



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Die Videowerkstatt Studio Azzurro“

Verfasserin

Laura Alexandra Leichtfried

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Klemens Gruber

Inhalt

1. Einleitung.....	5
2. Die Ursprünge der Videokunst	7
2.1. Raumkonzepte des italienischen Futurismus	7
2.2. Technische Entwicklungen	20
3. Pioniere in Theorie und Praxis: Studio Azzurros Wegbereiter.....	26
3.1. Marshall McLuhan.....	26
3.2. Aktionskunst	31
3.2.1. Nam June Paik	31
3.2.2. Wolf Vostell.....	34
3.3. Arte Povera	38
3.4. Bill Viola.....	41
4. Das Mailand der 1970er Jahre	46
4.1. Zwischen politischen Konflikten und neuem Lifestyle	46
4.2. Der Einfluss Berlusconis auf die italienische Medienwelt	51
5. Studio Azzurro	53
5.1. Die Gründung Studio Azzurros 1982	53
5.2. Das Konzept der Videowerkstatt	55
5.3. Raum, Zeit, Licht und Musik: „Videoambienti“	57
5.4. Performance-Projekte mit dem Theater	63
5.5. Die zunehmende Bedeutung des Betrachters Anfang der 1990er Jahre: „Ambienti Sensibili“	65
6. Aktuelle Arbeiten des Studios	71
6.1. Europa- und weltweite Projekte.....	72
6.2. Mediale Wahrnehmung.....	77
7. Nachbemerkung	80
8. Dank.....	81
9. Bibliographie	82
10. Abbildungsverzeichnis.....	86
11. Anhang.....	91

„When you make a video of fire and of water, the resonance is incredible - a flowing stream interpreted by flowing electrons. I was drawn to water intuitively, with a camera in my hand - drawn to its pulsing waves and undulating surfaces, and of course, optically to the images it reflected.”

Bill Viola ¹

1. Einleitung

Eine Vorlesung von Alessandra Lischì, Professorin an der geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Pisa, diente der vorliegenden Arbeit als eine wichtige Inspirationsquelle. Zu den inhaltlichen Zielen des Kurses mit dem Titel „Analisi del Video“ zählte, den Studenten einen detaillierten Einblick in die Theorie und Praxis von Videokunst zu vermitteln und die Erkenntnisse anhand von konkreten Beispielen zu festigen. Das Hauptaugenmerk lag dabei auf den poetischen Arbeiten des französischen Videokünstlers und Komponisten Robert Cahen sowie der Mailänder Künstlergruppe Studio Azzurro, die in ihren Projekten die Schwelle zwischen Materie und Virtualität erkundet.

Die Video-Produktionswerkstatt, die heute aus zwanzig Mitgliedern besteht, konzentriert sich in ihren Arbeiten vor allem auf die interaktive Einbeziehung des Zuschauers in orts- und zeitunabhängige Installationskonzepte. Das Studio konstruiert mit Hilfe des Videobildes Welten, in denen dem Publikum der sukzessive Wandel von Realität und Virtualität vorgeführt wird. Aus dem interaktiven Kontakt zwischen den Künstlern und den Laien resultiert eine besondere Dimension des Sehens und des Empfindens, die zu einem wesentlichen Charakteristikum innerhalb der nunmehr 27-jährigen Schaffensphase Studio Azzurros wurde.

¹ Der amerikanische Videokünstler Bill Viola in einem Interview mit Sarah Douglas von ARTINFO, 02. November 2005: <http://www.artinfo.com/news/story/1484/bill-viola/>. Zugriff: 20.11.2009.

Die Offenheit der Gruppe, in den Videoinstallationen unterschiedlichste Strömungen wie den Tanz, das Theater und die Architektur zu verbinden, ließ die Werkstatt um Paolo Rosa, Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi und Stefano Roveda im internationalen Kunstraum berühmt werden: Es folgten Einladungen zur EXPO 2000 in Hannover und den Biennalen von Tokio und Santa Fè, New Mexiko.

Es ist ein Ziel dieser Arbeit, der Künstlergruppe nicht nur eine wissenschaftliche Untersuchung zu widmen, sondern Studio Azzurro ästhetisch wie formal im kunst- und medienhistorischen Kontext zu verankern. Diese thematische Aufarbeitung erfolgt mit Hilfe eines theoretischen und vergleichenden Zugangs: Einerseits in Form einer allgemeinen Werkbeschreibung, andererseits wird der Versuch unternommen, sowohl nach ersten interaktiven Installationskonzepten zu suchen als auch namhafte Künstler wie Nam June Paik, Wolf Vostell und Bill Viola zu nennen, die die Videowerkstatt wesentlich in ihrem Schaffen beeinflusst haben.

Die gesamte Arbeit umfasst eine Zeitspanne von hundert Jahren: Sie beginnt bei den frühen Abendveranstaltungen der italienischen Futuristen ab 1909 und endet mit einer Beschreibung der aktuellen Projekte des Mailänder Studios im nationalen wie internationalen Raum. Verknüpft werden hundert Jahre Kunstgeschichte durch konkrete visuelle Beispiele, die vor allem spürbar machen sollen, welche Bedeutung das von Bill Viola beschriebene Eintauchen in eine Videoinstallation innehat.

2. Die Ursprünge der Videokunst

Im ersten Kapitel der vorliegenden Arbeit wird versucht nach den Ursprüngen von Studio Azzurros interdisziplinären Raumkonzepten zu suchen. Die Wurzeln sind nicht nur in der technischen Entwicklung von Video ab Mitte des 20. Jahrhunderts festzumachen, sondern knüpfen in Hinblick der Ästhetik von Installationen bereits an frühere Konzepte an.

In diesem Zusammenhang sollen Fragen beantwortet werden, inwiefern die italienischen Futuristen ab 1909 die Künstler der Mailänder Werkstatt am Ende des 20. Jahrhunderts prägen konnten, welche Ähnlichkeiten in den Raumentwürfen bestanden und welche Bewegungen als Bindeglied zwischen den politisierenden Futuristen und dem Videostudio fungierten.

Wenn der ästhetische Ursprung der Arbeiten Studio Azzurros geklärt ist, erfolgt eine Beschäftigung mit der technischen Entwicklung hin bis zum ersten tragbaren Videorekorder in den 1960er Jahren und den damit einhergehenden Anfängen von Videokunst.

2.1. Raumkonzepte des italienischen Futurismus

Die industrielle Revolution im ausklingenden 18. und 19. Jahrhundert war maßgeblich für das Aufkommen neuer Erfindungen und Technologien verantwortlich: Die Dampfmaschine wurde entwickelt, Maschinen ersetzten allmählich die menschliche Handarbeit und die Eisenbahn erleichterte den Transport von Waren und Rohstoffen. Abseits der industriellen Fortschritte erfand der Amerikaner Samuel Morse 1837 den Morsetelegraphen, 1876 wurde Alexander Graham Bell das Patent für sein elektromagnetisches Telefon erteilt: Das Aufkommen all dieser Techniken förderte in der Gesellschaft eine enorme Beschleunigung des Alltags. In *Vom Verschwinden der Ferne* spricht Edith Decker

Phillips von einer „Vernichtung von Raum und Zeit [...]“.² Die Entfernungen schienen [...] zu schrumpfen.“³

Die Thematik der beschleunigten Welt ohne räumlicher und zeitlicher Barrieren in Folge der Industriellen Revolution hatte enormen Einfluss auf junge Künstler zu Beginn des 20. Jahrhunderts: Die vorherrschende Dynamik in der Gesellschaft wurde von einer politischen und künstlerischen Avantgarde aufgegriffen, die sich 1909 manifestierte und deren junge Mitglieder eine Revolution der Künste einforderten: „[...] die Futuristen, die sich an der neuen Geschwindigkeit berauschen und die Segnung der Technik für die Kunst (und das Leben) einfordern“.⁴

Die wichtigsten Anliegen des Futurismus waren die Befreiung von veralteten italienischen Traditionen sowie die Befreiung von gefestigten und kontrollierten Institutionen wie Museen und die damit einhergehend Idee eines radikalen Fortschritts:

Das 20. Jahrhundert war noch keine zehn Jahre alt, als sich eine kleine, entschlossene Schar junger Künstler an die Demontage der hohen Kunst machte, um sich der Veränderung der realen Welt zu widmen. [...] Weder die überlieferten künstlerischen Mittel (Medien) noch die Rahmenbedingungen schienen geeignet, den Anmutungen von Gegenwart und Zukunft gewachsen zu sein. Die Futuristen bedienten sich des Manifests, um ihrer provokanten Forderung nach einer eingeschränkten *tabula rasa* und futuristischen »Neukonstruktion des Universums« Ausdruck zu verleihen. Schon vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs sahen sie es als zentrale Aufgabe an, Themen zu finden und Darstellungsformen zu entwickeln, die im Zeitalter von Großindustrie und beschleunigter Kommunikation einen Bezug zur Lebenswirklichkeit aufweisen.⁵

Das hier von Ingo F. Walther in *Kunst des 20. Jahrhunderts* erwähnte Manifest gilt als Gründungsschrift des Futurismus: Am 20. Februar 1909 erschien es als Artikel auf der ersten Seite der Pariser Morgenzeitung „Le Figaro“. Der Titel: „Le Futurisme“.⁶ Sein Autor: der Mailänder Schriftsteller und Verleger Filippo Tommaso

² Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990, S. 81.

³ Ebd. S. 79.

⁴ Ebd. S. 82.

⁵ Walther, Ingo F.: 1998, S. 577.

⁶ Vgl.: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: 2009, S. 27f.

Marinetti (1876-1944), der seine Kontakte innerhalb der Pariser Zeitungswelt genutzt hatte.⁷

Auf diesem spektakulären Weg wurde das erste Programm der Futuristen unter die gutbürgerliche Gesellschaft gebracht. Im Folgenden eine Textpassage aus dem Gründungsmanifest, die den revolutionären Gedanken der Bewegung verdeutlichen soll:

- Los, sagte ich, los, Freunde! Gehen wir! Endlich ist die Mythologie, ist das mythische Ideal überwunden. Wir werden der Geburt des Kentauren beiwohnen, und bald werden wir die ersten Engel fliegen sehen! ... Man muß an den Pforten des Lebens rütteln, um ihre Angeln und Riegel zu prüfen!⁸



Titelblatt des Figaro, 20. Februar 1909

⁷ Bereits nach seinem Studium der Rechtswissenschaften in Pavia und Genua bis 1899 ging Marinetti nach Paris, um an einem Dichterwettbewerb teilzunehmen und hatte Erfolg. Von dieser Zeit an wurden seine Gedichte in französischen Zeitungen gedruckt, und er unterhielt Kontakte zu Journalisten. Vgl.: Ponte, Susanne de: 1999, S. 17.

⁸ Marinetti, F.T.: „Manifest des Futurismus“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: 2009, S. 75.

Die Avantgarde sah sich berufen einen Wandel in der verstaubten italienischen Gesellschaft zu vollziehen; wenn nötig auch durch Aktion und Kampf. Der „Kentaure“ als eine Einheit von Maschine und modernem Mensch, von dem im Manifest die Rede ist, stand einerseits für die Forderung nach Einbeziehung der technischen Logik in die Künste, andererseits für eine Erneuerung der menschlichen Sensibilität. Eine neue Art der Ästhetik und der Kommunikation sollte geschaffen werden:

Wer heute den Fernschreiber, das Telephon, das Grammophon, den Zug [...] benutzt, denkt nicht daran, daß diese verschiedenen Arten der Kommunikation, des Transports und der Information auf seine Psyche einen entscheidenden Einfluß ausüben.⁹

Um auf die notwendige Umwälzung des Lebens und der Sensibilität aufmerksam zu machen und um alle Sinne des Publikums zu reizen, wählten die Futuristen die direkte Mitteilung in Form der Aktion, um eine unmittelbare Reaktion aus dem Zuschauerraum zu bekommen. Die sogenannten „Serate“ („Abende“, „Soireen“) fanden in der Zeit um 1909/1910 in hauptsächlich norditalienischen, urbanen Zentren wie Mailand, Turin und Triest statt; in den Folgejahren auch in Rom, Neapel, London, Paris, und Berlin. Ein Grund der geographischen Konzentration der Bewegung im nördlichen Italien lag darin, dass Mailand die Heimatstadt Marinettis war.

Weiters waren die Städte Ballungsräume von vielen zusammenfließenden Einrichtungen wie Universitäten und anderen Bildungsstätten und waren geprägt von internationaler Architektur und Technik; ein ideales Wirkungsfeld also, um das futuristische Gedankengut zu verbreiten.¹⁰

Zu den ersten Mitgliedern der Bewegung zählten der Gründer des Futurismus und Verfasser des Manifests Filippo Tommaso Marinetti, sowie die Maler Luigi Russolo, Carlo Carrà und Umberto Boccioni. Sie organisierten die „Serate“ hauptsächlich in Theatern und Galerien und präsentierten im Laufe des Abends ihr futuristisches Programm, das primär aus den Vorträgen Marinettis bestand, die sich mit den futuristischen Zielen auseinandersetzten. Außerdem lasen die Futuristen ihr

⁹ Marinetti, F.T.: „Die futuristische Sensibilität“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: 2009, S. 197.

¹⁰ Vgl.: Ponte, Susanne de: 1999, S. 177f.

Gründungsmanifest vor, rezitierten Gedichte und in den Galerien, wie der „Galleria Futurista Permanente“ in Rom, wurden die Kunstwerke der Maler ausgestellt.¹¹

Die „Serate“ waren vor allem eines: inszenierte Skandale. Mit ihrem militaristischen und radikalen Gedankengut stießen die Futuristen immer wieder auf scharfe Kritik des Publikums. Die Zuschauer ließen sich durch die Aktionen provozieren und reagierten mit Wurfgeschossen, Schreien und Tumulten, sodass nicht selten die Polizei einschreiten musste. Die von Seiten der Akteure bewusst herausgeforderte Reaktion verkörperte die Grundthese der Futuristen: den Kampf und die Dynamik der Wirklichkeit.

Folgende Schilderung Susanne de Pontes einer Aktion vom 15. Februar 1910 im Teatro Lirico in Mailand verdeutlicht die Reaktion der Anwesenden:

Schon während das Publikum im vollbesetzten Theater auf die Futuristen mit Geschrei, Scherzen und Pfiffen wartet, bekundet es lauthals durchaus gespaltene Meinungen zur neuen Bewegung. Der gesamte Programmablauf des Abends ist von Zwischenrufen, Kommentaren und diversen Geräuschuntermalungen bestimmt, so daß vom Vortrag der sechs Futuristen nur Fragmente hörbar sind. Die ständig anwachsende Unruhe im Zuschauerraum kulminiert während des Gedichtvortrags zum Tumult, als die Futuristen durch provokative Parolen und Verhaltensweisen die Stimmung zusätzlich anfachen. Inmitten von Lärm und Handgreiflichkeiten, an denen die Futuristen beteiligt sind, gelangen zwei Beamten auf die Bühne. Sie zwingen die Künstler die Bühne zu verlassen.¹²

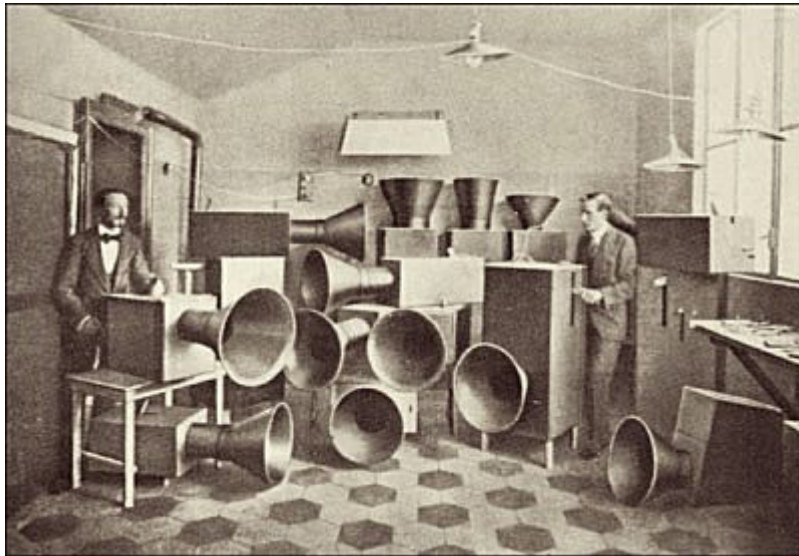
Die Frage, die sich an diesem Punkt stellt, ist die nach der anfänglich angedeuteten Verflechtung der radikalen Futuristen mit Studio Azzurro. Wo sind Ähnlichkeiten in ihren Aufführungskonzepten vorhanden?

Neben den Programmen für Lyrik und Malerei, die während der „Serate“ präsentiert wurden, folgten ab 1913 Manifeste der futuristischen Musik, des Theaters, der Plastik und der Architektur. Ein wesentlicher Mitbegründer der Avantgarde war der studierte Musiker und Maler Luigi Russolo (1885-1947): Er war der Verfasser der Schrift „L'arte dei rumori“ („Die Geräuschkunst“). Am 2. Juni 1913 kam es in Modena zur Aufführung seiner neuen Erfindung des „Scoppiatore“ („Berster“,

¹¹ Vgl.: Ponte, Susanne de: 1999, S. 23ff.

¹² Ebd. S. 25f.

„Explodierer“).¹³ Mit diesem instrument-ähnlichen Gerät, das den Namen „Intonarumori“ („Lärmtöner“) erhielt, konnte Russolo Geräusche ähnlich dem Lärm von Maschinen erzielen. Im Gegensatz zum Ton sah der Futurist in den Geräuschen das moderne Empfinden verkörpert: „WIR MÜSSEN ÜBER DIESEN ENGEN KREIS DER REINEN TÖNE HINAUSGEHEN UND DIE UNENDLICHE VIELFALT DER < GERÄUSCH-TÖNE > HINNEHMEN.“¹⁴



Luigi Russolo, *Intonarumori*

Dem Gebrauch von primitiven Geräuschen verschrieb sich ab den 1930er Jahren auch ein Komponist, der eine besondere Form der archaischen, energischen und unvorhersehbaren Musik schuf: John Cage (1912-1992). Cage schrieb in seinem Manifest „The future of music“ über den Umgang mit Geräuschen: „Wo immer wir auch sein mögen, meistens hören wir Geräusche. [...] Wir wollen diese Klänge einfangen und beherrschen, nicht um sie als Klingeffekt einzusetzen, sondern als Musikinstrumente“.¹⁵

¹³ Vgl.: Ponte, Susanne de: 1999, S. 54f.

¹⁴ Russolo, Luigi: „Die Geräuschkunst“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: 2009, S. 237.

¹⁵ Cage, John: „Die Zukunft der Musik“. In: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 271.

Setzte Russolo das Geräusch noch als einzelnen Klangeffekt ein, wurde es bei Cage als Baustein gebraucht, um Kompositionen zu kreieren, die ein völliges Abweichen von der Norm bedeuteten.¹⁶

Folgendes Beispiel soll diesen Ansatz des nicht Alltäglichen verdeutlichen: 1938 bearbeitete Cage ein Klavier, das von seinem ursprünglichen Klangspektrum völlig abwich, dadurch dass Cage es nicht wie gewöhnlich spielte, sondern Objekte zwischen den Saiten anbrachte, die beim Anschlagen unterschiedlichste Percussiongeräusche erzeugen konnten. Je nach Auswahl der Objekte wurden über das „Prepared Piano“ verschiedenartige Klangfarben erzeugt.¹⁷

Der Videopionier Nam June Paik (1932-2006) setzte diese Art der Umarbeitung am Instrument fort: Im Verlauf der Ausstellung „Exposition of Music - Electronic Television“ in der Galerie Parnass 1963 in Wuppertal zeigte Paik nicht nur seinen ersten präparierten Fernsehapparat, sondern auch eines von vier Klavieren, das völlig zweckentfremdet wurde. 1958 in Köln gebraucht gekauft, wurde es immer wieder neu vom Künstler bearbeitet, mit Objekten versehen und der Öffentlichkeit präsentiert.



Prepared Piano
Nam June Paik

¹⁶ Die auffällige Nähe zu Luigi Russolo ist keineswegs zufällig: Cage beschäftigte sich stets mit der Theorie und Praxis der futuristischen Musik.

¹⁷ Vgl.: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 273.

Der Abend in Modena, im Rahmen dessen Luigi Russolos neue Erfindung des Lärmtöners vorgestellt wurde, konnte an Furore noch überboten werden: Am 29. März 1914 präsentierten die Futuristen in der „Galleria Futurista“ des Journalisten Giuseppe Sprovieri in Rom das Stück „Piedigrotta“: Es wurden Lampen aufgestellt, die schummriges, rotes Licht verbreiteten und von unterschiedlichen onomatopoetischen Instrumenten erklangen naturnachahmende Geräusche, die Marinettis Vortrag des Stücks begleiteten. Durch die Verschmelzung von Stimme, Geräusch und Licht erschuf man erstmals ein Ambiente, das vom Publikum mit allen Sinnen wahrgenommen werden konnte, da der Zuseher von den verschiedensten Effekten inspiriert wurde, direkt am Gezeigten teilzunehmen.¹⁸

Das erzeugte Ambiente in der „Galleria Futurista“ in Rom wird in dieser Arbeit als erste wesentliche Parallele zu Studio Azzurro angesehen, da die Veranstaltung nicht nur mehrere künstlerische Ausdrucksmittel verschmelzen ließ, sondern sich auch aktiv an den Zuseher richtete, sich mit Zwischenrufen am Geschehnis zu beteiligen.

Ein weiteres wichtiges Manifest, das sich mit dem menschlichen Tastsinn in der Technik geprägten Welt auseinandersetzte und das die Futuristen im Jänner 1921 verfassten, war „Il Tattilismo“. In diesem Programm wurde die Forderung nach erweiterter Kommunikation laut, da die Futuristen die menschliche Gesprächskultur in der Folge der industriellen Revolution als degeneriert erachteten.

Eine der wesentlichsten Neuerungen dieser Schrift umfassten die „tavole tattile“ („Tasttafeln“), die sich der Schaffung sozialer Beziehungen widmeten: Auf Tasttafeln wurden unterschiedliche Objekte aus den verschiedensten Materialien wie Holz, Schwämme, Federn oder Stein befestigt. Jedes Objekt wies seine haptischen Eigenschaften wie rau, nass, weich oder glatt auf. Die Tafeln wurden getreu des Inhalts eines Vortrags vor Publikum eingesetzt: Sprach ein Futurist von einer Reise in die Wüste, so wurden raue und grobe Materialien eingesetzt, stand das Meer im Zentrum des Gesprochenen, dann waren sie von glatter, metallischer Beschaffenheit. Indem man alltägliche Gegenstände also zweckentfremdete, wurde ihnen ein völlig neuer, ungewöhnlicher Gebrauch zugeteilt.

¹⁸ Vgl.: De Ponte, Susanne: 1999, S. 70ff.

Es wurden aber nicht nur einzelne Objekte wie Kleidung oder Möbelstücke auf Tafeln befestigt: Die Futuristen legten ganze Räume mit den „tavole tattile“ aus, um die notwendige taktile Entwicklung des Menschen zu fördern.

Dieses futuristische Bestreben nach einer Schärfung der Sinne wurde auch im taktilen Theater verwirklicht, im „Empfindungstheater“, im Verlauf dessen das Wahrnehmungsvermögen des Publikums verbessert werden sollte.¹⁹

Ann-Katrin Günzel schreibt dazu in ihrer Dissertation *Eine frühe Aktionskunst*:

Innerhalb des taktilen Theaters beabsichtigte Marinetti den Zuschauer vor lange Bänder zu setzen, auf denen in unterschiedlichen Abständen Dinge vorbeifuhren, die berührt werden sollten, um somit die Sinneswahrnehmung über den Tastsinn auszulösen. Der „Taktilist“ sollte die Empfindungen, die er beim Berühren der Tafeln hatte, laut in *parole in libertà* in den Raum rufen. Dabei konnte er wählen, ob seine Augen verbunden sein sollten oder ob ihn das grelle Licht eines Scheinwerfers blenden sollte; [...] Ziel war es, eine Kunst abseits von Skulptur und Malerei zu entwickeln, da beide die taktilen Werte unter die visuellen ordnen. Mit den taktilen Objekten sollte ein „Empfindungstheater“ errichtet werden.²⁰

Die starke Konzentrierung des Taktilen und des Haptischen sollte vor Studio Azzurro noch in einem anderen Kontext erscheinen und ist als ein Bindeglied zwischen dem Futurismus und Studio Azzurro anzusehen. Maßgeblich dafür verantwortlich war László Moholy-Nagy: Der Fotograf und Maler wurde 1895 in Bácsborsód, Südungarn, geboren. Sein Interesse am deutschen Expressionismus und der russischen Avantgarde entwickelte sich vor allem durch den Besuch einer Freien Kunstschule in Budapest ab 1918.

1922 machte der Berliner Kunstkritiker Adolf Behne ihn mit Walter Gropius bekannt und ebnete so Moholy-Nagys Weg ans Bauhaus: Im März 1923 wurde er zunächst nach Weimar berufen und übernahm als Nachfolger Paul Klees die Metallwerkstatt. Ab dieser Zeit erfolgte die intensivere Auseinandersetzung mit Theater- und Bühnendekoration, aber auch mit Architektur- und Wandgestaltung.

Im Jahr 1924 veröffentlichte er gemeinsam mit Gropius am Bauhaus von Dessau die Bauhausbücher: eine Lehrbuchsammlung in vierzehn Bänden. 1928 verließ Moholy-Nagy die Schule allerdings, er ging nach Amsterdam, London und schließlich in die

¹⁹ Vgl.: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 196ff.

²⁰ Ebd. S. 197.

USA, wo er am 24. November 1946 mit nur 51 Jahren in Folge von Leukämie starb.²¹

In einem der oben genannten Bauhausbücher mit dem Titel *Von Material zu Architektur*,²² das Vorträge seiner Grundlehre in den Jahren 1923-1928 enthält, ist ein Kapitel über den Taktivismus zu finden. Unter Kapitel II. „das material“ thematisierte Moholy-Nagy Übungen zum menschlichen Tastsinn, die als Basis wichtig seien, um sich zu Beginn der Ausbildung am Bauhaus dem Material nähern zu können: Die Schüler sollten Materialien sammeln, „um mit ihrer hilfe möglichst viele verschiedene empfindungen registrieren zu können“.²³



Tasttafel aus Fäden, Otti Berger

²¹ Vgl.: Moholy-Nagy, László: 1991, S. 301ff.

²² Moholy-Nagy, László: 1929.

²³ Ebd. S. 21.

Nutzten die Futuristen die „tavole tattile“ als künstlerische Erziehungsmaßnahme hinsichtlich des unbefangenen Publikums, so wurden hier die Tasttafeln als alltägliches Basislehrmittel verwendet, um die Schüler zu unterrichten und ihre Sinne im Umgang mit dem Material zu schärfen.²⁴ Moholy-Nagy führte im Bauhausbuch die Parallele zum Futurismus wie folgt an:

marinetti, der führer der futuristen, veröffentlichte im jahre 1921 ein manifest über den taktilismus (tastwertgestaltung). er trat darin leidenschaftlich für eine neue kunstgattung ein, die sich auf dem tastgefühl aufbauen sollte. er schlug taktilische bänder, teppiche, betten, räume, teater usw. vor.

im bauhaus diente die beschäftigung mit den tastwerten zur weckung und bereicherung des empfindungs- und ausdruckschwunges, nicht dem ziel, eine neue kunst-art zu lehren. das schließt natürlich nicht aus, daß durch vertiefung und begeisterung auch hier kunstwerke entstehen können.²⁵

In diesem Absatz erwähnte Moholy-Nagy das taktile Konzept der Futuristen ganze Räume zu nutzen, um die sinnliche Wahrnehmung des Publikums auszubilden. Das Mailänder Studio Azzurro begann sich in den 1980er Jahren mit dem Taktilem auseinanderzusetzen, indem sie sich des Videos bedienten und dem Zuseher eine wichtige Rolle in der Verwirklichung ihrer Projekte zuschrieben: Das Publikum konnte mithilfe des Tastsinns, der Stimme und des Atems Videoinstallationen lenken und wurde so selbst Teil der Arbeit. Diese konzeptuelle Gemeinsamkeit Studio Azzurros mit den Futuristen gibt zu erkennen, wie weit die Wurzeln der Rauminstallationen des Studios zurückzuverfolgen sind und dass die Ursprünge nicht nur im Aufkommen des Mediums Video zu Mitte des 20. Jahrhunderts zu suchen sind, sondern bei genauerer Betrachtung sich bereits auf den erweiterten Kunst- und Wahrnehmungsbegriff des Futurismus stützen.

Die erste heroisch-kämpferische Phase des italienischen Futurismus umfasste das Gründungsjahr 1909 bis 1916: Bereits 1913 gab Marinetti ein Bild seiner politischen Ausrichtung, da er im „Politischen Programm des Futurismus“ deklamierte: „Das Wort Italien muss über das Wort Freiheit dominieren. Alles ist erlaubt, nur nicht

²⁴ Der Dessauer Schüler Siegfried Giesenschlag fertigte 1927 etwa eine Tafel aus den unterschiedlichsten Nägeln, um die Stichempfindung zu registrieren. Vgl.: Moholy-Nagy, László: 1929, S. 23.

²⁵ Vgl. ebd. S. 24.

Feigling, Pazifist, oder Antiitaliener zu sein.“²⁶ Marinetti sah im Krieg eine Reinigung der Welt und phantasierte von einem Großitalien, in dem die Futuristen als Propagandisten des Aufbruchs und der Erneuerung fungieren sollten. Die Anhänger der radikalen Bewegung sprachen sich dezidiert gegen den Dreibund Italiens mit Deutschland und Österreich-Ungarn aus und forderten nach Ausbruch des Ersten Weltkriegs, der am 28. Juni 1914 begonnen hatte, den Kriegseintritt des Landes an der Seite von Frankreich, Russland und England.²⁷

Die tatsächliche Kriegserklärung Italiens an Österreich erfolgte im Mai 1915 und markierte eine Zäsur im Kreis der Futuristen: Die Zahl künstlerischer Aktivitäten wie der „Serate“ wurde geringer, die futuristischen Galerien Sprovieris in Rom und Neapel schlossen und man wandte sich verstärkt politischen Kundgebungen und Aktionen zu.

Die wesentlichsten Änderungen vollzogen sich allerdings im Kern der Futuristen: Einige Mitglieder, die sich wie Marinetti oder Russolo für die Front gemeldet hatten, verloren im Kampf ihr Leben: 1916 erlag Umberto Boccioni nach einem Sturz vom Pferd seinen Verletzungen, der Architekt Antonio Sant’Elia starb an der Front bei Montefalcone. Marinetti selbst wurde 1917 verwundet, seine Passion für den Krieg konnte damit aber nicht gemindert werden, denn er konzentrierte sich nach seiner Genesung erneut auf politische Aktivitäten: 1918 gründete er die „Partito politico futurista“, 1919 trat er Benito Mussolinis faschistischer Partei bei.²⁸ Ann-Katrin Günzel beschreibt die Gründe für Marinettis Verhalten:

Marinetti setzte hier den Tumult als Ausdruck des Protests, den er selbst jahrelang von der anderen Seite erlebt hatte, in einen rein politischen Kontext, der durch keinerlei künstlerische Aktionen mehr gerechtfertigt werden konnte. Sein Protest richtete sich dabei gegen die sozialistische Regierung, die den italienischen Nationalgedanken der Futuristen (und vieler anderer) nach dem Krieg nicht befriedigt hatte. Der Ausgang des Krieges hatte Italien nicht den erhofften Gebietszuwachs gebracht. Obwohl das Land zu den Siegermächten zählte, blieb es die schwächste Großmacht in Europa.²⁹

²⁶ Marinetti, Boccioni, Carrà, Russolo: „Politisches Programm des Futurismus“. In: Asholt, Wolfgang; Fähnders, Walter: 2005, S. 65f.

²⁷ Vgl.: Hieber, Lutz [Hrsg.]: 2009, S. 19.

²⁸ Vgl.: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 165f.

²⁹ Ebd. S. 166.

Die politische Nähe Marinettis zu Mussolinis Partei war allerdings nicht von großer Dauer: Einerseits begann sich der Futurist ab 1919 erneut künstlerischen Tätigkeiten zuzuwenden, andererseits lag es an der zunehmenden Machtausweitung des „Duce“, dass er sich mit der Zeit vom Faschismus distanzierte: Mussolini ging, um seine Machtübernahme zu beschleunigen und nach der Wahlniederlage vom Oktober 1919,³⁰ Kompromisse mit der Kirche ein. Dieses Vorgehen konnte Marinetti, der auf eine Verschärfung der Auseinandersetzungen mit Kirche und Monarchie beharrte, nicht überzeugen und er trat 1920 aus der Partei aus. In diesem Jahr begann er sich mit den oben genannten „Tasttafeln“ zu beschäftigen: einer Arbeit frei von Politik.³¹

³⁰ Mussolini hatte in der Provinz Mailand lediglich 4000 Stimmen erreicht und kam zudem nicht in das Mailänder Stadtparlament.

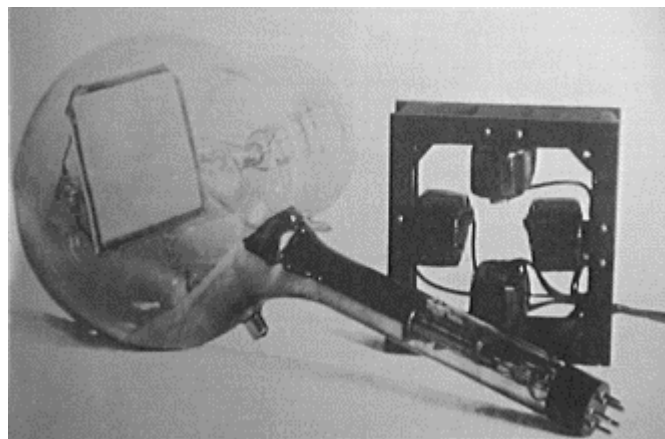
³¹ Vgl.: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 166f.

2.2. Technische Entwicklungen

Die Jahre nach 1920 waren gekennzeichnet vom regen Fortschritt in der weltweiten Entwicklung von Kommunikationstechnologien.

Edith Decker-Phillips beschreibt in ihrem Aufsatz „Boten und Botschaften einer telematischen Kultur“ diese Phase des Medienwandels als eine Zeit der „Eliminierung der künstlerischen Handschrift“ und eine Zeit des „Einsatzes von Transport- oder Kommunikationsmedien.“³²

Der in Amerika lebende Russe Vladimir Kosma Zworykin (1889-1982) ist schließlich als der Vater des Kommunikationsmediums Fernsehen anzusehen, da er 1933 im Auftrag der Radio Corporation of America (RCA) die Kameraröhre produzierte: Mit dem „Ikonoskop“ war der Grundstein der Fernsehtechnologie gelegt.³³



Zworykins Ikonoskop, 1932

Von nun an vollzog sich eine enorme Ausbreitung des Fernsehers; das Eintreten des elektronischen Bildes in den Alltag des Menschen war nicht mehr zu stoppen. Um diesen Weg am Beispiel Deutschlands zu demonstrieren: Nach einem Versuchsbetrieb am 27. November 1950 konnte zwei Jahre später, am 25. Dezember 1952, der erste Programmbetrieb des NWDR gestartet werden.³⁴ Die Zahlen

³² Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990, S. 88.

³³ Vgl.: Zielinski, Siegfried [Hrsg.]: 1992, S. 156.

³⁴ Vgl.: Abramson, Albert: 2002, S. 320.

verdeutlichen den Erfolg des Mediums: „Gab es in der Bundesrepublik Deutschland 1953 erst 1000 Fernsehteilnehmer, so waren es ein Jahr später bereits mehr als zehn mal so viele (11.650) und drei Jahre später beinahe 300 mal mehr (283.750).“³⁵ 1957 war der Durchbruch des Fernsehens innerhalb der Gesellschaft vollzogen.

In den 1960er Jahren geriet die Satellitentechnik mit der Möglichkeit einer weltweiten Kommunikation allmählich in das Bewusstsein der Künstler und diese begannen sich der neuen Technologie zu bedienen. Der südkoreanische Musiker und spätere Videopionier Nam June Paik arbeitete 1961/1962 an einem Klavierkonzert, das zeitgleich in zwei durch tausende Kilometer getrennten Städten aufgeführt werden sollte:

Der Part der linken Hand dieser Bachfuge ist dabei in San Francisco zu spielen, der Part der rechten in Shanghai. Diese Idee kam für eine Ausführung noch etwas zu früh, zeigt aber Paiks guten Informationsstand, denn die erste Fernsehübertragung zwischen Amerika und Europa über Telestar 2 fand im Juli 1962 statt.³⁶

Auch wenn Konzepte wie diese zu Beginn der 1960er Jahre utopisch waren, zeigen sie dennoch, dass Themen wie Kommunikation und Information eine wesentliche Rolle für Künstler dieser Zeit spielten.

Die Idee, unterschiedlichste Welten zu verbinden, prägte Paiks Werke Zeit seines Lebens: Die Arbeiten des Pioniers waren von der allgemeinen Aufbruchsstimmung nach Ende des Zweiten Weltkriegs bestimmt und waren stets an ein breites Publikum adressiert. Paik wählte als einer der ersten Künstler das Medium Fernsehen, um auf dessen technische Möglichkeiten aufmerksam zu machen und nicht, um sich gegen das Novum aufzulehnen.

Die Ausstellung „Exposition of Music - Electronic Television“ in der Galerie des Architekten Rolf Jährling vom 11. bis 20. März 1963 markierte die Transformation Nam June Paiks vom Musiker zum Fernseh- und Videopionier. In diesen zehn Tagen experimentierte er unter anderem mit den Bauteilen, der Hardware, von zwölf Fernsehgeräten und griff in deren elektronische Bilderflut ein.

³⁵ Abramson, Albert: 2002, S. 321.

³⁶ Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990, S. 98.

Vom Fluxuskünstler Tomas Schmit, der am damaligen Aufbau in Wuppertal beteiligt war, stammt eine ausführliche Beschreibung der Ausstellungssituation:

ausgangsmaterial ist das normale fernsehprogramm, was allerdings bei den wenigsten geräten noch zu erkennen ist. [...] einer der fernseher zeigt ein negatives und überdies laufendes bild. bei einem ist das bild um die senkrechte mittelachse des bildschirms gewissermaßen zu einer walze zusammengerollt. bei einem ist es um die waagerechte moduliert. beim laut paik kompliziertesten fall rücken drei unabhängige sinusschwingungen den parametern des bildes zu leibe. die zweiergruppe: der untere ist waagrecht gestreift, der obere ist senkrecht gestreift. [...] beim zen tv läuft mitten über den bildschirm eine einzige senkrechte, weiße linie. einer liegt auf dem gesicht und zeigt sein programm dem parkett (paik heute: ›der war kaputt.<). [...] bei vieren sind die manipulationen so, daß obendrein von außen eingespeistes das bild bestimmt oder beeinflusst: einer ist an einen vor ihm liegenden fußschalter angeschlossen; drückt man den, führen die kurzschlüsse des kontaktvorgangs dazu, daß ein feuerwerk von augenblicklich wieder verlöschenden lichtpunkten über den bildschirm spritzt. einer hängt an einem mikrofon; spricht jemand rein, sieht er ein ähnliches jedoch kontinuierliches punktefeuerwerk. am weitesten geht der kuba tv; er ist an ein tonbandgerät angeschlossen, das ihm (und uns) musik einspeist: parameter der musik bestimmen parameter des bildes. schließlich (im obergeschoß) der one point tv, der mit einem radio verbunden ist; er zeigt in der mitte des bildschirms einen hellen punkt, dessen größe sich nach der jeweiligen lautstärke des radioprogramms richtet [...].³⁷

Es ist allerdings kurios, wie Paik zu seinen Fernsehbildern gelangte, da die technische Entwicklung dieser Zeit noch nicht dermaßen fortgeschritten war, Bilder auf einem Magnetband zu speichern.

Man musste daher die Öffnungszeiten der Ausstellung zeitgleich mit dem Programm der ARD fixieren. Paik kreierte auf diese Weise eine Live-Situation, indem er direkt auf die ausgestrahlten Bilder eingriff und sie verzerrte. Die ARD („Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten“) existierte seit 1952 und galt zum Zeitpunkt von Paiks „Electronic Television“ als einziger deutscher Sender, der abends ein mehrstündiges Programm ausstrahlte. Erst am 1. April 1963 folgte das „Zweite Deutsche Fernsehen“ mit Sitz in Mainz offiziell nach.³⁸

Die gesamte Ausstellung sollte von Seiten des Publikums als ein Gesamterlebnis wahrgenommen werden, denn Paik gelang es, erstmals Musik, Performance und das elektronische Bild miteinander zu verbinden. Mit dieser aufgeschlossenen Praxis

³⁷ Schmit, Tomas: „Exposition of Music“. In: Herzogenrath, Wulf: 1976, S. 69f.

³⁸ Vgl.: Zielinski, Siegfried [Hrsg.]: 1992, S. 185.

gelang dem Künstler ein wesentlicher medialer Umbruch: Die Experimente an den modifizierten Fernsehapparaten, die zu interaktiven Kunstobjekten erhoben wurden, werden heute als Beginn der Videokunst angesehen. Umso bemerkenswerter ist dabei der Aspekt, dass Paik zu dieser Zeit noch ohne Videoausrüstung arbeitete, sondern lediglich an secondhand Fernsehern.



Mitte: Nam June Paik

Erst mit Markteinführung der batteriebetriebenen SONY PortaPak 1965, einem portablen Videosystem, war die technische Voraussetzung gegeben, schwarzweiß-Aufnahmen für den Privatgebrauch zu machen:

The summer of 1965 was the time when portable, affordable video equipment designed for the home market first became available to the general public; a number of different companies, including Sony and Matsushida, were developing their own home video recording systems and beginning to market them at prices ranging from \$ 500 to \$1000 each.³⁹

³⁹ Angell, Callie: 2002, S. 24.

Nun waren also nicht nur die technischen Bedingungen erfüllt, sich auf künstlerische Weise mit dem Medium auseinanderzusetzen, sondern auch die ökonomischen, da ein Preis von 500 bis 1000 Dollar für eine Videoausrüstung durchaus im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten der Künstler lag.

Das elektronische Medium Video ist gekennzeichnet von einem kreisenden Signaltransfer in der Kamera, welcher die Gleichzeitigkeit von Aufnahme und unmittelbarer Wiedergabe ermöglicht, wenn sich die Signale über Kabel zwischen der Kamera und dem Monitor bewegen; dem Aufnahme- und dem Wiedergabegerät. Dieser direkte Live-Charakter unterscheidet Video von fotochemischen Medien wie Fotografie und Film: es ist weder orts- noch zeitgebunden.

Das wichtigste technische Bauteil ist das ab 1969 eingeführte Magnetband, worauf das Bildmaterial gespeichert werden konnte und das dem Videokünstler einen wesentlich geringeren Kostenaufwand verursachte, als die Arbeit mit Film. 1971 kam schließlich die Möglichkeit der unmittelbaren Abspiel- und Rückspulmöglichkeit hinzu, was den schlussendlichen Durchbruch des elektronischen Mediums zur Folge hatte.⁴⁰

Wenn man also von der Geburtsstunde der Videokunst spricht, ist nicht primär von Paiks „Electronic Television“ die Rede, sondern viel eher von der medienhistorisch-bedeutsamen Einführung der PortaPak. Und auch hier sorgte Paik für ein entscheidendes Ereignis; der ersten Wiedergabe von Bildern mit einer Videokamera:

One version of the birth of portable video begins on an October day in 1965 when Korean-born artist Nam June Paik purchased one of the first portable video cameras and recorders at the Liberty Music Store in New York City. [...] That evening Paik played his tape at the Café au Go Go in Greenwich Village and circulated a video manifesto declaring this new electronic medium would revolutionize art and information: ›As collage technic replaced oil-paint, the cathode ray tube will replace the canvass‹.⁴¹

⁴⁰ Vgl.: Spielmann, Yvonne: 2005, S. 7f.

⁴¹ Boyle, Deirdre: 1997, S. 4.

Nam June Paiks Installationen waren wegweisende Arbeiten für nachfolgende Generationen von Videokünstlern. Bereits seine ersten Installationen in der Galerie Parnass verwiesen auf die starke Verbindung der Inszenierung von Mensch und Video, denn das Publikum konnte durch das Betätigen von Schaltern sowie mit Hilfe seiner Stimme in das Bildprogramm der manipulierten Monitore eingreifen.⁴² An diesem Aspekt des interaktiven Miteinbeziehens des Körpers hat sich gezeigt, dass es Paik nicht nur um die bloße Präsentation des damaligen Novums Video ging, sondern vielmehr darum, seine künstlerische Botschaft in einer neuen Form zu übermitteln und eine Einheit von Musik, bildender Kunst und technischer Innovation zu schaffen.

⁴² Siehe auch Fn. 37.

3. Pioniere in Theorie und Praxis: Studio Azzurros Wegbereiter

Im folgenden Kapitel wird versucht eine Klammer zwischen den ersten futuristischen Raumkonzepten zu Beginn des 20. Jahrhunderts und den Videoinstallationen Studio Azzurros 80 Jahre später zu setzen. Um diese enorme Zeitspanne so konzentriert wie möglich zu erfassen, wird sich die Arbeit an dieser Stelle mit großen Figuren auseinandersetzen, die zu den Pionieren ihres Fachs gehörten und gleichzeitig zu den wichtigsten Wegbereitern und Inspirationsquellen der Mailänder Werkstatt wurden.

3.1. Marshall McLuhan

„I don't explain - I explore”.

(McLuhan, 1967)⁴³

„Ich erkläre nicht – ich erforsche“: Worte, die sich auf die gesamte Arbeitsphase eines der wichtigsten Medien-Soziologen des 20. Jahrhunderts beziehen. Durch das Erforschen gleichen seine Werke eher einem Entdeckungsprozess als einer Theoriensammlung. McLuhan (1911-1980) schrieb dazu im folgenden Aufsatz:

I find media analysis very much more exciting now simply because it affects more people than most anything. One measure of the importance of anything is: Who is affected by it? In our time, we have devised ways of making the most trivial event affect everyone. One of the consequences of electronic environments is the total involvement of people in people.⁴⁴

In McLuhans Medienanalyse hatte der Mensch stets oberste Priorität; mit dem aufklärerischen Ziel eine Gesellschaft im elektronischen Kosmos zu konstruieren, in der jeder seinen Platz findet. Gesteuert sollte diese Gesellschaft wiederum von den Künstlern werden, die sich jeder Art von Medien bedienen könnten. Diese vermittelnde Medienarbeit sollte allerdings nicht mutwillig geschehen, sondern mit großer Sorgfalt. Insbesondere im Umgang mit der Technik bedürfe es einer spielerischen, aber bewussten Annäherung, um das Medium als elektronisches

⁴³ McLuhan, Marshall: „Casting my Perils before Swains”. Vorwort zu: Stearn, Gerald Emanuel [Hrsg.]: 1967, o. S.

⁴⁴ Ebd., o. S.

Ganzes verstehen zu können und dieses Verständnis auf die Gesellschaft zu übertragen.⁴⁵

Einer der Künstler, dem diese Fähigkeit der Vermittlung zueigen war und der gleichzeitig McLuhans Theorie in den Künstlerkreisen vertrat, war der Komponist experimenteller Musik John Cage (1912-1992). Er sah in den neuen Technologien der 1950er Jahre, wie dem Fernsehen, die Möglichkeit einer umfassenden positiven Veränderung, die insbesondere durch die Kunst zu bewerkstelligen sei:

Im Gegensatz zu den meisten modernen Künstlern, die in der Technologie eher eine Bedrohung für die Zukunft sahen, vertrat Cage eine optimistische Einstellung zur modernen Technik und betrachtete diese vielmehr als Segen denn als Fluch für die soziale Entwicklung der Gesellschaft.⁴⁶

Wie sehr Cage McLuhans Arbeit schätzte, wird in einem Vorwort deutlich, das der Musiker ihm zu Ehren verfasste: In „The Man and His Message“, einer Sammlung von Texten zu McLuhan, schrieb Cage von ihrer Begegnung in den 1960er Jahren:

I had lunch with him once in Toronto, and he asked me a question about pattern recognition that I couldn't answer. My mind doesn't work his way. I don't always understand McLuhan, nor do I understand anything else that I actually need and can use.⁴⁷

Die Auswirkung von Medien auf die Gesellschaft, vor allem der Einfluss des Leitmediums Fernsehen, zählt zu den zentralen Forschungspunkten des Theoretikers. Die Grundthese: Medien, die nicht nur den menschlichen Alltag bestimmen, sondern auch auf unsere Handlungs- und Wahrnehmungsweisen Einfluss nehmen, um ein neues Bewusstsein für Technologien und deren Auswirkungen zu schulen. Das Einwirken auf den Menschen lässt sich mit McLuhans Begriff der „Botschaft“ gleichsetzen: „The Medium is the Message“⁴⁸ – „Das Medium ist die Botschaft“.

⁴⁵ Vgl.: Gillmayr, Sieglinde: 1993, S. 131.

⁴⁶ Ebd. S. 133.

⁴⁷ Cage, John: „Introduction“. In: Sanderson, George: 1989, o. S.

⁴⁸ McLuhan, Marshall: 1964, S. 19.

Inhaltlich knüpft dieser Grundgedanke McLuhans an die „antizipierende Sensibilität“⁴⁹ der futuristischen Manifeste an, denn bereits 1933 schrieb Filippo Tommaso Marinetti in seinem Manifest „La Radia“, und in Anlehnung an seinen „Tattilismo“ von 1921, über den erweiterten Tastsinn des Publikums und entwarf ein Modell dafür, wie elektronischen Medien wirken könnten.⁵⁰ Marinettis Medientheorie ist deswegen als antizipatorisch anzusehen, da er um 1933 noch nicht ahnen konnte, welchen Erfolg das Fernsehen in Zukunft haben würde.

McLuhan griff den Gedanken der futuristischen Wahrnehmungserweiterung auf:

Beim Fernsehen wird der aktive, erforschende Tastsinn erweitert, der alle Sinne zugleich und nicht bloß den Gesichtssinn einbezieht. Man muß dabei sein [...]. Da im Zeitalter der Information die meisten Unternehmungen elektrisch bewältigt werden, ergibt sich eine beträchtliche Schwächung der visuellen Komponente in Erfahrung des westlichen Menschen, jedoch eine entsprechend verstärkte Tätigkeit der übrigen Sinne. Das Fernsehen verlangt eine starke Beteiligung und Einbeziehung der Gesamtperson.⁵¹

Medien wie das Fernsehen üben also Einfluss auf die Gesellschaft aus. Dies geht soweit, dass das alltägliche Handeln entweder verbessert oder gar ersetzt werden kann: „Denn die «Botschaft» jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es der Situation des Menschen bringt.“⁵²

Das Einsetzen von Medien bringt somit eine veränderte Abfolge des Alltags mit sich: Wesentlich ist vielmehr die Wirkung des Mediums auf den Menschen, seine „Botschaft“, anstelle seines eigentlich vermittelten Inhaltes, wie Wort oder Sprache.

Marshall McLuhan wurde am 21. Juli 1911 als erstes Kind des Immobilienmaklers Herbert McLuhan und seiner Frau Elsie in Edmonton, Kanada, geboren.⁵³ Er absolvierte zunächst ein Technik-Studium an der Universität von Manitoba, ab 1935 studierte er Englische Literatur in Cambridge. Nach seinem Abschluss übernahm McLuhan mehrere Lehrtätigkeiten an renommierten Universitäten, wie Wisconsin oder Toronto.⁵⁴

⁴⁹ Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990, S. 218.

⁵⁰ Vgl. ebd. S. 218.

⁵¹ McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin: 1969, S. 125.

⁵² McLuhan, Marshall: 1964, S. 22.

⁵³ Vgl.: Marchand, Philip: 1999, S. 27.

⁵⁴ Vgl.: Gillmayr, Sieglinde: 1993, S. 11f.

Seine erste Auseinandersetzung mit der Auswirkung von Medien auf die Gesellschaft erfolgte erst relativ spät, da er sich in den Jahren nach seinem Studienabschluss 1942 primär als Literaturkritiker hervorgetan hatte. Erst in den 1960er Jahren begann er den elektronischen Kosmos in seine Werke aufzunehmen:

Konkret erfolgte dies ab 1962 in Form seiner Hauptwerke *The Gutenberg Galaxy*,⁵⁵ zwei Jahre später erschien *Understanding Media*.⁵⁶ Beide Werke hatten weltweite Kommunikationsmodelle wie das Massenmedium Fernsehen zum Thema:

McLuhans Hauptwerke, die *Gutenberg-Galaxis* und *Understanding Media* untersuchten nun die unterschiedlichen Medien und deren Auswirkung auf die Sinnesorganisation und auf den gesellschaftlichen Wandel. In der *Gutenberg-Galaxis* stehen das phonetische Alphabet und der Buchdruck als die Gesellschaft revolutionierende Medien im Vordergrund, in *Understanding Media* die Elektrizität und die elektronischen Medien.⁵⁷

In der Weiterentwicklung elektronischer Medien und dem daraus resultierenden „gesellschaftlichen Wandel“ sah McLuhan das Aufbrechen von Barrieren; sowohl räumlicher als auch zeitlicher Art. Als diese Grenzen Mitte des 20. Jahrhunderts aufgehoben wurden, verringerte sich der Raum zwischen Ländern, Städten und Kulturen. Das Resultat war ein allmähliches *Verschwinden der Ferne*.⁵⁸ Die Welt und ihre menschliche Kommunikation wurden für McLuhan „a global village“, ein „globales Dorf“. ⁵⁹

In ausführlicher Form wird diese Vision des „Dorfes“ bei Sieglinde Gillmayr analysiert. In ihrer Arbeit *Das Globale Dorf. Realität oder Utopie? Eine kulturhistorische Betrachtung*⁶⁰ geht sie der Frage nach, wie es zur Entstehung der Metapher kommen konnte und diskutiert den Begriff auf seinen Wert in der Weltkultur:

⁵⁵ McLuhan, Marshall: 1962.

⁵⁶ McLuhan, Marshall: 1964.

⁵⁷ Gillmayr, Sieglinde: 1993, S. 21.

⁵⁸ Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990.

⁵⁹ McLuhan, Marshall: 1962, S. 31.

⁶⁰ Gillmayr, Sieglinde: 1993.

Globales Dorf = der durch die Technik der Elektrizität und die elektronischen Medien sich ergebende Interdependenz der Ereignisse eingeschrumpfte Planet Erde.
Der Begriff gibt ein Bild für unsere durch die Technik der Elektrizität und die elektronischen Medien radikal veränderte Welt. Diese Welt ist durch die instantane Geschwindigkeit der Elektrizität auf den Maßstab eines Dorfes geschrumpft.⁶¹

Als Hintergrund des „Globalen Dorfes“ sieht sie das ökonomisch gefestigte Amerika, das in den 1950er Jahren enorme Fortschritte in der Medientechnik verzeichnete. Die Konsequenz dieser Entwicklung war eine allmähliche Medialisierung der Welt, in der Amerika zur Informationsgesellschaft aufstieg und in der sich vor allem das Fernsehen zum Massenmedium entwickeln konnte.⁶²

McLuhans Tod am 31. Dezember 1980 in Toronto⁶³ machte es ihm nicht mehr möglich zu sehen, wie sehr sich die viel diskutierte Utopie seines Dorfes in unserem Zeitalter tatsächlich bewahrheitet hat: Das „Global Village“ hat sich in der modernen Computerrevolution manifestiert. In Form des Internets ist aus der Theorie Wirklichkeit geworden und der Wandel von Informationsgesellschaft zu Netzwerkgesellschaft ist vollzogen.

Der „Cyberspace“ befähigt Millionen Menschen auf der ganzen Welt schnell und unproblematisch an Informationen zu gelangen, zu telefonieren, zu diskutieren, soziale Netzwerke zu betreiben, einzukaufen oder auf Musik, Filme und Videos zuzugreifen. Laut einer Studie des europäischen Marktforschungsinstituts EITO von 2007 stieg die Zahl derer, die über einen Internet-Anschluss verfügen, auf 1,23 Milliarden an; beinahe jeder fünfte Erdbewohner. Für 2010 rechnet man mit 1,5 Milliarden „Usern“.⁶⁴

If we understand the revolutionary transformations caused by new media, we can anticipate and control them; but if we continue in our self-induced subliminal trance, we will be their slaves.⁶⁵

⁶¹ Gillmayr, Sieglinde: 1993, S. 48.

⁶² Vgl. ebd. S. 24f.

⁶³ Vgl.: Marchand, Philip: 1999, S. 390f.

⁶⁴ Vgl.: Bitkom: http://www.bitkom.org/de/presse/49914_46069.aspx. Zugriff: 13.07.2009.

⁶⁵ McLuhan, Marshall: Playboy Interview, März 1969: <http://www.nextnature.net/?p=1025>. Zugriff: 09.11.2009.

3.2. Aktionskunst

3.2.1. Nam June Paik

Ein Künstler, der wie Cage McLuhans medialen Kulturoptimismus vertrat, war Nam June Paik. Er kam in den 1960er Jahren mit Marshall McLuhans theoretischen Ansätzen in Kontakt, als er an gemeinsamen Projekten mit Cage arbeitete.

Paiks positivistische Haltung gegenüber dem elektronischen Medium Fernsehen spiegelte sich in seinen Arbeiten wider: Es diente ihm einerseits als Mittel, Grenzen zwischen Kulturen aufzuheben, andererseits als Annährungspunkt zwischen den Gesellschaften. Beide Grundkonzeptionen Paiks sollten dadurch verwirklicht werden, dass durch den Fernseher sowohl das menschliche Bewusstsein erweitert werde als auch die direkte Kommunikation zwischen den Menschen.⁶⁶

An Paiks Einstellung zeigt sich, dass Marshall McLuhans philosophisch-soziologischen Ansätze die allmählich mediatisierte Gesellschaft der 1960er Jahre und die, aus diesem Wandel resultierenden, aufstrebenden Videokünstler auf entscheidende Weise mitgeprägt hatte. Paik galt als einer der Pioniere dieser neuen Kunst, mit dem Medium Fernsehen zu experimentieren und legte den Grundstein einer bis heute andauernden Reihe an internationalen Videoarbeiten.

Nam June Paik wurde 1932 in Seoul, Südkorea, geboren. Nach seinem Umzug nach Japan begann er an der Universität von Tokio ein Studium der Musik sowie der Kunstgeschichte und Philosophie. Diese Ausbildung, die er mit einer Arbeit über den österreichischen Komponisten Arnold Schönberg abschloss, brachte ihn 1956 nach München, wo er sich der Musikgeschichte widmete. Ab 1957 studierte er Komposition an der Musikhochschule von Freiburg. In diese Zeit fiel auch der erste Kontakt mit Cage.

In den Jahren 1958 bis 1963 arbeitete Paik für den WDR in Köln, 1962 nahm er am Fluxus-Festival in Wiesbaden teil und präsentierte 1963 seine erste Einzelausstellung

⁶⁶ Vgl.: Gillmayr, Sieglinde: 1993, S. 138.

„Exposition of Music- Electronic Television“. Die Ausstellung dokumentierte den Beginn einer jahrzehntelangen Schaffensperiode Paiks: Ob Teilnahmen an der „documenta“ 6 und 8 in Kassel, der Biennale von Venedig, oder Professuren und Einzelprojekte in renommierten Galerien und Museen von New York.⁶⁷ Paik starb 2006 in Miami, Florida.

Paiks Arbeitsweise ist wesentlich vom Fluxus beeinflusst worden. John Cage fungierte dabei bereits in den frühen 1950er Jahren als eine der wichtigsten Figuren der Bewegung. Ingo Walther schreibt in seiner *Kunst des 20. Jahrhunderts*:

Cages Umgang mit Klangquellen verletzte Tabus. Er war jedoch nie destruktiv. Im Gegenteil, Cage verfuhr integrativ. [...] Anstatt Musik zu schreiben, organisierte er Klänge und Ereignisse. [...] Cage entwickelte sich zur entscheidenden Schlüsselfigur an der Schnittstelle der Künste. Ende der fünfziger Jahre unterrichtete er an der New School for Social Research in New York, wo er den Schülern seiner Klasse ein Gespür für komplexe Situationen vermittelte, sie mit dem Prinzip Zufall bekannt machte und ihnen Methoden zur Organisation von Klängen und Ereignissen beibrachte. Aus diesen Quellen speisten sich im wesentlichen jene vielfältig sich ausdifferenzierenden Aktionskünste, die unter dem Etikett »Happening« und »Fluxus« in die Kunstgeschichte eingegangen sind.⁶⁸

Cages Klangexperimente wurden vom eigentlichen Gründungsmitglied des Fluxus aufgenommen: dem litauischen Künstler George Maciunas. Er war es auch, der 1962 das Fluxus-Festival in Wiesbaden mit dem Titel „Festspiele Neuster Musik“ organisierte.⁶⁹

Das Phänomen Fluxus manifestierte sich in eben dieser Zeit der ersten Zusammentreffen 1962/63, welche von einer Reihe internationaler Künstler unterschiedlichsten Backgrounds wie Musikern, Grafikern oder Poeten geprägt waren.

⁶⁷ Vgl.: Walther, Ingo F.: 1998, S. 783.

⁶⁸ Ebd. S. 583.

⁶⁹ Vgl. ebd. S. 585.

Welche Aktionen während dieser Festivals präsentiert wurden, sei hier zusammengefasst:

[...] An ihrer Stelle Konzerte aus aufeinanderfolgenden, einfachen, in sich geschlossenen akustischen und visuellen Handlungen, die man »events«, manchmal auch »activity« nannte. Sie konnten mit oder ohne ihren Urheber, vor Publikum, hin und wieder mit Publikum, ganz selten ohne Publikum aufgeführt werden. Fluxus bot außerdem zusammengeschustert wirkende Objekte und »Instrumente«, zum Beispiel Paiks »Ur-Musik«, eine mit einfachen Draht(saiten) bespannte hölzerne Verpackungskiste mit außen aufmontierter, drehbarer und Geräusche verursachender Büchse [...].⁷⁰

Paiks Umgang mit dem damals neuen Medium Fernsehen war nicht kritischer Natur. Sein Interesse galt vielmehr seiner Ästhetik, in welche er als Künstler eingreifen konnte, wenn er mit der Technik experimentierte. Das Resultat dieses Ausprobierens waren elektronische Bilder, die das Publikum irritieren sollten. Der Fernseher wurde somit durch Paiks Hand zum Kunstobjekt:

Dies sind die Bedingungen, unter denen Paik seine künstlerische Arbeit über den Fluxus-Kontext hinaus auch für die Videokunst fruchtbar machen konnte. So verwundert es auch nicht, daß Paik zu den ersten gehörte, die das 1965 neu auf den Markt gekommene tragbare Videoaufzeichnungs- und -wiedergabegerät kauften, oder daß er 1970 mit dem Bau eines Videosynthesizers auch technische Pionierarbeit [...] leistete.⁷¹

⁷⁰ Walther, Ingo F.: 1998, S. 586.

⁷¹ Ebd. S. 588f.

3.2.2. Wolf Vostell

Im Gegensatz zu Nam June Paik zählte der Aktionskünstler Vostell zu den weitaus aggressiveren Vertretern der frühen Videopioniere. Er gebrauchte seine Arbeiten als politisches und soziales Mittel, um sich gegen das Fernsehen aufzulehnen. Seine Themen reichten von Dekonstruktion, bis hin zu Provokation:

Vostells Kunst atmet und lebt die Brachialgewalt. Ein Verkehrsunfall, der Absturz eines Flugzeugs, kurz nachdem es abgehoben hatte, inspirierte ihn zum Gebrauch des Begriffs »Décollage« (frz. Losmachen, Start). Seither verarbeitet er, so scheint es, das Verstörende, indem er es »dé-coll/agiert«, verwischt, stört und manipuliert.⁷²

Wolf Vostell wurde 1932 in Leverkusen geboren. Zwischen 1950 und 1953 absolvierte er eine Ausbildung zum Lithografen, in den Jahren darauf widmete er sich einem Kunststudium an der Werkkunstschule in Wuppertal, an der Ecole des Beaux-Arts in Paris, sowie an der Kunstakademie Düsseldorf. 1962 zählte Vostell wie Paik und Maciunas zu einem der Organisatoren der Fluxus- Festspiele in Wiesbaden, Kopenhagen und Paris. Im Laufe seiner Karriere realisierte er Projekte für die Biennale von Venedig und die „documenta 6“ in Kassel, er gab Zeitschriften heraus, produzierte Filme und gründete ein eigenes Museum in Spanien. Wolf Vostell starb 1998 in Berlin.⁷³

Um 1956 galt Vostell als einer der wichtigsten Vertreter von Aktionskunst im europäischen Raum. Sein oben genannter Begriff der „Décollage“, den er zu seinem Lebensprinzip erhoben hatte, beinhaltete allerdings viel mehr, als die bloße Manipulierung und Zerstörung von alltäglichen Gegebenheiten: Es ging ihm um Dekomposition und um

die Aufklärung des Publikums durch das Prinzip der Décollage, die Zumutbarkeit und Absurdität zur Diskussion stellt, indem tägliche Vorgänge aus ihrem Zusammenhang genommen werden und dadurch neue Verhaltensweisen hergestellt werden, die das Publikum zum Nachdenken (und zu Schocks, die später wirken), zum Reagieren bringen.⁷⁴

⁷² Walther, Ingo F.: 1998, S. 584.

⁷³ Vgl. ebd. S. 826.

⁷⁴ Becker, Jürgen; Vostell, Wolf: 1965, S. 403.

Diese Schocks, ausgelöst durch das Mittel der Provokation, beeinflussten somit die Wahrnehmung des Zuschauers und förderten dessen Konzentrierung auf die Aktion. Die „Happenings“,⁷⁵ wie die Arbeiten ab 1963 von Vostell bezeichnet wurden,⁷⁶ thematisierten vor allem die Auflösung von gefestigten Institutionen, wie Museen und Galerien. Der Künstler bevorzugte vielmehr öffentliche Aufführungsorte wie Straßenbahnen und Schwimmbecken: Die Aktionen sollten innerhalb des menschlichen Alltags und abseits eines der Kunst zugeordneten Raumes präsentiert werden. Vostell wehrte sich gegen die Musealisierung seiner Arbeit und wählte den Alltagsort, um auch sein Publikum von hierarchischen Kunstsystemen fernzuhalten. Die Zuseher sollten sich unbeeinflusst von Institutionen dem Werk nähern; als Passanten, die flüchtige Akteure der Aktion wurden: „Die Inhalte und Absichten müssen von jedem Teilnehmer und Betrachter selbst geordnet werden. Aber auch wenn sich die Geschehnisse nicht ordnen lassen, führen sie zu der Erkenntnis, daß sich die Dinge eben nicht ordnen lassen“,⁷⁷ so Vostell.

Die bildnerische Arbeit des Künstlers war eng an seine Auseinandersetzung mit dem Fernsehen angelehnt. Der Begriff „Décollage“ auf das Medium ausgelegt, bedeutete das Eingreifen Vostells in Bildstrukturen. Allerdings konnte er im Gegensatz zu Paik mit einer größeren Auswahl an „gestörten“ Bildern arbeiten, da sich Vostells Tätigkeiten hinsichtlich des Mediums stark auf den amerikanischen Raum ausbreiteten: Insbesondere New York bot ihm die Auswahlmöglichkeit von 13 Sendern, wohingegen Paiks Arbeiten im Rahmen von „Electronic Television“ auf einige wenige Bilder der ARD beschränkt waren.⁷⁸

⁷⁵ Der englische Begriff des „Happenings“ („Ereignis“, „Vorfall“) wurde erstmals von Allan Kaprow (1927-2006) eingesetzt. Der amerikanische Künstler nannte bereits 1959 eine seiner Aktionen „18 happenings in 6 parts“. Der Begriff definierte für Kaprow allerdings weniger einen konkreten Sachverhalt, sondern war als eine Art Schlagwort in bloßer Beziehung zum Gezeigten anzusehen: „it happens, what happens.“ Vgl.: Günzel, Ann-Katrin: 2006, S. 257.

⁷⁶ Vgl.: Sandfort, Mariellen.: 1995, S. 324.

⁷⁷ Vostell, Wolf: 1966, S. 15.

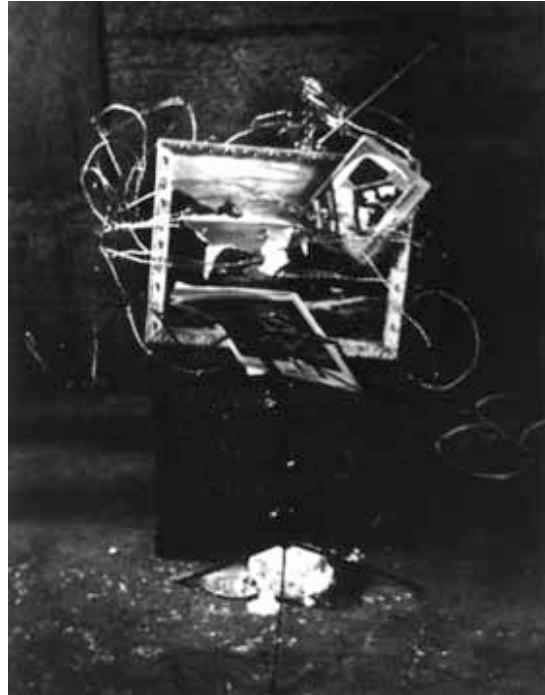
⁷⁸ Vgl.: Daniels, Dieter:

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/massenmedien/12. Zugriff: 09.11.2009.

Die erste öffentliche Ausstellung seiner „TV-Décollagen“ fand im Frühling 1963 in New York statt.⁷⁹ Dieser Zeitpunkt markierte den Beginn seiner Manipulationen am Fernseher. Vostell nahm allerdings nicht nur Eingriffe in das TV-Bild vor: Seine Aktionen reichten von der Einbetonierung der Monitore, über ihre Umwicklung mit Stacheldraht, oder der Erschießung eines Geräts vor Publikum.



Wolf Vostell, *Endogène Depression*



Wolf Vostell, *TV-Begräbnis*, 1963

Vostell selbst bezeichnete seine gesellschaftskritischen TV-Installationen als „psychologische Erlebniseinheiten und Lernprozesse, in denen Langeweile, Verzögerung, Wiederholung und Verzerrung Analogien zu Vorgängen in unserer Umwelt sind.“⁸⁰

Diese aufklärerische Sichtweise Wolf Vostells ist ein wesentlicher Grund dafür, warum der Aktionskünstler als Vergleich zu Studio Azzurro herangezogen werden kann: Zu Beginn des Kapitels wurde seine Art des Schockierens beschrieben. Mit

⁷⁹ Vgl.: Daniels, Dieter:

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/massenmedien/9/. Zugriff: 09.11.2009.

⁸⁰ Gruber, Bettina; Vedder, Maria: 1983, S. 208.

diesem Akt der Provokation hat die Videowerkstatt wenig gemein. Es ist vielmehr das Thema des selbstständig handelnden Publikums: Ob und wie der Zuschauer auf ein Videoprojekt reagiert, bleibt ihm selbst überlassen. Folgende Aussage Vostells ist somit auch als Klammer zwischen seinen Happenings und den Installationen Studio Azzurros zu betrachten:

In meinen dé-coll/age-Happenings erfährt das Publikum neue Wertmaßstäbe, es lernt erneut zu leben und erfasst die psychologische Wahrheit der Umgebung und Vorkommnisse in denen es gesellschaftliche und ästhetische Prozesse erkennt.⁸¹

Weder Vostells Happenings noch die Arbeiten des Studios wären ohne Publikum denkbar. Durch das eigenverantwortliche Handeln der Zuseher konnten damals wie heute die Projekte der Künstler erst zum Leben erweckt werden.

⁸¹ Vostell, Wolf: 1966, S. 15.

3.3. Arte Povera

In den letzten Kapiteln wurde versucht, einen ersten Einblick in die Entwicklung der Videokunst zu geben, um sich den Arbeiten Studio Azzurros nähern zu können. Es hat sich gezeigt, dass sich die Tradition von Video sowohl im amerikanischen wie auch im europäischen Raum verankerte und rasant etablierte. Die Rede war von Städten wie New York, Paris, Amsterdam und Köln. Italienische Kulturzentren wurden bisher noch weitgehend ausgeklammert.

In den nächsten zwei Kapiteln werden sowohl ein Kunstkonzept als auch ein Einzelkünstler vorgestellt, die einen wesentlichen Teil zur Förderung italienischer Videoprojekte in den 1970er und 1980er Jahren beitrugen und die zu wichtigen Inspirationsquellen aufstrebender Video-Werkstätten wie Studio Azzurro wurden.

Gegen Ende der 1960er Jahre kam eine Strömung auf, die zu einer der wichtigsten Vertreterinnen von Objektkunst der Nachkriegszeit wurde: Die Arte Povera („arme Kunst“), eine auf schlichte Elemente reduzierte Darstellungsform.

Die vorwiegend aus Norditalien stammenden Vertreter dieser Strömung, wie Mario Merz, Giulio Paolini, Luciano Fabro, oder Michelangelo Pistoletto, bewirkten mit ihren Arbeiten einen Umbruch innerhalb der italienischen Kunstszene: Im Gegensatz zum ab den 1960er Jahren stark entwickelten amerikanischen Kunstmarkt, galt das Land hinsichtlich zeitgenössischer Kunstprojekte als wenig fortschrittlich. Mit dem Erfolg der Arte Povera-Künstler vollzog sich allerdings ein Wandel hin zur Etablierung zeitgenössischer Kunststätten in Zentren wie Turin und Mailand.⁸²

Die Bezeichnung „Arte Povera“ ist mit dem aus Genua stammenden Kurator Germano Celant verbunden. Er war maßgeblich dafür verantwortlich, dass in Genuas „Galleria La Bertesca“ am 27. September 1967 die erste Ausstellung unter dem Motto „Arte Povera - IM spazio“⁸³ stattfinden konnte, wozu folgendes Manifest erschien:⁸⁴

⁸² Vgl.: Bätzner, Nike: 2000, S. 9f.

⁸³ Der Titel ist mit „IM Raum“ zu übersetzen.

⁸⁴ Vgl.: Bätzner, Nike: 2000, S. 23.

Ein erfrischendes Moment also, das zur kulturellen Rückentwicklung des Bildes auf den präikonographischen Zustand führt, ein Loblied auf das Banale und Primäre, auf die im demokratistischen Sinn aus unteilbaren, unveränderlichen Einheiten bestehende Natur und auf den Menschen als «physiologisches und geistiges Fragment».⁸⁵ [...] Die Banalität steigt auf den Wagen der Kunst. Das Unbedeutende beginnt zu existieren, es wird sogar beherrschend.⁸⁶

Der Titel der Ausstellung wurde von Celant in Anlehnung an den Terminus des „armen Theaters“ gewählt: Dieser stammte vom polnischen Theoretiker und Regisseur Jerzy Grotowski (1933-1999), der sowohl eine Rückbesinnung auf das ursprüngliche Schauspiel forderte als auch die unmittelbare Kommunikation zwischen den Akteuren und dem Publikum.

Im Bereich der italienischen Arte Povera entsprach diese Rückbesinnung der Ursprünglichkeit des Bildes und der Auflösung von ikonographischen Konventionen. Die Künstler verfolgten kein lineares Konzept, wehrten sich gegen eine Zuweisung des Bildes in eine bestimmte Gattung und gingen vielmehr gattungsübergreifend in ihren Arbeiten vor, da sie auf Theater, Tanz, Video und Fotografie gleichermaßen zurückgriffen. Auf diese Weise wurde ein für den Rezipienten „offenes“ Kunstwerk geschaffen, das Autonomie und Dynamik vorweisen konnte und das eine Vielzahl an Interpretationsmöglichkeiten bot. Die Arte Povera entfernte sich somit von starren musealen Ausstellungsformen und widmete sich ganzen Rauminstallation, worin der Betrachter selbst zum Akteur werden konnte. Das Motto dieser Arbeiten: Sehen, Erkennen und Handeln.⁸⁷

Nike Bätzner, die sich in ihrer Dissertation ausführlich dem ästhetischen Selbstverständnis der Arte Povera widmete, schreibt:

Das »offene Kunstwerk« und der Interpret stehen in einem Verhältnis der wechselseitigen Abhängigkeit, der Interpret ist das aktive Zentrum eines Netzwerkes von unerschöpflichen Relationen. Der Betrachter wird teilweise sogar explizit in den Gestaltungsprozeß des Kunstwerks involviert, und das nicht nur mittels seiner Auslegung und seines Intellekts, sondern auch als direktes Bewegungselement und körperhaftes Material.⁸⁸

⁸⁵ Celant, Germano: 1989, S. 27.

⁸⁶ Ebd. S. 30.

⁸⁷ Vgl.: Bätzner, Nike: 2000, S. 9ff.

⁸⁸ Ebd. S. 12.

Die eingesetzten Materialien waren Stoffe wie etwa Holz, Erde, Glas, Metalle oder Gesteine und dienten dem Zweck, möglichst authentisch die Ursprünglichkeit und Banalität des Kunstwerks zu erfassen. Die Künstler arbeiteten im Weiteren mit den vier Elementen Wasser, Feuer, Luft und Erde, mit unterschiedlichsten Bauformen, Pflanzen und Tieren:⁸⁹ „Die Veränderlichkeit der Materie und ihre wandelbaren, zeitgebundenen, von der Umwelt abhängigen Eigenschaften wurden miteinbezogen.“⁹⁰

Durch den Einsatz dieser Materialien versuchte die Arte Povera in schlichten Arbeitsprozessen eine romantische Einheit von Kunst und dem alltäglichen Leben zu schaffen sowie von Kunst und Natur. Aus diesen Handlungen sollte eine neue Art der Empfindung wachsen, da man versuchte alle Sinne des Betrachters mit einzubeziehen. Germano Celant argumentierte:

Man erlebt mit ihnen [Anm.: den Künstlern] eine Wiederentdeckung des Werts der Erfahrung [...], die danach strebt, die verschiedenen Arbeitsweisen ohne Ausschluss irgend eines Verfahrens oder Materials einzubeziehen. [...] Es geht darum, die Natur des eigenen Lebensraums in einer flüchtigen Andersheit immer wieder neu zu erleben, aufgrund einer lustvollen Praxis, die alle Fasern der primären Elemente zum Vibrieren bringt.⁹¹

Die Mitglieder der Arte Povera wehrten sich gegen die Trivialisierung des Massenmediums durch die marktorientierte Gesellschaft der 1960er Jahre. Sie wandten sich im Allgemeinen gegen einen Glauben an den Fortschritt. Deswegen positionierten sie sich auch als Gegenpol zu Kunstrichtungen wie der Minimal Art und Pop Art, welche die aufkeimende Industrie- und Konsumgesellschaft in ihren Werken verarbeiteten.⁹²

Diese Gegenüberstellung von unterschiedlichen Strömungen ist es, worauf sich der Terminus „arm“ im eigentlichen Sinne bezieht: Es ist nicht nur das Einsetzen von dürftigen Natur- und Werkstoffen, daher der Rückschritt zu Tradition und Ursprung der Menschheit, oder die Affinität zum Theater, wodurch sich die Arte Povera

⁸⁹ Vgl.: Bätzner, Nike: 2000. S. 30.

⁹⁰ Ebd. S. 23.

⁹¹ Celant, Germano: 1989, S. 47.

⁹² Vgl.: Bätzner, Nike: 2000, S. 13f.

definiert, sondern mehr das sich Abgrenzen von „reichen“ Künsten, die sich von festgelegten Konzepten und Wertungen leiten lassen.⁹³

Studio Azzurros Videoinstallationen sind in vielerlei Hinsicht von den Ideen der Arte Povera geprägt worden. Vergleiche lassen sich einerseits hinsichtlich des Einbeziehens des Zuschauers ziehen, dem eine wichtige Rolle im Aufbau des Konzepts zugesprochen wurde. Andererseits nimmt das Einsetzen von Naturstoffen, wie der vier Elemente, einen großen Stellenwert bei Studio Azzurro ein.

3.4. Bill Viola

Einer der wichtigsten Inspirationen Studio Azzurros ist der Videokünstler Bill Viola. Die Arbeiten des Amerikaners sind geprägt von einer starken Betonung des gesamten menschlichen Körpers. Viola sieht im Zuseher einen wesentlichen Bestandteil seiner raumgreifenden Installationen: Das Publikum solle tief in das Video eindringen, sich ganz dem ihm Gezeigten widmen und sich darauf einlassen, um die Intention des Künstlers zu verstehen.

Allerdings ist es nicht Violas Absicht, den Zuseher angestrengt nach einer Interpretation suchen zu lassen, „sondern das Bild in ein Gefühl von Ergriffenheit für unsere Erfahrungen zu verwandeln, damit das Bewußtsein die Grenze zwischen seiner Aktivität und seiner Selbstverneinung erfährt.“⁹⁴

Bill Viola wurde 1951 in New York geboren. Er studierte Kunst an der Syracuse University und machte 1973 seinen Abschluss des Bachelors of Fine Arts in den Experimental Studios am College of Visual and Performing Arts.

Ab den frühen 1970er Jahren begann er sich mit dem Super-8 Film zu beschäftigen und verwirklichte im Anschluss seine ersten Videoexperimente.

Die enge Verbindung Violas mit der italienischen Videokunst zeigt sich schon anhand der Jahre 1974 bis 1976, in denen er als technischer Direktor des Studios

⁹³ Vgl.: Bätzner, Nike: 2000, S. 35.

⁹⁴ Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: 1994, S. 166f.

„Art/ Tapes/ 22“ in Florenz fungierte.⁹⁵ Die Galerie zählte in diesen Jahren zu einer der wenigen Institutionen in Italien, die Künstlern die Möglichkeit gab, ihre Videos auszustellen und vor Publikum zu präsentieren.

Das oben angeführte „Gefühl von Ergriffenheit“, und somit die Fähigkeit sich mit vollem Bewusstsein seinen Arbeiten zu nähern, wurde bei Viola schon früh geschult: Mit 21 Jahren begann er, erste Videoaufnahmen zu machen. Von diesem Moment an ließ sich sein videographisches Schaffen in zwei Zeitperioden einteilen: Einerseits die erste Auseinandersetzung mit der Kunstform zwischen 1972 und 1975, sein Ausprobieren, und andererseits die Entwicklung seiner bis heute gültigen Ästhetik bzw. seines Bildstils.⁹⁶

Ein Leitwort, das seine Videos beschreibt und das Viola stets selbst erwähnte, ist das „Erfahren“: Mit Empfindungen wie Schmerz, Liebe, Verlust und Freude hatte Viola Themen für seine Arbeiten gewählt, die ihn berühmt werden ließen und zur Popularität der Videoarbeiten einer neuen Generation beitrugen.

Pioniere wie Paik und Vostell, die sich in den 1960er Jahren mit dem Video als vor allem technisches Novum auseinandersetzten, zählten bereits zur vergangenen Generation. Ab 1970 fand eine rasante Entwicklung des Mediums statt, in die sich Viola als Teil einer „mittleren“ Generation von Videokünstlern eingliederte: In dieser zweiten Arbeitsphase wurde nunmehr stark dokumentarisch und experimentell gearbeitet, da sich die Technik, ob in Form von Überblendungen, Zeitlupe und Zeitraffer, stark weiterentwickelt hatte.

In Bill Violas Projekten zeigte sich der neue experimentelle Arbeitsstil in Form einer sehr vielgestaltigen Auseinandersetzung mit Video, denn das Interesse des Künstlers reichte nicht nur in eine Disziplin, sondern durch seine vielfältige universitäre Ausbildung bzw. seinen stark ausgeprägten Wissensdrang, „um ein Verlangen zu stillen“,⁹⁷ steckten mehrere Einflüsse in seinen Arbeiten: Er besuchte an der

⁹⁵ Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: 1994, S. 229.

⁹⁶ Vgl. ebd. S. 188.

⁹⁷ Ebd. S. 117.

Kunstuniversität unterschiedlichste Vorlesungen aus Philosophie, Religion, Mystik und Physik. Die Kunst diene ihm dabei als interdisziplinärer Vermittler.⁹⁸

Die vorrangigen Themen der Videos Violas sind bis heute Natur, Mensch und Tier. Vor allem der menschliche Körper und Geist dienen Viola als wichtiges verbindendes Element zwischen der Videokamera und dem Monitor. Diese starke Körperlichkeit richtet sich an den Zuseher, der aufgerufen wird, sich auf das Werk zu konzentrieren, sich von seinen vertrauten Sehgewohnheiten zu entfernen und sich auf neue Perspektiven einzulassen.

In „Das Ganze wieder zusammenfügen“, einem Gespräch mit Otto Neumaier und Alexander Pühringer, sprach Viola über diesen Umstand des Erlebens und Erfahrens:

Kunst war immer eine Erfahrung des gesamten Körpers. Diese Sinnlichkeit ist die Grundlage ihrer wahren begrifflichen und geistigen Natur und untrennbar damit verbunden. [...] Wir müssen uns von der weitverbreiteten Idee der „visuellen“ Kunst befreien. Wenn wir mein Werk so verstehen, daß es mit dem Körper zu tun hat, so bedeutet das für mich nicht notwendigerweise, daß es Bilder von Körpern zeigt, sondern eher, daß die Menschen, die kommen, um es zu erfahren, dieses Werk mit ihrem gesamten Körper wahrnehmen müssen, nicht nur mit ihrem Intellekt oder bloß mit ihren Augen, und daß sie das auch tun, unabhängig davon, ob es ihnen bewußt ist oder nicht.⁹⁹

Das Erfahrungsmoment des Körpers bzw. die Selbstwahrnehmung der menschlichen Existenz in ihrem höchsten Ausmaß wurden in Bill Violas bekanntester und zugleich persönlichster Arbeit veranschaulicht: „Nantes Triptych“¹⁰⁰ (1992), ein radikales Video, worin sowohl die Geburt seines eigenen Sohnes, als auch parallel dazu das am Krankenbett aufgenommene Sterben seiner Mutter der Öffentlichkeit präsentiert wurden: „Für die Konstruktion einer gemeinsamen Erinnerung von Betrachter und Künstler schreckten letztere auch vor extremem Voyeurismus nicht zurück“,¹⁰¹ wie es Lydia Haustein in ihrer *Videokunst* ausdrückt.

⁹⁸ Vgl.: Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: 1994, S. 117.

⁹⁹ Ebd. S. 112.

¹⁰⁰ Gemäß der Form eines Triptychons war die Bildfläche dreigeteilt.

¹⁰¹ Haustein, Lydia: 2003, S. 58.



Bill Viola, *Nantes Triptych*, 1992

Violas Intention war es allerdings nie, bloß zu provozieren und zu schockieren, sondern lediglich Dinge erfahrbar zu machen:

Es gibt keine Antwort auf Geburt oder Tod. Bei diesen Phänomenen geht es darum, daß sie *erfahren* werden; wir können uns solchen Fragen nähern oder sie studieren, aber wir können sie nicht endgültig beantworten.¹⁰²

Bill Viola gilt bis heute als einer der Meister der Videokunst, sich mit Gegebenheiten des menschlichen Lebens auseinanderzusetzen. Seine herausragende Fähigkeit besteht darin, in einer sehr sensiblen Vorgehensweise innerhalb seiner Schaffenszyklen existenzielle Fragen des menschlichen Daseins zu verarbeiten. Die Vergänglichkeit des Lebens und der Zeit werden somit zum Rohmaterial seiner Videoarbeiten, denn erst im Bild sieht Viola eine existenzielle Parallele zu Geburt und Tod: „Bilder werden geboren, sie werden geschaffen, sie existieren, und durch das Berühren eines Schalters sterben sie wieder.“¹⁰³

Bewusst werden diese elementaren Vorgänge des menschlichen Lebenszyklus aus seinem eigenen Erfahrungshorizont gewählt, im Video verarbeitet und am Ende der Öffentlichkeit präsentiert:

¹⁰² Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: 1994, S. 122.

¹⁰³ Ebd. S. 126.

Ja, meine Werke sind zunächst und vor allem für mich selbst geschaffen. Sie gehen auf Fragen zurück, die meiner eigenen Erfahrung entspringen, und zwar manchmal auf eine derart direkte und einfache Weise, daß es mich verblüfft, wenn jemand glaubt, daß sie auf einer anderen Art des Denkens oder auf abstrakter Spekulation beruhen. [...] Ich glaube, letztendlich ist für mich entscheidend, daß wir die Erfahrung, die wir gemacht haben, dann mit anderen *teilen*. Dieses Teilen ist wesentlich: Es verleiht dem Werk leben.¹⁰⁴

Durch dieses Lebendigmachen hat Bill Viola Video in den 1970er Jahren nicht nur als zeitgenössisches Medium etabliert, sondern vor allem sein inhaltliches Spektrum wesentlich erweitert. Das körperliche Erfahrungsmoment innerhalb einer Installation, die Erkundung des menschlichen „Innerspace“ und der sensible Umgang mit Video zählten ab den 1980er Jahren zu den wichtigsten Themen von Studio Azzurro.

¹⁰⁴ Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: 1994, S. 134.

4. Das Mailand der 1970er Jahre

4.1. Zwischen politischen Konflikten und neuem Lifestyle

Die norditalienische Metropole Mailand ist uns als Stadt der Industrie und des Designs sowie als Finanz- und Handelszentrum bekannt. Sie verkörpert einen Lifestyle, der in seiner Exklusivität mit New York, Paris und London zu vergleichen ist. Ob das weltberühmte Opernhaus „Teatro alla Scala“, das Vincis „Abendmahl“, der gotische Dom, oder die weltberühmten Modehäuser: Sie alle geben der Stadt Profil und locken damit Millionen kulturinteressierte und kaufkräftige Touristen an.

Doch welche Entwicklung ging diesem „eleganten“ Status voraus und welche treibenden Kräfte standen dahinter?

Nach dem 2. Weltkrieg und der Kapitulation vor den Westalliierten war Italien geschwächt. Obwohl die Schäden nicht in dem Ausmaß sichtbar wurden, wie in den mehr vom Krieg betroffenen Nachbarstaaten,¹⁰⁵ „sollte Italien erst in den sechziger Jahren“, so schreibt Carmine Chiellino, „den Anschluß an die westeuropäische Industrie- und Landwirtschaftsproduktion erreichen. Dies lag daran, daß [...] eine Restrukturierung der Industrie und eine Umwandlung des Landes von einem Agrarland in eine Industrienation stattfand [...]“.¹⁰⁶

Die wirtschaftlichen Probleme der Nachkriegszeit trafen vor allem den Süden, der in seiner landwirtschaftlichen Produktion stark angeschlagen war. In der Hoffnung auf Arbeit vollzog sich ab den 1950er Jahren eine enorme Abwanderung innerhalb der Bevölkerung von Süditalien in Richtung Nordwestitalien und das Ausland, wie der Schweiz, Frankreich und Deutschland. Vorliegende Statistik in den Beschäftigungssektoren Landwirtschaft und Industrie soll diese Landflucht verdeutlichen:¹⁰⁷

¹⁰⁵ Lediglich 8% der Großunternehmen wurden beschädigt sowie 38% des Bahnnetzes. Die Hälfte der Verkehrsmittel war intakt. Vgl.: Chiellino, Carmine: 1995, S. 118.

¹⁰⁶ Ebd. S. 118.

¹⁰⁷ Die Ergebnisse wurden durch drei Volkszählungen 1951, 1961 und 1971 ermittelt. Vgl.: Pinnarò, Gabriella.: 1978, S. 51.

Beschäftigungsstatistik		
	Landwirtschaft	Industrie
1951	42,2%	32,1%
1961	28,9%	40,6%
1971	17,4%	44,3%

Die Abwanderung der Landbevölkerung in die großen Industriestädte Norditaliens, wie Turin, Genua und Mailand, markierte eine der wichtigsten Umwälzungen in der Gesellschaft Italiens, in Folge deren sich das Land zwischen 1951 und 1971 in einen Industriestaat verwandelte.

In den 1950er Jahren, zu Beginn dieser wirtschaftlichen Entwicklung, folgte eine lange Zeit der Auf- und Ausbauphase („Ricostruzione“) der Großunternehmen, weswegen das Land vor allem durch das Wachstum des Exportmarktes Gewinne verzeichnen konnte. Die von der „DC“ („Democrazia Cristiana“) betriebene Durchsetzung einer parastaatlichen Industrie führte in dieser Zeit zu einem wahren Wirtschaftswunder, dem „Miracolo Economico“. Vor allem in den nördlichen Zentren Turin und Mailand konnten die billigen Arbeitskräfte aus dem rückständigen Süden eingesetzt werden.¹⁰⁸

Doch nach dem Aufschwung trat eine neue Krise ein, die bis zum Ende der 1970er Jahre andauern sollte: Die Entwicklung Italiens zur Industrienation erfolgte vor dem verhängnisvollen Hintergrund, dass die Beschäftigungsrate von 41,2% im Jahre 1951 nicht aufrechterhalten werden konnte: 1961 lag die Zahl der Erwerbstätigen bei 38%, 1971 bei nur noch 34%.¹⁰⁹ Die Industrialisierung hatte nach dem 2. Weltkrieg also keine Lösung der Probleme im Land mit sich gebracht, sondern lediglich neues Konfliktpotenzial geschaffen:

Durch die enorme Zuwanderung aus dem Süden, vollzog sich in der Phase des Wirtschaftswunders eher ein demografischer Wandel innerhalb der italienischen Gesellschaft, als die nötige Neugestaltung im gesamten Wirtschaftssystem, sodass

¹⁰⁸ Vgl.: Hausmann, Friederike: 2002, S. 51-58.

¹⁰⁹ Vgl.: Pinnarò, Gabriella.: 1978, S. 51.

die Industrie in den 1960er Jahren nicht mehr mit ausreichenden Arbeitsplätzen reagieren konnte:

Der italienische *Miracolo Economico* (Wirtschaftswunder) war ohne ein Modell, eine Entwicklungsstrategie entstanden. Die Gewinne wurden nicht zum Wohl der Gesamtheit neu investiert, sondern kamen nur wenigen privaten Unternehmern zugute. Die Kapitalakkumulation diente vor allem der Steigerung der Produktivität und in geringerem Maße der Schaffung neuer Arbeitsbereiche.¹¹⁰

Erschwert wurde die Beschäftigungsproblematik durch vorherrschende Lohn- und Gehaltsunterschiede, die sich aus der Diskrepanz der Betriebe ergaben: Auf der einen Seite standen die starken Großunternehmen, die eine Monopolstellung im Land innehatten, wie die Fiat-Werke in Turin, auf der anderen die vielen Gewerbebetriebe, die in ihrer Technologie bereits rückständig und veraltet waren. „In den Jahren 1963/64“, so Chiellino, „waren 65% der landwirtschaftlichen Betriebe unproduktiv oder arbeiteten am Rande des Existenzminimums, mit einer Zuwachsrate, die niedriger lag als die der damaligen Entwicklungsländer wie Jugoslawien und Griechenland.“¹¹¹

Die Problematik der unterschiedlichen Einkommen ließ ab 1962 immer mehr Stimmen von Seiten der Arbeitnehmer laut werden, die sich sowohl gegen die ständig steigende Produktion in den Unternehmen wehrten, als auch gegen eine konstante Minderung ihrer Lebensqualität. Die Streikwelle, die in der Folge der Arbeiterkonflikte ausbrach, kulminierte im „Heißen Herbst“ des Jahres 1969 („Autunno Caldo“). Die Unruhen betrafen aber nicht nur die ökonomische Krise, sondern die Kämpfe wurden, angefacht durch allgemeine gesellschaftspolitische Fragen, in Form von heftigen Studentenprotesten intensiviert. Die angespannte Situation bot wiederum den geeigneten Nährboden für Gewalt und Terror:

Gegen die von den Studenten und Arbeitern ausgelöste Bewegung, die mit ihren radikaldemokratischen und sozialistischen Forderungen große Ausstrahlung entfaltete, erhoben sich gesellschaftliche Kräfte, die sich durch die traditionellen demokratischen Institutionen ebenfalls nicht oder nicht mehr ausreichend vertreten fühlten.¹¹²

¹¹⁰ Chiellino, Carmine: 1995, S. 201.

¹¹¹ Ebd. S. 201.

¹¹² Hausmann, Friederike: 2002, S. 83.

Eine der zuvor zitierten Kräfte trat 1969 in Gestalt des sogenannten „schwarzen Terrors“¹¹³ in Mailand auf und war für einen der größten Anschläge verantwortlich, der die Stadt in den 1960er und 1970er Jahren erschütterte: Am 12. Dezember wurde auf der Piazza Fontana nahe dem Dom eine Bombe gezündet, die sechzehn Menschen das Leben kostete. Die Opfer waren meist Bauern, die Transaktionen an der dort ansässigen Landwirtschaftsbank, der „Banca di Agricoltura“, nachgingen.

Die ohnehin schon angespannte Atmosphäre im Land wurde durch den Anschlag nur noch verstärkt: „War bisher die Revolte der vergangenen zwei Jahre als politisches und gesellschaftliches Phänomen gesehen und – äußerst kontrovers – erörtert worden, so wurde sie nun schlagartig ins Licht des Kriminellen und des Verbrechens getaucht“¹¹⁴, schreibt Thomas Schmid im Vorwort zu Ginzburgs *Der Richter und der Historiker*.

Die Ermittlungen in diesem Fall stießen auf große Schwierigkeiten, und die Frage der Täterschaft konnte selbst bis heute nicht vollständig aufgeklärt werden. Denn im Zuge erster Ermittlungen kamen sowohl Faschisten als auch Linksanarchisten als Schuldige infrage. Der Fall konnte damals nicht gelöst werden, unter anderem, da der leitende Polizeikommissar Luigi Calabresi am 17. Mai 1972 von Unbekannten erschossen wurde.¹¹⁵

Die Bomben, die Mailand jahrelang in Angst versetzten, sollten einen politischen Umbruch zugunsten der Neofaschisten bewirken. Im Fall der Piazza Fontana jedoch ohne Erfolg.

Die darauf folgende Ruhe war allerdings nicht von Dauer, denn waren es um 1969 noch ca. 150 Anschläge, stieg die Zahl dieser im Jahr 1978 auf dramatische 2400 an.¹¹⁶ Aufgeklärt wurden dabei nur die Wenigsten.

¹¹³ Mit „schwarz“ waren faschistische Gruppen gemeint.

¹¹⁴ Ginzburg, Carlo: 1991, S. 10.

¹¹⁵ Vgl.: Hausmann, Friederike: 2002, S. 83-85.

¹¹⁶ Vgl.: Feldbauer, Gerhard: 2008, S. 191.

Wie also konnte es sein, dass sich Mailand trotz Arbeiterkämpfen, Studentenprotesten, hoher Jugendarbeitslosigkeit und politischer Spannung zu einer Metropole der Mode und der Medien entwickelte?

Als Antwort darauf sind vor allem drei Gründe zu nennen: Zum einen, da die Stadt trotz aller terroristischen Aktionen immer eine wesentliche Bevölkerungsschicht behielt; die der „Milano bene“, die aus vielen alten Mailänder Familien bestand und die weiterhin ihren Jahrhunderte alten traditionsreichen Stil pflegte.¹¹⁷ Weiters ist zu bemerken, dass, im Vergleich zu Rom, in Mailand stets die Nähe zu Paris zu spüren war und die Stadt somit ein Zentrum für die italienische Kulturindustrie wurde: Ob prunkvolle Einkaufspassagen nach französischem Vorbild, bekannte Verlagshäuser oder Designwerkstätten.

Letztere wurden vor allem von zwei Designern geprägt, die in den 1970er Jahren trotz Krisen ihre Ateliers aufbauten. Sie waren dafür verantwortlich, dass sich eine neue Modegeneration etablieren konnte: 1974/75 Giorgio Armani und 1978 Gianni Versace, die beide durch ihre Kreativität weltweite Maßstäbe setzten.

Im Bereich der Medien vollzog sich in den 1970er Jahren eine allmähliche Liberalisierung, die in einem Urteil vom Verfassungsgerichtshof am 28. Juli 1976 gipfelte: Stellten bis dato das italienische Fernsehen und das Radio ein Monopol im Land dar, so räumte dieser Gerichtentscheid den privaten Anstalten („Radio-Tele Libere“) das Recht auf die Übertragung ihrer eigenen Programme ein:¹¹⁸

Schon im Jahre 1975 gab es 436 neue Sender gegenüber 155, die den Betrieb eingestellt hatten. Im Jahre 1976 waren es 1155 gegenüber 108, 1977 1085 gegenüber 275 [...]. Ihre Mitarbeiter rekrutierten sich in der Regel aus den arbeitslosen Jugendlichen, die in der Hoffnung auf einen festen Arbeitsplatz in Kauf nehmen, daß sie unregelmäßig und schlecht bezahlt werden.¹¹⁹

Fehlte es in den 1970er Jahren im Bereich der „Tele Libere“ noch an Stabilität, so vollzog sich im darauffolgenden Jahrzehnt die nötige Expansion, die vor allem von einem Mailänder Aufsteiger wesentlich mitgeprägt wurde.

¹¹⁷ Vgl.: Hausmann, Friederike: 2002, S. 131.

¹¹⁸ Vgl.: Chiellino, Carmine: 1995, S. 367.

¹¹⁹ Ebd. S. 368.

4.2. Der Einfluss Berlusconis auf die italienische Medienwelt

Der Aufstieg Silvio Berlusconis (geb. 1936) zum Medienmogul und zu einem der wohl umstrittensten Politiker in der Geschichte Italiens wäre Ende der 1970er Jahre und zu Beginn der 1980er Jahre bestimmt nicht auf derart rasante Art und Weise verlaufen, wäre nicht ein Mann hinter ihm gestanden: Bettino Craxi (1934-2000). Um Berlusconis Siegeszug verständlicher zu machen, wird sich dieses Kapitel seiner Person widmen und seinen beruflichen Wandel vom Bauunternehmer zum Fernsehmogul aufzeigen.

Craxis politische Karriere nahm bereits ab 1953 als Teil der „PSI“, der „Partito Socialista Italiano“, Gestalt an. Gut zwanzig Jahre später schaffte er es durch seinen eisernen Willen vom stellvertretenden Sekretär nicht nur an die Parteispitze (1976), sondern 1983 zum ersten sozialistischen Ministerpräsidenten seit dem 2. Weltkrieg. Dieser Sieg verkörperte ein völlig neues Gesicht einer neuen Generation Italiens: Seine unternehmerfreundliche Arbeitsweise kennzeichnete ihn bis zu seinem Amtsende 1987. In diesen Jahren stieg Italien zur großen Industrienation auf und wurde Mitglied der damaligen G7.¹²⁰

Zu einem seiner engsten Vertrauten zählte damals Berlusconi. Mit ihm und Licio Gelli bildeten sie die Spitze der „P2“. Die „Propaganda 2“ war eine Freimaurerloge mit elitären Persönlichkeiten höchsten Ranges, die mit enormen, aber nicht korruptionsfreien, Geldbeträgen ihre Mitglieder förderte und einen starken Antikommunismus vertrat.¹²¹

So auch Craxi und Berlusconi, die sich durch gegenseitige Unterstützung ihren Weg ebneten. Letzterer konnte erst mit der Finanzierung der „P2“ sein Medienimperium aufbauen, mit dessen landesweiten Einfluss er wiederum Craxi an die Regierungsspitze brachte. Der Dank dafür kam prompt: Craxi hob 1984 das Urteil des Verfassungsgerichtshofs von 1976 per Dekret auf und garantierte Berlusconi das absolute Fernsehmonopol.¹²²

¹²⁰ Vgl.: Feldbauer, Gerhard: 2008, S. 245-248.

¹²¹ Vgl. ebd. S. 222.

¹²² Vgl.: Chiellino, Carmine: 1995, S. 369.

Berlusconi, der zuvor den Einstieg in die Medienlandschaft mit dem regionalen Sender *Canale 5* gewagt hatte, erwarb 1982 *Italia Uno* des Verlegers Rusconi und 1984 *Rete Quattro* des Verlegers Mondadori. Kurz danach wurden alle drei regionalen Sender in nationale Sender umgewandelt und stiegen somit zum Kernstück des Konzerns Fininvest Berlusconis auf.¹²³

In der Zeit der enormen Unterstützung von Seiten der „P2“ konnte Silvio Berlusconi ein Imperium der Massenmedien gründen. Im Gegensatz zur Bauindustrie, in der er zuvor tätig war, sah er im Privatfernsehen und in der Werbung nach amerikanischem Vorbild viel eher die Chance auf schnelles Geld und Einfluss.

Diese mediale Entwicklung bewirkte, dass Berlusconis und Craxis Heimatstadt Mailand zu Beginn der 1980er Jahre nicht nur als eine Metropole des Designs und der Industrie hervortrat, auch im elektronischen Bereich fand ein Aufschwung statt, der Berlusconis Fernsehen sehr gelegen kam und es zu einem gigantischen Imperium werden ließ.

Eine Gruppe Mailänder Künstler ließ sich nicht von den vorherrschenden sozialen und ökonomischen Krisen abhalten, sondern berauschte sich vielmehr an der Energie und Modernität der Stadt, und wohl auch am rasanten Aufstieg des Privatfernsehens, um ihr Atelier 1982 aufzubauen und sich ihren multimedialen Videoarbeiten zu widmen: Studio Azzurro.

¹²³ Chiellino, Carmine: 1995, S. 369.

5. Studio Azzurro

5.1. Die Gründung Studio Azzurros 1982

Die Zeit des italienischen Medienbooms nutzte zu Beginn der 1980er Jahre eine Gruppe der italienischen Avantgarde: Studio Azzurro, das „Blaue Studio“.

Bereits 1979/80 arbeiteten die späteren Gründungsmitglieder der Werkstatt an einem gemeinsamen Filmprojekt, „Facce di Festa“, das die angespannte politische und soziale Situation der 1970er Jahre aufgriff: Als Gegenbild dieser Zeit der Depression, die vor allem im Ausmaß von Wirtschaftskrise und Arbeitslosigkeit sichtbar wurde, stellten die Künstler feiernde und ausgelassene Jugendliche auf einer Mailänder Party vom 9. Juni 1979 ins Zentrum, die als Symbol einer neuen Generation und eines neuen Jahrzehnts dienen sollten. Mehrere Stunden lang wurde die ausgelassene Menge in all ihrer Individualität und Kommunikation zueinander gefilmt. Begleitet wurde das Projekt von elektronischer Musik. Heraus kam eine Art Dokumentation, die den Zuseher als stillen Beobachter im Raum am Geschehen teilhaben ließ. Dieses Motiv des anwesenden, wahrnehmenden Publikums, das einen neuen Erzählraum eröffnet, wurde beispielgebend für eine Reihe an Arbeiten, die in den darauffolgenden Jahrzehnten entstanden.¹²⁴



Studio Azzurro, *Facce di Festa*, 1980

¹²⁴ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 123.

Die tatsächliche Gründung Studio Azzurros als eine Künstlergruppe, die sich rein mit Videoproduktionen beschäftigte, erfolgte 1982. Der Wunsch war es, sich vom italienischen Film und der Photographie wegzubewegen und sich vor allem in der technischen Umsetzung ihrer Projekte weiterzuentwickeln.

Die drei wichtigsten Gründungsmitglieder waren der Photograph Fabio Cirifino, der Regisseur Paolo Rosa und als graphischer Experte Leonardo Sangiorgi (1995 kam der Computerexperte Stefano Roveda in den Kreis der führenden Mitglieder hinzu). Rosa hatte zuvor schon als Teil einer Medienwerkstatt fungiert, die sich „Laboratorio di Comunicazione Militante“ nannte, 1976 gegründet worden war und mit Hilfe einer sehr experimentellen Vorgehensweise an der Praxis von Massenmedien gearbeitet hatte. Allerdings hatte jene Gründung aufgrund der wirtschaftlich und politisch heiklen Situation der 1970er Jahre unter einem schlechten Stern gestanden. Finanzielle Schwierigkeiten waren schlussendlich der Grund für die nur drei Jahre später folgende Schließung.



v. l.: Cirifino, Sangiorgi, Rosa, Roveda

Andere Künstlergruppen, die sich mit dem Medium Film beschäftigten, hatten ebenso ihre Probleme sich durchzusetzen, da es oft an Präsentationsmöglichkeiten vor der Öffentlichkeit fehlte: Die Ausstellungsräume waren einfach zu wenig

ausgestattet, um Projekte hohen künstlerischen und technischen Niveaus zu präsentieren.

Es gab zuvor nur eine italienische Stadt, die sich hier hervortun konnte: Florenz. Dort gab die Galerie „Art/ Tapes/ 22“, gegründet von Maria Gloria Bicocchi, Künstlern wie Bill Viola die Chance an Videos zu arbeiten und sie auch auszustellen.¹²⁵

Was man in Florenz also schon etwas früher an wichtigen Erfahrungen sammeln konnte, war für Mailand und somit für Studio Azzurro erst 1982 der Fall. In ihrer Heimatstadt, der sie bewusst nicht den Rücken kehren wollten, wurde in diesem Jahr in der Galerie ARC-74 ihr erstes Videoprojekt „Luci di Inganni“ („Lichter der Täuschungen“) präsentiert; eine Installation, die den Grundstein einer bis heute andauernden und ertragreichen Arbeitsphase legte.¹²⁶

5.2. Das Konzept der Videowerkstatt

Bevor vorliegende Arbeit näher auf die ersten Videoarbeiten eingehen wird, erfolgt zunächst der Versuchen einer präzisen Konzeptbeschreibung Studio Azzurros: Welche Herangehensweisen wurden gewählt und welche Künste wurden untereinander verbunden?

Paolo Rosa erwähnte einst in einem Interview, die Gruppe, die heute aus zwanzig Mitgliedern unterschiedlichsten künstlerischen Talents bestünde, sei eine „Werkstatt“ („bottega“).¹²⁷ Die Vielfalt in den Fähigkeiten ihrer Handwerker ermöglichte dieser „Werkstatt“, vor allem interdisziplinär zu arbeiten. Aus diesem Grund fand in ihren Videoarbeiten stets eine Verschmelzung von Theater, Musik, Architektur, Tanz und Design statt. Mit Hilfe moderner Technologien wurde versucht, zwischen Realem und Künstlichem zu changieren. Das Resultat waren magische Bilder, die sich in einem ständigen Wechsel zwischen dem Bildschirm und

¹²⁵ Vgl.: University Art Museum:
<http://artscenecal.com/Announcements/2008/0908/CSULB0908.html>. Zugriff: 25.09.2009.

¹²⁶ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 124.

¹²⁷ Ebd. S. 39.

ihrem natürlichen, ursprünglichen Zustand befanden. Sie waren es wiederum, die in diesem Wechselspiel einen Fluss zwischen dem Ausstellungsraum und dem Betrachter erzielen sollten.

Die Bilder waren für Studio Azzurro vor allem Ausdruck der medialen Welt Mailands zu Beginn der 1980er Jahre. Die Arbeiten sollten aber keinesfalls Kritik an diesem Wandel in der Elektronik und im Design üben, sondern vielmehr eine Eleganz ausstrahlen, wie sie die Stadt auch selbst verkörperte. Deshalb erschienen Studio Azzurros Videoproduktionen dem Zuseher stets als naturgegeben und beinhalteten zugleich verschiedene Motive des Zaubers und der Magie.

Es fand vor allem eine starke Konzentrierung auf die vier Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde statt. Insbesondere das Wasser übte eine starke Faszination auf die Azzurri aus, da es die Vergänglichkeit der Zeit verkörperte. Das Element wurde gleichgesetzt mit der Veränderung der Gesellschaft, die in diesen Jahren in den Augen der Gruppe besonders schnell erfolgte.

Zusammenfassend kann man das Konzept Studio Azzurros in drei Phasen einteilen:

1. Der Dialog und die Interaktion zwischen Video, Raumklima und Zuseher, woraus die sogenannten „Videoambienti“ hervorgingen.
2. Die zweite performative Phase Mitte der 1980er Jahre in gemeinsamen Arbeiten mit dem Theater. Hier standen sich der reale und der virtuelle Körper gegenüber.
3. Zu Beginn der 1990er Jahre, und nach ca. dreißig Arbeiten, setzte die dritte Phase ein: Berühren, um zu sehen. Dies ist auch die Zeit, in der sich Stefano Roveda als viertes führendes Mitglied der Gruppe anschloss.¹²⁸

¹²⁸ Vgl.: Di Marino, Bruno: 2007, S. 44f.

5.3. Raum, Zeit, Licht und Musik: „Videoambienti“

Wie im letzten Kapitel angedeutet, ging es in der ersten Schaffensphase darum, ein bestimmtes Ambiente, eine Atmosphäre, zu schaffen, in der jedes einzelne Effektelement seinen Beitrag dazu leisten konnte.

Die wesentlichsten Bausteine dieser anfänglichen „Videoambienti“ waren Monitore, die, unter anderem gemeinsam mit realen Objekten, in einem Ausstellungsraum positioniert wurden. Sie besaßen für Studio Azzurro besondere Wichtigkeit: Ein Bildschirm ermöglichte ein Maß an Beweglichkeit und konnte deshalb auch auf unterschiedlichste Weise eingesetzt werden.

Im ersten Projekt „Luci di Inganni“ von 1982 waren es elf Monitore, die wiederum mit sieben Objekten verbunden wurden.

Um ein Beispiel aus dieser Arbeit herauszugreifen: Ein Damenschuh wurde auf einen kleinen Sockel direkt vor den laufenden Bildschirm gestellt, der in blaues Licht getaucht war. Gleichzeitig lief das dazu passende Video ab, das genau dieses Objekt, den Schuh, ins Zentrum der Aufnahmen stellte. Genauer betrachtet: Es wurde plötzlich ein Türchen geöffnet und das virtuelle Objekt in orangem Licht positioniert. Dadurch entwickelte sich das bereits angedeutete Wechselspiel zwischen Realität und Virtualität: Der virtuelle Raum des Monitors diente dabei als kleine Theaterbühne, worauf das reale Objekt inszeniert und reflektiert wurde. Die Folge war somit eine Verdoppelung der Szene.



Studio Azzurro, *Luci di Inganni*, Milano Showroom ARC-74

Den Rahmen dieser Szenerien gaben stets Musik und Geräusche. In diesem Fall waren es ruhige, mystische Töne, aus einer scheinbar fremden, fernöstlichen Welt, unter anderem erzeugt durch ein Xylophon. Unterbrochen wurden die Instrumente immer wieder von Stimmen, die wild durcheinander sprachen, oder von den Geräuschen der Elemente selbst, wie dem Tropfen von Wasser.

Auf diese Weise sollte der Betrachter das Gefühl bekommen, das künstliche Objekt wäre selbst ein Teil der Natur. Wie der Titel auch besagt: Indem die Grenzen von wahr und unwahr verschwimmen, wurden Täuschungen vollzogen.¹²⁹

Genau auf diesen Effekt zielten die Mitglieder von Studio Azzurro schon in ihrer ersten Arbeit hin: Interaktion zwischen dem uns gezeigten Ambiente und uns selbst. Darum auch der Grund sich im Speziellen mit Videoinstallationen zu beschäftigen, als weniger mit dem bloßen Film: Sie ermöglichten der Gruppe, sich näher der Dynamik der Gesellschaft zu widmen und diese wiederum in Projekte miteinzubeziehen.¹³⁰

„Videoambient“ hatten also die Eigenschaft, dieser Gesellschaft eine andere Realität vor Augen zu führen, die durch die Verdoppelung der Szene, beziehungsweise, den Wechsel von Wirklichkeit und Unwirklichkeit, erzeugt wurde. Um noch mehr ein Gefühl von Raum, Rhythmus und Zeit im Zuseher zu kreieren, wählten die Mitglieder dabei Musik, die diese Form des „Anderen“ unterstreichen sollte. Dadurch versuchte man eine besonders mystische Atmosphäre zu erzeugen, die enorme Ruhe ausstrahlen sollte und als Gegenpol zum pulsierenden Alltagsleben zu sehen war.¹³¹

„Diese Techniken bieten gegenüber herkömmlicheren künstlerischen Techniken wesentlich weiterreichende Möglichkeiten“, wie Edith Decker-Phillips über die allgemeine Fähigkeit von Videoarbeiten schreibt, „lassen sich doch mit ihnen Welten erschaffen, die unabhängig von der bestehenden Realität existieren“.¹³²

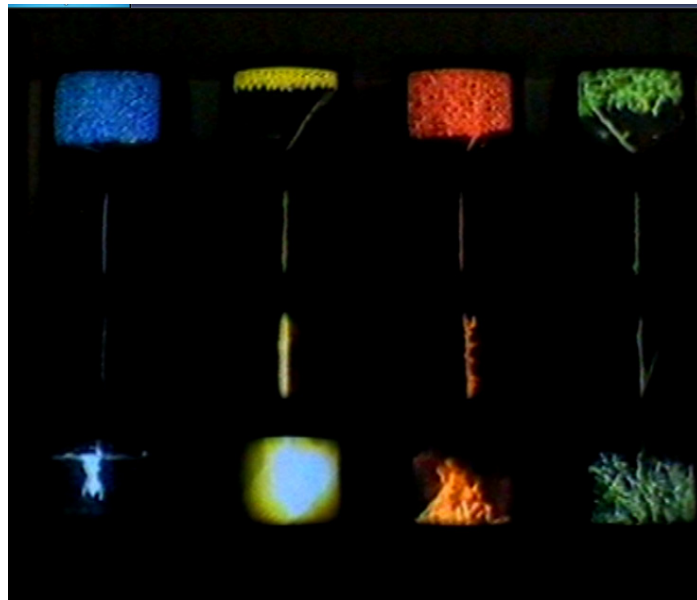
¹²⁹ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 124.

¹³⁰ Vgl. ebd. S. 41.

¹³¹ Vgl. ebd. S. 53.

¹³² Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]: 1990, S. 107.

Das Motiv einer anderen Welt fand sich auch im nächsten „Videoambiente“ wieder: „Clessidre“ („Sanduhren“) von 1983, präsentiert in Florenz. Es bestand aus sechzehn Monitoren, die jeweils zu vier Säulen, und somit je vier Bildschirmen, aufgestellt wurden. Jede dieser Säulen verkörperte ein Element: Wasser, Erde, Feuer und Luft. Sie wurden im untersten Bildschirm in ihrem ursprünglichen Zustand dargestellt. Über den zweiten und dritten Monitor verlief eine Art gesponnener Faden, der sich aus eben diesem Element herauswand und in den obersten Schirm mündete, der ein Stück Stoff zeigte. Dieses wurde zuerst wie von selbst aus dem Faden gestrickt, löste sich dann aber immer wieder auf.



Studio Azzurro, *Clessidre*, 1983

Die Musik war dabei ebenfalls sehr ruhig und mystisch und war in Verbindung mit dem Knistern des Feuers und dem Geräusch des fließenden Wassers zu hören.

Beim Betrachten der Arbeit erlebte das Publikum ein Gefühl der Hypnose, bewirkt durch den ruhigen Fluss der Elemente von einem Monitor in den nächsten. Dieses Fließen sollte wieder in Zusammenhang mit der Transformation der Elemente von ihrer Natur in ihre Künstlichkeit stehen.¹³³

¹³³ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 126.

Die nächsten Videoinstallationen gaben in ihrem Inhalt wieder, was man bereits in „Luci di Inganni“ angedeutet hatte: Das Objekt, bzw. das Design, das ins Zentrum gerückt wurde; ein sehr wichtiger Aspekt für Studio Azzurro. Wie bereits unter 4.1 erwähnt, entwickelte sich Mailand zu einem Zentrum der Kulturindustrie. Vor allem das Design der Stadt war in seiner Modernität für die Mitglieder der Gruppe von großer Bedeutung, da sie in ihm die Möglichkeit sahen in der Verbindung mit ihrer Arbeitsweise das Konzept von Studio Azzurro deutlicher zu machen: den Wandel der Zeit und der Gesellschaft.

Eine Arbeit hierzu waren die „Zwei Pyramiden“, „Due Piramidi“, von 1984. Die Installation wurde im Hof des Mailänder Palazzo del Senato verwirklicht und war von enormen architektonischem Ausmaß: Eine riesige PVC-Pyramide stand im Zentrum des alten Säulenhofs. In ihrem Innenraum enthielt sie ein weiteres, aber auf dem Kopf stehendes, Pyramidengebilde, das aus 21 Videoprogrammen und 42 Monitoren bestand und Tänzer in leichten Gewändern zeigte. Diese befanden sich in einer Art Urwald, trugen Blumenkränze und bewegten sich zu einer stark experimentellen Musik.



Studio Azzurro, *Due Piramidi*, 1984

Trat man also in die große Pyramide, die mit sehr warmer Luft gefüllt war, ein, sollte man das Gefühl bekommen, Teil des Raumes zu sein. Das Publikum sollte sich fallen lassen, Abstand von seiner Alltäglichkeit bekommen und seinen Gefühlen und Eindrücken freien Lauf lassen. Als säße man selbst im Zuschauerraum eines Theaters und würde auf direkte Art den Tanz auf der Bühne miterleben.¹³⁴

1984, im gleichen Jahr wie „Due Piramidi“, entstand die wohl größte und auch bekannteste Installation in der Reihe der „Videoambienti“. Allerdings wurde diese nicht in Mailand vorgestellt, sondern im Palazzo Fortuny in Venedig. Der ungewöhnliche Titel: „Il Nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)“, „Der Schwimmer (fährt zu oft nach Heidelberg)“. Damit nahm Studio Azzurro Bezug auf Heinrich Bölls Erzählung „Du fährst zu oft nach Heidelberg“ aus dem Jahr 1977, die wiederum im Rahmen der Installation leise vorgelesen zu hören war. Es war ein wesentliches Vorhaben der Gruppe zu demonstrieren, dass auch ein elektronisches Medium die Fähigkeit des Erzählens besitzen könne.¹³⁵

„Il Nuotatore“ war die ausschlaggebende Arbeit Studio Azzurros, die den Künstlern nicht nur landesweiten Bekanntheitsgrad verlieh, sondern sie auch allmählich internationale Anerkennung finden ließ.

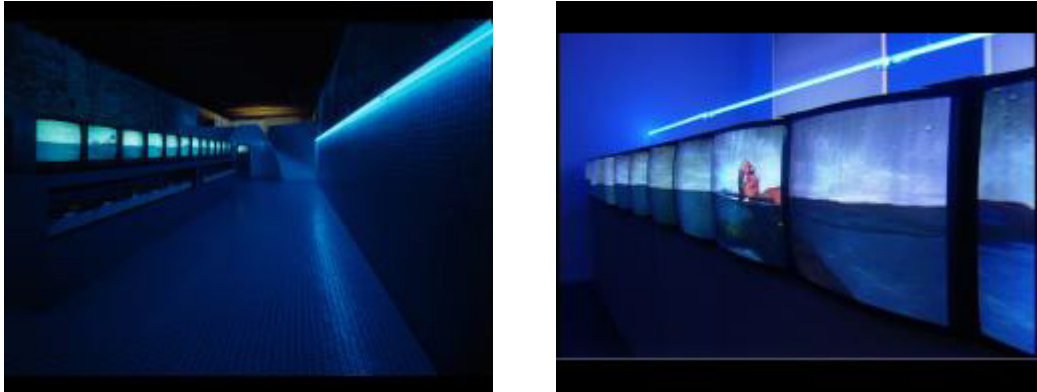
Bei diesem „Videoambiente“ handelte es sich um ein Projekt sehr erstaunlichen Ausmaßes: Der Ausstellungsraum, der in ein tiefes Blau getaucht war, besaß im Zentrum eine verflieste Versenkung, die der Zuseher über eine Treppe betreten konnte. Auf diese Weise sollte man das Gefühl haben sich selbst in einem Schwimmbecken zu befinden. Diese Becken wurde vor allem von insgesamt 25 Bildschirmen repräsentiert, die in einer durchgehenden Reihe von jeweils zwölf Monitoren pro Seite aufgestellt wurden; plus einem an der Seite, mit dem Bild einer großen Uhr mit ständig wechselnden Zeigern.

Auf den Monitorreihen war der Schwimmer, verkörpert von Aurelio Gravina, zu sehen, der sich in ruhigen Bahnen von einem Bildschirm zum nächsten bewegte. Unterbrochen wurde diese Ruhe nur durch einzelne Figuren, wie z. B. einer nackten Frau, die ins Wasser sprang, einem hineingeworfenen Wasserball oder Reifen.

¹³⁴ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 127.

¹³⁵ Vgl.: <http://www.imaionline.de/content/view/75/15/lang/>. Zugriff : 25.09.2009.

Die erneut mystische Musik dazu stammte von Peter Gordon und passte sich in ihrem Rhythmus dieser Unterwasser-Atmosphäre an.



Studio Azzurro, *Il Nuotatore* (va troppo spesso a Heidelberg), 1984

Die Technik hinter dem Projekt ist einfach zu erklären: Zwölf Videokameras wurden in Glasboxen mittels großen Rohrgestellen an der Oberfläche eines Schwimmbades befestigt und ragten leicht in das Wasser hinein. Dadurch wurden Gravinass Bewegungen aufgenommen, die später auf den Bildschirmen zu sehen waren.¹³⁶

Im Zentrum dieses „Events“ stand also, wie schon zuvor in kleinerem Ausmaß als elektronisches Bild eingesetzt, das Element Wasser. Es sollte vor allem in dieser Arbeit in ganz besonderer Form die Reinheit und formale Eleganz der Arbeiten Studio Azzurros ausdrücken. Durch seinen speziell natürlichen Effekt, den es auf den Bildschirmen kreierte, verkörperte es wie kein anderes Element die Metamorphose des Körpers. Ein Moment, das abermals auf die reale Welt außerhalb des Ausstellungsraumes reflektiert werden sollte: Eine Welt, die geprägt ist vom Wandel der Zeit sowie von gesellschaftlichen Veränderungen, die nicht mehr rückgängig zu machen sind.

Zusammenfassend ist aus dieser ersten Phase der Gruppe, die mit dem „Schwimmer“ ein vorläufiges Ende fand, merklich herauszulesen, worum es sich beim Dialog zwischen geschaffenem Ambiente, Video und Publikum handelte: Es

¹³⁶ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 129.

spielte eine wesentliche Rolle, dem Zuseher etwas offen zu lassen, anstatt ihm etwas vorzugeben, dem er folgen sollte. Er wurde in eine andere Realitätswelt geführt, die, je nach seinem Bemessen und seiner Vorstellungskraft, auf ihn magisch wirken konnte. Die Musik half ihm dabei stärker daran zu glauben und den Wandel im Kopf zuzulassen.

Dies ist auch ein Grund warum die Installationen Studio Azzurros nie in irgendeiner Art im Fernsehen gezeigt wurden, denn auf diese Weise würden das Raumerlebnis sowie der direkte Kontakt mit dem Publikum, als ein Teil der Videopräsentation, fehlen.

5.4. Performance-Projekte mit dem Theater

In den Jahren 1985 bis 1987 folgte eine Serie an Installationen, die theatrale Elemente beinhaltete. In ihr Zentrum rückten nun, stärker als zuvor, enigmatische Narrationen, die dem Zuseher mittels Video eine Geschichte vor Augen führen sollten. Dieser Zeit der Konzentrierung auf Performance entsprangen, u. a., 1985 „Prologo“ und 1987 „La camera astratta“ („Der abstrakte Raum“), die wohl markanteste Theater-Kooperation dieser Reihe.

Erstere wurde im Theater „La Piramide“ in Rom präsentiert, beinhaltete sieben Akteure und zwanzig Monitore auf einer Bühne. Begleitet von der Musik Daniel Bacalovs waren die Live-Bilder der Tänzer auf den Bildschirmen in ihren schwarz-blauen Schatten Ausschnitte der wirklich gezeigten Performance. Denn diese wurde gleichzeitig auf einer Bühne hinter sowie neben den Monitorkulissen gefilmt.

Video fungierte dabei also als eine Art Mikroskop, das dem Publikum im Zuschauerraum Teile der realen Show zeigen sollte.¹³⁷

An dieser Arbeit ist das zentrale Konzept Studio Azzurros zu erkennen; hier abermals in Form einer Szenen-Verdoppelung: die Interaktion zwischen einerseits

¹³⁷ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 131.

der Live-Aktion im Hintergrund und andererseits der vorne positionierten Bildschirme, die diese Bilder in ihrer Virtualität festhielten bzw. wiedergaben.

Die Geschichte selbst wurde dem Betrachter durch den menschlichen Körper, hier in der Gestalt von sieben schlangenhaften Tänzern, erzählt.

Eine zweite Zusammenarbeit mit dem Theater wurde 1987 im Rahmen der „Documenta 8“ in Kassel vorgestellt: „Der abstrakte Raum“. Dabei handelte es sich um ein Video mit einem weißen, quadratischen Raum ohne Zeit, in dem sich bereits zu Beginn ein Tänzer bewegte, als wäre er eingeschlossen. Es war ein mentaler Raum, der sich laut Studio Azzurro im Inneren eines Objekts befand. Hierdurch flossen in verschiedenen Impulsen Bilder, Erinnerungen oder andere Vorstellungen.

Dabei wurden diese Bilder von sieben Künstlern in sehr schnellen Bewegungen verkörpert, die sich auf der Bühne vor den Monitoren bewegten, während andererseits die zwanzig Bildschirme erneut einen zweiten Bühnenraum kreierten. Nur sollte sich in diesem im Gegensatz zur realen Performance alles erweitern, daher wurde hier alles in seiner Größe verändert bzw. dupliziert.

Die experimentelle Musik wiederum gab der Performance den Rhythmus vor.¹³⁸



Studio Azzurro, *La camera astratta*, 1987

¹³⁸ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 137.

In all den Arbeiten, die in dieser Zeit entstanden, sah man viel mehr als nur den technischen Wert von Videoinstallationen: Aus dem Zusammenspiel von Theater und Performance entwickelte sich große dramaturgische Qualität. Für Studio Azzurro war dies von enormer Bedeutung, da sie mit ihren Arbeiten die Vielfältigkeit der Videotechnik beweisen wollten. Das heißt, dass in diesem Fall der Theater-Arbeiten der Monitor sich nicht nur als bloßes technisches Medium präsentieren sollte, sondern er selbst zu einem der Performer wurde, der sich auf der Bühne bewegte. Das Video bekam somit die Fähigkeit zu erzählen und dies nicht nur mittels seiner Bilder, sondern eben auch in seiner Position, die es auf der Bühne einnahm. Indem man also die Monitore auf die Bühne stellte, verloren sie ihren technischen und dekorativen Status und wurden vielmehr Teil der Dramaturgie.¹³⁹

Vor allem die beiden zuvor angeführten Beispiele dieser Reihe bewiesen die unterschiedliche Einsetzbarkeit der „Videoambienti“ der 1980er Jahre. Vor allem die Verdoppelung der Szenen, die mikroskopische Aufnahme der wahren Aktion der Tänzer und ihre gleichzeitige Vorführung durch Bildschirme vor Publikum, war musterhaft für das Spiel zwischen Realität und Virtualität.¹⁴⁰

5.5. Die zunehmende Bedeutung des Betrachters Anfang der 1990er Jahre: „Ambienti Sensibili“

Nach über zehn Jahren Arbeit begann Studio Azzurro sich Gedanken darüber zu machen, wie man das Publikum mehr und mehr in seine Projekte integrieren könnte. Die Antwort darauf waren Videoinstallationen, die sich, wie keine zuvor, der Interaktivität widmeten. Der dafür gewählte Name: „Sensible Ambiente“ („Ambienti Sensibili“). Durch sie sollte der Zuseher nun selbst zum Akteur werden und die Installation je nach seinem Willen mit Hilfe seines Körpers steuern.

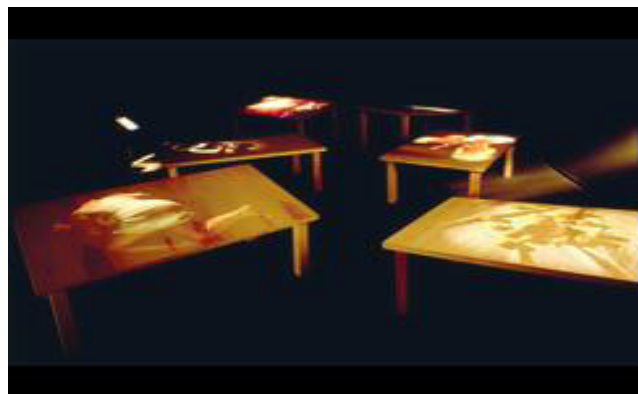
¹³⁹ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 45.

¹⁴⁰ Vgl. ebd. S. 50.

Die erste bedeutende Arbeit war „Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)“, „Tische (Warum berühren mich diese Hände?)“ aus dem Jahr 1995. Dieses Projekt wurde im Verlauf der Triennale in Mailand vorgestellt.

Es war die erste Erfahrung, die man mit Hilfe von Computern machte: Die Installation bestand aus sechs einfachen Holztischen, auf deren Oberflächen jeweils sechs Videoprojektoren schienen. Sie zeigten sechs unterschiedliche Figuren bzw. Objekte, wie beispielsweise eine liegende Frau, ein Tropfen Wasser, der in eine Schüssel lief oder eine Fliege, die untereinander in narrativem Zusammenhang standen. Jedes Bild war Teil eines Tisches. Die Objekte verhielten sich in absoluter Ruhe; ohne jede Bewegung. Und zwar solange, bis ein Zuschauer einen der Tische berührte, denn dann begann sich das Bild plötzlich zu bewegen und gab seine Geschichte preis. Je nachdem wie viele Tische berührt wurden und wie oft dies geschah, umso mehr wurde von ihr preisgegeben. Das kam auf die Besucher an. Der Zuseher wurde also aus seiner Rolle des reinen Betrachters hinausgehoben und somit Teil der Aktion selbst.

Wenn man die Objekte in ihrem Ruhezustand sah, nahm man sie als sehr einfach und alltäglich wahr, aber sobald sie diesen verließen und auf die Berührungen reagierten, konnten sie das Publikum mittels des illusionistischen Effekts überraschen und somit auf ihre Art und Weise unterhalten. In ihren Bewegungen wiederum wirkten sie umso realer, da sie von wahrheitsgetreuen Geräuschen begleitet wurden und nicht von Musik.¹⁴¹



Studio Azzurro, *Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)*, 1995

¹⁴¹ Vgl.: Cirifino, Fabio: 1999, S. 21f.

Es sollten aber nicht nur Hände als Auslösungsmechanismus dieser Arbeiten dienen. Im folgenden Projekt nach den „Tischen“ waren es die Füße des Publikums: Das Projekt „Coro“ („Chor“) von 1995, in Zusammenarbeit mit dem Turiner Filmmuseum verwirklicht, kennzeichnete zwei Räume. Der erste sollte in die Thematik des Fremden einführen, indem man Objekte wie altertümliche Schriften und Bilder aus fernen Ländern präsentierte. Der zweite beinhaltete die Interaktion selbst: ein riesiger Filzteppich im Zentrum des Ausstellungsraumes. Auf ihm waren über neun Projektoren die Mitglieder der Theatergruppe „L'Arrocco“ von bekleidet bis nackt zu sehen. Sobald das Publikum den Teppich betrat, erwachten sie, begannen sich zu bewegen und, sozusagen in ihrer Ruhe gestört, aufzuschreien und zu stöhnen. All die unterschiedlichen Stimmen, die aus den Berührungen heraus entstanden, ergaben nun zusammen mit einem zusätzlich zu hörenden afrikanischen Gesang einen mystisch- hallenden Chor: der Namensgeber dieses Projekts.



Studio Azzurro, *Coro*, 1995

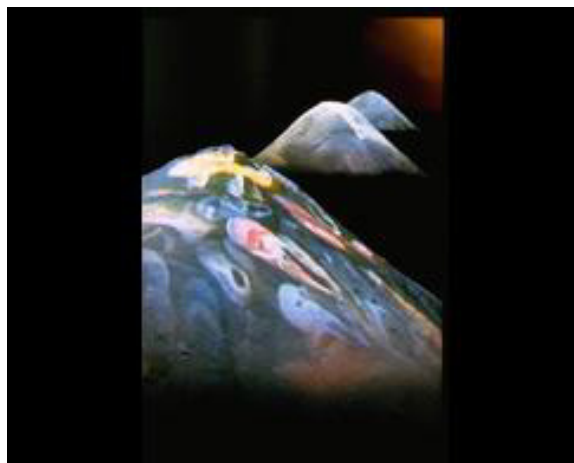
Durch die Künstlergruppe im Ruhezustand wurde der Teppich einerseits zum magischen Symbol eines alten nomadischen Treffpunktes, zu einem Bereich des Austausches und der Meditation. Doch wenn die Akteure begannen sich wie ungewollt zu bewegen, stellte der Teppich dar, was es heißt, sich in einer Gesellschaft zu befinden, in der Menschen, die Macht besitzen, diese auch auszunützen wissen und wurde so zu einer Metapher für unsere soziale Ordnung.¹⁴²

¹⁴² Vgl.: Cirifino, Fabio: 1999, S. 29.

Ein Projekt aus dem Jahr 1996 konnte vor allem durch seine örtlichen Gegebenheiten Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Es handelte sich um die Stadtmauern, die um das toskanische Lucca verlaufen. „Totale della battaglia“, „Die Totalität des Krieges“, sollte sich als eine Art der Dokumentation auf ein Schlachtenbild von Paolo Uccello beziehen: „Die Schlacht von San Romano“.

Auch hier wurde der Zuseher vom reinen Betrachter zum Protagonisten der Aktion. In diesem Fall durch seine Stimme, mit der er die Videos aktivieren konnte. Somit entwickelte diese Arbeit, die mit Hilfe von akustischen Sensoren entstand, im Gegensatz zu den beiden vorhergegangenen mystischen Arbeiten, ein Ambiente der Töne, das erneut durch den Einsatz des Zusehers gesteuert wurde.

In zwei langen Steingängen innerhalb eines Teiles des Schutzwalls wurde die Schlacht von San Romano durch Videoprojektionen, auf denen sich erneut die Mitglieder von „L’Arrocco“ zeigten, verbildlicht. Im ersten Gang wurden die Videos in sehr starken Farben in kleine Gruben übertragen, die sich in einer Reihe erstreckten und jeweils von der aufgeschütteten Erde umgeben waren. Sie zeigten Tänzer, die sich plötzlich aus einem Sand-, oder Blätterhaufen herausbewegten. Zu hören war jedoch nichts außer den Schreien der anwesenden Besucher, oder ihr Händeklatschen, die dadurch die Bilder aktivierten. Im zweiten Korridor wurden diese Bilder auf Erdhügel projiziert und erzeugten so einen 3-D Effekt.



Studio Azzurro, *Totale della battaglia*, 1996

Beide Gänge führten an einem Ende in ein zentrales Gewölbe, in dem die Schlachtbilder ihren sichtbaren Höhepunkt erreichten; projiziert als gesamter Überblick der Geschehnisse.

Die Intention Studio Azzurros war es, beim Betrachten aller Videos dieser Arbeit das Gefühl im Publikum zu kreieren, selbst Teil der Schlacht gewesen zu sein. Allerdings nicht in einer der kriegerisch Situationen, sondern vielmehr in seiner Emotion mitfühlend.¹⁴³

In einem weiteren interaktiven Projekt von 1997 wurden als Bildschirme drei gigantische Fallschirme verwendet. Es handelte sich um „Il soffio sull’angelo (primo naufragio del pensiero)“, „Der Hauch des Engels (das erste Scheitern des Gedanken)“. Wie aus dem Titel herauszulesen, war hier der treibende Motor der Videos, und nach Händen, Füßen und Stimme, der „Hauch“ des Zusehers.

Verwirklicht wurde diese Arbeit in der mathematischen Fakultät der Universität von Pisa, im „Sala Fibonacci“, der der Installation auch genügend Platz bieten konnte. Die Fallschirme waren als Wolken zu betrachten, als ein Symbol der Rettung, auf denen hohl aussehende Figuren wie gefallene Engel schwebten. Wieder verkörpert von der Theatergruppe „L’Arrocco“ versuchten diese nach unterschiedlichen Objekten (Leiter, Globus, Stuhl etc.) zu greifen und sich festzuhalten, während sich ihre Körper auf ruhige, fließende Weise transformierten: Sie drehten oder dehnten sich. Ihr Greifen nach den Symbolen glich Schiffsbrüchigen auf der Suche nach dem rettenden Holzbalken.

Verändert konnte dieses Bild also nur durch das Publikum werden. Zuerst wohl eher mehr unfreiwillig: Der Saal war zweistöckig und besaß oben eine offene Galerie, die von den Besuchern betreten werden konnte. Um sie herum verlief ein Geländer, das mit der Installation verbunden war. Das heißt, wenn jemand das Stockwerk betrat, sich den Fallschirmen näherte und sich am Geländer anlehnte, wurde durch diese Berührung ein Gerät aktiviert. Dieses gab einen Luftschwall von sich, der auf die Schirme traf und somit die Figuren aus ihrem Ruhezustand brachte. Die Folge war,

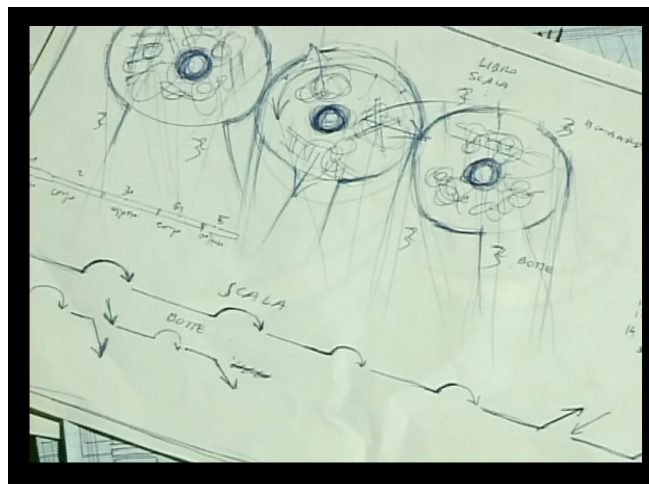
¹⁴³ Vgl.: Cirifino, Fabio: 1999, S. 43ff.

dass sie entweder scheinbar platzten oder weggeblasen wurden. Begleitet wurde diese Situation von unterschiedlichen Geräuschen; angepasst den sanften oder energischeren Strömen.

In der Wahl dieses große Projekt in einer Universität zu verwirklichen sahen die Künstler die Möglichkeit, auf unterschiedliche Individuen treffen zu können bzw. dieses Ambiente einem jungen Publikum zugänglich zu machen. Dies bedeutete für Studio Azzurro allerdings eine große Herausforderung, da sie an einem derart stark frequentierten Ort auf sehr lebendige und kulturinteressierte Menschen trafen, die von einem universitären, neugierigen Geist geprägt waren und die interaktive Installation auch erprobten.¹⁴⁴



**Studio Azzurro,
Il soffio sull'angelo,
1997**



¹⁴⁴ Vgl.: Cirifino, Fabio: 1999, S. 67f.

6. Aktuelle Arbeiten des Studios

Im letzten Kapitel wurde der Versuch unternommen, einen konzeptuellen Überblick in Studio Azzurros Arbeitswelt zu schaffen, wie auch eine umfassende Werkschau der 1980er und frühen 1990er Jahre zu präsentieren. Das Augenmerk lag auf den ersten Installationen der „Videoambienti“: mystische Bild-, Licht- und Ton-Atmosphären, welche die Künstler mithilfe des dominierenden Mediums Video auf das Publikum zu übertragen versuchten. Eine der letzten Arbeiten dieser Art stammt aus dem Jahr 1992: „Il giardino delle cose“ („Der Garten der Dinge“); gezeigt im Rahmen der Triennale von Mailand. Diese Installation markierte den Übergang der „Videoambienti“ zu den „Ambienti Sensibili“, welche durch das Konzept „Berühren, um zu sehen“ verwirklicht wurden.

Im Verlauf von „Il giardino delle cose“ wählte Studio Azzurro achtzehn Monitore, deren Videobilder im abgedunkelten Ausstellungsraum durch eine Infrarotkamera gefiltert wurden und in tiefes Kobaltblau getaucht waren. Das plötzliche Erscheinen von Silhouetten menschlicher Hände machte sichtbar, was sich innerhalb des blauen Bildschirms befand: Gekühlte Objekte, wie ein Topf oder eine Kugel, die erst dann ihre Gestalt in einem weißen Licht annahmen, wenn sie von den wärmenden Händen berührt wurden.¹⁴⁵



Studio Azzurro, *Il giardino delle cose*, 1992

¹⁴⁵ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 148.

Bei Betrachtung bereits ausgewählter Beispiele Studio Azzurros in dieser Arbeit ist eine starke Konzentration der Werkpräsentationen auf den italienischen Raum zu erkennen. Erst mit dem Wandel hin zu interaktiven Installationen ab 1992 und der Abkehr vom Monitor, da die Künstler von nun an den gesamten Ausstellungsbereich als Bildschirm konzipierten, wurde ein allmähliches Ausströmen in den internationalen Raum spürbar.

6.1. Europa- und weltweite Projekte

In diesem Abschnitt erfolgt eine genaue Auflistung der „Videoambienti“ Studio Azzurros zwischen dem Gründungsjahr der Gruppe 1982 und 1992:

- LUCI DI INGANNI: Mailand, Showroom ARC-74, 1982.
- DUE PIRAMIDI: Mailand, Innenhof des Palazzo del Senato, 1984.
- IL NUOTATORE (va troppo spesso ad Heidelberg): Venedig, Palazzo Fortuny, 1984.
- VEDUTE (quel tale non sta mai fermo): Venedig, Palazzo Fortuny, 1985.
- STORIE PER CORSE N. 1: Multimediales Zentrum Volterra, „Progetto Etruschi“, 1985.
- STORIE PER CORSE N. 2 (Correva come un lungo segno bianco): 1986.
- STORIE PER CORSE N.5 (Il ritmo inseguito): 1989.
- TRAIETTORIE CELESTI: Cavaillon/ Frankreich, internationale Ausstellung „L'amour de Berlin“, 1990.
- IL GIARDINO DELLE COSE: Mailand, XVIII Triennale, 1992.
- IL VIAGGIO: Mailand, Stiftung für Zeitgenössische Kunst „Mudima“, 1992.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Vgl.: Studio Azzurro: http://www.studioazzurro.com/opere/video_installazioni. Zugriff: 09.11.2009.

Der Liste ist zu entnehmen, dass die Installationen innerhalb der ersten zehn Jahre des Bestehens der Werkstatt hauptsächlich im italienischen Raum der Öffentlichkeit präsentiert wurden; mit Ausnahme eines Projekts 1990 in Cavaillon: „Traiettorie Celesti“ („Himmelsbahnen“). Der Grund dieser Ortsgebundenheit lag darin, dass sich die Gruppe junger Künstler in den 1980er Jahren primär in ihrer Heimatstadt Mailand etablierte und erst mit dem allmählichen Erfolg der Installationen nach weiteren Ausstellungsmöglichkeiten außerhalb des Landes suchte, bzw. von ausländischen Institutionen zur Realisierung ihrer Projekte eingeladen wurde.

Am 15. Oktober 2006 gab Paolo Rosa in diesem Zusammenhang ein Interview mit Radio Papesse aus Siena, worin er ausdrücklich auf die finanziellen Schwierigkeiten zu Beginn des Bestehens der Gruppe verweist: Es mangelte an Fördergeldern von Seiten des Staates, da das Medium Video zu diesem Zeitpunkt noch nicht vollends auf dem italienischen Kunstmarkt anerkannt war. Aus diesem Grund bezeichnete Rosa das Studio auch als eine Art „impresa“, ein Unternehmen, das in Bezug auf seine Finanzierung selbstorganisierend zu arbeiten hatte. In den frühen „Videoambiente“ arbeiteten die Künstler gerade deswegen mit dem Theater, dem Design und der Architektur zusammen, um dem kritischen Betrachter nicht nur das Novum der Videoinstallation vor Augen zu führen, sondern auf multimediale Weise die Voraussetzung eines großen Angebots an Sehmöglichkeiten zu schaffen.¹⁴⁷

Mit dem letzten „Videoambiente“ 1992 in Mailand und der nunmehr verstärkten Auseinandersetzung mit interaktiven Installationen, in deren Verlauf das Publikum als aktivierendes Kernstück eingesetzt wurde und nicht mehr bloßer Beobachter war, vollzog sich schlussendlich eine verstärkte Ausweitung in den internationalen Präsentationsraum: Die Arbeiten gewannen durch das Thema des aktiven Zuschauers und seiner Eigeninitiative an mehr Attraktivität, weswegen sich immer mehr renommierte ausländische Institutionen wie die Biennale von Tokio, die EXPO 2000 und die CeBIT in Hannover (siehe Liste unten) mit Anfragen an Studio Azzurro richteten.

¹⁴⁷ Rosa, Paolo: http://www.radiopapesse.org/w2d3/v3/view/radiopapesse/notizie--16/pop_ascolta.html?id=16&titolo=Paolo+Rosa+-+Studio+Azzurro+-+Intervista+a+Radio+Papesse.mp3. Zugriff: 25.10.2009.

Erst in den Jahren des Umbruchs zwischen 1992 und 1995 fand die Werkstatt zu ihrer endgültigen künstlerischen Handschrift; nicht nur Ambiente zu kreieren, die „gesehen“ werden, sondern in Form des intensiven Kontakts mit der Gesellschaft ganze Sinneswelten zu erschaffen, die der menschlichen Wahrnehmungsförderung dienen. Der große Durchbruch Studio Azzurros kam somit mit der Konzentrierung auf den Zuseher und seiner konzeptuellen Eingliederung in die Installationen: Die Künstler schufen ab 1995 Raumsituationen, Atmosphären und Erlebniswelten, die einen sensiblen Dialog zwischen dem weltweiten Publikum und den italienischen Arbeiten hervorbrachten. Die Mailänder Werkstatt machte das Videobild erfahrbar.

Die markante Zäsur in der Arbeitsweise Studio Azzurros von Aktion zu Interaktion beschrieb Paolo Rosa in einem Interview mit Bruno di Marino, „Oltre i confini delle immagini: l'estetica delle relazioni“ („Jenseits der bildlichen Grenzen: Die Ästhetik der Verhältnisse“):

Between these two moments there is a hiatus that is undoubtedly symbolically powerful, a moment of inner searching that lasted a year, in which we produced nothing because we were aware that we needed to make an important leap. That's how we managed to find the energy to embark on an entirely new chapter of our work: interactive installations. Today we couldn't afford to stop working for such a long period. For the past five years, however, the interactive experience has undergone a new transformation, moving from a simple dimension to a more "participatory" phase that includes social aspects as well as environmental ones. We are beginning to glimpse a third stage [...].¹⁴⁸

In diesem Gespräch erwähnt Rosa ein „neues Kapitel“, das in der Arbeitsphase Studio Azzurros ab 1995 von den „Ambienti Sensibili“ markiert wurde und das den Weg in internationale Räume wie Asien und Amerika ebnete: Mehr als die Hälfte der folgenden achtzehn interaktiven Arbeiten Studio Azzurros fanden im Ausland statt. Mit Projekten in Städten wie Tokio, Casablanca und Santa Fè hat sich die Werkstatt in den letzten zehn Jahren ein globales Publikum erschlossen:

¹⁴⁸ „Tra questi due momenti c'è un'interruzione dal forte valore simbolico, una sorta di pausa di riflessione di un anno, in cui non abbiamo prodotto nulla perché coscienti che dovevamo compiere un salto importante. Abbiamo così ritrovato le energie per affrontare un capitolo totalmente diverso: le installazioni interattive. Oggi non potremmo permetterci di interrompere per così tanti mesi la nostra attività. Da circa cinque anni, tuttavia, l'esperienza interattiva ha subito una nuova trasformazione, passando da una dimensione semplice a una più »partecipata«, investendo oltre che l'ambiente il territorio sociale. Si sta delineando una terza fase [...]” In: Marino, Bruno di: 2007, S. 44.

- TAVOLI (Perché queste mani mi toccano?): Mailand, Triennale, „Oltre il villaggio globale“, 1995.
- CORO: Turin, Mole Antonelliana, 1995.
- TOTALE DELLA BATTAGLIA: Lucca, Schutzwall San Paolino, 1996.
- IL GIARDINO DELLE ANIME: Amsterdam, New Metropolis, Science and Technology Center, 1997.
- IL SOFFIO SULL' ANGELO: Pisa, Sala Fibonacci, Universität, 1997.
- IL GORGO: Essen, Meteorit Andre Heller, 1998.
- LANDING TALK: Tokio, Biennale Interaction '99, 1999.
- DOVE VA TUTTA 'STA GENTE: Dortmund, „Vision Ruhr“, 2000.
- IL BOSCO: Hannover, Expo, 2000.
- TAMBURI: Tokio, „Embracing Interactive Art“, International Communicating Center, 2001.
- NUVOLA: Hannover, CeBIT, 2001.
- LE ZATTERE DEI SENTIMENTI: Berlin, „Der (Im)perfekte Mensch“, Martin Gropius Bau, 2001.
- MEDITAZIONI MEDITERRANEO (In viaggio attraverso cinque paesaggi instabili): Neapel, Castel Sant'Elmo, 2003.
- LA POZZANGHERA: Monza, Arengario, 2006.
- ...E QUINDI USCIMMO A RIVEDER LE STELLE: Forte di Bard, „In cima alle stelle“, 2007.
- SENSIBLE MAP: Casablanca, Interaction #3, Espace d'art Actua, 2008.
- LA QUARTA SCALA: Santa Fè, Internationale Biennale, „Lucky Number seven“, 2008.
- TRACCE E PARTECIPAZIONE: Rovereto, Festival delle arti contemporanee „Futuro Presente“, 2008.¹⁴⁹

¹⁴⁹ Vgl.: Studio Azzurro: http://www.studioazzurro.com/opere/ambienti_sensibili. Zugriff: 09.11.2009.

Allein im Jahr 2009 verwirklichte die Gruppe zehn Projekte: In Städten wie Rom, Genua, Düsseldorf und La Valletta (Malta), wurden ganze Museen als interaktive Rundgänge dem Zuseher präsentiert.¹⁵⁰ Am Beispiel von Genua ist dies im Umfang einer Huldigung an den 1999 verstorbenen italienischen Liedermacher Fabrizio de André (geb. 1940 in Genua) geschehen, der mit seinen emotionalen Stücken über die Ausgegrenzten in der Gesellschaft, wie „Bocca di Rosa“, zu einem der wichtigsten italienischen Musiker des 20. Jahrhunderts wurde.

Bis zum 21. Juni 2009 hatte der Besucher im Palazzo Ducale die Möglichkeit in das Leben, die Texte und die poetischen Kompositionen de Andrés einzutauchen.¹⁵¹ Jeder der Ausstellungsräume zum Thema „Leben“, „Leinwand“, „Tarock“, „Musik“ und „Kino“ verfügte über das Medium Video. Betrachtete der Zuseher diese fünf Säle als eine Einheit, so ergaben sie einen ausdrucksvollen Einblick in de Andrés gesamte Biographie.¹⁵²



Palazzo Ducale, Genua, *Fabrizio de André*, 2009

¹⁵⁰ Vgl.: Studio Azzurro: <http://www.studioazzurro.com/news>. Zugriff: 05.01.2010.

¹⁵¹ Vgl.: Studio Azzurro: <http://www.studioazzurro.com/news/view/32>. Zugriff: 09.11.2009.

¹⁵² Vgl: Palazzo Ducale: <http://www.palazzoducale.genova.it/deandre/mostra.html>. Zugriff: 09.11.2009.

6.2. Mediale Wahrnehmung

Die Ausstellung über Fabrizio de Andrés Leben im Palazzo Ducale in Genua sollte ursprünglich vom 31. Dezember 2008 bis zum 3. Mai 2009 dauern. Durch den enormen Erfolg, unter anderem, weil die Kuratoren Vittorio Bo, Guido Harari, Vincenzo Mollica und Pepi Morgia die Geburtsstadt de Andrés gewählt hatten, in der der Musiker besonders großes Ansehen unter der Bevölkerung hatte, verlängerte man die Schau bis zum 21. Juni 2009.

Die renommiertesten Tageszeitungen Italiens berichteten über Studio Azzurros Installationen in Genua: Der Mailänder „Corriere della Sera“ schrieb in einem Artikel vom 13. Februar 2009 „Faber¹⁵³ rivive a Palazzo Ducale“ („Faber auferstanden im Palazzo Ducale“) von einer „emotionalen Multimedia-Ausstellung“.¹⁵⁴ In einem weiteren Bericht äußerte man sich über die Installationsarbeiten als eine der bedeutsamsten Ereignisse in Gedenken an seinen zehnjährigen Todestag am 11. Jänner 1999.¹⁵⁵

In Rom bezeichnete der Journalist Raffaele Niri in der „Repubblica“ die Ausstellung als ein „großartiges Ereignis“, welches zum Zeitpunkt der Eröffnung am Silvesterabend „uno dei punti di attrazione maggiore“, „eine der wichtigsten Attraktionen der Stadt Genua“ sei.¹⁵⁶

Auch an wiederaufgenommen Projekten Studio Azzurros lässt sich der Erfolg der Werkstatt bemessen: So wurde im Verlauf der „Langen Nacht der Museen“ in Düsseldorf „Der Schwimmer“ („Il Nuotatore“, 1984) großflächig auf die Fassade des NRW Forums projiziert und als „anspruchsvolles und spektakuläres Projekt der Medienkunst“¹⁵⁷ angekündigt.

¹⁵³ Faber war der Spitzname de Andrés. So wurde er stets von seinen Freunden genannt.

¹⁵⁴ Corriere della Sera: http://viaggi.corriere.it/dovescoprire/mostre_e_eventi/2009/genova_de_andre/mostra_de_andre.shtml. Zugriff: 10.11.2009.

¹⁵⁵ Vgl.: Corriere della Sera: http://www.corriere.it/spettacoli/09_gennaio_09/deandre_iniziative_italia_07b660e0-de5c-11dd-a05b-00144f02aabc.shtml. Zugriff: 10.11.2009.

¹⁵⁶ Niri, Raffaele: <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2008/12/30/il-genio-di-de-andre-in-scena.html>. Zugriff: 10.11.2009.

¹⁵⁷ NRW Forum Düsseldorf: http://www.nrw-forum.de/index.php?f_articleId=812. Zugriff: 10.11.2009.

Betrachtet man außereuropäische Erfolge, so zählt das japanische Finanz- und Kulturzentrum Tokio zu den wichtigsten Städten, die der Förderung des Bekanntheitsgrades der Gruppe dienlich waren. Auf die Frage, in welcher Beziehung Studio Azzurro zur internationalen Kunstszene stehe und welche Bedeutung ihre Projekte im Ausland einnehmen, antwortet Paolo Rosa im Interview mit Marino di Bruno:

Being invited to work abroad, receiving prizes, making new contacts and friends, has been our salvation, even in economic terms, during the very difficult years when we weren't very well known in Italy. We were given the opportunity to continue our work in an international context, with other artists working in our same field, with different communities of people and consequently different kind of audiences that reacted and behaved very differently, with their own cultural approach to our interactive works. [...] But what has given me the greatest pleasure is to have been told often: "It's obvious you're Italian". Not out of any particularly nationalistic sense pride, but because I got the feeling that we have endowed languages, systems and machines that belong to a globalised culture, and are somewhat lacking identity, with a soul and character that is strongly and unquestionably connected to our history and our land.¹⁵⁸

Der Austausch mit Videokünstlern außerhalb Italiens und die stets wechselnde Reaktion auf Projekte von Seiten des internationalen Publikums haben Studio Azzurro nicht nur positiv in ihrer Entwicklung beeinflusst, sondern vor allem die nötige Anerkennung innerhalb der Gesellschaft verliehen, um den finanziellen Fortbestand der Werkstatt zu sichern.

Bis heute hat die Gruppe um Paolo Rosa, Fabio Cirifino, Leonardo Sangiorgi und Stefano Roveda eine Balance zwischen weltweiten und nationalen Projekten geschaffen und trotz der vielen Reisen ins Ausland nie den Blick auf ihre Identität und ihre Herkunft verloren: Denn obwohl die Künstler vor allem ab der 1990er Jahre einen enormen Bekanntheitsgrad erlangten, kehrten sie immer wieder zu ihren

¹⁵⁸ „Essere chiamati a lavorare all'estero, ricevere premi, instaurare nuovi contatti e amicizie, ha rappresentato un po' la nostra salvezza, anche in termini economici, in anni veramente difficili in cui eravamo scarsamente considerati in Italia. Abbiamo potuto portare avanti il nostro lavoro confrontandoci col il panorama internazionale, con altri artisti di questo ambito, con comunità di persone e quindi con tipologie di pubblico molto differenti, che reagiscono e si comportano diversamente, attraverso la propria modalità culturale, alle nostre opere interattive. [...] Ma una cosa mi ha fatto enormemente piacere: il sentirsi dire spesso: »Si vede che siete italiani«. Non certo per un'enfasi nazionalistica, ma per la sensazione di aver dato a linguaggi, sistemi, macchine che appartengono alla cultura della globalità, della disidentità, un'anima, un carattere che si aggancia inequivocabilmente anche alla nostra storia e al nostro territorio." In: Marino, Bruno di: 2007, S. 55f.

Wurzeln zurück und widmete sich Projekten, die wie die Installationen über de Andrés Leben zu wichtigen Kapiteln innerhalb der Zeitgenössischen Kunstszene Italiens wurden.

Die Wertschätzung der Videoarbeiten Studio Azzurros von Seiten der kritischen Öffentlichkeit ist an der Sammlung gewonnener Preise und Ehrenausszeichnungen zu erkennen, die dem Erfolg der Gruppe im eigenen Land Recht geben:

- 1985: „Gabbiano d’oro“ für „L’osservatorio nucleare del signor Nanof“; ein Film von 1985. Regie führte Paolo Rosa.
- 1988: „UBU“-Forschungspreis für „La camera astratta“ (1987): Diese Auszeichnung zählt zu den wichtigsten Theaterpreisen Italiens.
- 1995: „Francesca Alinovi“-Preis für „Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)“ von 1995.
- 1996: „Quadriennale“: Auszeichnung Zeitgenössischer Künstler.
- 1998: Videofestival „Transmediale“ in Berlin: Award für „Coro“ (1995).
- 1999: „Sole d’oro“ für „Giacomo mio, salviamoci!“; ein interaktives Bühnenstück aus dem Jahr 1998.¹⁵⁹
- 2004: „Il Sogno di Piero“, Accademia di Belle Arti, Urbino: Dieser Preis wurde Paolo Rosa am 29. November anlässlich der Eröffnungsfeierlichkeiten des akademischen Jahres 2004/2005 verliehen.¹⁶⁰

¹⁵⁹ Vgl.: Marino, Bruno di: 2007, S. 186.

¹⁶⁰ Vgl.: Accademia di Belle Arti di Urbino: 2004.

7. Nachbemerkung

Das Hauptanliegen dieser Diplomarbeit besteht darin, die Videowerkstatt Studio Azzurro im kunst- und medienhistorischen Kontext zu verankern. Das Bestreben, einen wissenschaftlichen Beitrag über die Mailänder Gruppe zu verfassen, sollte sich als große Aufgabe erweisen, da die Schwierigkeiten vor allem darin bestanden, ausreichend Literatur über ein Thema zu sammeln, das in theoretischen Schriften hierzulande weitgehend noch nicht behandelt wurde.

Im Verlauf einer intensiven Recherche wurde sichtbar, dass lediglich einige wenige Werke in italienischer Sprache existieren, die sich mit der Ästhetik der Gruppe auseinandersetzen. So musste das Konzept der Arbeit dahingehend geändert werden, nicht nur eine allgemeine Analyse der Videoinstallationen Studio Azzurros zu verfassen, sondern die Thematik historisch zu verorten: Die Frage nach den Vorgängern der Mailänder Werkstatt führte bis zu den italienischen Futuristen zu Beginn des 20. Jahrhunderts zurück, die in ihren künstlerischen Konzepten mit den raumgreifenden Installationen des Studios zu vergleichen sind. Die Aufarbeitung genau dieser hundert Jahre zwischen der Gründung des Futurismus 1909 und den heute weltweiten Projekten der Gruppe um Paolo Rosa erwies sich als Herausforderung: Einerseits, um nicht in einem rein geschichtlichen Rückblick des Mediums Video zu verharren, andererseits, um nach den entscheidenden Künstlern zu suchen, die als komplexes Bindeglied zwischen den beiden durch ein Jahrhundert getrennten Raumkonzepten fungiert haben.

Erst Themen wie die Bearbeitung der künstlerischen Vorgänger Studio Azzurros und die Suche nach den Ursprüngen der interaktiven Raumkonzepte boten die notwendige Literatur, die eine Auseinandersetzung mit der Videogruppe ermöglichte. Als große Hilfe fungierten neben den Werken in italienischer Sprache die vielen Videobeispiele, die bereits in der Vorlesung Alessandra Lischis in Pisa behandelt wurden und zu dieser Arbeit hinzugezogen wurden, um das Gefühl des interaktiven Erlebens des Zusehers einer Videoinstallation zu verdeutlichen.

8. Dank

Der Abschluss dieser Diplomarbeit bietet mir nicht nur die Möglichkeit, meine Forschungsergebnisse der letzten Monate zu dokumentieren, sondern vor allem meinen Eltern Josef und Karin Leichtfried zu danken, die mich in all den Jahren meines Studiums liebevoll unterstützt haben und mich stets motiviert haben, meine Wünsche und Ziele zu erreichen. Ihnen soll die vorliegende Arbeit als Ausdruck meines allerherzlichsten Dankes gewidmet sein.

Weiters möchte ich mich bei meinem Diplomarbeitsbetreuer Univ.-Prof. Dr. Klemens Gruber bedanken, dessen konstruktive Kritik mich in den letzten Monaten begleitet und herausgefordert hat, mich nicht mit dem Erstbesten zufrieden zu geben.

9. Bibliographie

- Abramson, Albert; Walitsch, Herwig [Hrsg.]: *Die Geschichte des Fernsehens*. München: Fink, 2002.
- Accademia di Belle Arti di Urbino: *Inaugurazione anno accademico 2004, 2005. Programma*. Urbino: MOWEM s.r.l. di Trino, 2004.
- Angell, Callie: „Doubling the Screen: Andy Warhol’s Outer and Inner Space”. In: *Millenium Film Journal 38: Winds from the east*. New York: 2002.
- Bätzner, Nike; Paolini, Giulio: *Arte povera. Zwischen Erinnerung und Ereignis: Giulio Paolini, Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis*. Nürnberg: Verl. für Moderne Kunst, 2000.
- Becker Jürgen; Vostell, Wolf: *Happenings. Fluxus, Pop Art, Nouveau Realisme. Eine Dokumentation*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1965.
- Boyle, Deirdre: *Subject to change. Guerrilla Television Revisited*. New York, Oxford: Oxford University Press, 1997.
- Cage, John: „Die Zukunft der Musik“. In: Günzel, Ann-Katrin: *Eine frühe Aktionskunst: Die Entwicklung der arte-azione im italienischen Futurismus zwischen 1910 und 1922. Ein Vergleich mit Happening und Fluxus*. Frankfurt am Main; Wien [u. a.]: Lang, 2006. S. 271.
- : „Introduction“. In: Sanderson, George [Hrsg.]: *Marshall McLuhan. The man and his message*. Golden, Colo.: Fulcrum, 1989.
- Celant, Germano; Anselmo, Giovanni: *Arte Povera*. Basel: Wiese, 1989.
- Chiellino, Carmine; Marchio, Fernando; Rongoni, Giocondo: *Italien*. Orig.-Ausg., 3., neubearb. Aufl. München: Beck, 1995.
- Cirifino, Fabio: *Studio Azzurro. Ambienti Sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione*. Mailand: Electa, 1999.
- Decker-Phillips, Edith [Hrsg.]; Abramson, Albert: *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*. Köln: DuMont, 1990.
- Feldbauer, Gerhard: *Geschichte Italiens. Vom Risorgimento bis heute*. Köln: PappyRossa-Verl., 2008.
- Gillmayr, Sieglinde: *Das globale Dorf. Realität oder Utopie? Eine kulturphilosophische Betrachtung*. Wien: Univ., Dipl.-Arb., 1993.

- Ginsborg, Paul: *Berlusconi. Politisches Modell der Zukunft oder italienischer Sonderweg*. Aus d. Engl. von Friederike Hausmann. Dt. Erstausg., 1. Aufl. Berlin: Wagenbach, 2005.
- Ginzburg, Carlo: *Der Richter und der Historiker. Überlegungen zum Fall Sofri*. Aus d. Ital. von Walter Kögler. Mit e. Vorw. von Thomas Schmid. Berlin: Wagenbach, 1991.
- Gruber, Bettina; Vedder, Maria: *Kunst und Video: internationale Entwicklung und Künstler*. Köln: DuMont, 1983.
- Günzel, Ann-Katrin: *Eine frühe Aktionskunst: Die Entwicklung der arte-azione im italienischen Futurismus zwischen 1910 und 1922. Ein Vergleich mit Happening und Fluxus*. Frankfurt am Main; Wien [u. a.]: Lang, 2006.
- Hausmann, Friederike: *Kleine Geschichte Italiens von 1943 bis heute*. Berlin: Wagenbach, 2002.
- Haustein, Lydia: *Videokunst*. München: Beck, 2003.
- Hieber, Lutz [Hrsg.]: *Avantgarde und Politik. Künstlerischer Aktivismus von Dada bis zur Postmoderne*. Bielefeld: Transcript-Verl., 2009.
- Marchand, Philip: *Marshall McLuhan. Botschafter der Medien. Biographie*. Stuttgart: Dt. Verl.-Anst., 1999.
- Marinetti, F.T.: „Die futuristische Sensibilität“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verl., 2009. S. 196-197.
- : „Manifest des Futurismus“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verl., 2009. S. 75-80.
- : Boccioni, Carrà, Russolo: „Politisches Programm des Futurismus“. In: Asholt, Wolfgang; Fähnders, Walter: *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909 - 1938)*. Stuttgart [u. a.]: Metzler, 2005. S. 65f.
- Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri*. Mailand: Feltrinelli, 2007.
- McLuhan, Marshall: „Casting my Perils before Swains“. Vorwort zu: Stearn, Gerald E. [Hrsg.]: *McLuhan: Hot and Cool. A primer for the understanding of & a*

- critical symposium with a rebuttal by McLuhan*. New York: New American Libr., 1969.
- : Fiore, Quentin: *Das Medium ist Message*. Frankfurt am Main, Berlin: Ullstein TB, 1969.
- : *The Gutenberg Galaxy. The Maxing of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- : *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Mentor, 1964.
- Moholy-Nagy, László; Rüdiger, Renate: *László Moholy-Nagy. 21. April - 16. Juni 1991, Museum Fridericianum Kassel*. Stuttgart: Hatje, 1991.
- : *Von Material zu Architektur*. München: Langen, 1929.
- Pinnarò, Gabriella: *L'italia socio-economica, 1976-77*. Rom: Editori Riunti, 1978.
- Ponte, Susanne de: *Aktion im Futurismus. Ein Versuch zur methodischen Aufarbeitung von "Verlaufsformen" der Kunst*. Baden-Baden: Körner, 1999.
- Russolo, Luigi: „Die Geräuschkunst“. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verl., 2009. S. 235-241.
- Sandfort, Mariellen: *Happenings and Other Acts*. London, New York: Routledge, 1995.
- Schmidt-Bergmann, Hansgeorg: *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verl., 2009.
- Schmit, Tomas: „Exposition of Music“. In: Herzogenrath, Wulf: *Nam June Paik. Werke 1946–76. Musik, Fluxus, Video*. Köln: Der Kunstverein, 1976. S. 69–70.
- Spielmann, Yvonne: *Video. Das reflexive Medium*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2005.
- Viola, Bill; Pühringer, Alexander [Hrsg.]; Malsch, Friedemann: *Bill Viola. Anlässlich der Ausstellung "Bill Viola: Videoinstallationen und -bänder" im Salzburger Kunstverein, Künstlerhaus, 1. August - 2. Oktober 1994*. Klagenfurt: Ritter, 1994.
- Vostell, Wolf: *Bilder, Verwischung, Happening-Notationen. 1961-66*. Köln: Kat. Kölnischer Kunstverein, 1966.
- Walther, Ingo F. [Hrsg.]; Ruhrberg, Karl: *Kunst des 20. Jahrhunderts. Skulpturen und Objekte*. Bd. 2. Köln: Taschen, 1998.

Zielinski, Siegfried: *Video. Apparat - Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader*. Frankfurt am Main [u. a.]: Lang, 1992.

Internetquellen

Bitkom, Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.: „Fast jeder fünfte Mensch der Welt ist online“. Bitkom Grafik 2007: http://www.bitkom.org/de/presse/49914_46069.aspx. Zugriff: 13.07.2009.

Corriere della Sera: „Faber rivive a Palazzo Ducale“:

http://viaggi.corriere.it/dovescoprire/mostre_e_eventi/2009/genova_de_andre/mostra_de_andre.shtml. Zugriff: 10.11.2009.

-: „Il ricordo di De André in radio e in tv“:

http://www.corriere.it/spettacoli/09_gennaio_09/deandre_iniziative_italia_07b660e0-de5c-11dd-a05b-00144f02aabc.shtml. Zugriff: 10.11.2009.

Daniels, Dieter: „Fernsehen Kunst oder Antikunst? Konflikte und Kooperationen zwischen Avantgarde und Massenmedium in den 1960er/1970er Jahren“: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/massenmedien/. S.1-29. Zugriff: 09.11.2009.

imai, inter media art institute: „Studio Azzurro, Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg), 1984“:

<http://www.imaionline.de/content/view/75/15/lang,/>. Zugriff: 25.09.2009.

McLuhan, Marshall: „A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of Media“. Interview in: Playboy Magazine, März 1969. S. 53-74: <http://www.nextnature.net/?p=1025>. Zugriff: 09.11.2009.

Niri, Raffaele: La Repubblica: „Il genio di De Andrè in scena al Ducale“:

<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2008/12/30/il-genio-di-de-andre-in-scena.html>. Zugriff: 10.11.2009.

NRW Forum Düsseldorf: „Studio Azzurro. Der Schwimmer.“ http://www.nrw-forum.de/index.php?f_articleId=812. Zugriff: 10.11.2009.

Palazzo Ducale, Genua: Ausstellung „Fabrizio de André“:

<http://www.palazzoducal.genova.it/deandre/mostra.html>. Zugriff: 10.11.2009.

Rosa, Paolo: Interview über Studio Azzurro mit „Radio Papesse“, Siena:

http://www.radiopapesse.org/w2d3/v3/view/radiopapesse/notizie--16/pop_ascolta.html?id=16&titolo=Paolo+Rosa+-+Studio+Azzurro+-+Intervista+a+Radio+Papesse.mp3. Zugriff: 25.10.2009.

Studio Azzurro: <http://www.studioazzurro.com/>. Zugriff: 09.11.2009.

University Art Museum, California State University, Long Beach: „Venice Biennale comes to Southern California“:

<http://artscenecal.com/Announcements/2008/0908/CSULB0908.html>.

Zugriff: 25.09.2009.

Viola, Bill: Interview mit Sarah Douglas von ARTINFO.com:

<http://www.artinfo.com/news/story/1484/bill-viola/>. Zugriff: 20.11.2009.

10. Abbildungsverzeichnis

Die Ursprünge der Videokunst

S. 9

Gründungsmanifest der italienischen Futuristen, 20. Februar 1909:

<http://www.abruzzocultura.it/abruzzo/wp-content/Le-Figaro-Manifesto-del-Futurismo-1909.jpg>. Zugriff: 16.10.2009.

S. 12

„Intonarumori“, Luigi Russolo:

http://burnlab.net/blog/uploaded_images/russolo-intonarumori1-756976.jpg. Zugriff: 16.10.2009.

S. 13

„Prepared Piano“, Nam June Paik:

<http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/272/bild.jpg>. Zugriff: 16.10.2009.

S. 16

Tasttafel aus Fäden der Textildesignerin Otti Berger. Geboren 1898 in Zmajavac/ Jugoslawien, 1944 ermordet in Auschwitz/ Birkenau:

http://w4.bauhaus.de/bauhaus1919/biographien/biographien_bilder/berger_otti_abb.jpg. Zugriff: 16.10.2009.

S. 20

„Ikonoskop“, Wladimir K. Zworykin:

<http://www.tietgens.info/digitv/ionoskop.gif>. Zugriff: 16.10.2009.

S. 23

Nam June Paik an einem seiner manipulierten Monitore: Ausstellung „Exposition of Music - Electronic Television“, Wuppertal 1963:

<http://www.medienkunstnetz.de/assets/img/data/272/bild.jpg>. Zugriff: 16.10.2009.

Pioniere in Theorie und Praxis: Studio Azzurros Wegbereiter

S. 36

Wolf Vostell, „Endogène Depression“, 1963:

http://stephan.barron.free.fr/art_video/images/vostell_endogene.jpg.

Zugriff: 09.11.2009.

S. 36

Wolf Vostell, „TV-Begräbnis“, 1963:

http://stephan.barron.free.fr/art_video/images/vostell_tv_begrabnis.jpg.

Zugriff: 09.11.2009.

S. 44

Bill Viola, „Nantes Triptych“, 1992:

http://www.tate.org.uk/collection/T/T06/T06854_9.jpg. Zugriff: 09.11.2009.

Studio Azzurro

S. 53

Studio Azzurro, „Facce di Festa”, 1980:

http://www.studioazzurro.com/opere/film/facce_di_festa. Zugriff: 09.11.2009.

S. 54

Studio Azzurros Gründungsmitglieder:

<http://www.comune.benevento.it/ComuneBN/ABC/immagini/azzurro/azzurro.jpg>.

Zugriff: 09.11.2009.

S. 57

Studio Azzurro, „Luci di Inganni”, 1982:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi*. Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 59

Studio Azzurro, „Clessidre”, 1983:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi*. Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 60

Studio Azzurro, „Due Piramidi”, 1984:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi*. Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 62

Studio Azzurro, „Il Nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)”, 1984:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 64

Studio Azzurro, „La camera astratta”, 1987:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 66

Studio Azzurro, „Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)”, 1995:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 67

Studio Azzurro, „Coro”, 1995:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 68

Studio Azzurro, „La totale della battaglia”, 1996:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 70

Studio Azzurro, „Il soffio sull’angelo (primo naufragio del pensiero)”, 1997:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

Aktuelle Arbeiten des Studios

S. 71

Studio Azzurro, „Il giardino delle cose”, 1992:

Marino, Bruno di: *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica. Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi.* Mailand: Feltrinelli Real Cinema DVD, 2007.

S. 76

Palazzo Ducale, Genua, „Fabrizio de André”, 2009:

<http://www.palazzoducale.genova.it/deandre/galleriafotografica.html>.

Zugriff: 28.11.2009.

11. Anhang

Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit setzt sich mit der Mailänder Videogruppe Studio Azzurro und den Ursprüngen ihrer interaktiven Installationskonzepte auseinander. Im Fokus liegen dabei sowohl die Suche nach den ästhetischen Wurzeln von Videokunst zu Beginn des 20. Jahrhunderts innerhalb der futuristischen „Sera“ sowie die konzeptuelle Aufarbeitung von Installationen bei Nam June Paik, Wolf Vostell und Bill Viola ab den 1960er Jahren: Künstlern, die maßgeblich für die Gründung des Studios 1982 verantwortlich waren. Von dieser Zeit an zählen mystische Videokonzepte, interaktive Installationen und Arbeiten aus dem Bereich Tanz, Theater und Film zu den repräsentativen Projekten Studio Azzurros, welche die Gruppe sowohl im europäischen, als auch im internationalen Kunstraum bekannt werden ließen.

The thesis examines Studio Azzurro, a group of video artists from Milan, and the origins of their interactive installation concepts. The primary focus is upon the search for the aesthetical traces of video art at the beginning of the 20th century within the futuristic soirées, as well as the conceptual integration of Nam June Paik's, Wolf Vostell's and Bill Viola's installations since the 1960s. All of who have made significant contributions to the studio's establishment in 1982. Since then, mystical video concepts, interactive installations and works in the discipline of dance, theatre and film belong to Studio Azzurro's representative projects, which have established the group's worldwide recognition.

Lebenslauf

Laura Alexandra Leichtfried, geboren am 20. August 1985 in Judenburg/ Stmk.

Ausbildung:

- | | |
|-------------------|---|
| 10/2004 – 01/2010 | Diplomstudium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft (317) an der Universität Wien. |
| 02/2008 – 07/2008 | Erasmus-Studium der Theaterwissenschaft an der Universität Pisa/ Italien. |
| 10/2006 – 01/2008 | Sprachmodul Italienisch an der Wirtschaftsuniversität Wien. |
| 09/1996 – 06/2004 | Matura, H. I. Abteigymnasium der Benediktiner Seckau/ Stmk. |
| 09/1992 – 06/1996 | Volksschule Weißkirchen/ Stmk. |

Berufserfahrung/ Praktika (Auswahl):

- | | |
|-------------------|---|
| 11/2008 – 01/2010 | Museumsquartier/ Halle E, Wien: Publikumsservice. |
| 05/2009 – 06/2009 | Praktikum: Johannes B. Kerner Show/ ZDF, Hamburg: Redaktion. |
| 09/2008 – 10/2008 | Praktikum: 11th International Architecture Exhibition la Biennale di Venezia/ Österreich Pavillon, Wien: Öffentlichkeitsarbeit. |