoli, li vede reagire al proprio gesto: più sono i passaggi, più si alimenta il coro di voci e movimenti, che riflette la danza involontaria dei visitatori. Il tappeto, spogliato delle decorazioni e animato dai corpi, diventa così metafora di un'intera 'cosmogonia sottoposta ai piedi dei potenti'. *Coro* è uno dei primi esempi di 'ambiente sensibile', uno spazio interattivo che ha permesso un nuovo rapporto con lo spettatore. (Veduta dell'installazione nella mostra *Embracing interactive art, 2001*, Tokyo, InterCommunication Center. Foto Studio Azzurro)



Cosimo Terlizzi, *Ritratto di famiglia*, 2001
video monocanale / video digitale, monitor, colore, sonoro, 5'
Collezione dell'artista

L'artista rielabora con software video digitali una fotografia del 1867, che rappresenta una ricca famiglia italiana in posa, facendo scorrere su di essa la telecamera come una lente di ingrandimento che ne rivela i particolari espressivi. «Lo spettatore – scrive l'artista – assiste alla narrazione di questa indagine, come un'esplorazione nei minimi dettagli di un'esistenza, o come qualcosa che può solo essere suggerito alla mente di chi guarda». (Still dell'opera. Courtesy l'artista)



Daniele Puppi, *Fatica n. 26*, 2004
installazione / 2 videoproiettori, 2 BrightSign, mixer audio, 2 diffusori, 2 subwoofer, 60'
Collezione privata

Fatica n. 26 è un'installazione video-sonora che si differenzia dalle altre opere del ciclo delle *Fatiche*, in quanto itinerante e site specific al tempo stesso. La particolarità consiste nel suo sviluppo angolare: si tratta di due videoproiezioni incrociate e sincronizzate che si 'fondono' in un angolo, offrendo allo spettatore brevi e intense percezioni tridimensionali. (Veduta dell'installazione nella mostra *Italy made in art: now*, 2006, Shanghai, Museum of Contemporary Art)



Rosa Barba, *Western round table*, 2007
 installazione / 2 proiettori 16 mm, 2 pellicole 16 mm, loop, sonoro ottico, 2'
 Collezione Nommas Foundation

L'opera si compone di due proiettori posizionati nell'angolo di una stanza, l'uno di fronte all'altro. Le pellicole non proiettano immagini ma luce, e scorrono all'unisono producendo suono. Il fascio di proiezione di un proiettore illumina l'altro, creando delle ombre sulla parete retrostante, simili alle sagome di due personaggi che dialogano. Fonte di ispirazione dell'opera è la conferenza che ebbe luogo nel Deserto del Mojave nel 1949 sulle pratiche artistiche contemporanee e sulla loro trasmissibilità, cui parteciparono scienziati, filosofi, esperti d'arte, tra cui Marcel Duchamp, Frank Lloyd Wright e Gregory Bateson.
 (Veduta dell'installazione, 2016, Amsterdam, Eye Filmmuseum. Foto Studio Hans Wilschut, courtesy l'artista e Vistamare/Vistamarestudio, Pescara/Milano)



Danilo Correale, *No more sleep no more*, 2016
 installazione / video digitale HD, colore, sonoro, 240', cuffie, chaise-longue
 Collezione dell'artista

No more sleep no more è pensata come un'installazione audiovisiva, in cui stare, passare del tempo, riposarsi. Lo spettatore è invitato a sdraiarsi su una *chaise-longue*, per ascoltare conversazioni tra l'artista e sociologi, storici, filosofi, antropologi, sul rapporto sonno-veglia, mentre osserva immagini astratte scorrere su un grande schermo.
 (Veduta dell'installazione nella mostra *Tales of exhaustion*, 2016, Bruxelles, La Loge. Courtesy La Loge e l'artista)



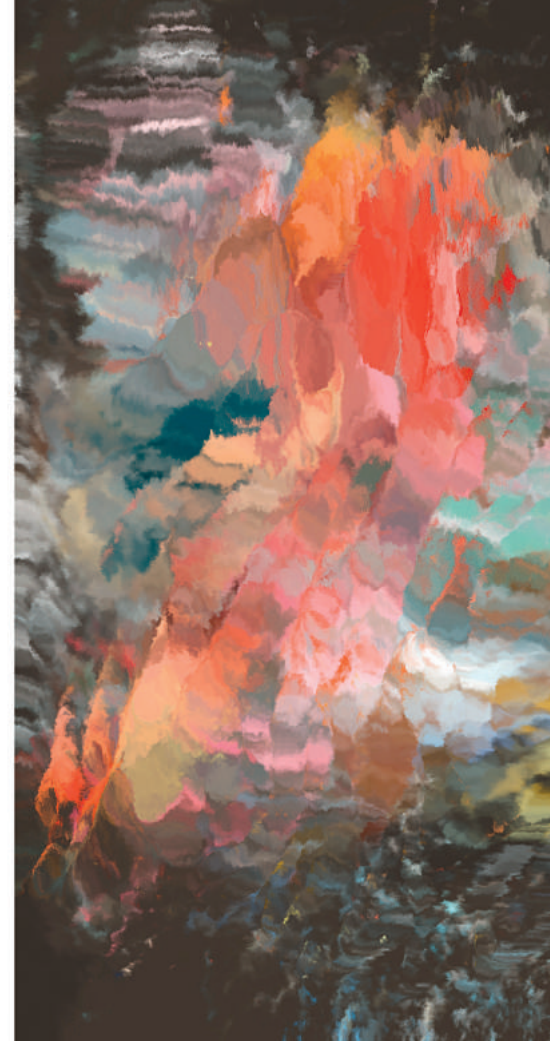
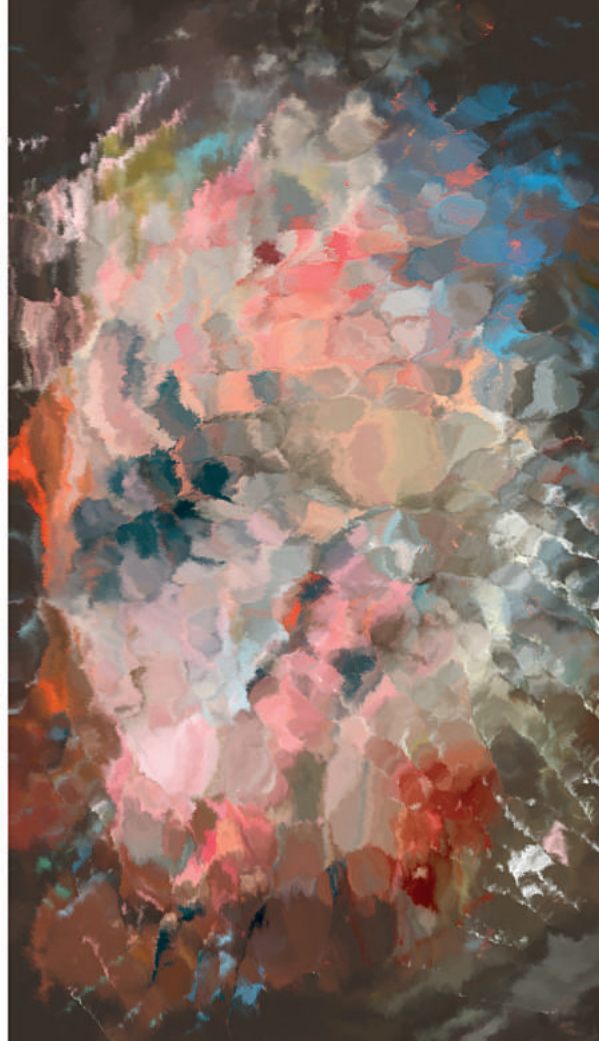
Elisa Giardina Papa, *Technologies of care*, 2016
 installazione / 2 video digitali HD, colore, sonoro, 24' 47", 2 cuffie, tappetini in schiuma, pannelli OSB,
 supporti in metallo, capelli
 Commissionata da Rhizome.org. Collezione dell'artista

Technologies of care è la prima opera di una trilogia sulle nuove forme di lavoro precario che emergono nell'epoca del capitalismo digitale, e sul loro rapporto con le emozioni. Nell'opera sono proposte storie legate al mondo dei caregiver online: un'artista-youtuber ASMR (acronimo per *autonomous sensory meridian response*), una *coach* per appuntamenti, una *fetish performer*, una scrittrice di racconti, una *fan-for-hire* per social media, una *nail artist*, un'operatrice dell'assistenza clienti e un *chatbot* umano.
 (Veduta dell'installazione nella mostra *TechnoCare*, 2019, Vienna, Kunstraum Niederoesterreich.
 Foto eSeL.at/Lorenz Seidler)



MASBEDO, *Blind mirrors*, 2019
 video monocanale / videoproiezione HD, colore, sonoro, 8' 35" loop
 Collezione degli artisti

Siamo all'interno della sala del Palazzo Valguarnera-Gangi di Palermo, luogo in cui Luchino Visconti ha girato la famosa scena del ballo del *Gattopardo*, simbolo della decadenza della vecchia aristocrazia e dell'ascesa della nuova borghesia. MASBEDO inserisce in questa *location* il Bharatanatyam del Tamil Nadu, danza della comunità indiana radicata nel capoluogo siciliano: un repertorio sofisticato di gesti delle mani, degli occhi, dei muscoli facciali. Gli specchi all'interno della sala sono come velati da una cataratta nera, causata dalle lampade a tungsteno che Visconti ha usato per ottenere un effetto di brillantezza, e che ne hanno invece annullato la capacità riflettente.
 (Still dell'opera. Courtesy gli artisti)



Quayola, *Transient #E_001-04_4ch*, dalla serie *Transient – Impermanent paintings*, 2020
installazione / video 4K multicanale, colore, sonoro, 13' 20" loop, 4 monitor 55", esemplare unico
Collezione dell'artista

Transient #E_001-04_4ch è una variante installativa a quattro schermi che deriva dalla serie *Transient* (una performance con musicisti, pianoforti robotizzati e proiezione). L'opera prosegue la ricerca di Quayola sulle tecniche artistiche tradizionali, in questo caso la pittura impressionista. La sperimentazione si estende al suono attraverso sistemi generativi non convenzionali. Un software sviluppato *ad hoc* permette di interconnettere immagini e suono. (Still dell'opera. Courtesy l'artista)

Donato Piccolo, *Video machine mobile*, 2022
videoscultura mobile / monitor, scheda elettronica dotata di intelligenza artificiale (Niklas Sallali Engineering), scheda Raspberry, servomotori seriali, sistema elettronico di scansione ambiente, sensori a ultrasuono, sensori acustici, scheda audio, trasformatore, 70 x 70 x 20 cm
Collezione dell'artista

Un monitor di circa 27 pollici è sostenuto da zampe robotiche, alimentate da un software artigianale, che sfrutta l'intelligenza artificiale per permettere alla struttura di muoversi e monitorare gli spazi circostanti. Utilizzando svariati sensori a ultrasuoni, questa scultura cinetica crea piccole interazioni con l'ambiente. Un cavo elettrico è collegato al monitor, fungendo non solo da alimentazione ma, metaforicamente, da 'guinzaglio', per far sì che l'opera non fuoriesca dallo spazio deputato.
(Foto courtesy l'artista)



Biografie degli artisti

Rosa Barba

Rosa Barba (Agrigento, 1972) vive in Germania, dove si è formata all'Academy of Media Arts di Colonia. Un'intensa carriera artistica la vede partecipare a molte mostre collettive internazionali, da Amsterdam a Lima, e a personali in Italia e all'estero. Nelle sue installazioni utilizza i materiali di cui è fatto il cinema: dalla pellicola (prediletta in 16 e 35 mm) al proiettore. Dal 2004 pubblica i *Printed cinema*. Affianca al lavoro artistico l'insegnamento, inizialmente presso il College of Fine Arts di Austin, in Texas, e successivamente al MIT, in Massachusetts, con un programma di arte, cultura e tecnologia.

Umberto Bignardi

Umberto Bignardi (Bologna, 1935 - Milano, 2022) si forma presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna nel 1954, iscrivendosi al corso di Scenografia. L'anno successivo si trasferisce a Roma, proseguendo gli studi con Toti Scialoja. Nel 1963 partecipa alla collettiva *13 pittori a Roma*, presso la Galleria La Tartaruga. È in questo contesto che conosce gli artisti della Scuola di piazza del Popolo. Alla Galleria L'Attico presenta una prima ricerca sull'immagine-movimento, ed espone *Fantavisore* e *Prismobile* (1966). Nello stesso anno si avvicina al CCI (Collettivo Cinema Indipendente) e collabora con Alfredo Leonardi per la realizzazione di *Motion vision*. Dal 1969 i suoi interessi s'indirizzano verso il settore industriale dell'Olivetti e dell'IBM, portando a realizzare l'installazione *Implicor* (1969-1970): un ambiente di schermi a specchio, esposto nella mostra *Italy: the new domestic landscape* al MoMA di New York nel 1972. Nel 1994 espone in una personale al Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea dell'Università La Sapienza di Roma. Tra le ultime mostre, sono da ricordare le due personali alla Galleria Bianconi di Milano, rispettivamente nel 2016 e nel 2020.

Daniel Buren

Daniel Buren (Boulogne-Billancourt, 1938) studia all'École Nationale Supérieure des Métiers, dal 1956 al 1960. Esordisce al Salon de la Jeune Peinture nel 1967, con il gruppo BMPT, composto anche da Olivier Mosset, Michel Parmentier e Niele Toroni. Le sue opere mettono in luce il rapporto tra arte e spazio, attraverso il linguaggio essenziale di linee bianche e colorate, come

nell'installazione permanente *Les deux plateaux* (1986) al Palais-Royal di Parigi. Utilizza vari supporti: tela, carta e plastica, legno e specchi. Alcune sue opere di formato monumentale, che interagiscono con il contesto urbano, sono presenti in Italia, tra la Toscana, Napoli, La Spezia e la Calabria.

Mario Convertino

Mario Convertino (Milano, 1948-1996) è noto nel mondo della musica dalla seconda metà degli anni Sessanta, in quanto ha curato la grafica di album di artisti come Pino Daniele, i Krisma, Lucio Battisti, Ivan Graziani. Sono note le copertine ideate per il mensile di musica «Gong». Stringe un forte legame con la creatività ludica e ironica di Bruno Munari, di cui è stato un collezionista. Realizza le sigle di programmi TV RAI: *Mister Fantasy* (1981), *Italia sera* (1983), *La domenica sportiva* e *Unomattina* (1986), *Mi manda Lubrano* (1990), la sigla dei Mondiali di Calcio, *Italia '90* (1990) e di *Ultimo minuto* (1993). Al 1987 risale il progetto visivo complessivo di *Immagina*, in onda su RAI 1.

Danilo Correale

Danilo Correale (Napoli, 1982) è artista e ricercatore. Vive e lavora tra New York e Napoli. Si diploma in Arti visive e studi curatoriali alla NABA di Milano. È Research Affiliate Fellowship presso la Columbia University di New York nel 2017 e ha fatto parte di Skowhegan, scuola di pittura e scultura, nell'ambito di residenze e programmi negli Stati Uniti e in Europa. Nella sua produzione analizza gli aspetti della vita umana come il lavoro, il tempo libero, il sonno, sotto le lenti del tempo e del corpo. La critica alla vita quotidiana è intesa come un progetto controegemonico, teso a favorire processi di soggettivazione.

Elisa Giardina Papa

Elisa Giardina Papa (Medicina, 1979) si forma presso la Rhode Island School of Design negli Stati Uniti, dove consegue un Master of Fine Arts. Nel 2017 inizia un PhD in Film, Media and Gender Studies presso l'University of California, Berkeley. Il lavoro dell'artista indaga temi quali genere, sessualità e lavoro in relazione al capitalismo neoliberalista e al Global South. Le sue opere sono state presentate presso: MoMA, Whitney Museum, 10^o Seoul Mediacity Biennale, 16^o Quadriennale di Roma, Rhizome, Flaherty NYC e ICA Milano. Giardina Papa è anche membro fondatore del collettivo di artiste Radha

May. Insegna presso la School of the Museum of Fine Arts della Tufts University di Boston.

Giovanotti Mondani Meccanici

I Giovanotti Mondani Meccanici, o GMM, nascono nella primavera del 1984 a Firenze per opera di Antonio Glessi (Gorizia, 1954) e Andrea Zingoni (Firenze, 1955), creatori della prima *computer-strip* della storia del fumetto, pubblicata sulla rivista di culto «Frigidaire». Dal 1984 al 2000 nel gruppo transitano Maurizio Davini, Loretta Mugnai, Roberto Davini, Marco Paoli, Giancarlo Torri. Da sempre definiti come 'hacker dell'immaginario', i GMM nel loro lavoro presentano un creativo modo di utilizzo delle tecnologie *consumer*, a cavallo tra il postmoderno e il *cyberpunk*. Le loro opere spaziano dai *computer comics* (*GMM*, *GMM contro Dracula*, *Il colore delle tenebre*), alle video e computer installazioni (*In-a-gadda-da-vida*, *Movimenti sul fondo*, *Tecnomaya in Infotown*), alla musica (*GMM LP*, *GMM - Music for installations*), alle installazioni di realtà artificiale (*Buddha vision*, *Yin-Yang*), alla video-poesia (*Coltello nella pancia*), ai *visual cyberdelici* e *trance* (*Electronc mandala*, *Jimi in the space*), a collaborazioni televisive (*Le avventure di Marionetti*), all'invenzione di fenomeni virali (*Gino il pollo*).

MASBEDO

MASBEDO è un duo artistico formato da Nicolò Massazza (Milano, 1973) e Iacopo Bedogni (Sarzana, 1970). Lavorano insieme dal 1999 e vivono attualmente tra Milano e Piacenza. Il loro lavoro è una costante esplorazione, e di conseguenza una commistione, di diversi linguaggi artistici: il video, l'installazione, il cinema, la performance, il teatro d'avanguardia e il *sound design*. Recentemente, hanno individuato nella relazione tra cinema e arte un territorio d'indagine prediletto, che approcciano con uno sguardo attento tanto agli elementi socio-antropologici quanto a quelli più intimi e poetici. Le loro opere sono state esposte in musei, biennali e istituzioni di tutto il mondo.

Fabio Mauri

Fabio Mauri (Roma, 1926-2009) nel 1942 fonda con Pier Paolo Pasolini la rivista «Il Setaccio». È presente alla Biennale di Venezia nel 1954 e l'anno seguente è a Roma con la sua prima personale alla Galleria Aureliana. Inizia a realizzare i monocromi dal titolo *Schermi* nel 1957. Negli anni Settanta, dedica la sua ricerca artistica alla performance,

i cui temi principali sono le riflessioni sull'identità europea e la Seconda guerra mondiale, producendo, nel 1971, opere come *Che cosa è il fascismo* ed *Ebrea*. Di Mauri si ricorda anche la realizzazione della serie *Proiezioni*, film proiettati su oggetti e corpi, iniziata nel 1975 con *Oscuramento*. Al 2009 risale l'ultima opera della serie, *Sfera*. Nello stesso anno è nominato Grande ufficiale dell'Ordine al merito della Repubblica italiana dal presidente Giorgio Napolitano.

Donato Piccolo

Donato Piccolo (Roma, 1976) si laurea in Filosofia e si diploma all'Accademia di Belle Arti di Roma. È stato assistente di Giacinto Cerone e Sol LeWitt. La sua prima opera è del 2002, *Il giornale di un solo giorno*, una performance con sculture, cui segue la mostra *Lello secondo Moretti*, ad Art Project, Roma (2003). Fra le mostre internazionali si ricordano: *Turbulence* (Fondation Boghossian, Bruxelles, 2015), *Thinking the unthinkable* (Ermitage, San Pietroburgo, 2017); *Blast!* (Hima Art Space, Shanghai, 2017), Biennale dell'Avana (2018). Le sue opere sono fatte di circuiti e microchip che lui stesso progetta e realizza, dando vita a macchine viventi che assumono sembianze organico/cibernetiche. Il disegno è parte integrante della sua ricerca, sia segno razionale e analitico che concretizzazione di un mondo immaginario.

Marinella Pirelli

Marinella Pirelli (Verona, 1925 - Varese, 2009) inizia la sua carriera di pittrice molto giovane. Dopo aver illustrato libri di botanica e aver avuto esperienze come scenografa e costumista, lavora a Roma nel disegno animato. Dagli anni Sessanta in poi realizza film sperimentali in 16 mm e il ciclo *Meteore*, frutto di una ricerca sulla luce condotta dall'inizio del decennio. Dopo il film *Doppio autoritratto* (1973-1974) e la morte del marito Giovanni Pirelli, scrittore e militante politico, prosegue la sua attività in modo appartato, ripresentandosi sulla scena artistica negli anni Duemila con una serie di mostre personali.

Fabrizio Plessi

Fabrizio Plessi (Reggio Emilia, 1940) studia all'Accademia di Belle Arti di Venezia e partecipa per la prima volta alla Biennale nel 1970, facendovi ritorno nel 1972. L'anno successivo presenta la personale *Acquabiografico*, presso la Galleria Vinciana di Milano.

Dal 1975, la sua arte arriva in Francia, Germania e Belgio, con azioni performative come *Camminare sull'acqua* e *Operazione il taglio del fiume*, alla Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau di Monaco (1979), all'Internationaal Cultureel Centrum di Anversa (1975, 1978, 1980), al Palais des Beaux-Arts di Bruxelles (1975, 1983) e al Centre Pompidou di Parigi (1982). Nel 1986 partecipa alla Biennale di Venezia con *Bronx*, e l'anno dopo a documenta 8 di Kassel con l'installazione *Roma*. Dal 1987 è stato professore e fondatore della cattedra di Umanizzazione delle tecnologie alla Kunsthochschule für Medien di Colonia, e dal 1994 titolare della cattedra di Scenografie elettroniche presso la stessa istituzione. Sono note le collaborazioni con le case di moda Calvin Klein, Louis Vuitton, Alberta Ferretti e Dior. Numerose le mostre antologiche e personali in vari musei del mondo.

Daniele Puppi

Daniele Puppi (Pordenone, 1970), fin dal suo esordio nel 1996, lavora a scardinare l'idea di spazio che ruota all'interno delle coordinate euclidee. Privilegiando la videoinstallazione, ne ha enfatizzato il suono e la riconfigurazione visivo-architettonica. Le tecnologie utilizzate sono funzionali all'attivazione e all'amplificazione multisensoriale delle facoltà percettive, visive e uditive dello spettatore, come parte integrante dell'opera. Ha al suo attivo mostre personali e collettive in Italia all'estero.

Quayola

Quayola (Roma, 1982) impiega la tecnologia come lente per esplorare le tensioni e gli equilibri tra forze apparentemente opposte: il reale e l'artificiale, il figurativo e l'astratto, il vecchio e il nuovo. La pittura paesaggista, la scultura e l'iconografia classica, sono alcune delle estetiche tradizionali di cui si serve come punto di partenza per le sue opere. La sua pratica si basa sulla creazione di software personalizzati, per declinarsi in performance audiovisive, video, sculture, opere su carta. I suoi lavori sono stati esposti in gallerie e musei di tutto il mondo, tra cui il V&A Museum di Londra, il Park Avenue Armory di New York, l'UCCA di Pechino, il SeMA di Seoul. Lavora a numerosi progetti musicali, collaborando con compositori, musicisti e orchestre. Nel 2013, ha vinto il Golden Nica al Prix Ars Electronica, in occasione del festival Ars Electronica di Linz.

Michele Sambin
Michele Sambin (Padova, 1951), regista, musicista e pittore, indaga il rapporto tra immagine e suono. Ai suoi esordi, tra il 1968 e il 1975, esplora il mezzo cinematografico, la musica elettronica, la ricerca con il computer e fa le prime esperienze con il videotape, medium principale delle sue opere. Nel 1978 è a Venezia in occasione della Biennale Arte per Artisti e Videotape. Nel 1980 fonda TAM Teatromusica, con Pierangela Allegro e Laurent Dupont, le cui creazioni sperimentano nuove ipotesi di composizione scenica, attraverso una personale forma di 'teatro totale'. In oltre trent'anni di attività, il gruppo presenta sulla scena nazionale e internazionale più di ottanta spettacoli. Sambin ha insegnato Multimediaalità nelle arti performative all'Università di Padova.

Studio Azzurro

Studio Azzurro nasce nel 1982, ad opera di Fabio Cirifino (Milano, 1949), Paolo Rosa (Rimini, 1949 - Corfù, 2013) e Leonardo Sangiorgi (Parma, 1949), cui si unisce Stefano Roveda (Milano, 1959), dal 1995 al 2011. Fin dall'inizio, il gruppo esplora le possibilità artistiche dei nuovi linguaggi tecnologici, in un attivo laboratorio di ricerca. Risalgono agli anni Ottanta le loro prime collaborazioni in ambito teatrale e cinematografico. Dal 1990, la ricerca del gruppo punta alla 'sensibilizzazione', attraverso l'uso di strumentazioni che aumentano la percezione sensoriale, come camere termiche, IR e raggi X. Negli stessi anni, sperimenta le potenzialità delle tecnologie dell'intertattività, producendo 'ambienti sensibili' in grado di rispondere all'attività del fruitore. L'interazione dello spettatore è un principio alla base dei numerosi allestimenti museali curati dagli artisti, in cui si pone una particolare attenzione al patrimonio paesaggistico e culturale, attraverso l'incontro e il racconto di chi lo vive e lo abita. La trasmissione del patrimonio immateriale attraverso le storie di chi ancora lo conosce, ha portato a definire il modello del 'museo di narrazione' per distinguerlo dal tradizionale 'museo di collezione'.

Cosimo Terlizzi

Cosimo Terlizzi (Bitonto, 1973) sperimenta molteplici media come la fotografia, la performance, l'installazione e il video. Tra i suoi primi film vi è *Aiuto! Orde barbare al Pratello* del 1996, sull'occupazione delle case a Bologna. Nel 2002 firma il cortometraggio *Rocca*

Petrosa e nel 2008 conclude il pluripremiato documentario *Murgia* (in tre episodi), insolito e ironico *road-movie* sul Parco nazionale dell'Alta Murgia in Puglia. Contemporaneamente, produce *S.N. via senza nome casa senza numero* (2008), un ciclo di otto episodi che ritraggono la vita di suo fratello e suo nipote. Nel 2015 collabora allo spettacolo *Aurora* del coreografo Alessandro Sciarroni, al quale è ispirato il film documentario *Aurora, un percorso di creazione*, dello stesso anno. Nel 2018 realizza con Buena Onda (casa di produzione di Valeria Golino, Riccardo Scamarcio e Viola Prestieri) la sua prima fiction, *Dei*. Dal 2019 al 2020 è stato il direttore artistico di Asolo Art Film Festival.

Franco Vaccari
Franco Vaccari (Modena, 1936), poeta, artista e fotografo, dopo una laurea in Fisica si avvicina all'arte come poeta visivo, attraverso il mezzo fotografico. Nel 1966 il suo libro *Le tracce* presenta la fotografia dei graffiti come poesia anonima, impronta di una presenza. Nel 1968 la prima personale, *L'ambiente buio*, è ospitata presso il Centro di Documentazione Visiva di Piacenza. Nel 1972 partecipa alla Biennale di Venezia con *Esposizione in tempo reale n. 4: lascia una traccia fotografica del tuo passaggio*, che mette in luce il suo 'realismo concettuale'. È presente anche a edizioni successive della Biennale, nel 1980 e nel 1993. Vaccari ha sempre accompagnato la sua produzione artistica con riflessioni teoriche, tra le quali *Duchamp e l'occultamento del lavoro* (1978) e *Fotografia e inconscio tecnologico* (1979), tradotto in francese; più recente, *Duchamp messo a nudo. Dai ready made alla finanza creativa* (2009).

Bill Viola
Bill Viola (New York, 1951) studia pittura, cinema sperimentale e musica elettronica, laureandosi nel 1973 alla Syracuse University. Nello stesso anno, realizza la sua prima mostra all'Everson Museum. Nel 1974 diventa direttore tecnico del centro di produzione e distribuzione video art/tapes/22 di Firenze. Tra il 1976 e il 1980, lavora per WNET Channel 13 Television Laboratory di New York. È stato il primo artista residente presso i laboratori di ricerca Atsugi della Sony Corporation a Tokyo. Nel 1998 è artista residente al Getty Research Institute di Los Angeles, dove studia le rappresentazioni delle emozioni umane, e avvia il ciclo *The passions*.

È stato premiato nel 1989 con la John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Fellowship e nel 2009 con il premio internazionale della Catalogna. Nel 2017 è eletto membro onorario della Royal Academy di Londra. Le sue opere, video monocale e installazioni, sono state esposte in tutto il mondo. Fra le mostre si ricordano: *Installations and videotapes* (MoMA, New York, 1987); 46ª Biennale di Venezia (1995); *Going forth by day* (Guggenheim Museum di New York e di Berlino, 2002-2003); *Rinascimento elettronico* (Palazzo Strozzi, Firenze, 2017).

Opere
Galleria d'Arte Moderna

Umberto Bignardi
Fantaviso, 1964/2019
scultura 'espansa'

Daniel Buren
D'un cadre à l'autre: 5 images/ fragments d'un modèle retransmis directement à l'échelle 1/1, 1974/2022
video 'in situ'

MASBEDO
Blind mirrors, 2019
video monocale

Fabio Mauri
Il televisore che piange, 1972
video monocale

Fabrizio Plessi
Water, 1976
installazione

Cosimo Terlizzi
Ritratto di famiglia, 2001
video monocale

Franco Vaccari
Esposizione in tempo reale n. 6: il mendicante elettronico - Der Bettler, 1973
video monocale

Bill Viola
Il vapore, 1975
installazione

Opere
Palazzo delle Esposizioni

Rosa Barba
Western round table, 2007
installazione

Mario Convertino
** end*, 1987/2020
videowall

Daniilo Correale
No more sleep no more, 2016
installazione

Elisa Giardina Papa
Technologies of care, 2016
installazione

Giovanotti Mondani Meccanici
Computer comics, 1984
installazione

Donato Piccolo
Video machine mobile, 2022
videoscultura mobile

Marinella Pirelli
Film ambiente, 1968-1969/2004
installazione

Daniele Puppi
Fatica n. 26, 2004
installazione

Quayola
Transient #E_001-04_4ch, 2020
installazione

Michele Sambin
Il tempo consuma, 1979/2021
installazione

Studio Azzurro
Coro, 1995
ambiente sensibile