

STUDIO AZZURRO

Biografia: Studio Azzurro è stato fondato nel 1982 da Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione). Nel 1995 si è unito al gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi. Inoltre vi collaborano: Antonio Augugliaro, Marco Barsottini, Alberto Bernocchi Missaglia, Reiner Bumke, Mario Coccimiglio, Ornella Costanzo, Laura D'Amore, Anna De Benedittis, Daniele De Palma, Laura Gatta, Elisa Giardina Papa, Tommaso Leddi, Silvia Pellizari, Lorenzo Sarti, Emanuele Siboni, Delphine Tonglet. Le origini di tale gruppo-progetto sono da ricercarsi nel "Laboratorio di comunicazione militante" cui aveva preso parte Paolo Rosa, tra i fondatori del gruppo. La prima tranche di lavori di "Studio Azzurro" è quella delle video-ambientazioni, dal 1982 al 1993, in cui l'impiego di monitor televisivi instaura una dialettica minimale con l'ambiente. In una successiva fase di ricerca, iniziata nel 1995 e tuttora in corso (quella degli ambienti sensibili, cioè videoinstallazioni animate con l'intervento degli spettatori), scompaiono i monitor televisivi e l'immagine video-proiettata dilaga nell'ambiente, adattandosi ai materiali più diversi. Un'altra peculiarità del metodo di lavoro di Studio Azzurro consiste nella commistione di codici espressivi adottati da discipline diverse: dalle scienze alle arti alla filosofia. Attraverso i videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, performance teatrali e film, ha segnato un percorso che è riconosciuto in tutto il mondo, da numerose e importanti manifestazioni artistiche e teatrali. Oltre che in opere sperimentali, l'attività del gruppo si lega ad esperienze più divulgative come la progettazione di musei e di esposizioni tematiche. In entrambi i casi, ha tentato di costruire un contesto comunicativo che veda una attiva e significativa partecipazione dello spettatore all'interno di un impianto narrativo, ispirato a una multitestualità e ad una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali. Rilevante sulla scena della videoarte europea è la produzione collettiva di Studio Azzurro, a partire dalle videoambientazioni degli anni Ottanta ("Luci di inganni", "Il nuotatore", "Veduta", il ciclo "Osservazioni sulla natura"). L'invenzione di sistemi di immagini audiovisuali che si modificano al tocco esterno (passaggio di dita o di piedi, batter di mani, voci ecc.) risale agli anni Novanta. Nascono così grandi ambientazioni interattive: "Tavoli" (1995) "Totale della battaglia" (1996), "Il soffio sull'angelo" (1997). Nel 1996 è stata realizzata una videoinstallazione permanente nel Museo New Metropolis di Amsterdam, "Il giardino delle anime". Il gruppo è impegnato anche in esperienze interdisciplinari di teatro, musica, danza. La ricerca di Studio Azzurro abbraccia anche il mondo del corto e del lungometraggio, in uno spirito di continua sperimentazione.

Il Gruppo: Fabio Cirifino, nato a Milano nel 1949, si forma come fotografo nello studio di Aldo Ballo. Dopo otto anni di collaborazione nel 1972 avvia un proprio studio fotografico e nel 1978 fonda lo Studio Azzurro Fotografia assieme a sei ex assistenti dello studio di A. Ballo. In questi anni sviluppa la sua attività nel campo della fotografia d'architettura e di design e di documentazione artistica collaborando con importanti riviste di settore come Domus, Gran Bazar, Interni. Nel 1982 è tra i promotori dello Studio Azzurro Produzioni dove sviluppa la propria professionalità occupandosi della creazione di immagini e della direzione della fotografia per le videoambientazioni, le produzioni video e le produzioni cinematografiche.

Leonardo Sangiorgi, nato a Parma nel 1949, Dopo aver conseguito il diploma di belle arti all'Accademia di Brera nel 1972 inizia la sua attività a Milano come grafico e illustratore per importanti case editrici come la Fabbri Editori, la Sonzogno e la Rusconi e realizza immagini per campagne pubblicitarie per note agenzie di pubblicità, negli stessi anni come indipendente realizza filmati sperimentali di animazione e brevi documentari di ricerca. Il disegno, il cinema e la comunicazione visiva con sistemi ad alta tecnologia sono i principali

temi di interesse della sua attività. Recentemente si è occupato per alcune reti televisive nazionali e internazionali della realizzazione di programmi video dedicati al rapporto tra immagini e musica, in particolare quella classica. Al suo lavoro con lo Studio Azzurro alterna, da alcuni anni, attività educative sul mare, in barca a vela, con i bambini.

Paolo Rosa, dopo varie esperienze nell'ambito del cinema sperimentale e delle arti visive, tra cui una Biennale di Venezia nel 1976 e una Mostra Internazionale del cinema del 1980, inizia l'esperienza con Studio Azzurro nel 1982. In questo ambito produttivo avvia insieme a Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi, e successivamente Stefano Roveda, un'attività di ricerca orientata verso la realizzazione di videoambientazioni, di film e spettacoli teatrali. Dal 1994, si interessa alle questioni dell'interattività e del multimediale applicate all'ambito dell'arte e dello spettacolo, progettando e dirigendo un gran numero di opere. Ha partecipato a varie manifestazioni tra cui Documenta 8 di Kassel, Biennale Architettura di Venezia, Biennale di Nagoya, Biennale ICC e conseguito significativi premi. Sul percorso di Studio Azzurro ha scritto tre libri editi da Electa e Silvanaeditoriale. Insegna nel Dipartimento di Arte e Media dell'Accademia di Brera a Milano.

Stefano Roveda, nato a Milano nel 1959, segue un percorso personale di ricerca artistica utilizzando diversi media (fotografia, computer, video fotocopiatrice, fax) praticando ready-made trash-art e copy-art per approdare alla produzione di installazioni d'arte ad alto contenuto tecnologico. Sviluppa la sua attività come fotografo, operatore di ripresa, video engineer, animatore 3D e programmatore software. Dal 1983, si occupa della progettazione e sviluppo di sistemi video interattivi per la diretta televisiva. Fonda nel 1991 lo studio Pigreco dove si occupa della ricerca e dello sviluppo di sistemi di realtà virtuale immersivi ed ibridi, di interfacce avanzate e di linguaggio post-simbolico, di sistemi multimediali interattivi e di computer grafica. Dal 1995 si è unito allo Studio Azzurro dove cura la progettazione informatica e degli impianti audio-video per le installazioni interattive.

Teatro: Nell'ambito del teatro, la tecnologia mette a confronto la natura fisica dei corpi da una parte e la natura immateriale del video dall'altra. L'impiego del video permette allo spettacolo di travalicare i tradizionali limiti spaziali e temporali della rappresentazione e di costituire una forma specifica di drammaturgia.

OPERE:

Prologo a Diario segreto contraffatto 1985

Correva come un lungo segno bianco 1986

La camera astratta 1987

Primo Scavo 1988

Delfi 1990

Ultima forma di liberta' il silenzio 1993

Striaz 1996

The Cenci 1997

Il fuoco, l'acqua, l'ombra 1998

Giacomo mio, salviamoci 1998

Wer mochte Wohl Kaspar Hauser sein 2000

Cinema: La ricerca di Studio Azzurro abbraccia anche il mondo del corto e del lungometraggio, in uno spirito di continua sperimentazione.

Facce di festa 1981

Lato D 1982

L'osservatorio nucleare del Sig. Nanof 1985

La variabile Felsen 1988

Dov'e' Yankel? 1994

Il Mnemonista 2000

Video Installazioni: Le video installazioni (Videoambienti) associano un dispositivo elettronico ad uno spazio fisico, componendo racconti che si estendono nel tempo in frammenti indipendenti, la cui unità è ricostruita dalla visionarietà dello spettatore, disponibile a farsi coinvolgere dall'opera. Le installazioni sono luoghi in cui avviene qualcosa, eventi più che opere. 1982 - 1992

Luci di inganni 1982

Due piramidi 1984

Il Nuotatore 1984

Vedute 1985

Storie per corse 1989

Traiettorie celesti 1990

Visit to Pompei 1991

Il Giardino delle cose 1992

Il viaggio 1993

Ultima forma di libertà 1993.

Il giardino dei colori 1994

Dov'e' Yankel 1994

Coro 1995

Tavoli: perché queste mani mi toccano? 1995

Totale della battaglia 1996

StriazeThe Cenci 1996

il soffio sull'angelo 1997

Il giardino delle anime 1997

il gorgo 1998

Il fuoco, l'acqua, l'ombra e Giacomo mio, salviamoci 1998

Ambienti sensibili 1999

Landing talk 1999

Video Installazioni interattive: Nelle installazioni interattive (Ambienti sensibili) la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio, dove gli effetti derivano dalle scelte e dalla presenza di più persone, dove accanto alla relazione uomo-dispositivo, rimane presente quella tra uomo e uomo. Gli ambienti interattivi sono supportati da “interfacce naturali”, cioè dispositivi che reagiscono senza l’uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l’utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche: toccare, calpestare, emettere suoni.

Tavoli: perchè queste mani mi toccano? 1995

Coro 1995

Totale della battaglia 1996

Il giardino delle anime 1997

Il soffio sull'angelo 1997

Il gorgo 1998

Landing talk 1999

Il bosco 2000

Dove va tutta 'sta gente 2000

Tamburi 2001

Le zattere dei sentimenti 2002

Meditazioni mediterraneo 2003

Progetti

Museo audiovisivo della resistenza 2000

Museo Trilussa 2000

Museo d'Andrade 2000

Museo dell'Industria e del Lavoro di Sesto 2001

Festa Senzafiltro 2006

Ad Hoc 2006

Dove va tutta 'sta gente 2006

presso la Galleria Alberto Sordi di Roma. Per la IV edizione della Notte Bianca, l'associazione Moving Gallery, in collaborazione con il Comune di Roma, presenta per la prima volta nella capitale, una video installazione interattiva.

Tomorrow Now - Pratiche artistiche contemporanee nella cultura digitale 2006

IUAV, Convento delle Terese. Appuntamento che la Fondazione Bevilacqua La Masa dedica al tema della cultura digitale.

Frammenti di una battaglia 2007

Origine e Deposizione 2007

Galleria Paola Verrengia di Salerno

Presenze video-soniche 2007, Casale della Cervelletta, collettiva di arti elettroniche. E' un evento ideato con l'intento di realizzare uno spazio collettivo in cui le opere di giovani artisti si incontrano e co-abitano con quelle di alcuni tra i maestri più affermati al mondo.

doppio dvd+libro "Studio Azzurro - Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica" 2007

Video sincronizzati, I video sincronizzati sono composti da due o più programmi trasmessi simultaneamente. Sono disposti in modo da ricomporre la natura organica di ciò che appare. E' come procedere in un continuo dialogo, a volte parallelo, altre volte generando uno scambio o ancora un incontro per dare vita ad un unico scenario.

Il combattimento di Ettore e Achille 1989

Aleksander Nevskij 1989

Trittico Marghera 2000

Trittico di sale 2000

Bibliografia

Cirifino F., Rosa P., Roveda S., Sangiorgi L. (a cura di),

Studio Azzurro. Ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione

Electa, Milano, 1999

Lissoni A. (a cura di),

Catalogo della mostra Caveau. Studio Azzurro,

Siena, Palazzo delle Papesse, 22 giugno-25 agosto 2002, ed. Gli Ori, Siena-Prato, 2002.

Studio Azzurro, Corsetti G.B.(a cura di),

La camera astratta. Tre spettacoli tra video e teatro

Valentini V. (a cura di),

Studio Azzurro. Percorsi fra video, cinema, teatro,

Electa, Milano 1995.

Sapienza, A.,

La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi: G.B. Corsetti e Studio Azzurro, Falso Movimento di M. Martone e Krypton di G. Cauteruccio,

Dip. Studi Letterari e Linguistici dell'Occidente, Istituto Universitario Orientale, Napoli, 1999

Mattei M. G., (a cura di)

Interattività – Studio Azzurro opere tra partecipazione e osservazione

Progetto Tecnoarte 1998, Perugia, Fondazione Umbria Spettacolo, 1999.

Poetica: Studio Azzurro è un luogo di produzione video e ricerca artistica, che si esprime con i linguaggi delle nuove tecnologie, improntati ad un recupero del legame tra arte, scienza e società che essi ritengono si sia rotto a partire dall'età post-rinascimentale. Studio Azzurro è figlio dei fermenti culturali degli anni Settanta, portando con sé l'insofferenza per i confini, per le differenze codificate tra le diverse forme d'arte. Infatti con l'uso del video hanno fatto teatro e musica, cinema e performance, e soprattutto le videoinstallazioni che loro preferiscono chiamare «videoambientazioni». Studio Azzurro rifiuta l'etichetta di "video-arte", l'intenzione programmatica del gruppo milanese consiste piuttosto nel rilevare le trasformazioni in atto attraverso l'esplicitazione del più autentico significato del video come «sistema simbolico» della contemporaneità, capace in sé di riassumere il mutamento epocale. Studio Azzurro indaga le possibilità poetiche ed espressive dei mezzi elettronici che così tanto incidono nelle relazioni della nostra epoca. Il suo ambito di ricerca artistica si esprime quindi con i linguaggi delle nuove tecnologie, concentrando l'indagine sulle loro possibilità poetiche ed espressive. L'essere aperti a nuove possibilità linguistiche ha fatto sì che Studio Azzurro sviluppasse orientamenti molto particolari: l'integrazione tra immagine elettronica e ambiente e la «partecipazione» degli spettatori allo «spettacolo». I lavori di Studio Azzurro si caratterizzano per la presenza del pubblico in scena, questi diventa parte integrante del significato dell'opera. Alla ricerca utopica di un'arte diffusa che si serve di un rinnovato utilizzo creativo dei nuovi sistemi mediatici, il gruppo si è mosso in collegamento con le scuole, i centri sociali, i gruppi di emarginati, operando «con gli strumenti dell'arte, confrontati però con l'invadenza, fortemente avvertita, dei mezzi di comunicazione» (cfr. <http://www.studioazzurro.com>). Il loro obiettivo tende a riassumere il mutamento epocale, coinvolgente sia il pensiero dell'arte, sia l'universo della comunicazione, fino ad arrivare alle modalità percettive di base del singolo individuo. Coniugando lucida consapevolezza e forte sensibilità sociale, Studio Azzurro delinea fin dagli esordi quelle che possono essere considerate le linee guida del suo lavoro: carattere ambientale dell'opera, che si fa più propriamente «evento», situazione, luogo dove intrecciare liberi percorsi narrativi; ruolo centrale dello spettatore, iscritto com'è in un percorso narrativo meramente evocativo, che stimola il pieno investimento del suo immaginario e lo modella come componente costitutiva essenziale, capace di realizzare le potenzialità dell'opera; neutralizzazione dell'apparato tecnologico, per mettere in scena un complesso gioco di interscambio tra reale e virtuale. I Videoambienti associano un dispositivo elettronico ad uno spazio fisico, componendo racconti che si estendono nel tempo in

frammenti indipendenti, la cui unità è ricostruita dalla visionarietà dello spettatore, disponibile a farsi coinvolgere dall'opera. Le installazioni sono luoghi in cui avviene qualcosa, eventi più che opere. Nelle installazioni interattive (Ambienti sensibili) la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio, dove gli effetti derivano dalle scelte e dalla presenza di più persone, dove accanto alla relazione uomo-dispositivo, rimane presente quella tra uomo e uomo. Gli ambienti interattivi sono supportati da "interfacce naturali", cioè dispositivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche: toccare, calpestare, emettere suoni. I video sincronizzati sono composti da due o più programmi trasmessi simultaneamente. Sono disposti in modo da ricomporre la natura organica di ciò che appare. E' come procedere in un continuo dialogo, a volte parallelo, altre volte generando uno scambio o ancora un incontro per dare vita ad un unico scenario.

Webliografia

http://www.italica.rai.it/galleria/ritratti/studio_azzurro.htm

http://www.noemalab.org/sections/specials/tetcm/2001-02/studio_azzurro/origini_poetica.html

<http://sdz.aiap.it/notizie/7430>

<http://www.caffeeuropa.it/immagini/31imm-studio.html>

<http://www.comune.benevento.it/ComuneBN/ABC/artisti/azzurro.htm>

http://www.exibart.it/profilo/autoriv2/persona_view.asp/id/1566

http://www.artstudio.it/titolo/art_2507.htm

<http://www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9798/98011923/e980121.htm>

http://www.rk22.com/?page_id=148

<http://www.neural.it/projects/virtual/studio.html>