

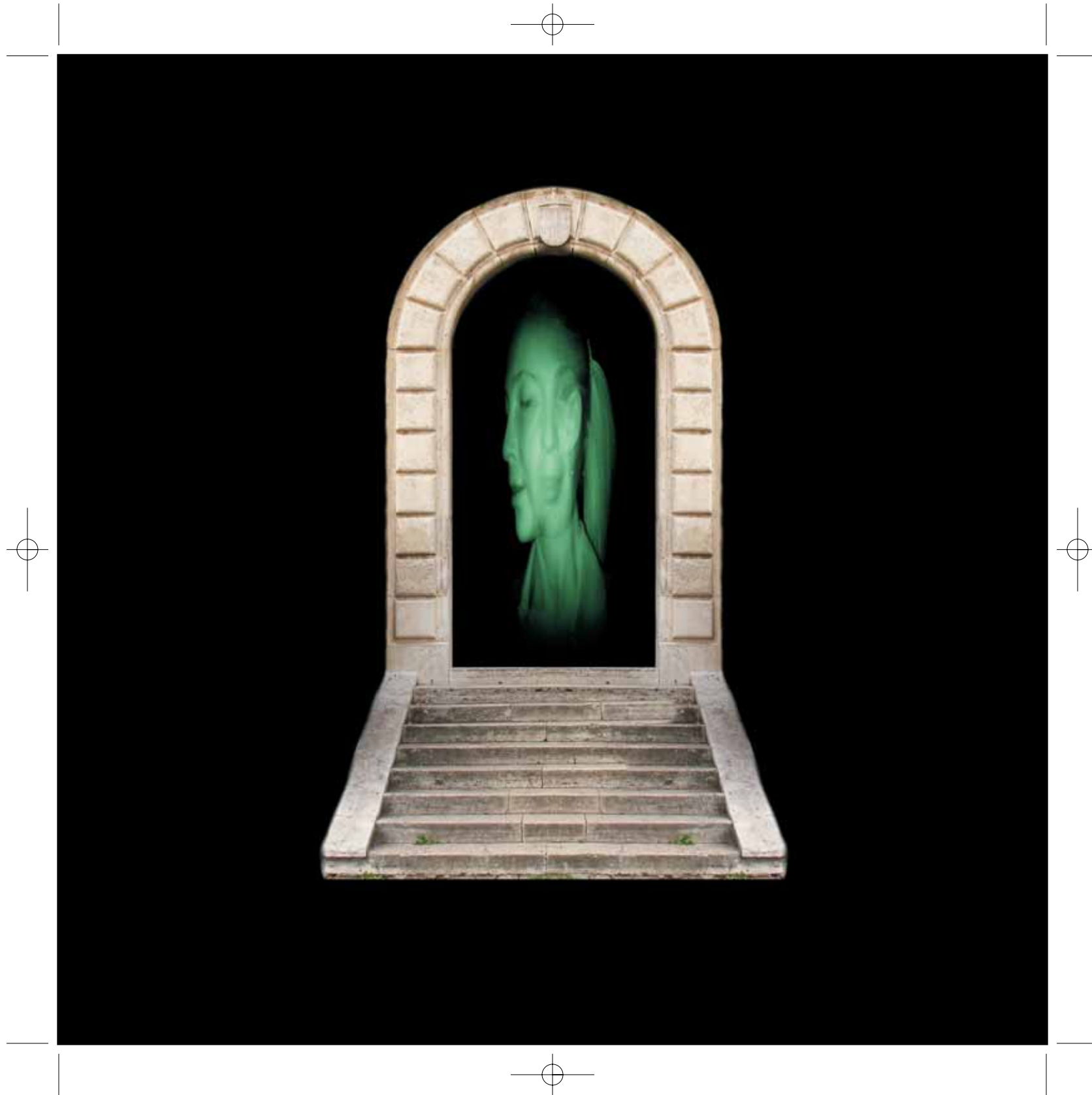
LA NOTTE  
BIANCA



THE NIGHT WATCHMEN



Real  
Academia de España  
en Roma



THE NIGHT WATCHMEN



Public Video Art para la  
Notte Bianca 2006

ELASTIC  
Group of Artistic Research  
Alexandro Ladaga & Silvia Manteiga

9-17 de septiembre 2006 - Templo de Bramante - Real Academia de España en Roma  
Piazza San Pietro in Montorio, 3

**Real Academia de España en Roma**

*Directora*  
Rosario Otegui Pascual

*Secretario*  
Enrique de Álvaro Reguera

**Embajada de España en Italia**

*Embajador*  
José Luis Dicenta Ballester

*Consejero Cultural*  
Joaquín Manrique Mayor

**Ayuntamiento de Roma para La Notte Bianca 2006**

*Alcalde de Roma*  
Walter Veltroni

**Public Video Art**

*Comisario*  
Irma Arestizábal  
*Secretaría Cultural del Instituto Italo-Latino Americano*

*Artistas*  
ELASTIC Group of Artistic Research  
Alexandro Ladaga & Silvia Manteiga

*Coordinacion ???*  
*Ines Carrelli Palombi???*

*Equipo técnico*  
Limelite

**Catálogo**

*Edición catálogo y maquetación*  
Centro Stampa De Vittoria

*Creación gráfica y fotografía*  
ELASTIC Group

*Traducción*  
Benedetta Valenza

**Patronato de la Real Academia de España en Roma**

*Presidenta*  
Leire Pajín

*Vicepresidente*  
Alfons Martinell

*Vocales*  
José Luis Dicenta  
Francisco Vázquez Vázquez  
Ramón González de Amezua y Noriega  
Carlos Alberdi  
Julián Martínez García  
Carlos Martínez Alonso  
Rosario Otegui  
Juan Carlos Elorza  
Teresa Berganza  
Jorge Fernández de León  
Rosa María Malet  
Aldo Olcese  
José María Pérez González  
Antonio Gallego Gallego  
José Hernández Muñoz  
Rafael Manzano Martos  
Alfredo Pérez de Armiñán

*Secretaria*  
Aina Calvo

**Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación**

*Ministro*  
Miguel Ángel Moratinos Coyaubé

*Secretaria de Estado para la Cooperación Internacional*  
Leire Pajín

*Director General de Relaciones Culturales y Científicas*  
Alfons Martinell

*Subdirectora General de Cooperación y Promoción Cultural Exterior*  
Aina Calvo

**Agradecimientos**

Arquitecto Raffaele Viola, Fabio Massimo Iaquone, Simonetta Lux y Domenico Scudero, Giorgia Calò, Lucrezia Cippitelli, tirocinanti del MLAC, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea Università di Roma "La Sapienza", Barbara Cecchini, Grazia Del Giudice, Simona Cresci.







La torre de la Academia de España se convierte en un faro que llama a Roma con motivo de la Noche Blanca. La joya del Gianicolo, el templete del Bramante, se ha transformado mágicamente para conjugar vanguardia e historia. El grupo Elastic ha preparado una composición en la que retomando el espíritu innovador del Bramante nos ofrece una nueva propuesta de actualización de una pieza arquitectónica única en el mundo.

A principios del 1500 el Bramante recibe el encargo de construir una Capilla en el lugar que, según diversas leyendas, había sido crucificado San Pietro. El encargo realizado por los reyes Isabel y Fernando de España se lleva a cabo siguiendo los cánones del más puro estilo renacentista y queda resuelto como un pequeño arquetipo arquitectónico, de proporciones perfectas, que ya para siempre será emblema y lugar de visita del Gianicolo.

En este lugar emblemático, el grupo Elástico con su composición de video-arte nos invita a visitar el Templete a la luz de las propuestas más vanguardistas del siglo XXI. Tradición y modernidad se dan la mano en *The Night Watchmen*. Los visitantes podrán sentir la inquietud que produce el hecho de que la pieza arquitectónica, habitualmente inerte, se llene de vida y aquello que había sido diseñado para ser visto desde un actor-sujeto externo, de pronto, cobre vida y nos observe a nosotros mismos como parte del devenir de las diversas existencias humanas. Juego de miradas en el que se funden los sujetos

Rosario Otegui Pascual

Testo Direttrice in Italiano



y en el que, nosotros mortales, nos podemos sentir parte de una arquitectura que ya es imperecedera y que por un momento nos permite estar encerrados en su propia inmortalidad.

Testo Direttrice in Italiano

Rosario Otegui Pascual

10





### The Night Watchmen

*"Todas las cosas son difíciles; el hombre no las puede explicar con palabras. El ojo no se cansa de ver, ni el oído se cansa de oír. Qué ha sido? Lo mismo que debe ser. Qué se ha hecho? Lo mismo que se debe hacer. No hay nada nuevo bajo el sol, y nadie puede decir: He aquí una cosa nueva, porque ella ya existió en los siglos que pasaron antes que nosotros."* Ecclesiastés: 1-8, 1-9,1-10,1-11

Sin duda al proyectar su intervención en la Academia de España en Roma para *La Noche Blanca* 2006 y cuando decidieron colocar las columnas de vídeo entre las columnas del Tempietto di San Pietro in Montorio Silvia Manteiga y Alexandro Ladaga recordaban que para Donato Bramante la idea de monumentalidad arquitectónica coincidía con la de la figura humana con valor histórico, la figura heroica. En lugar de los Filósofos y Héroe que Bramante pintó en el Palazzo del Podestà en Bergamo y en el Palazzo Panigarola en Milán, en la instalación para *La Noche Blanca* aparecen veinticuatro rostros anónimos, rostros femeninos, alargados hasta convertirse en "retratos-columna", cariatídes del siglo XXI, arquetipos. Sibilas que esperan y acogen, seducen, atrapan y, después se transforman, se desdoblán como Janos bifrontes. Jano, el Dios romano guardián del universo que, desde su habitación en el Gianicolo (colina que de él toma su nombre) supervisaba todo lo que pasaba en la ciudad o en la casa, sin perder de vista lo que pasaba fuera.

En cada monitor bustos en escala gigantesca que miramos, miran y nos miran girando lentamente sus cabezas en un sentido circular como es circular la planta y todo el entorno proyecta-

### The Night Watchmen

*"Tutte le cose sono in travaglio e nessuno potrebbe spiegarne il motivo. Non si sazia l'occhio di guardare né mai l'orecchio è sazio di udire. Ciò che è stato sarà e ciò che si è fatto si farà; non c'è niente di nuovo sotto il sole. C'è forse qualcosa di cui si possa dire: Guarda, questa è una novità? Proprio questa è già stata nei secoli che ci hanno preceduto."* Ecclesiaste: 1-8, 1-9, 1-10, 1-11

Senza dubbio al momento di progettare il loro intervento nell'Accademia di Spagna a Roma per *La Noche Blanca* 2006 e quando decisero di disporre le colonne video tra le colonne del Tempietto di San Pietro in Montorio, Silvia Manteiga e Alexandro Ladaga ricordavano che per Donato Bramante l'idea di monumentalità architettonica coincideva con quella della figura umana preta di valore storico, la figura eroica. Al posto dei Filosofi ed Eroi che Bramante dipinse nel Palazzo del Podestà a Bergamo e nel Palazzo Panigarola a Milano, nell'istallazione per *La Noche Blanca* appaiono ventiquattro volti anonimi, volti femminili, allungati al punto da trasformarsi in "ritratti-colonna", cariatidi del XXI secolo, archetipi. Sibille che aspettano e accolgono, seducono, conquistano e, poi si trasformano, si sdoppiano come Giani bifronti. Giano, il Dio romano guardiano dell'universo che, dalla sua abitazione nel Gianicolo (collina che da lui prende il nome) supervisionava tutto ciò che succedeva nella città e nella casa, senza perdere di vista ciò che succedeva fuori.

In ogni monitor i busti in scala gigantesca che guardiamo, guardano e ci guardano girando lentamente le teste in un senso circolare come circolare è la pianta e tutto l'ambiente progetta-

Irma Arestizábal

do para el tempietto. Son estas videocriaturas las protagonistas de un espacio "monumental", el convento de San Pietro in Montorio, ambiente ideal "complemento psicológico de una humanidad superior, cuyos actos y pensamientos están condicionados por la dimensión global del universo, por el espacio como totalidad del mundo"<sup>1</sup>.

Así como Bramante parte de una estructura modular o sea del desarrollo de una unidad formal (el cilindro: columnas, pórtico, balaustrada, cella, tambor y cúpula) Manteiga y Ladaga parten de la estructura de un rostro, tantos rostros como pantallas, y un par de ojos, tantos pares de ojos que exploran y controlan, contemplan y nos contemplan. Contemplar, etimológicamente, significa colocarse en un lugar (*templum*) desde donde la mirada puede abrazar el todo o desde donde se puede tener la vista total y esto es lo que sucede en la noche del 9 de septiembre: estamos en un templo y contemplamos el espacio circundante y la ciudad a nuestros pies.

La multitud de rostros nocturnos con las pupilas dilatadas (miradas infrared), circulares como la cúpula, encastradas en el tempietto dan una nueva visión de la arquitectura y del arte, hacen pensar en los ecos que se crean de las columnas al friso dórico decorado con metopas y triglifos, en la balaustrada libre en el espacio atmosférico, en la calota de la cúpula (casi un ojo cuando es vista desde arriba). Ecos que resuenan en los escalones circulares y que debían continuar en el claustro y en un anillo de columnas

to per il tempietto. Sono queste videocreature le protagoniste di uno spazio "monumentale", il convento di San Pietro in Montorio, ambiente ideale "complemento psicologico di un'umanità superiore, le cui azioni e pensieri sono condizionati dalla dimensione globale dell'universo, dallo spazio come totalità del mondo"<sup>1</sup>.

Così come Bramante parte da una struttura modulare ossia dallo sviluppo di un'unità formale (il cilindro: colonne, portico, balaustra, cella, tamburo e cupola) Manteiga e Ladaga partono dalla struttura di un viso, tanti visi quanti sono gli schermi, e un paio di occhi, tanti occhi che esplorano e controllano, osservano e ci osservano. Osservare, dal punto di vista etimologico significa collocarsi in un luogo (*templum*) da cui lo sguardo può abbracciare il tutto o da cui si può avere la visione globale e questo è ciò che accade il 9 settembre: ci troviamo in un tempio e contempliamo lo spazio circostante e la città ai nostri piedi.

La moltitudine di visi notturni con le pupille dilatate (sguardi infrared), circolari come la cupola, incastonati nel tempietto donano una nuova visione dell'architettura e dell'arte, fanno pensare agli echi che si creano dalle colonne al fregio dorico decorato con metope e triglifi, nella balaustra libera nello spazio atmosferico, nella calotta della cupola (quasi un occhio quando è vista dall'alto). Echi che risuonano negli scalini circolari e che dovevano continuare nel chiostro e in un anello di colonne che non si realizzò mai. Colonne di pietra che per *La Notte Bianca* si

que nunca se realizó. Columnas de granito que para *La Noche Blanca* se intercalan con las columnas digitales fundiéndose en una única piel donde los puntos del granito secular hacen pendant con los pixel de la imagen digital en una lectura que se hace mas evidente a medida que nos acercamos. Cuando estamos muy vecinos nos reflejamos en las pupilas gigantes como Bill Viola se refleja en el ojo de una lechuza en su vídeo *I Do Not Know What it is I like* (1986) declarando una primacía del ojo como órgano sensorial dominante desde el s.XX ya anticipado a finales del s.XIX por la litografía de Odilon Redon *El ojo como un extraño globo*.

La arquitectura para Bramante es arte abstracto, melodía en las proporciones y en las formas, expresión analítica y sintética al mismo tiempo, pura belleza (basada en la euritmia) que corresponde a las formas y a los valores espirituales y morales. Cristalino alternarse de volúmenes que ha sido pensado visualmente, escenográficamente, como pura música de formas y proporciones. Un perfecto equilibrio de formas donde debe manifestarse visualmente el equilibrio del universo.

El Tempietto di San Pietro in Montorio (1502) es monumento y símbolo a la vez. Un santuario que surge en el lugar donde se creía que había sido crucificado San Pedro un edificio que representa la Iglesia fundada por San Pedro.

La iglesia como punto radial. Con la elección de la planta central, de la cúpula hemisférica y

intercalano con le colonne digitali fondendosi in un'unica pelle dove i punti di pietra secolare fanno pendant con i pixel dell'immagine digitale in una lettura che si fa più chiara a mano a mano che ci avviciniamo. Quando siamo molto vicini ci riflettiamo nelle pupille giganti come Bill Viola si riflette nell'occhio di una civetta nel suo video *I Do Not Know What it is I like* (1986) dichiarando un predominio dell'occhio in quanto organo sensoriale dominante del XX secolo già anticipato alla fine del XIX secolo dalla litografia di Odilon Redon *L'œil comme un ballon bizarre*.

L'architettura per Bramante è arte astratta, melodia nelle proporzioni e nelle forme, espressione analitica e sintetica al contempo, pura bellezza (basata sull'euritmia) che corrisponde alle forme e ai valori spirituali e morali. Cristallino alternarsi di volumi che è stato pensato a livello visuale, scenografico, come pura musica di forme e proporzioni. Un perfetto equilibrio di forme in cui si deve manifestare a livello visivo l'equilibrio dell'universo.

Il Tempietto di San Pietro in Montorio (1502) è monumento ed emblema allo stesso tempo. Un santuario che sorge nel luogo in cui si credeva fosse stato crucifisso San Pietro, un edificio che rappresenta la Chiesa fondata da San Pietro.

La chiesa come punto di divulgazione. Con la scelta della pianta centrale, della cupola emisferica e delle colonne doriche (riformulate come toscatiche con annessa una base e un capitello

de las columnas dóricas (reformuladas a toscanas con el agregado de una base y un capitel de mármol) Bramante reconstruye el tipo del templo circular clásico -el modelo del templo de la Sibila en Tivoli es evidente<sup>2</sup>- mientras que la espacialidad monumental, reglada por simetrías y correspondencias rigurosas, tiene por objetivo reproducir en las formas de la arquitectura la armonía del cosmos. "Indudablemente, trata de fijar un modelo, un canon, un método, con vistas a una empresa que considera históricamente necesaria: la reconstrucción de la figura histórica de Roma como síntesis viva de la historia antigua y de la idea cristiana"<sup>3</sup>.

El criterio de centralidad y de subordinación del espacio y la revisitación del mundo clásico constituyen el germen formal del proyecto que Bramante estudió para el tempietto y para la reconstrucción de San Pedro en el Vaticano. Criterios que responden a los ideales latinos de severidad (*austerità*) y divinidad (*decoro*) y será la piedra millar de la arquitectura del Alto Renacimiento. Efectivamente *la maniera grande* se impondrá como modelo insuperable de fuerza y elegancia, como estilo mundial.

La presencia del grupo Elastic en un escenario que también comprende el espacio del espectador, permite reflexionar sobre la elasticidad de las videosuperficies y sobre la posibilidad de repensar y redimensionar la experiencia del espacio a través del uso de la imagen electrónica que, a diferencia del espacio del Renacimiento "sistemático (infinito, ontológicamente primario,

in marmo) Bramante ricostruisce il tipo di tempio circolare classico – il modello del tempio di Sibilla a Tivoli è evidente<sup>2</sup> – mentre la particolarità monumentale, regolata da simmetrie e corrispondenze rigorose, ha come obiettivo quello di riprodurre nelle forme architettoniche l'armonia del cosmo. "Indubbiamente, cerca di fissare un modello, un canone, un metodo, in vista di un'impresa che considera necessaria dal punto di vista storico: la ricostruzione della figura storica di Roma come sintesi viva della storia antica e dell'idea cristiana"<sup>3</sup>.

Il criterio di centralità e di subordinazione dello spazio e la rivisitazione del mondo classico costituiscono il germe formale del progetto che Bramante studiò per il tempietto e per la ricostruzione di San Pietro nel Vaticano. Criteri che rispondono agli ideali latini di severità (*austerità*) e divinità (*decoro*) e rappresenterà la pietra miliare dell'architettura dell'Alto Rinascimento. Effettivamente *la maniera grande* si imporrà come modello insuperabile di forza ed eleganza, come stile a livello mondiale.

La presenza del gruppo Elastic in uno scenario che include anche lo spazio dello spettatore, permette di riflettere sulla flessibilità delle videosuperfici e sulla possibilità di ripensare e di ridimensionare l'esperienza dello spazio mediante l'uso dell'immagine elettronica che, a differenza dello spazio del Rinascimento "sistemático (infinito, primario a livello ontologico, in relazione ai corpi, omogeneo e isotopico)"<sup>4</sup> "riesce a rappresentare uno spazio illimitato, fluido, e in

con relación a los cuerpos, homogéneo e isotópico)"<sup>4</sup> "consigue representar un espacio ilimitado, fluido y en movimiento"<sup>5</sup>. Espacio de contemplación no mas estático, inmóvil, matérico sino dinámico, flexible. Superficie elástica que genera un continuum espacial entre interno y externo. Y así como el espacio del tempietto crece y parece crecer a través de un efecto de expansión espacial obtenido con expedientes ópticos que hacen aparecer el vano más amplio y mucho más alto que la realidad, los nuevos medios tecnológicos son capaces de expandir el espacio de la percepción y de la representación dando por resultado un sentido de la profundidad y de la historia nuevos, una nueva dialéctica entre espacio, visión y razón. Una innovación "comparable a la innovación de la perspectiva tridimensional con la misma carga revolucionaria de la que tuvo el desarrollo de la perspectiva tridimensional del Brunelleschi y de Leone Battista Alberti"<sup>6</sup>.

Diversas estrategias de la mirada existen a lo largo de la historia del arte: la perspectiva del Renacimiento, la anamorfosis del Manierismo, las teorías sobre el color de Eugène Chevreul al tiempo del impresionismo, la imagen moderna que, según Walter Benjamin, es aquella que se presta a la reproducción mecánica.

De las ideas de Bramante y Raffaello "emerge la idea de una convergencia y fusión de las artes, en cuanto cada una posee una experiencia de la realidad que contribuye a formar el significado o valor de la forma o de la visión: arquitec-

movimiento"<sup>5</sup>. Spazio di contemplazione non più statico, immobile, materiale, bensì dinamico, flessibile. Superficie elastica che genera un continuum spaziale tra interno ed esterno. E così come lo spazio del tempietto cresce e sembra crescere attraverso un effetto di espansione spaziale ottenuto con espedienti ottici che fanno apparire il vano più ampio e molto più alto che nella realtà, i nuovi mezzi tecnologici hanno la capacità di espandere lo spazio della percezione e della rappresentazione dando come risultato un senso della profondità e della storia nuovi, una nuova dialettica tra spazio, visione e ragione. Un'innovazione "paragonabile all'innovazione della prospettiva tridimensionale con la stessa carica rivoluzionaria di quella che ebbe lo sviluppo della prospettiva tridimensionale del Brunelleschi e di Leone Battista Alberti"<sup>6</sup>.

Esistono differenti strategie dello sguardo nella storia dell'arte: la prospettiva del rinascimento, la anamorfosi del Manierismo, le teorie sul colore di Eugène Chevreul all'epoca dell'impressionismo, l'immagine moderna che, secondo Walter Benjamin, è quella che si presta alla riproduzione meccanica.

Dalle idee di Bramante e Raffaello "emerge il concetto di una convergenza e fusione delle arti, in quanto ognuna di esse possiede una prova della realtà che contribuisce a formare il significato o valore della forma o della visione: architettura, pittura, scultura, sebbene siano prodotte con processi diversi si offrono allo stes-



tura, pintura, escultura, si bien son producidas con procesos diversos se dan de igual forma como imagen visiva, o sea como conjunto de formas coloreadas, claras y oscuras”<sup>7</sup>.

Un principio que se hace realidad observando este conjunto de arte de siglos del primer Renacimiento a Bramante, de Bramante al templo que, a la manera del de San Pietro in Montorio Rafael pinta en el *Matrimonio de la Virgen* (1504), a la capilla Raimondi que Gian Lorenzo Bernini realiza en la iglesia del mismo convento, a las técnicas avanzadas del arte digital. Simultaneidad de épocas, superposición de dimensiones, interacción de niveles, comunicación de tendencias (estilos).

18 Estamos ante un lugar tomado por un numero indeterminado de espacios imaginarios, sociopolíticos, religiosos, físicos, telepresentes, entrecruzados, mostrando un particular signo de la síntesis de las artes, donde es aceptable “no solo la unión multimedial de todas las artes en una obra de arte sino también la del arte con la realidad, porque mano en la mano con la síntesis de las artes va la tendencia a obliterar el límite entre creación estética y realidad”<sup>8</sup>.

Es interesante notar que el aporte contemporáneo se da a través del vídeo dado que la palabra latina *video* que, hoy día, da el nombre a un sistema de visión mediado por una máquina, significa “veo” y remite a la actividad de un sujeto que ve con los ojos.

“Aprendemos a mirar desde nuestro patri-

so modo como insieme di forme colorate, chiare e scure”<sup>7</sup>.

Un principio che diviene realtà osservando questo insieme di arti durante i secoli, dal primo Rinascimento a Bramante, da Bramante al tempio che, come in San Pietro in Montorio, Raffaello dipinge nel *Matrimonio della Vergine* (1504) nella cappella Raimondi che Gian Lorenzo Bernini realizza nella chiesa dello stesso convento, fino alle tecniche avanzate dell’arte digitale. Simultaneità di epoche, sovrapposizione di dimensioni, interazione di livelli, comunicazione di tendenze (stili).

Siamo dinanzi a un luogo scelto tra un numero indeterminato di spazi immaginari, socio politici, religiosi, fisici, tele presenti, intrecciati, mostrando una particolare manifestazione della sintesi delle arti, dove è accettabile “non solo l’unione multimediale di tutte le arti in un’unica opera d’arte, ma anche quella dell’arte con la realtà, perché la tendenza ad annullare il limite tra creazione estetica e realtà va di pari passo con la sintesi delle arti”<sup>8</sup>.

È interessante notare che il contributo contemporaneo si realizza attraverso il linguaggio video; la parola latina *video* che, oggi giorno, dà il nome a un sistema visuale guidato da una macchina, significa “vedo” e si riferisce all’azione di un soggetto che vede con gli occhi.

“Impariamo a guardare dal nostro patrimonio visuale e mediante l’elaborazione del nostro registro personale di immagini. Sguardo e memoria si intrecciano e in questo modo si

monio visual y a través de la elaboración de nuestro registro personal de imágenes. Mirada y memoria se entrelazan y así se amplía nuestro espacio interior, se abren nuestras puertas de acceso a la sensibilidad<sup>9</sup>.

¿Cuántos ojos han contemplado el tempietto? ¿Cuántas veces ha sido estudiado? ¿Cuántos artistas lo han citado? ¿Cuántas personas lo han visitado?

El tempietto circular como un sacrario rodeado de columnas de granito a las que se suman las columnas de vídeo, en una especie de renacimiento digital y ascensional que atrae hoy, como desde hace siglos, personas provenientes de todo el mundo: Et fluent ad Eum omnes gentes. Is. II.2

ampia il nostro spazio interiore, si aprono le nostre porte di accesso alla sensibilità<sup>9</sup>.

Quanti occhi hanno contemplato il tempietto? Quante volte è stato studiato? Quanti artisti lo hanno citato? Quante persone lo hanno visitato?

Il tempietto circolare come un sacrario circondato da colonne di pietra alle quali si sommano le colonne di video, in una specie di rinascimento digitale e ascensionale che attira oggi, come secoli addietro, persone provenienti da tutto il mondo: Et fluent ad Eum omnes gentes. Is. II.2

Irma Arestizábal

<sup>1</sup>G. C. Argan, *Storia dell'arte italiana*, Sansoni, Firenze, 1968, Vol.2, pág. 371

<sup>2</sup>Numerosos estudiosos señalan el hecho de que Bramante representó el templo de Tivoli en una de las salas del claustro de Santa María de la Paz, su primera obra en Roma, donde aparece la leyenda *Et fluent ad Eum omnes gentes*. Is. II, 2

<sup>3</sup>Giulio Carlo Argan, Op. Cit., Vol. 3, pág. 39

<sup>4</sup>Edwin Panofsky, *Perspectiva de las formas simbólicas*, (1924-25)

<sup>5</sup>Alexandro Ladaga y Silvia Manteiga, *Strati Mobili: Video contestuale nell'Arte e nell'Architettura*, EdilStampa, Roma, 2006, pág. 5

<sup>6</sup>Bill Viola, Cit in Ibid, pág. 29

<sup>7</sup>Giulio Carlo Argan, Op. Cit., Vol. 3, pág. 39

<sup>8</sup>Bodo Marquand en el contexto de una muestra de Harald Szeeman, Cit. Por Lorenzo Taiuti, *Multimedia*, Meltemi, Roma, 2005

<sup>9</sup>Irma Arestizábal, *Las cosas son porque las vemos*, Padiglione Argentino, La Biennale di Venezia, 49 Esposizione Internazionale d'Arte, Marsilio Ed.

<sup>1</sup>G. C. Argan, *Storia dell'arte italiana*, Sansoni, Firenze, 1968, Vol. 2, pag. 371

<sup>2</sup>Numerosi studi segnalano il fatto che Bramante rappresentò il tempio di Tivoli in una delle sale del chiostro di Santa Maria della Pace, la sua prima opera a Roma, dove appare la scritta *Et fluent ad Eum omnes gentes*. Is. II, 2

<sup>3</sup>Giulio Carlo Argan, Op. Cit., Vol. 3, pag. 39

<sup>4</sup>Edwin Panofsky, *Prospettiva delle forme simboliche* (1924-25)

<sup>5</sup>Alexandro Ladaga e Silvia Manteiga, *Strati Mobili: Video contestuale nell'Arte e nell'Architettura*, EdilStampa, Roma, 2006, pag. 5

<sup>6</sup>Bill Viola, Cit in Ibid, pag. 29

<sup>7</sup>Giulio Carlo Argan, Op. Cit., Vol. 3, pag. 39

<sup>8</sup>Bodo Marquand nel contesto di una mostra di Harald Szeeman, Cit. da Lorenzo Taiuti, *Multimedia*, Meltemi, Roma, 2005

<sup>9</sup>Irma Arestizábal, *Las cosas son porque las vemos*, Padiglione Argentino, La Biennale di Venezia, 49 Esposizione Internazionale d'Arte, Marsilio Ed.



**Empatía, trascendencia, reflexión, mirada, doble, enigma, contexto arquitectónico, voyeurismo, vídeo infrarealidad**

*Mirada*

*"Hemos mirado el drama y hemos penetrado en su interior con una mirada aguda, una imagen simbólica cuyo sentido profundo casi adivinábamos, y que, como una cortina, deseábamos apartar para divisar detrás de ella la imagen original, una imagen que revela/oculta y que con su revelación simbólica incita a arrancar el velo, a descubrir su fondo misterioso"*

El origen de la tragedia, F. Nietzsche

*Video metamorfosis*

La vídeo instalación *The night watchmen* quiere transfigurar la gestualidad, revelar un mundo intermedio que muestra la génesis de la imagen en movimiento, la *meta-video-morfosis*. Una reflexión sobre la capacidad dramática de la imagen que revela la máscara de la carne, que trasfigura el rostro de mujeres-sibilas arrancando el velo, obligando a traspasar la mirada; retratos vídeo que buscan una proyección mas allá del umbral de lo conocido. En el terreno de la ambigüedad, dominado por el fondo del enigma, videocriaturas que nacen en el interior de la pantalla, se mueven y se desdobl原因 con una lentitud exasperante, mirándose alrededor curiosas, obligadas a permanecer fijas en el espacio de las columnas vídeo donde el sentido de desorientación nos lleva a una dimensión de tiempo congelado.

En el public vídeo art *The night watchmen* confirmamos además nuestro interés por el contexto arquitectónico. El monumento y su historia son

**Empatia, trascendenza, riflessione, sguardo, doppio, enigma, contesto architettonico, voyeurismo, video infrarealtà**

*Sguardo*

*"Abbiamo guardato il dramma e siamo penetrati con sguardo acuto nel suo intimo, un'immagine simbolica il cui profondo senso quasi stavamo per indovinare, e che, come una cortina, desideravamo scostare per scorgervi dietro l'immagine originaria, un'immagine che rivela/nasconde e che con la sua rivelazione simbolica incita a strappare il velo, a scoprire lo sfondo misterioso"*

La nascita della tragedia, F. Nietzsche

*Video metamorfosi*

L'installazione video *The night watchmen* vuole trasfigurare la gestualità, rivelare un mondo intermedio che mostra la genesi della video performance dell'immagine in movimento, la *meta-video-morfosis*. Una riflessione sulla capacità drammatica dell'immagine che fa rivelare la maschera nella carne, che trasfigura il volto di donne-sibille strappando il velo, costringendo a oltrepassare lo sguardo; ritratti video che cercano una proiezione oltre la soglia del conosciuto, nel territorio dell'ambiguità, dominato dallo sfondo dell'enigma, videocreature che nascono all'interno dello schermo e si muovono e sdoppiano con esasperante lentezza, guardandosi attorno curiose, costrette a rimanere imprigionate nello spazio delle colonne video dove il senso di spiazzamento conduce ad una dimensione di tempo raggelato.

Nel public video art *The night watchmen* confermiamo inoltre il nostro interesse verso il contesto architettonico. Il monumento e la sua storia

objeto del proceso de búsqueda entre pasado y contemporáneo. La relectura del tempietto se convierte en una investigación sobre su relación con todos los que lo han visitado o experimentado físicamente, visiblemente, empáticamente. El espacio arquitectónico como espacio mental del hombre de ayer como el de hoy que se transforma en una segunda piel, en un tatuaje "subliminal", digital, sobre las antiguas columnas de granito.

El monumento como una multiplicidad de rostros y miradas que se convierten video-metamórficamente, el relicario de granito como un cuerpo que incorpora y asimila a sus visitantes, como organismo viviente desde su creación hasta el presente, con todas las conexiones de pensamiento y con un subconsciente histórico constituido por las diferentes etapas de la historia, de la iconografía y la mitología antropológica del monte Gianicolo.

#### *Subliminal*

De cierta manera hemos querido realizar una pequeña sesión psicoanalítica del monumento con sus traumas y sus recuerdos, para realizar un retrato de la ciudad de Roma (a través del empleo de medios tecnológicos como la cámara de vídeo a infrarrojos) representada por fantasmagóricas sibilas que viven suspendidas entre lo real y lo virtual, entre el cuerpo y el espíritu, entre el hombre contemporáneo o el fantasma del pasado, videocriaturas o álter-ego.

#### *Infrarrojo*

La cámara de vídeo a infrarrojos es un

diventano oggetto processuale di ricerca tra passato e contemporaneo. La rilettura del tempietto diventa un'indagine sul suo rapporto con tutti quelli che lo hanno visitato o sperimentato fisicamente, visivamente, empaticamente. Lo spazio architettonico come spazio mentale dell'uomo di ieri come quello di oggi che si trasforma in una seconda pelle, un tatuaggio "subliminale", digitale, sulle antiche colonne di granito.

Il monumento come una molteplicità di volti e sguardi che si trasformano video-metamorficamente, il reliquiario di pietra come un corpo che ingloba e assimila i suoi visitatori, come organismo vivente dalla sua fondazione al presente, con tutte le connessioni di pensiero ma anche con un subconscio storico fatto dai diversi strati della storia, l'iconografia e la mitologia antropologica del monte Gianicolo.

#### *Subliminale*

In un certo modo abbiamo voluto fare una piccola seduta psicoanalitica del monumento con i suoi traumi e i suoi ricordi, per fare un ritratto della città di Roma attraverso l'utilizzo di mezzi come l'infrared, rappresentando delle fantomatiche sibile che vivono sospese tra il reale e il virtuale, tra il corpo e lo spirito, l'uomo contemporaneo o il fantasma del passato, videocreature o alter-ego.

#### *Infrared*

Per quanto riguarda l'uso dell'infrared questo è uno strumento che utilizziamo perchè ci permette di mostrare qualcosa che normalmente

instrumento que empleamos a menudo porque nos permite mostrar lo que normalmente el ojo no consigue ver. Es necesario grabar a oscuras; el performer no ve la cámara ni la acción ni el ambiente. El rayo infrarrojo revela lo invisible. Desde el punto de vista estilístico posee características muy interesantes: la mirada que generalmente tiene cierta profundidad, en este caso la pierde completamente y se vuelve vítrea con su consecuente incomunicabilidad enigmática. Trabajando con el infrarrojo la toma se ralentiza permitiendo concentrarse en el detalle, en lo que de otra manera pasaría desapercibido. Nuestras obras funcionan a menudo en esta dirección; en cualquier instante puede aparecer algo que es imperceptible y que se convierte en la clave de lectura de la obra. Dejamos siempre signos, huellas, pistas, y es el espectador el que tiene que recrear un mapa interior del trabajo. Es una idea inspirada a los personajes de Pirandello y Unamuno la de transformar las personas en videocriaturas, casi autómatas; personajes mecánicos cargados de gran profundidad y que al mismo tiempo son "otros". Cuando el ojo electrónico de la cámara captura visualmente un performer, éste sufre una metamorfosis, adquiere "otra" dimensión ajena a la persona real y concreta que ha abandonado su propia imagen. Nuestro trabajo bebe mucho de la mitología griega. Si miramos atrás a través de la monstruosidad, indirectamente somos capaces de recuperar una parte de humanidad. Nuestras criaturas son los centauros de la era contemporánea: mitad

ELASTIC Group of Artistic Research

l'occhio non vede. Si deve girare direttamente al buio e il performer non vede né la telecamera né l'azione né l'ambiente. E' un perscrutare di ciò che normalmente è il non-visibile. Anche dal punto di vista stilistico ha delle caratteristiche che troviamo molto interessanti: lo sguardo che generalmente ha una certa profondità, in questo caso la perde completamente e diventa vitreo con la sua conseguente incomunicabilità enigmatica. Lavorando con l'infrarosso la ripresa è rallentata permettendo di concentrarsi sul dettaglio, su ciò che altrimenti passerebbe inosservato. I nostri lavori funzionano molto in questo senso, ad ogni istante può comparire qualcosa di impercettibile, che diventa la chiave dell'opera. Lasciamo sempre dei segni, delle tracce, dopo di che è lo spettatore che deve ricreare una mappa interiore del lavoro. E' un'idea pirandelliana/unamuniana far diventare le persone delle videocreature, quasi automi, personaggi meccanici carichi di grande profondità e al contempo "altri". Nel momento stesso che un performer viene acquisito dall'occhio elettronico della telecamera, subisce una metamorfosi, acquista una dimensione "altra" al di fuori della persona reale e concreta che ha lasciato la propria immagine. Attingiamo molto dalla mitologia greca. Guardando indietro, attraverso la mostruosità, per riflesso, si è in grado di recuperare una parte di umanità. Le nostre creature sono i centauri dell'era contemporanea: metà video metà uomini, dei Giano bifronti appunto. La cultura iconica che sta alla fonte delle nostre operazioni artistiche si muove fra memorie

vídeo mitad hombre, Janos bifrontes. La cultura iconográfica que está en la raíz de nuestras actividades artísticas se mueve entre memorias clásicas de pintura y escultura que se han concentrado sobre las posturas del cuerpo y sobre experiencias de la vanguardia performativa, en la relación entre pasado y futuro.

#### *Empatía*

Otro aspecto fundamental de nuestro trabajo es la relación empática con el público. En muchas de nuestras obras a menudo se da un giro de tuerca al espectador, que pasa de ser un voyeur a ser "observado", o mejor dicho "espionado", como por ejemplo ocurre en el public video art *Eye/I Recorder*, realizado en 2001 en la arquitectura de los ex graneros Lorenese de Florencia, donde ojos gigantes escrutaban los movimientos de los transeúntes. En aquella instalación se cambiaban los papeles: miradas nocturnas infrared observaban a los espectadores convirtiéndolos en obra. Normalmente es el visitante el que mira la obra y no lo contrario. En la realización de *Eye/I Recorder* partimos de una idea de proyecto que queríamos desarrollar justo en aquel espacio, un trabajo *site specific*. Al ver los arcos de los ex graneros Lorenese los imaginamos inmediatamente animados y decidimos darles vida propia, animando la arquitectura. El gigantismo del ojo ciclópico, si llevado al extremo a través del uso del infrarrojo, es decir con una pupila privada de su profundidad y muy dilatada, se vuelve aún más inquietante. *Eye/I Recorder* es una especie de metateatro. Etimológicamente

clásicas de pintura y escultura que si sono concentrate sulle posture del corpo ed esperienze dell'avanguardia performativa, nel legame tra passato e futuro.

#### *Empatia*

Un altro elemento centrale del nostro lavoro è il rapporto empatico con il pubblico.

In molte delle nostre opere viene spesso ribaltato il ruolo dello spettatore: da voyeur a "visto", o meglio ancora "spiato", come ad esempio è accaduto nel public video art *Eye/I Recorder*, realizzato nel 2001 sull'architettura degli ex granai Lorenese a Firenze, dove occhi giganti scrutavano i movimenti dei passanti. In quel caso c'era senz'altro un ribaltamento delle parti: sguardi notturni infrared osservavano gli spettatori facendoli diventare l'opera. Normalmente è il visitatore che guarda l'opera e non il contrario. Per *Eye/I Recorder* siamo partiti da un'idea progettuale che volevamo sviluppare in quello spazio preciso, è stato quindi un lavoro *site specific*. Dopo aver visto le arcate degli Ex granai Lorenese le abbiamo automaticamente immaginate animate; a quel punto dovevamo dargli una vita propria, animando l'architettura. Il gigantismo dell'occhio ciclopico acquista già una sua imponenza, in più se lo porti all'estremo attraverso l'infrarosso, quindi con una pupilla svuotata della sua profondità e dilatata, diventa ancora più inquietante. *Eye/I Recorder* è una specie di metateatro. Teatro significa "luogo dove guardare" e questo è il punto dove guardare.

Invece in *Video Intimacy*, installazione *site*

teatro significa "lugar donde mirar" y éste es el punto desde donde hay que mirar.

En *Video Intimacy*, instalación *site specific* presentada en el Pabellón Italia de La Bienal de Venecia, el espectador *participa* en la obra de arte: cuando el espectador introduce la cabeza en uno de los orificios de la instalación inicia un diálogo de miradas con la videocriatura y el sujeto se vuelve objeto de observación de los otros espectadores que todavía no han entrado en el juego. Uno de los aspectos más lúdicos de *Video Intimacy* consistía en observar las cabezas que surgían a través de los orificios de la instalación. El espectador entrando en el juego se encuentra en el interior de una especie de vientre arquitectónico con el rostro iluminado del performer y una escena de intimidad video infrared a sus espaldas; paulatinamente surgen las cabezas de nuevos espectadores, estableciendo un juego de miradas cómplices entre las varias cabezas aisladas de los respectivos cuerpos.

El papel del público en cuanto *observador observado* es fundamental, así como la relación entre ficción y realidad y el binomio realidad apariencia. Escritores como Pirandello, Cervantes, Pessoa, Borges y Miguel de Unamuno, tratan temas e historias que hablan de la importancia de tomar consciencia de lo que es la realidad y de lo que es ficción y al mismo tiempo invitan a mezclar las cartas porque al final se trata de elementos inseparables. Realidad y ficción, historia e interpretación, historia y fuente mitológica, son partes de una misma cara. ¿Qué es lo importante, lo que

*specific* presentada al Padiglione Italia della Biennale di Venezia, lo spettatore diventa partecipe con l'opera d'arte e ha un'interazione tale che questa diventa la "sua" opera d'arte, non più quella di un pubblico in generale; ognuno ha la sua esperienza individuale e al contempo partecipativa: nel momento stesso in cui lo spettatore mette la testa nel foro e inizia un dialogo con la videocriatura a questo punto il lavoro acquista una forza in sé e il soggetto diventa oggetto di osservazione degli altri spettatori che non hanno ancora interagito. Un doppio gioco praticamente. Ma una delle cose più divertenti di *Video Intimacy* è stato vedere le teste spuntare dai fori dell'installazione. Lo spettatore si trova in una specie di ventre architettonico con il volto illuminato della performer e il video infrared alle sue spalle; di tanto in tanto la testa di un nuovo spettatore si affaccia creando un gioco di interazione tra le varie teste isolate dal corpo.

Il ruolo del pubblico in quanto *osservatore osservato* è fondamentale, così come il rapporto tra finzione e realtà e il binomio realtà apparenza cercando di identificarne i diversi strati di lettura. Scrittori come Pirandello, Cervantes, Pessoa, Borges e Miguel de Unamuno, trattano temi e storie che parlano dell'importanza di prendere coscienza di quello che è la realtà e di quello che è finzione ma allo stesso tempo invitano a mischiare il tutto perchè alla fine sono due componenti inscindibili. Realtà e finzione, storia e interpretazione, storia e fonte mitologica... sono parti di una medesima faccia. Cosa è importante,



crees o lo que ves? ¿Lo qué es realidad o lo que parece realidad? La interpretación es lo que cuenta.

#### *Contexto Arquitectónico*

El contexto arquitectónico de nuestros proyectos *site specific* son ambientes urbanos donde se subraya el aspecto metropolitano o el arqueológico, como si se quisiera penetrar la identidad histórica de la ciudad y su memoria. Jugando con las condiciones espacio temporales y sonoro visuales se crea un efecto de sorpresa y suspense ante los ojos del espectador. En nuestro libro *Strati mobili: Video contestuale nell'Arte e nell'Architettura* (EdilStampa, Roma, 2006) analizamos los diferentes niveles de sentido del vídeo en la sociedad contemporánea, cómo el vídeo puede transformar un paisaje urbano e histórico y cómo puede llegar a ser el lenguaje de una arquitectura relacional. Originalmente eran otros los tipos de obras que desempeñaban este papel; la escultura por ejemplo, con una fuerte presencia corpórea y monumental. Actualmente, con la desmaterialización de la cultura, es la imagen digital la que permite transformar la piel de la arquitectura con la imagen vídeo: el *public video art*.

quello che credi o quello che vedi? Quello che è realtà o quello che sembra realtà? L' interpretazione è ciò che conta.

#### *Contesto Architettonico*

I contesti architettonici fanno da "contenitore" ai nostri lavori *site specific*. Gli ambienti sono quelli urbani dove a volte viene sottolineato l'aspetto metropolitano, altre volte quello archeologico, quasi a voler penetrare l'identità storica della città. Il tutto è giocato sulle condizioni spazio-temporali e sonoro-visive che creano un effetto sorpresa agli occhi dello spettatore. Nel nostro libro *Strati mobili: Video contestuale nell'Arte e nell'Architettura* (EdilStampa, Roma, 2006) analizziamo i diversi livelli di significato del video nella società contemporanea, come il video possa trasformare un paesaggio urbano e storico e diventare il linguaggio di un'architettura relazionale. Diciamo che prima erano altri tipi di opere che avevano questo ruolo, la scultura per esempio, con una forte presenza corporea, monumentale. Invece adesso con la smaterializzazione della cultura è l'immagine digitale quella che permette di trasformare la pelle dell'architettura con l'immagine video: il *public video art*.

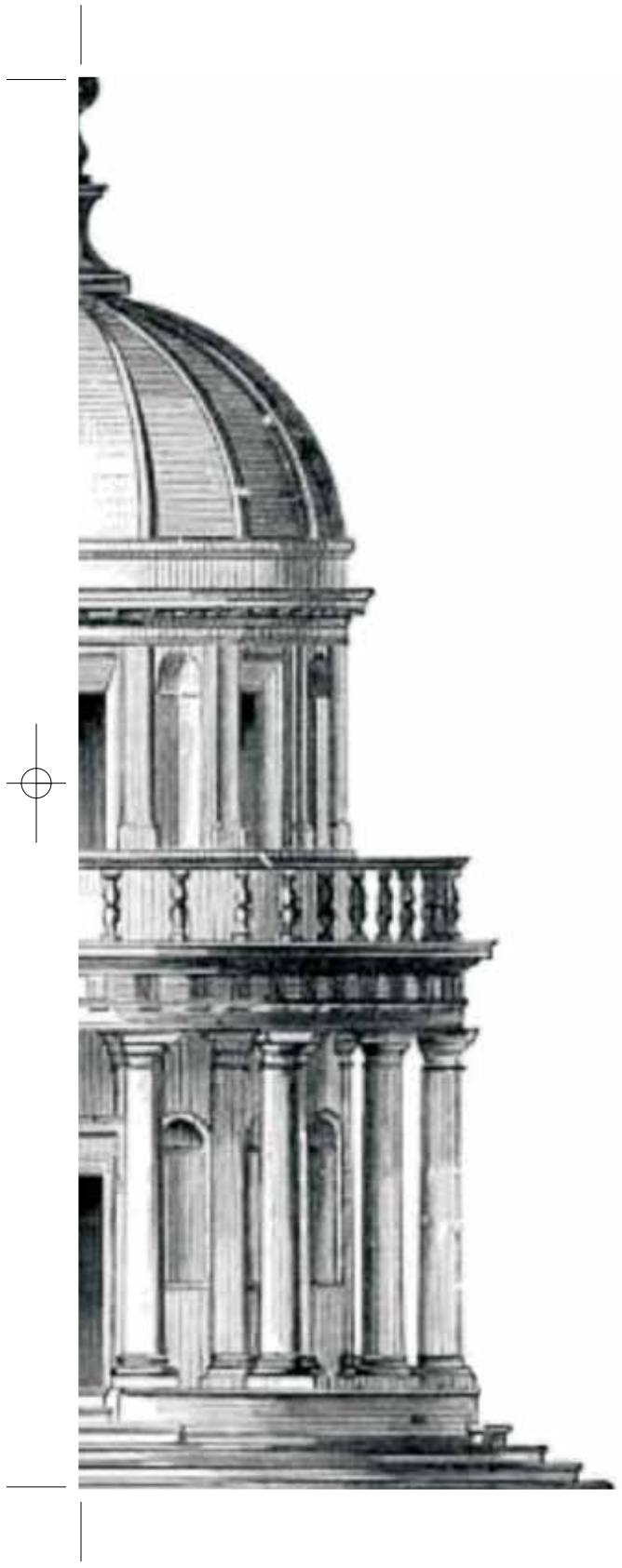
*"Est fluent ad Eum omnes gentes"*

*Progetto di Pullio Vitruvio Det  
per Tempio del Beato umite  
in Giordicolo - Roma*



*Tempio come fra  
di ottica a se' off  
come xcoli fa gente  
Ronzuete di tutto  
il suo molo*





*Colonne di granito  
e colonne di gres.*



*Imported*



*Pixel*

*18 Colonne digno to li. 24 Mitentti infentool*

Sibilla delfica  
di Michelangelo  
(Cappella Sistina)



↑  
Fresco

Visto rispetto  
intercolonna  
il colosso del  
tempio ↓



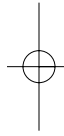
Visto reatura intesa  
Sibilla contemporanea  
incorporata in un  
quadro architettonico

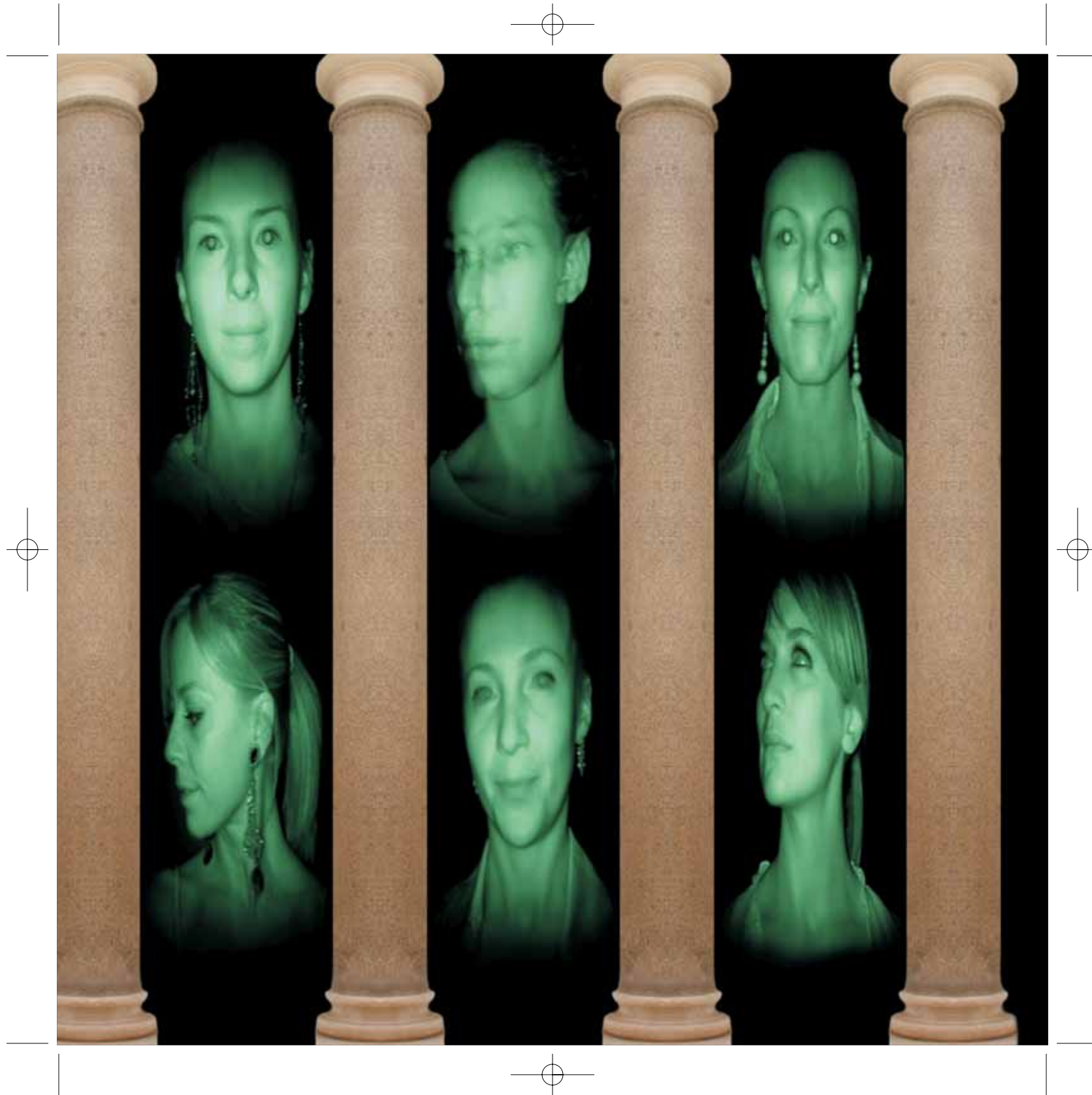


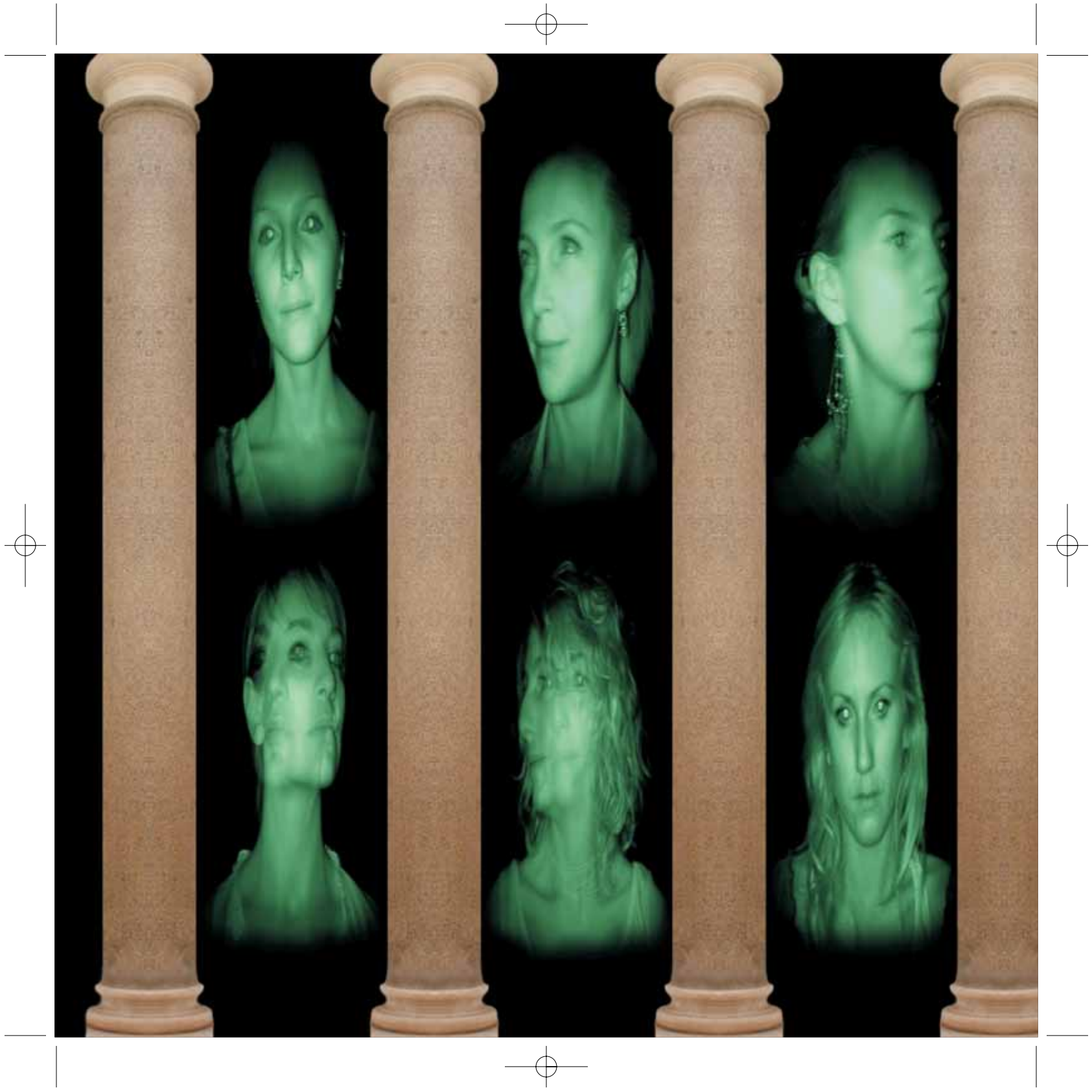
*Il doppio è questo Video*



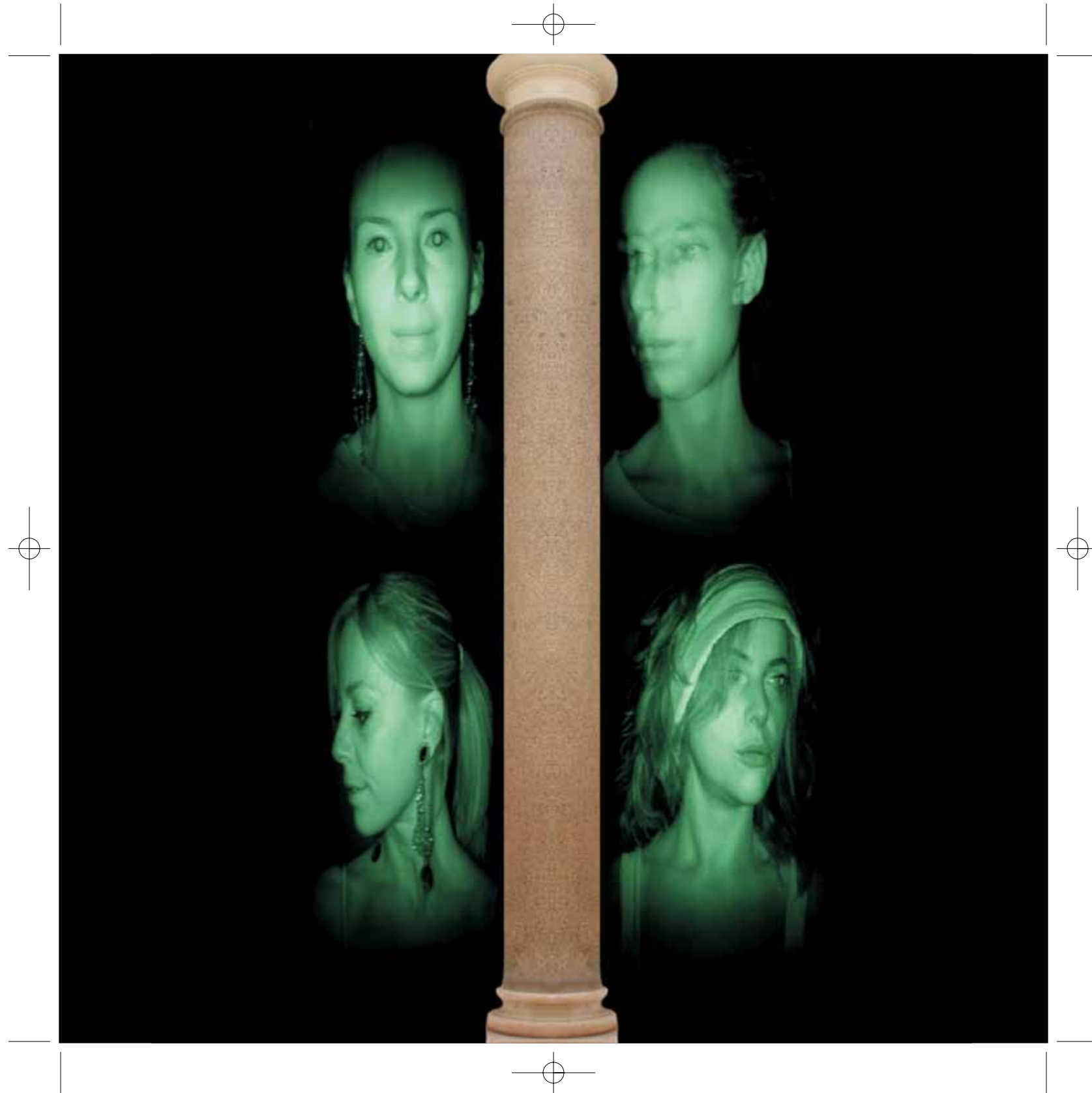
*Giama Birkente*















Lo sguardo INFRASO  
↓  
Proton → Squarci di pelato  
Vichi netici  
Slow motion  
Inquadratura fine Verticale  
Tiroto nido  
180°  
Sguardo arco luce  
Tocco la pancia con la spugna  
TOCCARE CON GLI OCCHI  
CON-TENPLARE  
Vida l'imivibile  
Sartore la notte

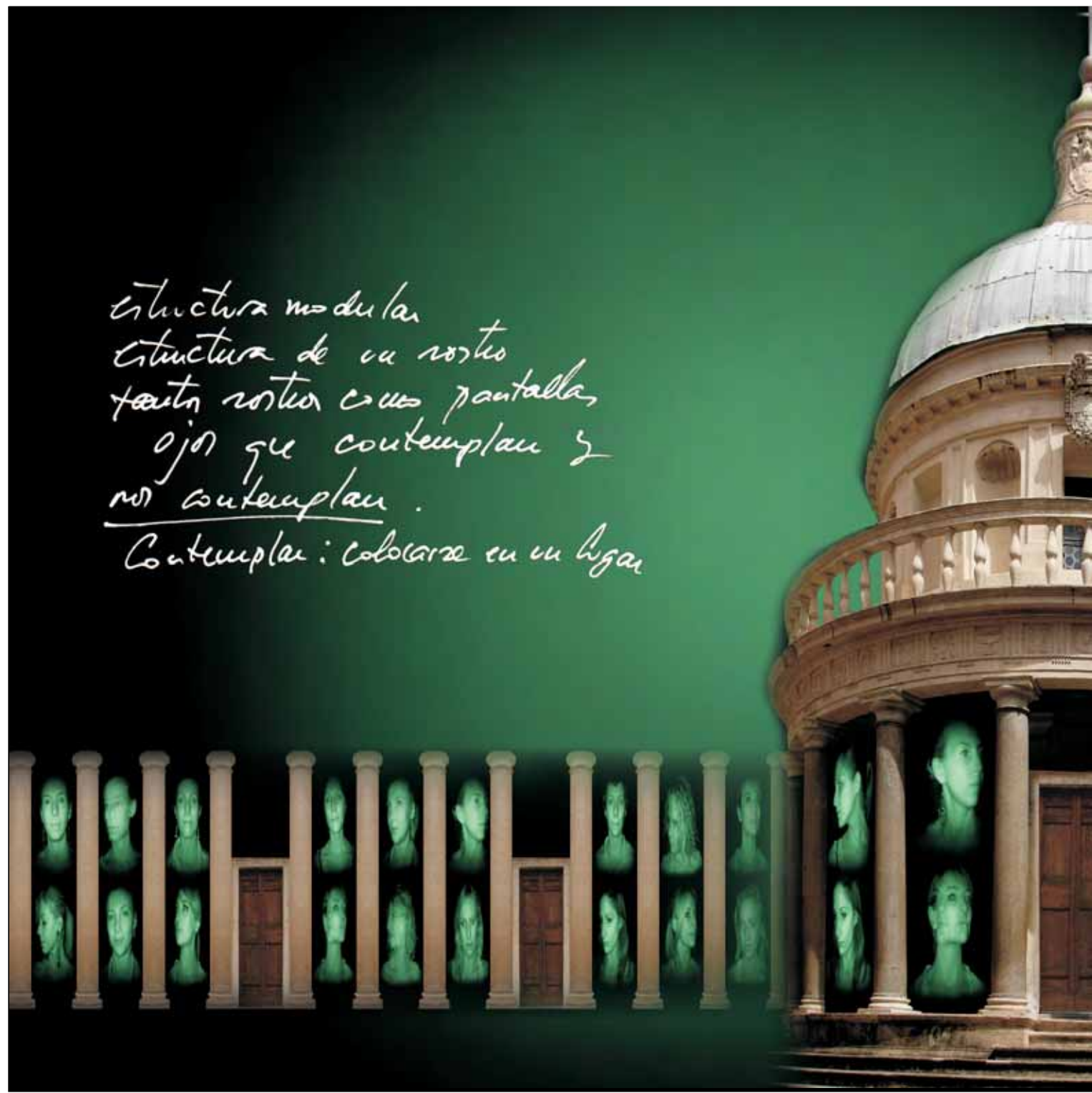




Contemplar una mirada  
que se entrecruza  
fijar lentamente  
Dar vida a la arquitectura



La donna è  
man: chissà, elettronica  
↓  
è il più grande per  
tutto il mondo di  
progetti



estructura modular  
estructura de un rostro  
facetas rostros como pantallas  
ojos que contemplan y  
no contemplan.  
Contemplar: colocarse en un lugar







#### ELASTIC Group of Artistic Research

ELASTIC Group of Artistic Research, fundado por Alexandro Ladaga (I) y Silvia Manteiga (E), trabaja con video y new media. Han realizado diversas operaciones de Public Video Art en Piazza del Popolo (Mine Man), Claustro de San Pedro in Vincolis (Eternal shadows), Piazzale delle Cascine (Eye Recorder), Porta Ticinese (Human Highways) Palazzo Reale (Amniotic City) por invitación de las ciudades de Roma, Florencia, Milán y Nápoles. ELASTIC ha realizado un proyecto site specific para Temps d'Images, producido por La Bienal de Venecia; ha sido artist in residence en The Kitchen (New York) y en el Museum Quartier de Viena. Han realizado su primera exposición individual en Nueva York por invitación de The Spanish Institute y han participado en la XIV Quadriennale de Roma.

Son autores del libro Strati Mobili: Video Contestuale nell'Arte e nell'Architettura (EdilStampa, 2006).

La Real Academia de España en Roma les ha encargado la realización del Public Video Art The night watchmen en el Templete de Bramante. Es la primera vez que un grupo artístico interviene con una instalación site specific en el monumento que inaugura la historia del Renacimiento.

ELASTIC Group of Artistic Research, fondato da Alexandro Ladaga (I) e Silvia Manteiga (E), lavora con i media digitali, video, suono, animazione, per la creazione di installazioni site specific e Public Video Art capaci di unire i linguaggi della tecnologia piu' recente al pensiero filosofico. Ladaga (laureato in Filosofia con indirizzo Estetica) e Manteiga (Laureata in Lettere con indirizzo Cultural Studies) hanno esposto a La Biennale di Venezia (Festival Temps d'Images) ed al 17° , 18° e 19° Festival International d'Art VIDEOFORMES. Sono stati artisti residenti a The Kitchen (New York) e hanno realizzato la loro prima personale negli USA a The Spanish Institute (New York). Sono stati invitati alla XIV Quadriennale di Roma e a Moving Time: Nam June Paik + 30 international video artists, l'ultima mostra dell'artista in vita. Sono autori del libro Strati Mobili: Video contestuale nell'Arte e nell'Architettura (EdilStampa 2006).

In occasione della Notte Bianca 2006 ELASTIC Group è stato invitato dall'Accademia di Spagna a Roma a realizzare un Public Video Art al Tempietto del Bramante nel Gianicolo. E' la prima volta che un gruppo artistico interviene sul monumento che inaugura la storia del Rinascimento.

*Premios y estancias de artista/ Premi e residenze*

2006

Kein Körper unter diesem Anschluss, Tanzquartier, Museum Quartier, Vienna, Austria.

2005

Versus, WUK Kunstzentrum, Vienna, Austria.

Ex-Cavating Archeological Underground, Cave di Carrara /Accademia di Belle Arti di Carrara.\*

2004

Finalisti del D40\_4 Concorso per giovani architetti e artisti indetto dalla DARC per la realizzazione dello spazio multimediale del MAXXI.

*Exposiciones individuales/ Mostre personali*

2006

Video portraits, Ierimonti Gallery, Milano.

Infared, Spazio Velan Centro d'Arte Contemporanea, Torino.

Video at Miart, Paolo Erbetta Arte Contemporanea, MIART, Milano.

2005

Mapping the City, MLAC Museo Laboratorio di Arte Contemporanea, Roma (a cura di Lorenzo Taiuti).

Corpo Elettronico, Galleria Giovanni Pintori, Bologna (a cura di Olivia Spatola).\*

TVision web site-specific, Tusciaelecta Arte Contemporanea nel Chianti (a cura di Arabella Natalini).

Istanbul Web Biennial 05 / Artbase Rhizome.org/finalisti dell'Italian Web Awards.

One man show, Artiscope Gallery, Bruxelles, MIART, Milano

44

2004

The Mystical Vision, Galleria Paolo Erbetta Arte Contemporanea, Foggia.\*

2003

Metaphysical Supplement, Maus Habitos, Espaço de Intervenção Cultural, Oporto.

Progetto per La Notte Mondiale del Teatro prodotto dal Teatro Nazionale San Joao.

2002

A circular sight, The Spanish Institute, New York (a cura di Julian Zugazagoitia).\*

2001

Mine Man, public video art, Piazza del Popolo, Roma.

Eye /I recorder, public video art, Piazzale delle Cascine, Firenze, (a cura di Augusto Pieroni).\*

A portrait of the artist as states of mind, Spazio Espositivo di Santa Verdiana, Università di Firenze

*Principales exposiciones colectivas/ Selezione mostre collettive*

2006

IX Bienal de La Habana, Dinámicas de la Cultura Urbana, La Habana, Cuba.

Videotheka, Kunsthalle, Vienna.

Moving Time: Tribute to Nam June Paik, Korean Cultural Service, New York, USA

Elettroshock: Il Video Italiano dagli anni '70 ad oggi, Accademia di Belle Arti di Pechino / Museo di Arte Contemporanea di Cantone, Cina (a cura di Bruno di Marino).\*

Biennale di Urban Design, Bologna (a cura di Laura Villani).\*

2005

Le Tribù della Memoria, Galleria Nazionale di Arte Moderna, Roma.\*

5th Ewha Media Art Exhibition, Seoul, Corea.\*

DIVA Digital Video Art Fair, New York, USA.\*

Ligne ART, con il sostegno della DARC, Ministeri Beni Culturali di Italia/Francia.\*

Euroscreen, Fornos Center for the Art and New Technology, Atene; Kresija Gallery, Ljubljana; Insa Art Space of the KCAF, Seoul; Istanbul Contemporary Art Museum; National Gallery of Kosovo.

2004

InvisibleNetwork, Digital Arts Convergence, Museum of Contemporary Art, Chicago, USA.

Video as Urban Condition, Austrian Cultural Forum, London, UK.

Out Video , Video in public spaces, Contemporary Art National Center, Ekaterinburg, Russia.

VI Salon Internacional de Arte Digital, Museo de Bellas Artes, La Habana, Cuba.\*

Espacios a la experimentacion, Museo de Arte Contemporaneo, San Juan, Costa Rica.\*

MUU Gallery, Helsinki, Finlandia.

DISPLAY / Art in public space, Kforumvienna, Vienna.

On Air: video in onda dall'Italia, Galleria d'Arte Contemporanea di Monfalcone, (GO); Kunst Meran im haus der Sparkasse, Meran / Merano ; MACRO Museo di Arte Contemporanea, Roma; Centro d'Arte Contemporanea "Luigi Pecci" di Prato, (a cura di Andrea Bruciati & Antonella Crippa).\*

2003

XIV Quadriennale di Roma, Antepima Napoli, Palazzo Reale, Napoli.\*

iMage, viewpoints on architecture, Stazione Leopolda, Spazio Alcatraz, Firenze.

(Sub)urban Visions, Aspex Art Gallery , Portsmouth, UK.

The misplacement of intimacy, Latitude 53, Edmonton, Alberta, Canada.

La scena emergente della Video Arte Italiana, Galeria Bellas Artes, Santiago de Chile (a cura di Antonio Arévalo).\*

International Video, Spark Contemporary Art Space, Syracuse, NY/Beacon Project Space, Beacon, New York.

Esterni, International show for Urban Equipment, public video art, Porta Ticinese, Milano (a cura di Laura Barreca).

2002

Festival Temps d'Images, Padiglione Italia, La Biennale di Venezia.\*

2001

Best Before End, Fondazione Bevilacqua la Masa, Venezia.

EriceLab, Digital Media and Psycho technology, Villa S.Giovanni, Erice, Sicilia.

Observatori, MUVIM Museo di Arte Moderna, Valencia.\*

*Principali Rassegne video/Festivals Video*

2005

FIAV, Festival International d'images artistiques video, Centro de Arte contemporanea Santa Monica, Barcelona,

Video.it, Circolo degli artisti, Torino (a cura di Elena Volpato, Francesco Poli, Mario Gorni).\*

VIDEOPOLIS, Visioni Digitali, VII Festival sulla rappresentazione dello spazio urbano Padova (I).\*

2004

XIX Festival International Videoformes, Clermont-Ferrand, Francia.\*

Simrishamn International Art Film Festival, Galleri Valfisken, Simrishamn, Svezia.\*



2003

2nd Detroit International Video Festival, The Museum of New Art, Detroit, USA.  
Microwave International Media Art Festival, Space Museum, Hong Kong, Cina.\*  
IIRIS Film Festival, JYVÄSKYLÄ/SAARIJÄRVI, Finlandia.

2002

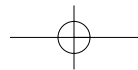
X CanariasMediaFest, Int.Festival of Video & Multimedia, Museo Elder de la Ciencia y la Tecnologia, Las Palmas (E).\*  
Backup International Festival of Video and New Media, BAUHAUS University of Weimar, Germania/Germany.\*  
VideA Festival of New Technologies, Mercat de les Flors, Barcelona.

2001

Up-and-Coming, Kestner Gesellschaft, Hannover, Germania.\*  
KinoFilm 6th International Short Film & Video Festival, Manchester, UK.\*

i

\* Exposiciones con catalogo/ Mostra con catalogo o altra pubblicazione.



Se terminó de imprimir en Septiembre 2006  
Centro Stampa De Vittoria - Roma - Italia

