ARTE E SUONO

Opere interattive e sonore dall'elettronica alla robotica

A CURA DI SIMONA ZAVA
E MONICA BONOLLO

ROCCA ROVERESCA, SENIGALLIA (AN)
09 NOVEMBRE 2019 - 07 GENNAIO 2020

Si ringrazia il Comune di Senigallia, il Sindaco Maurizio Mangialardi, l'Assessore alla Cultura Simonetta Bucari e tutto il personale dell'Assessorato alla Cultura. Si ringrazia il Polo Museale delle Marche diretto dal Dottor Peter Aufreiter, l'Architetto Lian Pellicanò e tutto il personale della Rocca Roveresca di Senigallia.

ARTE E SUONO

Opere interattive e sonore dall'elettronica alla robotica

ROCCA ROVERESCA, SENIGALLIA (AN)

09 NOVEMBRE 2019 - 07 GENNAIO 2020

Comune di SENIGALLIA

senigallia città della fotografia

Museo Comunale d'Arte Moderna, dell'Informazione e della Fotografia

In collaborazione con:

MiBACT Polo Museale delle Marche

ROCCA ROVERESCA SENIGALLIA

valmore studio d'arte

Valmore Studio d'Arte
Direzione: Valmore Zordan

Progettazione della mostra:
Simona Zava, Associazione Carlo Emanuele Bugatti - Amici del Musinf

ASSOCIAZIONE CARLO EMANUELE BUGATTI AMICI DEL MUSINF

Testi di:
Silvana Amati
Simona Zava
Monica Bonollo

L'INTERATTIVITÀ NELL'ARTE

di SILVANA AMATI

Presidente Associazione Carlo Emanuele Bugatti - Amici del Musinf

Questa mostra recupera l'innovativo lavoro svolto nella sua lunga storia dal Museo Comunale d'Arte Moderna dell'Informazione e della Fotografia di Senigallia che è da sempre l'Istituzione cittadina votata a promuovere, esporre e documentare la ricerca nell'arte contemporanea. Voglio ricordare l'iniziativa che realizzammo alla Rocca Roveresca nel 1988 "Electroworks - l'immagine Elettronica nell'Arte" e la stessa proposta organizzativa di oggi che rinnova una storica collaborazione con un caro amico del Museo Antonio D'Agostino, Valmore Studio d'Arte e la nostra Amministrazione Comunale. Come sono trascorsi alcuni anni dalla retrospettiva del francese Joël Stein dal titolo emblematico "Visione di una Ricerca", realizzata negli allora adattissimi spazi di Palazzo del Duca e curata da Valmore Zordan e Bernard Légé ed oggi come allora si rinnova l'impegno comune nella narrazione delle vicende del contemporaneo. Dalle ricerche scientifiche del mondo classico, alle osservazioni ed elaborazioni rinascimentali, dall'antica cultura araba alle innovazioni seicentesche, arte e scienza si sono contemplate vicendevolmente. Con la successiva industrializzazione è avvenuta di fatto una separazione che permarrà per almeno due secoli, oggi grazie alle nuove frontiere dell'informatica e della comunicazione, possiamo tentare di recuperare il senso pieno della ricerca artistica. "Arte e Suono – opere interattive e sonore dall'elettronica alla robotica" è una bella ed interessante iniziativa espositiva che ricostruisce anche aspetti storici del continuo rinnovamento dell'Arte. Peter Vogel con le sue sculture elettroniche, Ale Guzzetti con le opere robotiche e Fausto Balbo con le sue proposte cinetico-cimatiche, coprono mezzo secolo di coerente lavoro artistico. L'attività di proposta culturale del Musinf continua e si rinnova, è sicuramente questo il modo migliore per fornire un utile contributo ad un'adeguata lettura della vicenda contemporanea.

ARTE E SUONO

Opere interattive e sonore dall'elettronica alla robotica

di SIMONA ZAVA

Nel corso degli anni le nuove scoperte tecnologiche hanno contribuito sempre di più a rinnovare lo scenario artistico in un dialogo mai interrotto fra arte, tecnologia e scienza.

La mostra "Arte e Suono – opere interattive e sonore dall'elettronica alla robotica", allestita nelle maestose sale della Rocca Roveresca di Senigallia, riserva allo stupore uno spazio rilevante, proponendo una selezione di opere di esemplare importanza di tre artisti che rappresentano tre diverse generazioni: Peter Vogel, Ale Guzzetti e Fausto Balbo.

L'interesse rispetto al progresso tecnologico induce gli artisti in mostra verso nuovi percorsi, dando vita a ricerche innovative e sperimentazioni, che affascinano sempre di più gli spettatori. La tematica dell'elettronica e della robotica ha acceso autorevolmente la loro creatività, con l'imprescindibile esigenza di raccontare il nostro tempo, con un respiro veloce verso il futuro. La mirabile contaminazione tra la robotica e l'arte è messaggera di un nuovo dialogo, sempre più sofisticato, con la prerogativa fondamentale di coinvolgere lo spettatore a diventare parte attiva dell'opera stessa. Le opere dei tre artisti introducono lo spettatore verso un nuovo linguaggio, in un progetto ambizioso, che guarda lontano.

Peter Vogel (Friburgo, 1937-2017) è stato uno dei maggiori pionieri dell'arte elettronica e sonora. Dagli anni settanta crea opere d'arte interattive, che reagiscono alla presenza dello spettatore. Movimenti, suoni e luci dialogano con l'osservatore ma anche fra l'osservatore e se stesso. Ale Guzzetti (Tradate, Varese, 1953) è tra i primi artisti italiani dediti all'arte tecnologica e interattiva, cui lavora dal 1983; proprio di quegli anni sono le sue prime sculture sonore, in un continuum di opere sempre più tecnicamente sofisticate, fino ad arrivare alla robotica. Le opere di Ale Guzzetti

toccano tematiche importanti, i suoi robot offrono al visitatore oltre al fascino della scoperta, il piacere di incontrare un amico che arriva da un altro universo. Fausto Balbo (Ceva, Cuneo, 1970) coltiva la passione per la trasformazione degli strumenti musicali, crea sculture sonore che riscoprono e mettono in evidenza tutto quello che rimane nascosto negli oggetti della vita quotidiana; opere dove cinetica e cimatica dialogano contaminandosi a vicenda.

Nella mostra “Arte e Suono – opere interattive e sonore dall’elettronica alla robotica” lo spazio espositivo si dilata, diventa un suggestivo luogo d’incontro con le opere dei tre artisti, creando un grande impatto visivo e sonoro, suscitando curiosità, fascino e turbamento agli occhi di chi le osserva, rendendo magico l’istante in cui lo spettatore interagisce con l’opera stessa, in un colloquio con il futuro.

UN ITINERARIO NELLA SCULTURA SONORA

di MONICA BONOLLO

Il percorso della mostra si sviluppa attraverso le opere sonore e interattive dei tre artisti Peter Vogel, Ale Guzzetti e Fausto Balbo. Gli artisti rappresentano tre diverse generazioni: Peter Vogel è uno dei maggiori pionieri dell'arte elettronica e sonora; Ale Guzzetti anch'egli pioniere dell'arte interattiva e robotica e Fausto Balbo la cui ricerca sull'arte cimatica e sinestesica si sviluppa in anni più recenti.
Ciò che accomuna gli artisti delle tre generazioni, oltre alla ricerca sul rapporto fra arte e suono che li porta a focalizzarsi sulla dimensione interattiva del processo artistico, è una forte intenzionalità ludica, intesa come modalità privilegiata di esplorazione e di conoscenza.
Nelle loro opere la serietà e sacralità dell'"opera d'arte", che tradizionalmente incute soggezione e pretende distacco, svanisce lasciando posto alla spensieratezza e all'abbandono del gioco, che coinvolge e invita a prendere parte attiva all'evento.

PETER VOGEL

Affascinato dalla possibilità di creare delle strutture elettroniche che possiedano una sorta di "sensibilità" e di "comportamento" - in grado di percepire e reagire agli stimoli del mondo esterno tramite sensori e circuiti elettronici - nel 1969 Peter Vogel compie i suoi primi esperimenti con le "sculture cibernetiche".
Già nei primi anni '70 le opere di Vogel cominciano ad assumere l'aspetto che ancora oggi le caratterizza: strutture tridimensionali a fil di ferro che inglobano componenti elettroniche, resistenze, transistor, condensatori, relais, fotocellule, altoparlanti, piccoli motori.
L'opera può comunicare verso l'esterno attraverso la luce, il suono e il movimento ed è sensibile agli stimoli dell'ambiente tramite una fotocellula e un microfono. Lo spettatore percepisce questi segnali e può a sua volta comunicare con l'opera attraverso il suo movimento, producendo ombre e rumori.
Il processo viene innescato dalla sola presenza dello spettatore che, anche involontariamente, attiva le prime reazioni dell'opera. Prosegue poi grazie alla curiosità dello spettatore, che accogliendo l'invito alla comunicazione elabora delle strategie di comportamento per comprendere l'interlocutore.
La componente acustica presente già nelle prime opere di Vogel viene via via potenziata e resa sempre più complessa, attraverso l'approfondimento di strutture musicali ispirate a generi diversi.
Le opere di Vogel sono delle vere e proprie "partiture materializzate" rianimate dalla curiosità e

dall'istinto ludico dello spettatore.
Parlando delle sue opere Peter Vogel dice: “senza l’azione dell’osservatore l’oggetto è morto, solo attraverso il movimento viene risvegliato a reagire, e questo ancora stimola l’osservatore a sempre nuovi movimenti. Nel compiere i suoi movimenti e le sue azioni, […] balzeranno agli occhi dell’osservatore non solo le strutture di relazione degli oggetti, ma anche le proprie”. Il rapporto che lega intimamente l’opera allo spettatore è un rapporto di complicità, di responsabilità della reciproca esistenza.
È l’azione che fa vivere l’opera e la trasforma, che la suscita dalla sua dimensione di possibilità facendole acquisire quella di realtà. L’evento dinamico coinvolge lo spettatore che diviene parte necessaria del processo artistico. Con la sua sola presenza esso da l’avvio al processo e da quell’attimo in poi entra a far parte del gioco di trasformazioni reciproche, stimolato ad
acquisire la consapevolezza delle proprie modalità di relazione, dei propri meccanismi di comunicazione, delle proprie dinamiche cognitive.

ALE GUZZETTI

Nel 1983 Ale Guzzetti inizia a lavorare alle *Sculture sonore*. Dà così il via ad una proficua ricerca sui rapporti fra arte e tecnologia che sfocia in quella che, una decina di anni dopo, verrà definita “arte interattiva”. Le sculture di Guzzetti nascono in quegli anni come aggregazioni di oggetti ed elementi senza alcun rapporto logico fra loro ma raccolti e combinati dall’artista secondo le esigenze contingenti. Senza progetto o disegno iniziale l’opera ha una sua morfogenesi particolare che può prendere direzioni impreviste. E’ un organismo che deriva da una sorta di “evoluzione naturale” come risultato di un alternarsi di vincoli e possibilità.
Le sculture sonore si presentano come agglomerati di oggetti in plastica di uso comune (bottiglie, boe, tubi, …) che alloggiano circuiti elettronici o dispositivi luminosi in grado di emettere suoni, rumori, voci e luci, in risposta alle sollecitazioni esterne. La presenza, il contatto o la manipolazione diretta da parte dello spettatore permettono di modificare volume, timbri, altezze, cicli di ripetizione e pause tra un suono e l’altro e di condizionare gli effetti luminosi agendo attivamente sulla struttura audiovisiva dell’opera.
All’interno della ricerca sul rapporto suono-immagine si collocano negli anni ’90 i Vetri parlanti, sculture in vetro soffiato capaci di ascoltare e rielaborare i suoni circostanti, di vedere e riprodurre l’immagine degli spettatori attraverso micro-telecamere, di emettere segnali luminosi in interazione con gli eventi ambientali.

Nasce in questo modo la serie di *Sculture che osservano*: sculture che assorbono e riproducono ciclicamente le sequenze musicali generate da altre opere oltre ai rumori e alle voci presenti nell'ambiente, creando uno spazio sonoro fatto di interferenze e interazioni ricorsive.
I lavori più recenti di Ale Guzzetti, le serie *Affective robots* e *Sensitive pictures*, si concentrano sulla tecnologia robotica e sulla realizzazione di sculture che interagiscono sempre più con l'ambiente circostante. L'azione di rovesciamento dello sguardo viene portata a compimento. Le sculture osservano e seguono lo spettatore. O si osservano fra loro, anelano a scambiarsi gesti affettuosi in un desiderio ad oggi ancora frustrato. Sono sculture "senzienti" e "dotate di comportamenti", che aspirano a confondersi fra gli umani e a relazionarsi con loro in un rapporto reciproco.
Di particolare interesse il progetto *Techno gardens* a cui Ale Guzzetti dà avvio alle soglie del nuovo millennio. Si tratta di installazioni di micro-sculture robotiche capaci di rapportarsi simbioticamente con l'ambiente e contrapposte all'idea di scultura monumentale localizzata in un luogo. Sono piccoli oggetti tecnologici semoventi, alimentati da minuscoli pannelli solari, capaci di emettere flebili suoni, variati dalla presenza e dal movimento umano, in grado di accumulare energia ed illuminarsi la notte come lucciole, e capaci di piccoli e continui movimenti, come steli d'erba al vento. Da oltre vent'anni queste micro sculture vengono istallate nei più bei giardini del mondo e negli ambienti naturali del pianeta. Centinaia di piccole e quasi invisibili sculture sonore e interattive vengono dislocate nel mondo per esplorarlo ed interagire con esso.
Le sculture tecnologiche di Guzzetti non sono più semplici estensioni dell'uomo ma complessi organismi, dotati di comportamenti e di una loro vita autonoma, in grado di autorganizzarsi e automantenersi per esplorare il mondo attorno a loro. Esse instaurano nuove relazioni e
riflessioni fra mondo vegetale e animale "naturale" e mondo tecnologico "artificiale", confondendo e sfumando le reciproche delimitazioni e definizioni.

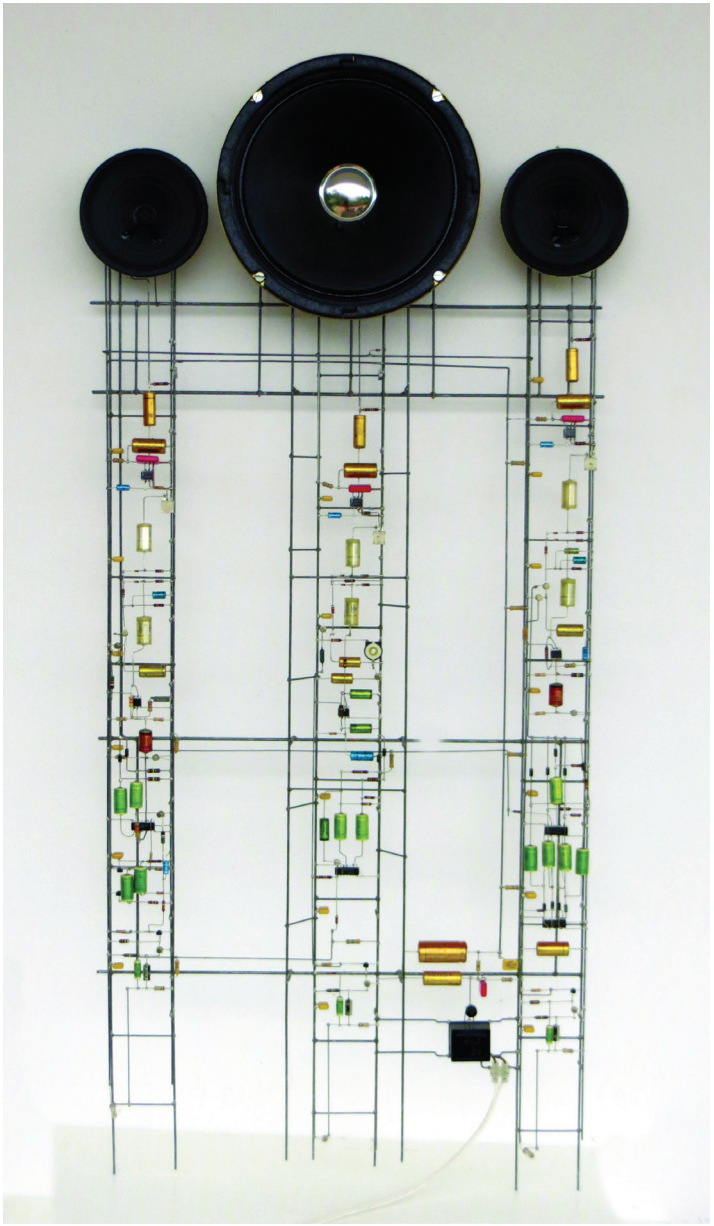
FAUSTO BALBO
Musicista e studioso di effetti sonori, ha nutrito a lungo una passione per la costruzione di strumenti musicali, che negli anni si sono trasformati nelle attuali sculture sonore.
La sua ricerca tende a riscoprire e mettere in evidenza gli aspetti nascosti degli oggetti quotidiani, non solo rispetto alla loro funzionalità ma anche e soprattutto rispetto alla loro capacità sonora, spesso totalmente inaspettata. Come afferma l'artista, l'intento è "dare voce all'inespresso".
Sperimentatore del suono e dei suoi effetti estetici mediati dalle nuove tecnologie, Balbo persegue una ricerca all'interno di una prospettiva artistica "sinestesica", facendo dialogare in particolare la

dimensione sonora con quella visiva.
Le sculture di Fausto Balbo assemblano oggetti di uso quotidiano, decontestualizzati e messi in relazione fra loro in modo inconsueto per rivelare il loro suono nascosto. Cinetica e "cimatica" dialogano contaminandosi a vicenda.[1] Le sculture dinamiche di Balbo mettono in scena la potenzialità di un suono di strutturare la materia.
L'opera *FB 31 50Hz Azione #4* funziona attraverso l'onda sinusoidale della corrente elettrica domestica. Questa, diffusa da un altoparlante, anima la limatura di ferro, distribuita sulla superficie dell'altoparlante e intrappolata fra campi magnetici di due opposte polarità, creando delle microsculture dinamiche, delle stalagmiti che mutano posizione e altezza grazie alle vibrazioni del suono. Con lo stesso principio nell'opera *FB39 Atomico 26 Danza* una radiosveglia, estrapolata dal suo contesto, non scandisce più il tempo in ore, minuti e secondi, ma genera una pulsazione ritmica, una musica ipnotica, che scatena la danza della limatura di ferro.
L'opera *FB48 Risonanze* è particolarmente significativa rispetto alla complessità della ricerca dell'artista. Innanzitutto prende in considerazione la cosiddetta Risonanza di Schumann, cioè quelle piccole oscillazioni del campo magnetico terrestre, con frequenze estremamente basse, la cui fondamentale - circa 7.8 Hz - è un'onda stazionaria nella cavità Terra-Ionosfera con una lunghezza uguale alla circonferenza della Terra. Ebbene queste onde non sono percepibili dall'orecchio umano e fanno parte del rumore di fondo. Balbo immagina un scambio-scontro tra l'elettromagnetismo del globo e l'inquinamento elettromagnetico dell'uomo tecnologico. Il risultato sonoro viene tradotto e manifestato attraverso il rumore creato dalle vibrazioni di una lastra di acciaio e contemporaneamente mostrato all'occhio attraverso un video che traduce il suono in immagini, animando delle forme geometriche.
L'intento è sempre quello di palesare all'orecchio e all'occhio il suono "occulto" degli oggetti che ci circondano e dell'ambiente in cui viviamo, aspetto di cui siamo assolutamente inconsapevoli.
Anche in Balbo l'interattività, cioè la necessità dello spettatore di partecipare al gioco dell'arte, è componente importante e in alcune opere imprescindibile.
Nell'opera *FB45 L'Attesa*, il suono per manifestarsi ha bisogno dell'interazione di un corpo, chiede che lo spettatore appoggi le mani facendo da conduttore, e liberando così il suono e l'emozione altrimenti racchiusa, congelata, dimenticata.
Fausto Balbo stabilisce delle nuove relazioni fra le cose per creare realtà altre e per dare rappresentazione visibile/acustica a ciò che nella nostra quotidianità non siamo in grado di percepire ed osservare, innalzando così la nostra consapevolezza.

[1] *Il termine "cimatica" viene coniato negli anni '60 dal medico svizzero Hans Jenny, per definire la teoria che tenta di dimostrare l'effetto morfogenetico delle onde sonore. E' lo studio di come il suono sia in grado di strutturare la materia.*

PETER VOGEL

1937-2017, FRIBURGO, GERMANIA

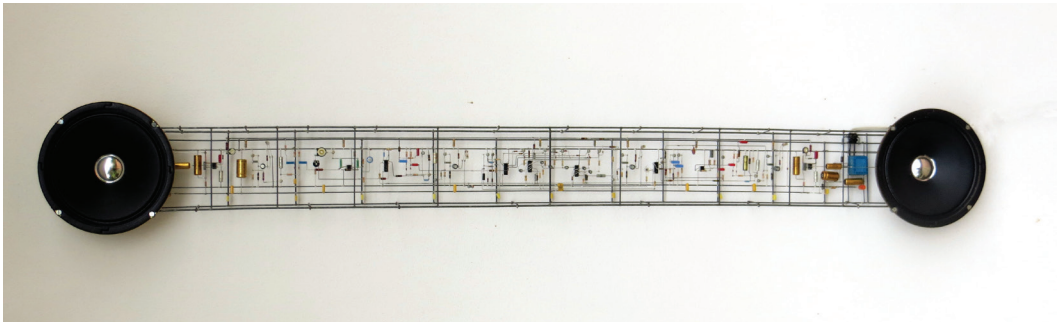


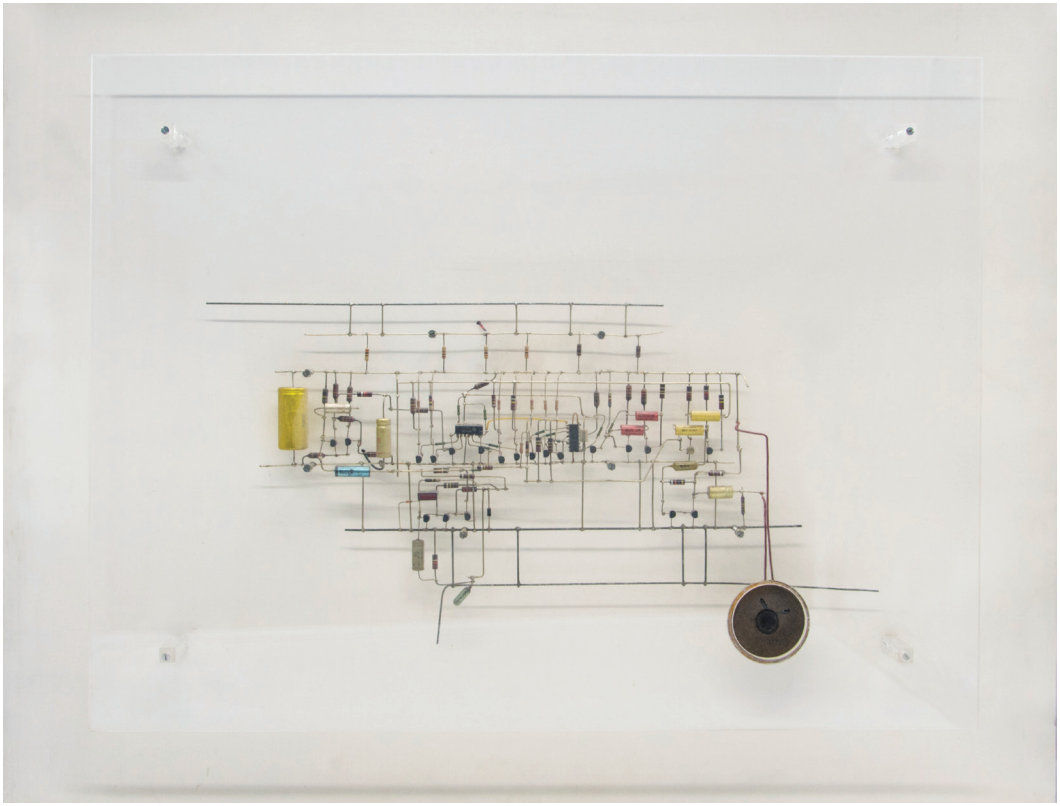
Da sinistra:
Trio Percussiv, 1999
altoparlanti,
circuiti elettronici
90x43cm

Staccato-Legato, 1997
altoparlanti,
circuiti elettronici
h 79cm

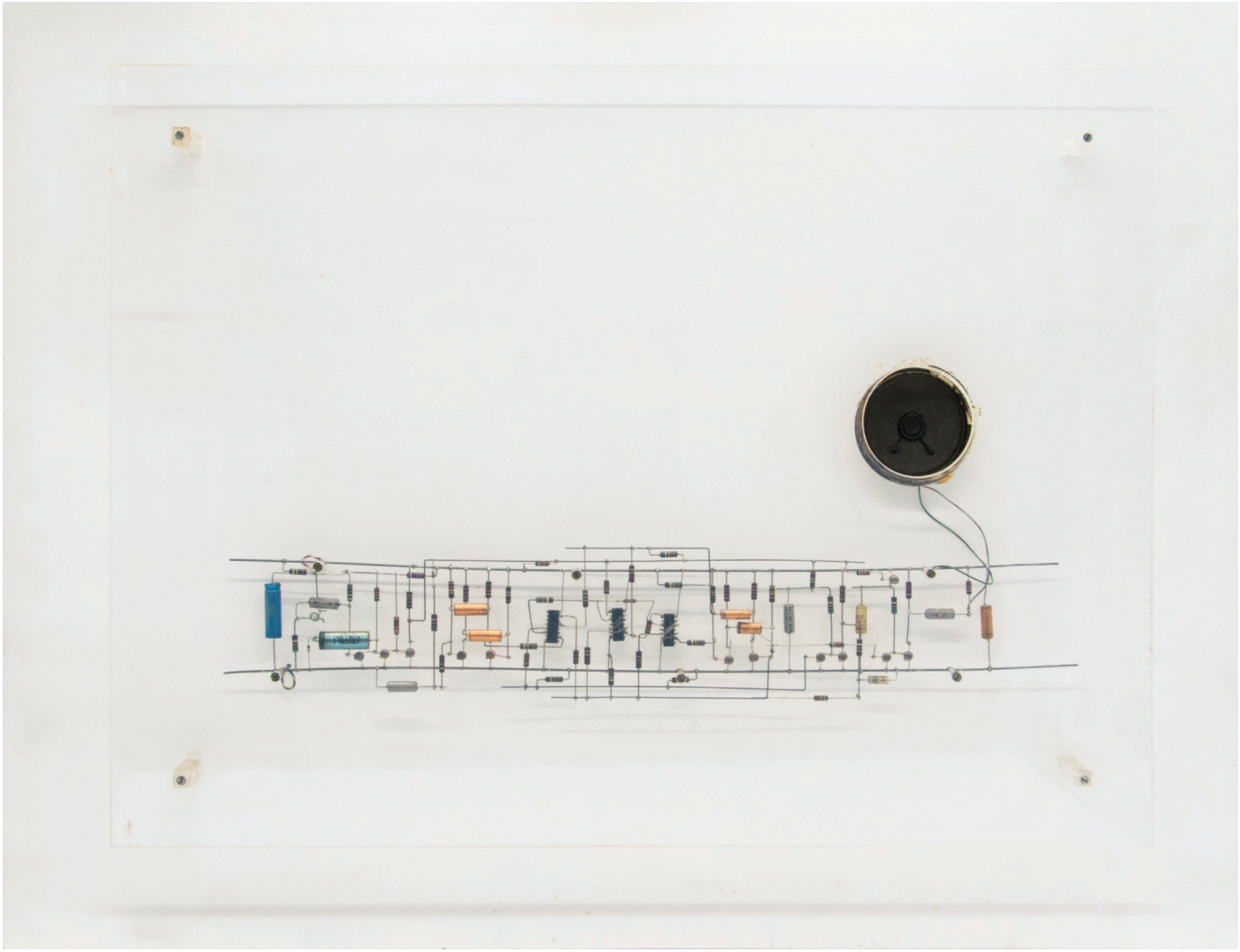
Dall'alto:
Tonfolgen&Percussion, 1999
altoparlanti, circuiti elettronici
20x156cm

Reset, 1975
legno, plexiglas,
circuiti elettronici,
altoparlante
60x75cm



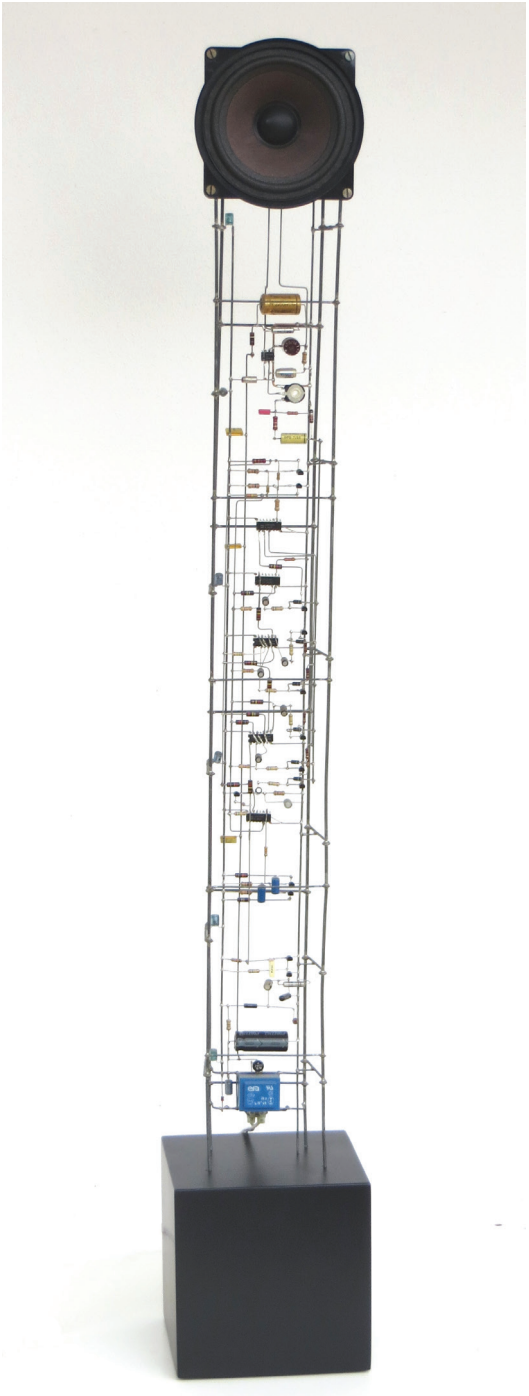


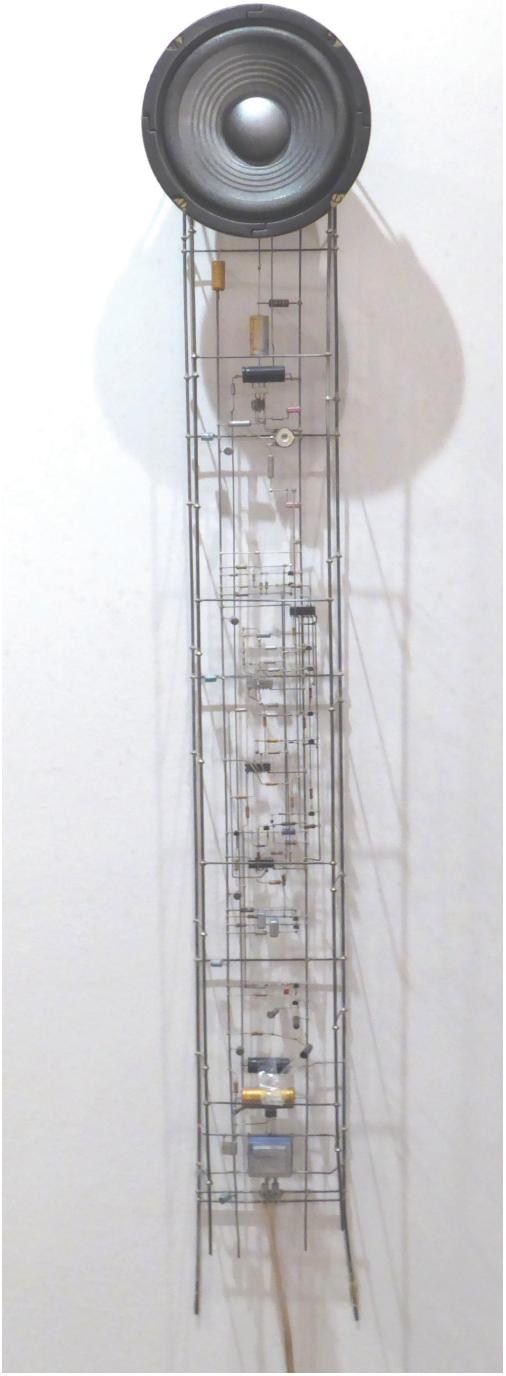
Starches Vibrato, 1978
legno, plexiglass, circuiti elettronici,
altoparlante,
60x75cm



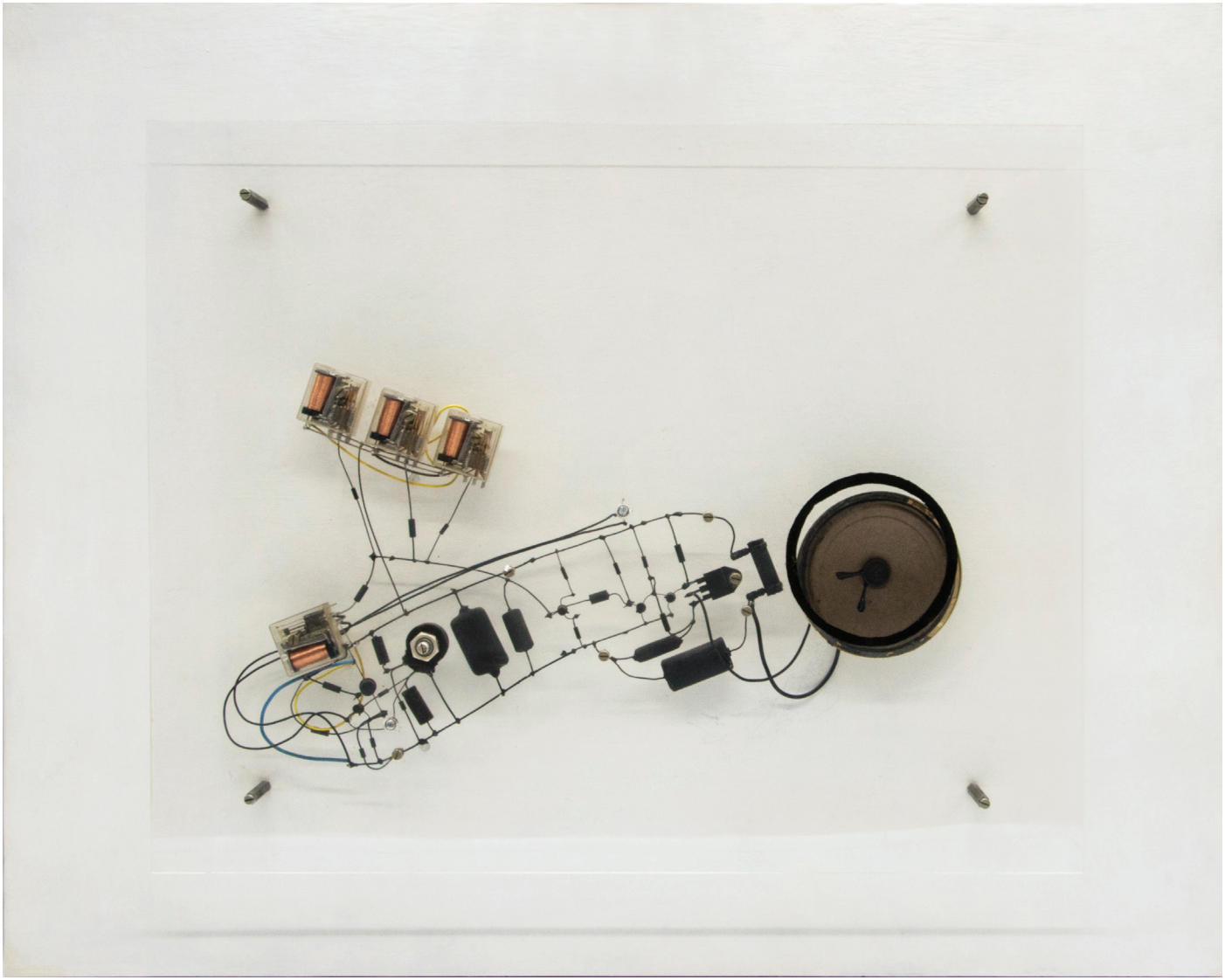
Da sinistra:
Senza titolo, 1995
circuiti elettronici,
altoparlanti
100h cm
base 15x15x15cm

Schnelle Tonfolgen, 1996
altoparlanti,
circuiti elettronici
99x16,5cm



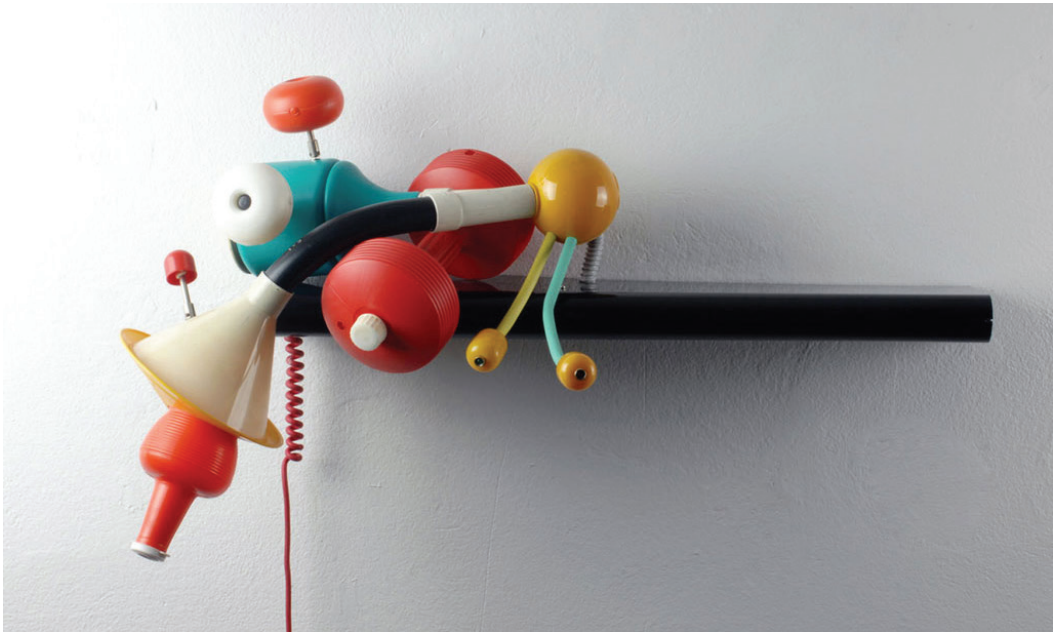


Senza titolo, 1972
circuiti elettronici,
altoparlanti
54,2x68x8cm



ALE GUZZETTI

1953, TRADATE, VARESE, ITALIA



Dall'alto:
Hopefull monster, 1989
plastica, circuiti elettronici
31x47x47 cm

Observing objects
Majorino poetry, 1988
plastica, circuiti elettronici
80x30x44 cm

Dall'alto:
Dies Irae Gregorian robotic choir, 2014
resina, silicone, led,
circuiti elettronici,
voci sintetiche
55x40x30cm cadauno

Large robot choir-dies irae, 2018
resina, silicone, led,
circuiti elettronici,
voci sintetiche

Affective robots - Impossible kiss, 2013
plastica, circuiti robotici e sensori
60x30x25cm

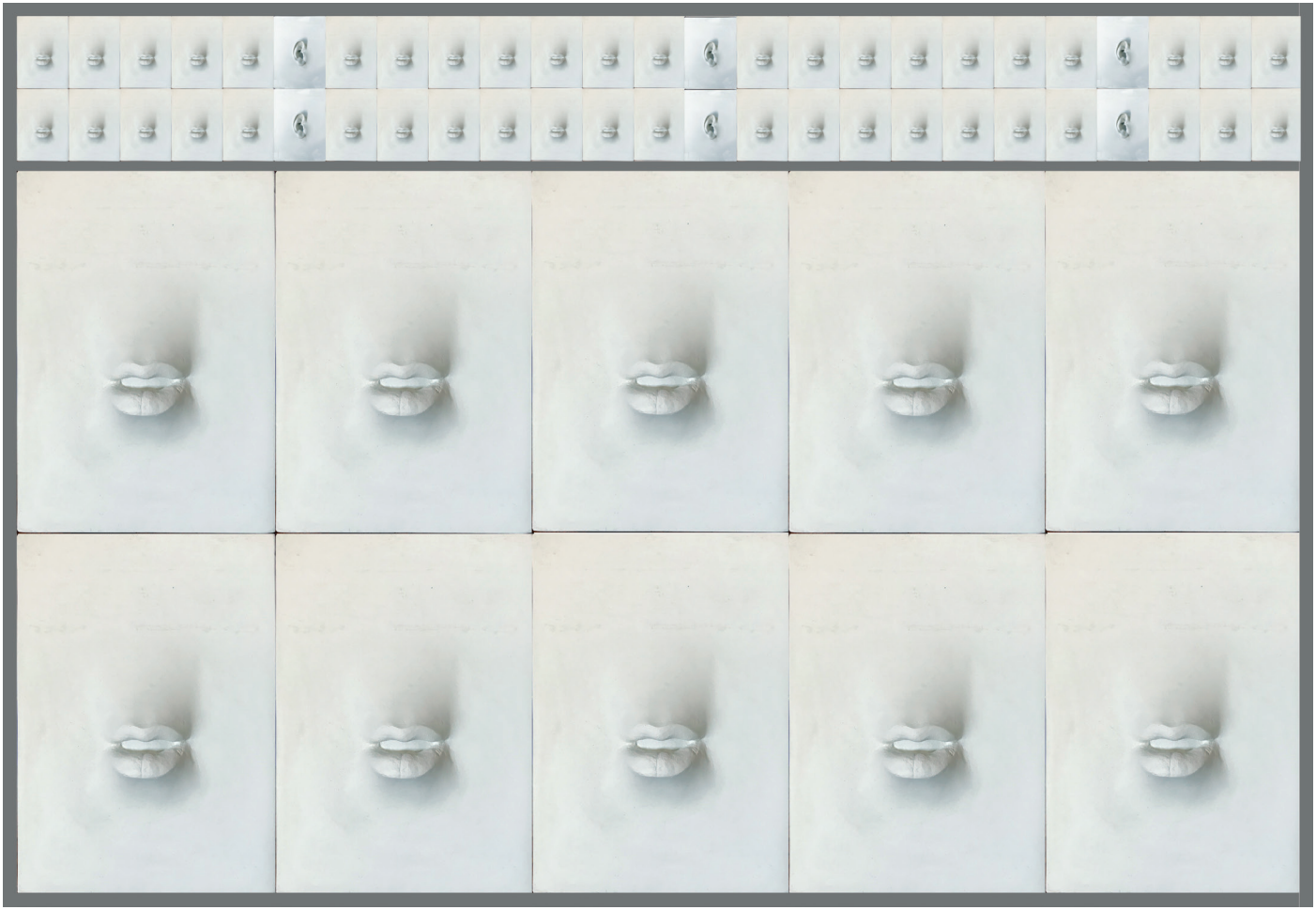
Dall'alto:
8 cell phones choir
(detail) 2019
resina, led,
circuiti elettronici,
voci sintetiche

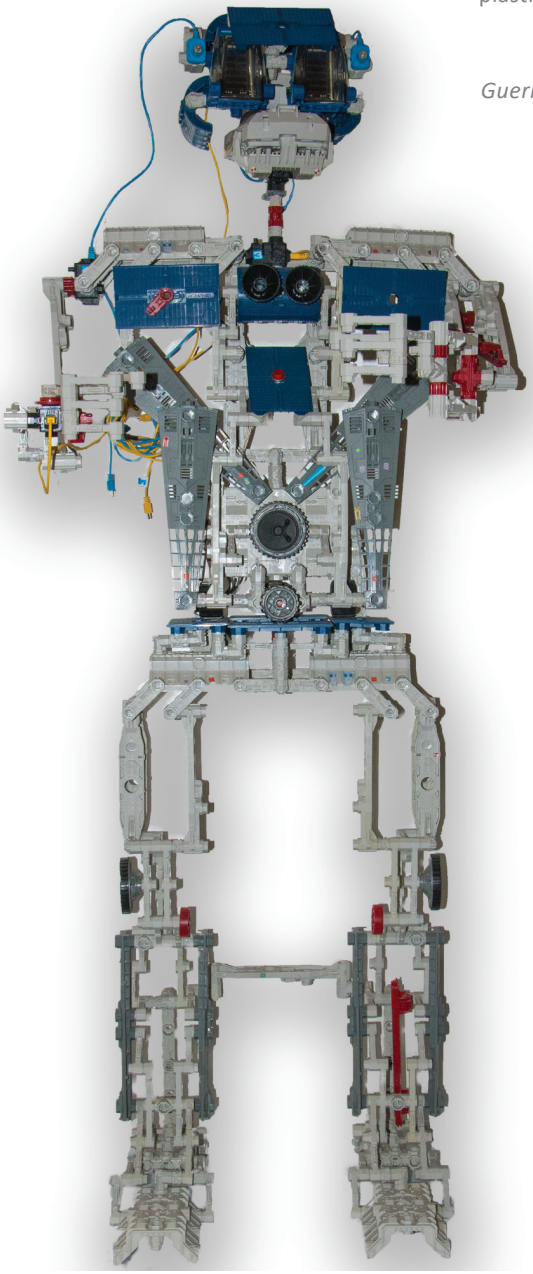
Where are you, 2017
resina, led,
circuiti elettronici,
voci sintetiche

Dall'alto:
Sensitive bust
Welcome to the future, 2013
resina, circuiti robotici
e voce sintentica
40x20x42cm

New app-call to heaven, 2019
resina, circuiti elettronici,
voci sintetiche

50 voices choir, 2019
(opera intera + dettagli)



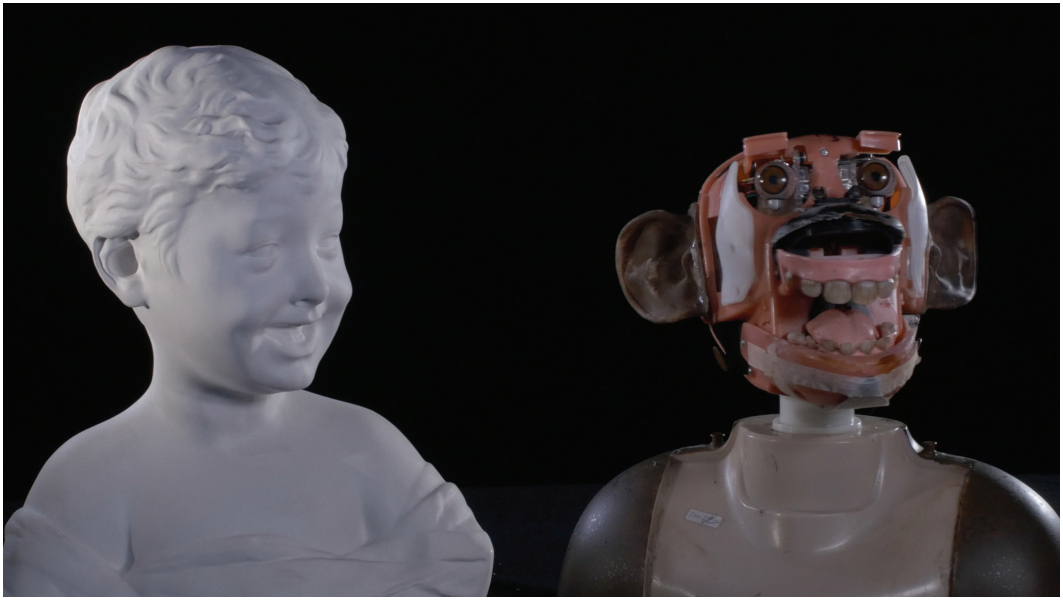


Da sinistra:
Immaginary playmate, 1989
plastica, circuiti elettronici, suoni
50x40x165cm

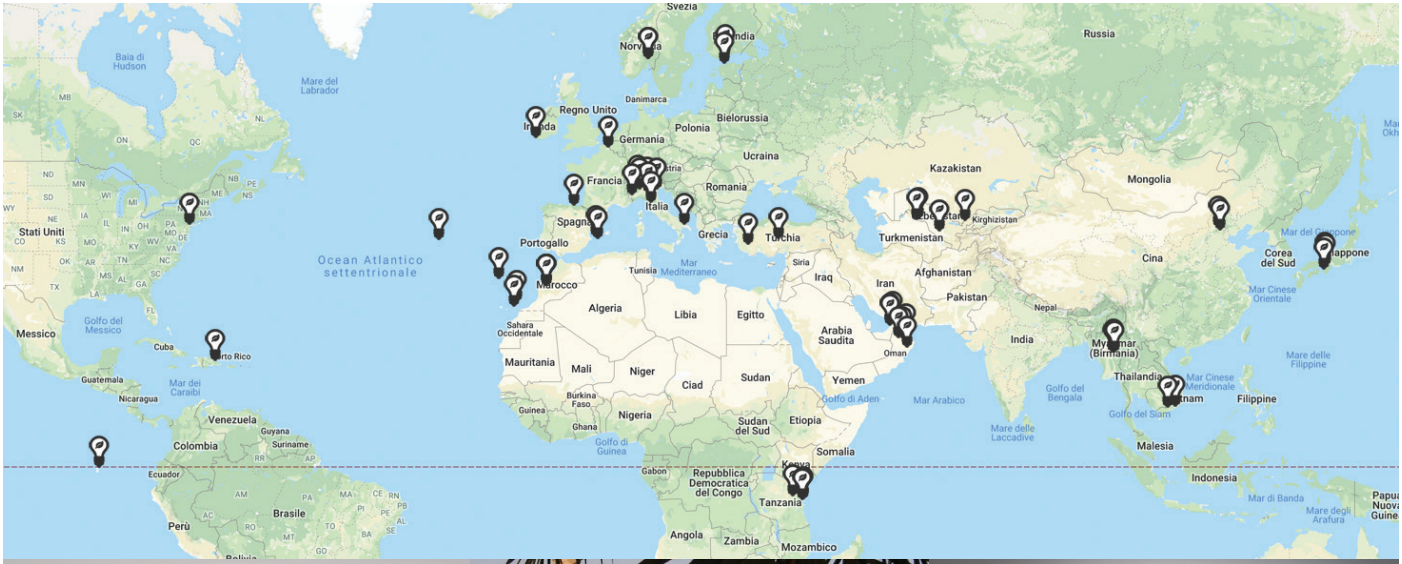
Guerriero 'Welcome home', 2004
plastica e circuiti elettronici
152x60x45cm

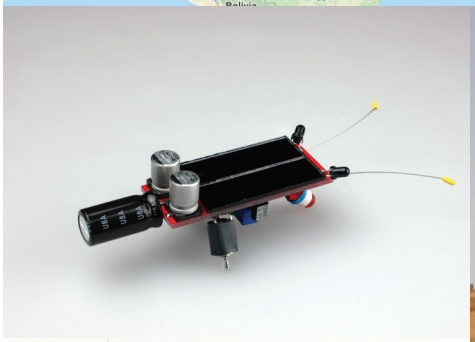
Dall'alto:
Uncanny Valley research 1.1
Smiles, 2006
plastica, circuiti robotici
e calco in gesso
bimbo 28x16x32h cm
scimmia 30x22x28h cm

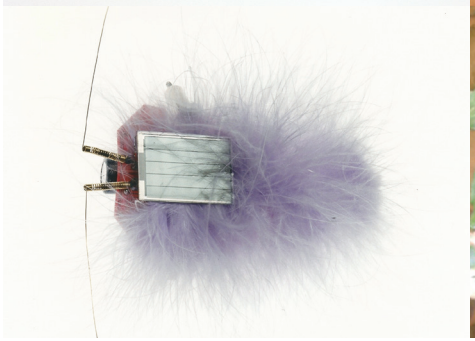
Elvis Presley is courting
Elisabetta Gonzaga
duchess of Urbino, 2007
45x19x13cm + 45x24x20cm
plastica, circuiti robotici
e calco in gesso



Techno gardens, 1999-2019
mini robot autoalimentati disseminati
in più parti del mondo.





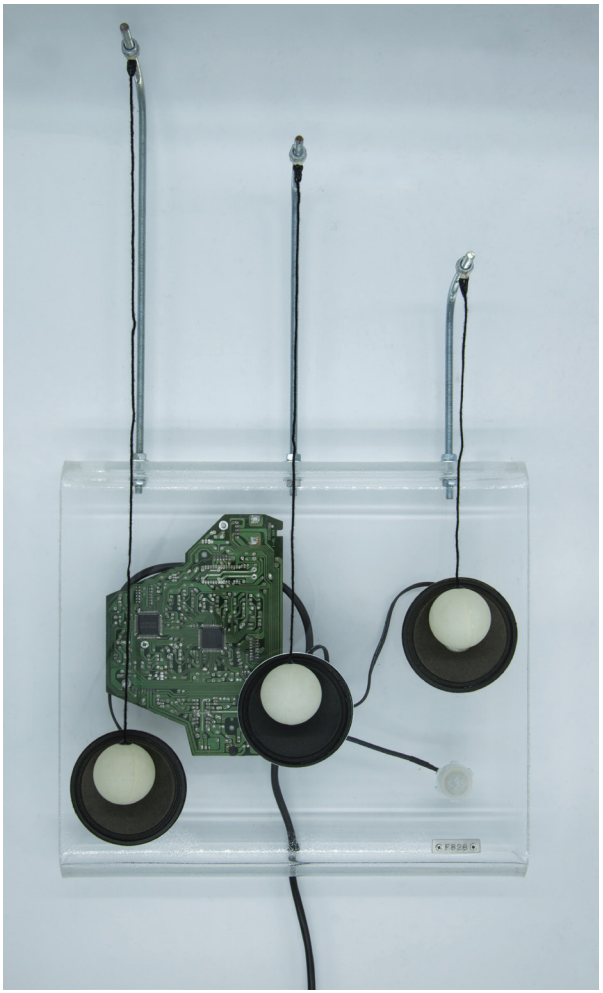


FAUSTO BALBO

1970, CEVA, CUNEO, ITALIA

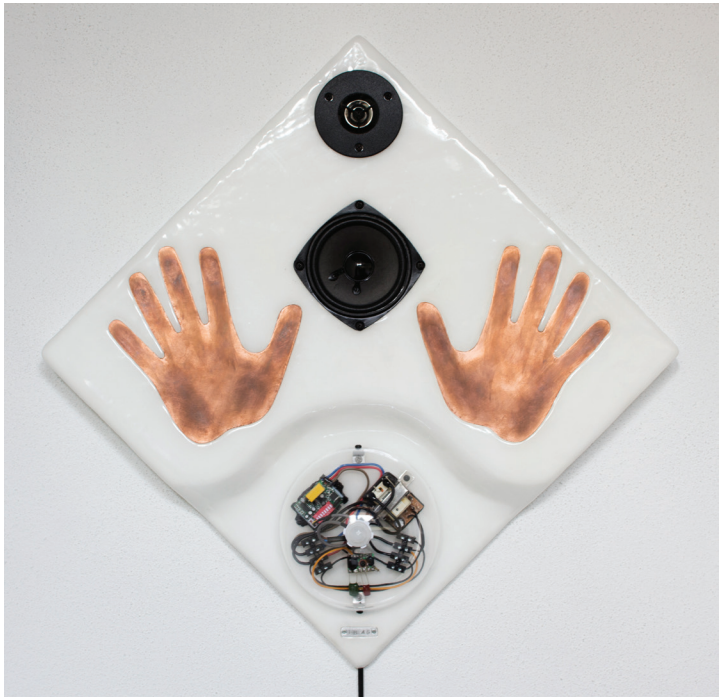
Da sinistra:
FB28 50Hz Azione #3, 2016
opera sonora
tecnica mista
50x31cm

FB52 Sonata Zazen, 2019
opera sonora
tecnica mista
207x98x86cm



Da sinistra:
FB54 A Etereconcerto, 2019
opera sonora, tecnica mista
134x27x27 + 2 elementi 240x80x18cm

FB53 Dintorni sonori, 2019
opera sonora, tecnica mista
70x53,5x53,5cm + 2 elementi 240x36x36cm

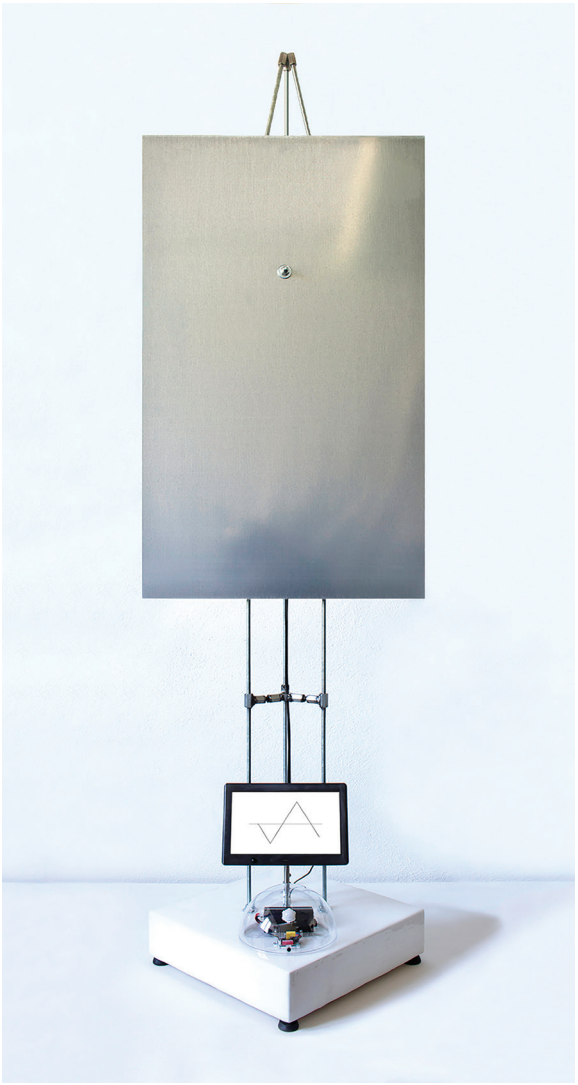


Dall'alto:
FB45 L'Attesa, 2018
opera sonora
tecnica mista
44,5x44,5cm

FB31 50Hz
Azione #4, 2017
opera sonora
tecnica mista
33x30cm

Da sinistra:
FB48 Risonanze, 2018
opera sonora
tecnica mista
204x42,5x42,5 cm

FB49 Il suono
inganna l'attesa, 2018
opera sonora
tecnica mista
100x28x35,5 cm



FB42 Concerto per musicista pigro, 2017
Opera sonora, tecnica mista.
131 x 33 x 28 cm
installazione audio di dimensioni variabili

BIOGRAFIE

PETER VOGEL, Friburgo, Germania 1937 – 2017.
Dopo gli studi universitari in fisica, svolge un lavoro di ricerca. Parallelamente inizia la sua attività artistica quando inizia a interessarsi di pittura, ballo, coreografia, composizione di musica elettronica e video. I suoi primi lavori, realizzati a partire dal 1955, sono vicini al linguaggio informale.
Nel 1967 Peter Vogel resta colpito dall'esperimento scientifico del neurofisiologo Grey Walter, il quale impiega una "machinae speculatrix" che reagisce agli impulsi del mondo esterno con luci, colori, suoni e sensori. È proprio questa interattività ad affascinarlo particolarmente e a fornirgli l'ispirazione necessaria per cambiare radicalmente il suo linguaggio formale. Nel 1969 l'artista realizza il primo esperimento di natura plastico-cibernetica e nel 1971 ha luogo a Friburgo la sua prima mostra. Da questo momento Peter Vogel espone in numerose mostre internazionali, come "Les Machines Sentimentales" al Centre Pompidou di Parigi nel 1986.
Tra il 1979 e il 1984 risiede per lunghi periodi a New York. A questo periodo risalgono le Pareti musicali, sintesi delle sperimentazioni in ambito musicale e cibernetico, come in Minimal Music Klangwand (1988) e Techno-Klangwand(1996). Nel 1996 ottiene l'incarico di insegnante presso l'Università HBK di Saarbrücken. Nel 2004 gli viene conferito il premio Reinhold-Schneider dalla città di Friburgo e nel 2008 il Museum für Neue Kunst di Friburgo gli dedica un'importante retrospettiva.

SELEZIONE MOSTRE PERSONALI/

1975: *Klanginstallation*, Musiktage, Donaueschingen - Germania
1976: Kunstverein Ludwigshafen, Ludwigshafen – Germania; Galerie Villingen, Stadt - Germania

1986: *Les machines sentimentales*, Centre G. Pompidou, Parigi - Francia

1987: Galerie Regio, Hugstetten/Freiburg - Germania

1993: Kunstverein Lüneburg – Germania; *Schattenorchester II*, Landesmuseum Mainz, Main - Germania

2009: Musée du Temps, Besancon – Franci.

SELEZIONE MOSTRE COLLETTIVE

1972: *ART Basel*, Hilt, Basel – Svizzera; *IKI,* Schiessel, Düsseldorf - Germania
1973: *ART Basel*, Hilt, Basel – Svizzera; Kunstmarkt, stand Electric gallery Toronto, Köln – Germania

1976: *IKI*, Electric gallery Toronto, Düsseldorf - Germania

1977: *Art Basel*, Basilea – Svizzera; *FIAC*, Paris – Francia
1978: *Washington Art Fair*, Washington – USA; *ART Basel*, Gal. Beyeler, Basel – Svizzera

1979: *Kunstmesse*, Wien – Austria

1985: *Staatsgalerie*, Stuttgart – Germania

1987: *FIAC*, Paris – Francia

1991: *ART Frankfurt*, Gal. Baumgarten, Frankfurt - Germania
1994: *Kunstmesse*, Köln – Germania; FIAC, Paris – Francia; *ArtBasel*, Basel – Svizzera; *ArteFiera*, Bologna – Italia; *Kunstmesse*, Frankfurt – Germania;

1996: *Mathildenhöhe*, Darmstadt – Germania; *Bremer Tanzherbst*, Brem – Germania; *Kunstmesse*, Köln – Germania; *ArtBasel*, Basel – Svizzera; *ArteFiera*, Bologna – Italia; *Kunstmesse*, Frankfurt – Germania
1999: Galerie der Stadt, Remscheid – Germania; Boterhal, Hoorn – Olanda

2000: *Kunstmesse*, Köln – Germania; *ArtBasel*, Basel – Svizzera; *Kunstmesse*, Frankfurt – Germania; *Miart*, stand Valmore studio d'Arte, Milano – Italia; *ART Bologna*, stand Valmore studio d'Arte, Bologna – Italia

2001: *Kunstmesse*, Wien – Austria; *Kunstmesse*, Frankfurt – Germania; *Miart*, Milano – Italia; *ArteFiera*, Bologna – Italia

2002: *Kunstmesse*, Köln + Frankfurt – Germania; *Miart*, Milano – Italia

2003: *Kunstmesse*, Köln + Frankfurt – Germania

2004: *Kunstmesse*, Dornbirn + Köln + Frankfurt – Germania

2005: *Kunstmessen*, Köln + Frankfurt – Germania + Dornbirn – Austria + Zürich – Svizzera

2006: *Kunstmessen*, Köln + Karlsruhe – Germania

2007: *Kunstmessen*, Zürich – Svizzera + Karlsruhe – Germania + Köln – Germania
2010: *Kunstmesse* Köln, Gal. Hoffmann, Koln – Germania

2011: *Kunstmessen*, Karlsruhen + Köln – Germania

2013: *Kunstmesse Art*, Karlsruhe – Germania

2017: *Arte interattiva | Lo spettatore in gioco: dall'azione dell'occhio all'interazione robotica*, Maca Museo Arte Contemporanea Acri, Palazzo Sanseverino Falcone, Acri (CS) - Italia

2018: *ArtVerona* stand Valmore studio d'Arte, Verona – Italia

2019: *ArtVerona* stand Valmore studio d'Arte, Verona – Italia

ALE GUZZETTI, Tradate (Va), Italia 1953. Ha studiato presso l'Accademia delle Belle Arti di Brera di Milano. Parallelamente ha condotto studi e ricerche di musica elettronica assistita dall'elaboratore presso il Politecnico di Milano e il Centro di Sonologia Computazionale dell'Università di Padova. è stato PhD researcher presso l' Università di Plymouth UK, School of Computing, Communications and Electronics; presso il Centro Ricerche sul Contemporaneo di Brera, Milano; presso il CE.R.CO, Centro ricerca antropologia ed epistemologia della complessità, Università di Bergamo. Ale Guzzetti è tra i primi artisti italiani dediti all'arte tecnologica e interattiva cui lavora dal 1983. Ha esposto in Italia, Francia, Germania, Austria, Danimarca, Olanda, Finlandia, Albania, Libano, Canada, USA, Hong Kong. Premiato nella sezione Interactive Kunst del prestigioso Prix Ars Electronica di Linz nel 1991 e dalla Civica Galleria di Arte Moderna di Gallarate nel 1997 per l'arte digitale. Invitato nel 1998 alla Mostra Biennale di Venezia Aperto Vetro. Tra i cento artisti del mondo invitati dal Victoria & Albert Museum di Londra nella mostra "The Next Millennium Museum" nel 2000. Tra le sedi di mostre personali: Fondazione MUDIMA di Milano e la Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia. Le sue sculture vengono acquisite in numerose collezioni private, fondazioni e musei di tutto il mondo, fra cui: la Galleria Nazionale di Praga; il Museo di Arte Moderna di Gallarate; il Museo del Tesoro della Cattedrale di Aosta; il Corning Museum of Glass a New York; il Museen im Antonierhaus a Memmingen; il Museum fur Sepulkralkultur di Kassel; il Berliner Medizinhistorisches Museum di Berlino e il Museum Cimetiére du Sud di Tounai (Belgio).

SELEZIONE MOSTRE PERSONALI

2019: *Sound garden / Museum bugs project n.317*– Giardini del Castello - Arena po curator: Gaetano Grillo (italia)

2018: *Museum Bugs Project: Micro robot n. 316* – Musee De L'homme Paris (Francia); *Micro robot n. 315*- Foundation Cartier – Paris

2017: *Museum Bugs Project: Micro robot n. 314* – Foundation Louis Vuitton – Paris (Francia); *Esercito di Robots* – MIM Museum in Motion – San Pietro in Cerro

2016: *Sculture che osservano*, Valmore studio d'arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo
Museum Bugs: Museo Vigna di Leonardo,Casa Atellani- Milano; Il Vittoriale – Gardone Riviera (Italy); Museu d'Art Contemporani – Eivissa; *Explorer Mini-Robots*: Museu d'Etnografia – Formentera (Baleari)

2015: *Minimal Sound Gardens*: University Botanical Garden – Oslo (Norvegia); Royal Palace Park - Oslo (Norvegia); *Explorer Mini-Robots*: Vigeland Sculpture Park – Oslo (Norvegia); *Il peso 2015*, sala G.Previati Castello di Legnano premio Palio 2015 – Legnano

2014: *Explorer Mini-Robots*: Corralejo Dunes – Fuerteventura (Canarie, Spagna); Aloe Cutivation – Fuerteventura (Canarie, Spagna); Timanfaya – Lanzarote (Canarie, Spagna); *Minimal Sound Gardens*: Jameos del Agua –Lanzarote (Canarie, Spagna)

2013: *Minimal Sound Gardens*: Kaisaniemi Park – Helsinki (Finlandia); Observatory Hill Park – Helsinki (Finlandia); Seurasaari Museum – Helsinki (Finlandia); Soti Park – Tallinn (Estonia); *Minimal Sound Gardens*: Bastion Museum – Tallinn (Estonia); *Explorer Mini-Robots*: University Botanical Garden–Helsinki (Finlandia)

2012: *Minimal Sound Gardens*: Central Park – New York (USA); Church St. John the Divine – New York (USA); Oasis – Al Ain (Sultanato dell'Oman); Old Village – Wadi Bani Habib (Sultanato dell'Oman); *Explorer Mini-Robots*; High Line – New York (USA); Oasis – Wadi Bani Khalid (Sultanato dell'Oman); Desert – Wahiba Sands (Sultanato dell'Oman); Mrs. Salma's house (beduin tend) - Wahiba Sands (Sultanato dell'Oman); *Synthetic Emotions & Affective Robots*; Be Visible,Urban Center, Galleria Vittorio Emanuele, Milano; Electronic Muezin - Sultan Qaboos Mosque – Muscat (Sultanato dell'Oman)

2011: *Sculture Sonore 1989/99*, Galleria Rino Costa – Valenza

2010: *Minimal Sound Gardens*: Algar do Carvao – Caldeira de Guilherme Monitz – Terceira; *Explorer Mini-Robots*: Lagoa de Capitao – Pico Pequeno – Pico (Isole Azzorre); Giardino botanico Caldeira Grande – Faial (Isole Azzorre); Lagoa Verde/Azul – Parco Terra Nostra – Sao Miguel (Isole Azzorre)
2009: *Minimal Sound Gardens*: Umeda Sky Building – Osaka Castle – Osaka (Giappone); Nara Park

– Nara (Giappone); Spice Farm – Nungwui (Zanzibar/Tanzania); Veraclub - Kiwengwa (Zanzibar/Tanzania); *Explorer Mini-Robots*: - Shukubo Temple – Monte Koya (Giappone); Ryoanji Temple – Kyoto (Giappone); Prison Island – Stone Town (Zanzibar/Tanzania); Masai Tribe – Kiberashi (Zanzibar/Tanzania)

2008: *Micro-solar Robots*, Jardin Maiorelle – Marrakech (Marocco); *Electronic Sound Flowers*, Cyber Park –Marrakech (Marocco); Minimal Sound Gardens: Ulughbek's Observatory – Samarkanda (Uzbekistan); Ichon Qala – Khiva (Uzbekistan); *Two Small Animals*: Kyzylkum Desert – Bukara/Uurgench (Uzbekistan)

2007: *Minimal Sound Gardens*: Al Hamra Fort – Ras Al Khaimah (Emirati Arabi); BYTC Park – Pechino (Cina); Art Museum/Sarjah Kreek – Sharjah (Emirati Arabi); Electronic Muezin: Al Hamra Fort – Ras Al Khaimah (Emirati Arabi); *Artificial Nature*: Creek Garden – Dubai (Emirati Arabi); *Second Line*, Festival del Jazz, Villa Serodine, Ascona (Svizzera); *Six Small Animals*, Isole Galapagos (Ecuador)

2006: *Minimal Garden*, Giardini Villa Panza di Biumo, Varese; *Talking Glasses 3*, Fusion Gallery, Torino, curatori: E. Di Mauro e W. Vallini

2005: *Sculture Sonore*, Accademia Europea di Musica, Castello di Pomerio, Erba, curatore S. Mandelli

2004: *Effetti Speciali*, Palazzo Comunale, Fortunago (PV), curatore: Pino Ielo

2003: *Forme del Tempo*, Valmore Studio d'Arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo

2001: *Ale Guzzetti*, Palazzo Sforza, Cotignola, Ravenna, catalogo P. Capucci

2000: *Ale Guzzetti/Nam June Paik*, Spazio S. Carpoforo, Milano, curatore L. Bosio; Ale Guzzetti, Zuni Arte Contemporanea, Ferrara, performance coreografica A. Fabbri

1999: *Playing: Storie di Piccoli Animali*, Fondazione Bevilacqua/La Masa, Venezia, curatore L. M. Barbero, videocatalogo e DVD Studio DX; *Il Giardino di Borges*, Galleria San Nicolò, Venezia, videocatalogo e DVD Studio DX, Video: BBC London; *Virtualità e Arte*, Ass. Culturale Satura, Genova, curatrice Monica Bonollo

1998: *Corpi Polifonici*, E. Frigeri Arte Contemporanea, Sassuolo, curatrice Betta Frigeri

1997: *Talking Glasses 2*, Galleria Cavellini, Brescia, curatore Piero Cavellini; *Ale Guzzetti/Peter Vogel*, Galleria Rino Costa, Casale Monferrato, catalogo T. Conti

1996: *Trasparenze Elettroniche*, Valmore Studio d'Arte, Vicenza, curatrice Monica Bonollo; *Voci Verso l'Alto*, Sala dei Templari, Molfetta, catalogo Monica Bonollo, multimedia cd-rom AAVV, videocatalogo C. Cattelani; *Musica-Ambiente-Poesia*, Grosseto, videocatalogo C. Cattelani

1995: *Talking Glasses*, (con R. Arad e P. Gabriel), Tribeca ArtGallery, Milano, catalogo M. Bonollo e P. Capucci

1994: *Satie's Frames*, Tribeca Art Gallery, Milano

1993: *B.A.C.H. & C.A.G.E.*, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda); *Cose Polifoniche*, Fortezza del Girifalco, Cortona (AR), catalogo: M. Scotini, poesie G. Majorino, musiche B. De Francesch

1992: *Opera Ventura*, Galleria La Nuova Pesa, Roma, catalogo G. Perretta, poesie G. Majorino, voce S. Marchini; *B.A.C.H. & C.A.G.E.*, Galleria Rino Costa, Casale Monferrato

1991: *Voci di Plastica*: Sculture in Concerto, Fondazione MUDIMA, Milano, videocatalogo Studio Azzurro, Video RAI 2

1990: *Observing Objects*, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda), disco catalogo M. Senaldi, poesie G. Majorino, musiche B. De Franceschi
Tre Trii Impossibili, Galleria la Macchina dell'Arte, Biella (Vercelli), curatore O. A. Ronda

1989: *Falò a 4/5 voci ed altre cose polifoniche*, Galleria Murnik, Milano, videocatalogo Studio DX

1988: *Ale Guzzetti*, Galleria 4.5 x 4.5, Parma, Curatore A.Carretta, Catalogo AAVV

SELEZIONE MOSTRE COLLETTIVE

2018: *When sound becomes form: Sperimentazioni Sonore 1950/2000* – Museo MAXXI – Roma Curator: Carlo Fatigoni

2017: *Arte interattiva | Lo spettatore in gioco: dall'azione dell'occhio all'interazione robotica*, Maca Museo Arte Contemporanea Acri, Palazzo Sanseverino Falcone, Acri (CS) – Italia

2016: *Rabenschwarz*, Kunstverein, Bamberg (D) - Curator Barbara Khale

2010: *Scultura Internazionale Racconigi*, Parco Castello Reale, Racconigi, curatore e catalogo Luciano Caramel

2006: *Dialoghi Incrociati*, Galeria de Exposições do

ISCTE, Lisbona, curatore Walter Vallini; Al di là: Arte e Materia, Palazzo Farnese, Piacenza, curatore Clara Carpanini

2002: *Com.unic@re SMS*, Tour Eiffel, Parigi (Francia), curatori e catalogo M. G. Chiesa- P. Restany

2001: *Kunst auf Rezept*, Museum der Stadt, Ratingen (Germania), curatore e catalogo H. Kraf

2000: *A grand Design*: The Museum in the New Millennium, Victoria & Albert Museum, Londra, Major Collage, The Sharjah Arts Museum, Emirati Arabi; *Millennium Exhibition*, Habatat Galleries, Pontiac, Michigan (USA

1998: *Aperto Vetro*: Biennale di Venezia, Palazzo Fortuny, Venezia, catalogo A. Dorigato e R. Borovier e D. Klein; *Progetto Speciale: Mediterranea n.1*, Galleria Nazionale d'Arte, Tirana (Albania), curatore G. Grillo

1996: *Oltre le Arti Elettroniche*, Museo Luigi Pecci, Prato, Curatori F. Galluzzi C. Davinio; *Inter.Art.Activity:* R.Arad/P.Gabriel/A.Guzzetti, Tribeca Gallery, Milano, catalogo M. Bonollo e P. L. Capucci; *Sens Emergents*, Isea '95, Musèe d'Art Contemporain, Montreal (Canada), curatori E. Mattson A. Mongeau

1994: *Idea '94*, Museum of Modern Art, Helsinky (Finlandia), curatore M. Tarkka; *Minima Media*, Medienbiennale Kunsthalle Elsterpark, Leipzig (Germania), curatore D. Daniels

1993: *Gilardi/Guzzetti*, Galerie Yaki Kornblit, Amsterdam (Olanda)
1992: *Cocart*, Palazzo della Ragione, Mantova, catalogo A. B. Olivia e AAVV; Aisthesis, Museo Polivalente, Bagnacavallo (Ra), catalogo P. L. Capucci e P. Restany; *Interactiva*, Media Park, Colonia (Germania), curatore A. Zapp

1991: *Arie, 34a Festival dei Due Mondi*, Fonti del Clitunno, Spoleto, catalogo A. B. Oliva; *Prix Ars Electronica '91, Interaktive Kunst*, Linz (Austria), catalogo H. Leopoldseder e AAVV, Video Studio Azzurro

1990: *Pianofortissimo*, Fondazione MUDIMA, Milano, curatore G. Di Maggio

1998: *Ecosistemi dell'Arte*, Galleria Murnik, Milano, curatore Gianluca Bocch

---

FAUSTO BALBO, Ceva (CN), Italia 1970.
Ha nutrito da sempre una passione per la costruzione di strumenti musicali, i quali negli anni si sono trasformati nelle attuali sculture sonore, spesso riscoprendo e mettendo in evidenza tutto quello che rimane nascosto negli oggetti della vita quotidiana, sia la parte "tecnologica" che sonora, restituendo spazio a ciò che rimane sommerso, dando voce all'inespresso, affinché la presenza di un componente elettronico ed il suo suono (snaturato dalla sua consueta funzione) creino un' azione causa - effetto dove cinetica e cimatica dialogano contaminandosi a vicenda.

SELEZIONE MOSTRE PERSONALI

- *SonoroSilenzio*, Agosto 2016, Circolo Culturale Eleutheros, Albissola Marina (SV), Italia

SELEZIONE MOSTRE COLLETTIVE

- *ArtVerona 2019* con Valmore Studio d'Arte, 11/13 ottobre 2019, Verona, Italia. - *Futurismo@Postfuturismo*, 27 aprile / 30 giugno 2019, Galleria Comunale di Arte Contemporanea i Molini, Portogruaro (VE), Italia; *Cinematismi, con Complus Events*, 17/18/20/24/25/27 gennaio, 2019 Contemporary Cluster, Roma, Italia

- *ArtVerona 2018* con Valmore Studio d'Arte, 02/05 ottobre 2018, Verona, Italia; *FB42 Concerto per musicista pigro* con Valmore Studio d'Arte e Studio d'Arte Raffaelli, 10 agosto 2018, Tagliata Superiore di Civezzano (TN), Italia; *Arte Forte 2018* con Valmore Studio d'Arte, 29 giugno / 23 settembre 2018, Riva del Garda (TN), Italia

- *ArtVerona 2017* con Valmore Studio d'Arte, 13/16 ottobre 2017, Verona, Italia; *AccaAtelier 2017*, 22 settembre / 21 ottobre 2017, Atelier Giorgi, Torino, Italia; *Arte interattiva | Lo spettatore in gioco: dall'azione dell'occhio all'interazione robotica*, 01 luglio / 29 ottobre - 2017, MACA Acri (CS), Italia; *1957 Macchine*, 7/16 luglio 2017, Castello della Lengueglia Costa del Carretto, Garlenda (SV), Italia; *About noise*, 02-18/ giugno 2017, Galleria Comunale di Arte Contemporanea i Molini, Portogruaro (VE), Italia

- *Ciclo experimental italiano*, 29 ottobre 2015, Crater Lab, Barcellona, Spagna. - *Enigmatico stilnovo*, 18 ottobre 2015, Jolly Roger 2, Roma, Italia; *Geometrie per segnali luminosi*, 30/31 gennaio 2015, Future Perfect Blueroom, Rialto - Roma, Italia

Finito di stampare nel mese di Ottobre 2019